

# Руководство для Технических Бригад

Синхронное катание

Сезон 2024–2025

## ПРОЦЕДУРА ПРИСВОЕНИЯ УРОВНЕЙ

### ВО ВРЕМЯ ТРЕНИРОВОК И ОФИЦИАЛЬНЫХ ТРЕНИРОВОК

Чтобы избежать любого пристрастия, во время тренировок не должно быть обсуждений уровней или качества исполнения (плоский поворот, пивот слишком короткий и т.д.)

Следите только за тем, что Команда пытается выполнить в Элементе, Чертеже/Дополнительной черте, без записи уровней

### КАК НАЗЫВАТЬ

ТС1 не должен иметь записи, которые были сделаны во время тренировок. Можно обращаться к официальным документам ИСУ между выступлениями команд, если требуется.

ТК и ТС2 могут иметь официальные документы ИСУ и записи, сделанные во время тренировок.

Записи, сделанные во время тренировок, могут быть использованы только для того, чтобы ускорить процесс ревью. Например: подтвердить количество шагов/поворотов и количество Черт.

**Для Предназначения:** ТС2 должен называть элемент и сделать это четко. Дождитесь ТС1, чтобы он назвал Элемент и уровень Элемента до того, как называть следующий Элемент. Позвольте ТС1 сделать свою работу, и чтобы у него было время подумать перед тем, как называть уровень.

**Для Называния Уровней:** Используя сильный и четкий голос, ТС1 должен назвать то, что исполнено, а не то, что он запомнил с тренировок. Во время того, как Команда выполняет Элемент, говорите то, что вы не взяли (например: нет смещения, нет смены позиции, нет крюка и т. д.)

Оба ТС2 и ТК должны записывать уровни (Элемент и уровень), который называет ТС1.

### НАЗЫВАНИЕ РЕВЬЮ

Если любой член ТБ заметил причину для ревью, тогда он должен сказать «РЕВЬЮ», и, если это возможно, то назвать причину ревью.

ТС2 и ТК должны вести запись всех ревью и ПАДЕНИЙ.

### ПРОЦЕСС РЕВЬЮ - Основное

После каждой команды Оператор ввода данных (ОВД) информирует о том, сколько Элементов было выполнено и сколько ревью было названо, например: «8 Элементов, 3 ревью»

ОВД называет первый Элемент для ревью – Элементы просматриваются для ревью в том порядке, в котором были исполнены

ТК сначала говорит какой Элемент был поставлен на ревью, названный уровень, и спрашивает у того, кто назвал ревью, его причину

Этот человек должен назвать причину ревью, и обсуждаться должна только эта причина. Не должно быть охоты на другие ошибки во время процесса ревью.

**Примечание:** до того, как ОВД откроет каждый Элемент для ревью, необходимо дать указания, что смотреть и в какой скорости воспроизведения, например: Элемент №2, ревью позиции поддержки, обычная скорость». ОВД не будет включать видео до того момента, как ТК не попросит об этом.

### Как управлять дискуссией между членами ТБ во время просмотра ревью:

ТК управляет обсуждением между Техническими Специалистами, включая финальное обсуждение, основанное на большинстве голосов между тремя членами ТБ.

До того, как Элементы будут авторизованы, ТК спрашивает бригаду, есть ли еще что-то дополнительное для обсуждения.

Когда ОВД читает Элементы и уровни, ТК и ТС2 должны сверять что то, что читается соответствует их записям.

До того, как Элементы будут авторизованы, ТК спросит ТС2, согласен ли он. И если он согласен, то ТК говорит: «Элементы авторизованы»

### КАК НАЗЫВАТЬ ПАДЕНИЯ

Для любых ПАДЕНИЙ – Падение (и ревью) называется тогда, когда случается падение.

ТС1 называет Падение и должен сказать: «Падение одного человека (или больше) в Элементе» ИЛИ «Падение одного человека (или больше) в Соединении» и «Ревью»

### ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ ФИГУРИСТАМ/ТРЕНЕРАМ после соревнований

Любой запрос обратной связи от Тренера/Фигуриста должен быть удовлетворен

Вся информация связная с окончательными уровнями, которые были поставлены, должна находиться у ТК для того, чтобы он смог дать обратную связь при запросе

Так как ТК является ответственным лицом в Технической Бригаде, ТК должен предоставить обратную связь. ТК также может пригласить одного или обоих ТС для того, чтобы дать обратную связь вместе.

## ЧТО ДЕЛАТЬ В СЛУЧАЕ ОШИБОК

Если ошибка не была в вычислениях/калькуляции, НИКАКИЕ изменения не могут быть внесены после объявления оценок.

До объявления оценок ТБ может продолжить ревью и/или изменить уровень (Элемент и/или уровень)

Если Элементы были авторизованы и оценки еще НЕ были объявлены, ТК должен сразу же предупредить Рефери о том, что нужно остановить объявление оценок для того, чтобы исправить ошибку.

**НЕЛЬЗЯ менять Элементы или уровни после того, как оценки были объявлены.**

Если Рефери заметил, что один из Элементов пропущен, он может попросить ТК проверить информацию.

## ЧТО ДЕЛАТЬ В СЛУЧАЕ ПРОТЕСТОВ, ЗАПРОСОВ СМИ

ТК должен говорить от лица всей Технической Бригады (исключая протесты)

## ЧТО ДЕЛАТЬ С ВОПРОСАМИ, КОТОРЫЕ НЕ ОСВЕЩЕНЫ В КОММЮНИКЕ ИЛИ РУКОВОДСТВЕ ДЛЯ ТЕХНИЧЕСКИХ БРИГАД

Как общее руководство, лучше всего использовать здравый смысл, если вы столкнулись со сценарием, не включенным ни в один из официальных документов. Решение должно приниматься в пользу Команды.

## КОЛИЧЕСТВО ФИГУРИСТОВ В КОМАНДЕ ИЛИ КОЛИЧЕСТВО ФИГУРИСТОВ, СОВЕРШАЮЩИХ ПОПЫТКУ ИСПОЛНЕНИЯ fm и/или Черты ME

16 фигуристов

12-15 фигуристов

8-11 фигуристов

## КОЛИЧЕСТВО ФИГУРИСТОВ, ДОПУСТИВШИХ ОШИБКУ, ЧТО ПРИВЕДЕТ К СНИЖЕНИЮ (1/4 Команды, допустившие ошибку ИЛИ ¼ фигуристов, допустивших ошибку из числа тех, кто делает попытку исполнения Черты)

4 фигуриста, допустивших ошибку

3 фигуриста, допустивших ошибку

2 фигуриста, допустивших ошибку

**Если требуется, чтобы Команда состояла только из определенного количества Фигуристов, но выступает в меньшем количестве (Новисы, Юниоры, Сеньоры)  
Рефери должен проинформировать Технического Контролера, если Команда выступает меньшим количеством, чем планировала**

Техническая бригада определяет уровень Элемента основываясь на том, как он исполнен. И затем понижает на 1 уровень. **Исключения:** Креативный и Смешанный Элементы (не будет снижений)

**Международные соревнования:** если Техническая Бригада не была проинформирована, о том, что команда выступает в меньшем количестве фигуристов, чем запланировано, тогда Техническая Бригада должна применить снижение.

**Чемпионаты:** если команда выступает в меньшем количестве, чем требуется, Техническая Бригада должна применить снижение

## ПРИНЦИПЫ ПРИСВОЕНИЯ УРОВНЕЙ И ПОНИЖЕНИЯ

### БАЗОВЫЕ ТРЕБОВАНИЯ для ЭЛЕМЕНТОВ

#### Сценарий

Если техническая бригада определила, что в Элементе было падение, если есть заболевшие фигуристы, или случилось прерывание.

#### Уровень

Элемент, Черта (черты),  
Дополнительная Черта называется,  
если исполнены правильно

#### Примечания/Примеры

Элемент оценивается, основываясь на оставшихся фигуристах, которые продолжают исполнение элемента

Если Элемент не соответствует техническим требованиям в Правилах, требованиям к составу хорошо сбалансированной программы или базовым требованиям

Элемент без уровня

Если в ПП выполняется пересечение из КП.

Исключение для базовых требований: ME, Pa, SySp и TwE.

Если два из следующих Элементов (NHE, SySp, TwE) следуют друг за другом без значительного различия между этими двумя Элементами

Первый Элемент называется + Без Уровня для второго Элемента

NHE, TwE и SySp могут быть выполнены в любом порядке, если между этими Элементами есть значительное различие, например: **другая форма Элемента** в начале следующего Элемента **ИЛИ видимый переход** между Элементами

## ГРУППЫ СЛОЖНОСТИ ЭЛЕМЕНТОВ (Таблицы)

Если требования к уровню сложности выполнены/была попытка исполнения	Элемент называется	Уровень присваивается, если требования, указанные в таблице с группами сложности выполнены.
<b>ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЭЛЕМЕНТУ</b>		
Если Основные требования к Элементу, указанные в каждом Элементе не выполнены/не было попытки исполнения $\frac{1}{4}$ командой или более	Понизить Элемент на 1 уровень за каждое невыполнено требование	Базовый уровень – минимальный Включая специальные требования к определенным типам Пересечений
Если первая попытка исполнения GL, SySp, fm, Pa не удалась, и фигуристы делают вторую попытку	Засчитать ошибку и проигнорировать вторую попытку	Пример неудачной попытки: позиция fm не принята или попытка исполнения поддержки/вращения/парного пивота не удалась
<b>ТРЕБОВАНИЯ К ПОСТАНОВКЕ (выполнение в одно и то же время)</b>		
Если Элемент, Черта или Дополнительная черта имеют требование к одновременности исполнения, но это требование не выполнено по причине постановки	Элемент, Черта, Дополнительная Черта называются + «Хореографическая ошибка» (!)	Если fm начинаются в разное время и часть первого fm НЕ наслаживается на начало следующего fm <b>ПРИМЕЧАНИЕ:</b> Хореографическая ошибка не называется, в случае ошибок в унисоне, или при плохом исполнении
<b>ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ</b>		
Если Основные Требования для Черт и Специальные Требования не выполняются/не было попытки исполнения $\frac{1}{4}$ команды или более	Черта не будет засчитана	
Если в требованиях к Чертам есть формулировка «Все фигуристы, $\frac{1}{2}$ или $\frac{1}{4}$ команды», и количество спортсменов не соответствует требованиям	Черта не будет засчитана	Артистический Элемент – когда $\frac{1}{2}$ команды должны совершить пивот, но пивот совершает меньше, чем $\frac{1}{2}$ команды
Если Черта повторяется в одном и том же Элементе	Черта будет засчитана	Только одна правильно исполненная и самая сложная Черта будет засчитана
Если две или более Черты исполняются одновременно	Черты будут засчитаны	Во время Элемента Круг одновременно исполняются две черты: 1. Переплетение (дважды) 2. Смена положения (выполнено как переплетение один раз) - Обе Черты будут засчитаны, если переплетение делается три раза - Только Черта «Переплетение» будет засчитано, если переплетение делается два раза
<b>ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ЧЕРТЕ (Точка Пересечения и Дорожка Шагов)</b>		
Если Базовые требования к Дополнительной Чертой не выполнены	Дополнительная черта без уровня	Даже если не выполнены одним фигуристом (за исключением рi)
Если требования к группе сложности Дополнительной Черты не выполнены	Дополнительная черта называется	Уровень присваивается в соответствии с требованиями, указанные в таблице
Если Дополнительная Черта повторяется в одном и том же Элементе (Дорожка шагов)	Дополнительная черта называется	Только одна правильно исполненная и самая сложная Дополнительная Черта будет засчитана
<b>КОРОТКАЯ ПРОГРАММА (КП)</b>		
Если исполняется непредписанный, дополнительный, или повторяющийся Элемент	DED3	Смотрите Правило 991 пункт 3
<b>DED 4 – ЗАПРЕЩЕННЫЙ ЭЛЕМЕНТ/ЧЕРТА/ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА/ДВИЖЕНИЯ (Юниоры/Сеньоры/Новисы)</b>		
Если Запрещенное движение является Элементом	Элемент без уровня + DED4	
Если запрещенное движение включено в Черту	Элемент называется + Черта не засчитывается + DED4	
Если запрещенное Движение включено в Дополнительную Черту	Элемент называется + Дополнительная черта без уровня + DED4	
Если запрещенное движение включено в Соединение	DED4	

Ошибки во время исполнения поворотов/петель в Элементах, Чертах, Дополнительных Чертах (см. TwE ниже для ошибок в твиззлах)		
<b>ЭЛЕМЕНТЫ:</b> если $\frac{1}{4}$ Команды или более допустили один и тот же тип ошибки (не по причине падения) <b>ЧЕРТЫ и ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ:</b> если $\frac{1}{4}$ Команды или более допустили один и тот же тип ошибки, ИЛИ разные типы ошибки (не по причине падения)	<b>ЭЛЕМЕНТЫ</b> Каждый Поворот/шаг не будет засчитан, если тип ошибки один и тот же у $\frac{1}{4}$ команды или более  <b>ЧЕРТЫ и ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ</b> Каждый поворот/шаг не будет засчитан, если тип ошибки один и тот же у $\frac{1}{4}$ команды или более <b>ИЛИ</b> Каждый поворот/шаг не будет засчитан, если $\frac{1}{4}$ команды или более допустили разные множественные ошибки	<ul style="list-style-type: none"> <li>Повороты, выполненные через зубец, или повороты с неглубокими ребрами будут считаться правильно выполненными поворотами</li> <li>Понижение за множественные ошибки может применяться только один раз, если не было сделано других снижений</li> </ul>
<b>Ошибки в исполнении поворотов/петель:</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Входная или выходная дуга на двух ногах</li> <li>Свободная нога касается льда</li> <li>Поворот/шаг выполнен через прыжок</li> <li>Нет входной или выходной дуги (по прямой)</li> <li>Поворот, выполненные юзом (когда лезвие двигается вдоль льда)</li> <li>Не было попытки исполнения</li> <li>Команда выполняет одновременно разные повороты/шаги</li> </ul>		
Если в серии из трех различных сложных поворотов только два сложных поворота были выполнены правильно	Будет засчитано как серия из двух сложных поворотов	Даже если правильно выполненные повороты не следуют друг за другом
Если требуется, чтобы повороты были узнаваемыми	Черта засчитывается	Повороты должны быть исполнены на одной ноге. Правильное ребро входа и выхода не требуется.
Если твиззлы выполняются с медленной скоростью вращения	Твиззлы будут засчитаны	Скорость вращения не должна рассматриваться ТБ

АРТИСТИЧЕСКИЙ ЭЛЕМЕНТ (AE)		
Если fe не закончились на тот момент, когда Элемент уже распался	Черта не будет засчитана	Вращение: необходим выезд из вращения. Поддержка: необходимо приземлить поднимаемого фигуриста (если поддержка не является финальным движением программы). Прыжок: необходимо приземление.
Если Артистический Элемент не соответствует требованиям по количеству линий/спиц/кругов и/или количеству фигуристов в линии/спице/круге (например, только 2 фигуриста в спице)	Уровень называется в соответствии с тем, что было исполнено до ошибки	Артистические Элементы необходимо начинать оценивать с того, момента, когда видно правильное количество линий/спиц/кругов и/или фигуристов в линии/спице/круге. Как только Артистический Элемент больше не соответствует этим требованиям, никакие Черты не будут засчитаны.

КРЕАТИВНЫЙ ЭЛЕМЕНТ (Cr)		
Элемент начинается тогда, когда образуется группа (группы) и/или пара (пары)		
Если команда исполняет только кратковременную Парную или Групповую поддержку (поддержка удержана менее, чем на три секунды) ИЛИ Юниоры выполняют парные поддержки	Элемент без уровня	Требуются стационарные поддержки, скользящие и вращающиеся, и они должны быть удержаны на более чем на три секунды. Кратковременные поддержки (все категории) и парные поддержки (Юниоры) разрешены в качестве хореографии ДО или ПОСЛЕ того, как все Фигуристы поучаствуют в треубемой поддержке
Если фигурист падает и не успевает к началу поддержки для того, чтобы поднять, или чтобы его подняли	Элемент подтверждается	Даже если падение было в Соединении или после формирования пар/групповых поддержек, если оставшиеся поддержки удержаны более чем на три секунды
Если была попытка исполнения поддержки, но фигуристы не смогли ее выполнить (сбой или позиция не была принята)	Элемент подтвержден	Если оставшиеся поддержки удержаны более чем на три секунды
Элемент заканчивается тогда, когда все поднимаемые Фигуристы приземлились и/или пары/группы распались ИЛИ если Креативный Элемент является последним Элементом программы, и поднимаемый фигурист остается поднятым в финальной позе.		

## ГРУППОВАЯ ПОДДЕРЖКА - КАК ОЦЕНИВАТЬ ЭЛЕМЕНТ ГРУППОВАЯ ПОДДЕРЖКА

Первая позиция, которую примет каждый фигурист, будет определять уровень (сложная или простая, большая часть торса над уровнем головы)

Техническая бригада начинает оценивать позицию поддержки с того момента, как все фигуристы примут зафиксированную позицию

- Если используется синкопированная хореография, то техническая бригада начнет оценивать элемент тогда, когда все фигуристы, которые начинают вместе первыми, примут зафиксированную позицию.

Для Команды из 16 фигуристов:

- GL4 – Все поднимаемые фигуристы должны начинать GL в сложной позиции
- GL3 – как минимум  $\frac{1}{2}$  фигуристов начинает GL в сложной позиции
- GL2 – Большинство фигуристов начинают GL в простой позиции

**Понижение будет применяться каждый раз, когда была допущена следующая ошибка (ошибки) в каждой групповой поддержке** (ошибка может произойти во время первой позиции или второй позиции (если вторая позиция является четной))

### Небольшие ошибки

- Поднимаемый фигурист принял позицию поддержки, но не удержал ее
  - ПРИМЕЧАНИЕ: Корпус может опускаться ниже уровня головы во время Смены позиции поднимаемого фигуриста

### Серьезные ошибки

- Сбой в Групповой поддержке - когда он случился после того, как поднимаемый фигурист принял первую позицию в воздухе
- Позиция поддержки не принята – была попытка исполнения поддержки, но поднимаемый фигурист не смог принять первую или вторую позицию (над уровнем головы)

Одна небольшая ошибка	Элемент понижается один раз (<)	Серьезные и Небольшие ошибки суммируются Все типы ошибок будут суммироваться вместе для определения окончательного снижения согласно таблице ниже.
Две небольших ошибки	Элемент понижается два раза (<<)	
Три небольших ошибки	Элемент понижается на один уровень	
Одна серьезная ошибка	Элемент понижается на один уровень	
Одна серьезная ошибка + одна небольшая ошибка	Элемент понижается на один уровень + <	-Типы ошибок могут быть одними и теми же, или разными и могут быть в одних и тех же, или разных Групповых Поддержках -GLB – самый низкий уровень, если все фигуристы выполнили попытку исполнения Групповой Поддержки
Одна серьезная ошибка + две небольших ошибки	Элемент понижается на один уровень + <<	
Если была попытка исполнения GL4, но в одной из Групповых Поддержек случился сбой после того, как поднимаемый фигурист принял зафиксированную позицию (Серьезная ошибка)	GL3	Элемент нужно начинать оценивать с GL4 (вся команда начала в сложной позиции) + Элемент понижается на один уровень (за одну серьезную ошибку)
Если была попытка исполнения GL4, но в одной из Групповых Поддержек фигурист не принял первую позицию поддержки (Серьезная ошибка)	GL2	Элемент нужно начинать оценивать с GL3 (как минимум $\frac{1}{2}$ команды начали в сложной позиции) + Элемент понижается на один уровень (за одну серьезную ошибку)
Если по причине падения не получилось поднять поддержку (неважно, было падение до формирования групп, или после формирования групп)	Элемент называется, как выполнен + Падение	Оцениваются оставшиеся групповые поддержки, на которые не повлияло падение. Падение определяется по тому месту, где оно случилось – в соединении или в элементе.
Не получилось поднять поддержку не по причине падения	Элемент без уровня	Даже если одна GL делает ошибку
<b>ТИПЫ ПОЗИЦИЙ В ПОДДЕРЖКАХ</b>		
Вариация спирали не будет считаться Сложной позицией		Поднимаемый фигурист не демонстрирует СИЛЬНЫЙ прогиб в спине, в форме, как минимум, полукруга.
		Позиция в поддержке будет считаться Сложной, если в спине будет СИЛЬНЫЙ прогиб и даже, если при этом ноги не будут находиться в позиции полного шпагата

Балансирующая позиция не будет засчитана, если поднимаемый фигурист удерживается только двумя фигуристами И позиция поднимаемого фигуриста никак не влияет на его баланс.		Поднимаемый фигурист удерживается за плечи и ноги вместо шеи.	
---	---	---	--

### ЧЕРТЫ ЭЛЕМЕНТА ГРУППОВАЯ ПОДДЕРЖКА - ПРИМЕЧАНИЯ

Если GL с вращением не вращается во время исполнения Черты	Черта не засчитывается	Даже если только одна GL не вращается
Если вторая позиция, требуемая для Черты не принята требуемым количеством фигуристов	Черта не засчитывается	Даже если только один фигурист не принял правильную вторую позицию
Если вторая позиция, требуемая для Черты принята, но не удержанна	Черта засчитывается + <	Даже если только один фигурист не удержал правильную вторую позицию
Если поднимаемые фигуристы отдыхают на плечах поддерживающих фигуристов	Черта засчитывается	Поднимаемые фигуристы могут останавливаться на плечах поддерживающих фигуристов во время любой части GL (вход/выход, во время первой или второй позиции, если она используется как Черта)

### Смена позиции поднимаемого фигуриста

Если поднимаемый фигурист останавливается в любой позиции между двумя позициями, которые засчитываются как Черта	Черта засчитывается	Будут засчитаны самые сложные позиции, которые исполнит команда
Если поднимаемый фигурист опускается ниже уровня головы поддерживающих фигуристов во время перехода из первой позиции во вторую	Черта засчитывается	
Если выполняется один и тот же тип позиции поддержки, но обе сложные позиции сильно отличаются друг от друга (разные позиции легко узнаваемы + смена угла позы на 45°)	Черта засчитывается	Две позиции будут считаться различными, даже если во время каждой из позиций поднимаемый фигурист остается в горизонтальном положении на животе, и если требование о смене оси позиции на 45° выполнены. <b>Будет засчитано:</b> Поднимаемый фигурист начинает в U-позиции, затем меняет позицию на бильман (различные позиции + смена 45°)  <b>Не будет засчитано:</b> во время первой позиции корпус поднимаемого фигуриста находится вертикально, фигурист выполняет затяжку 170° стоя, во второй позиции фигурист остается в положении затяжки 170°, но корпус горизонтально, и он лежит на спине (одна и та же позиция)
Если команда выполняет четыре позиции продольного шпагата в одно и то же время и команда делает попытку выполнения GL4	Черта не засчитывается	Разрешено выполнять одновременно максимум две позиции продольного шпагата. GL3 будет наивысшим уровнем.

### Вариация входа

Если нет непрерывного движения, которое влияет на принятие основной позиции	Черта не засчитывается	Непрерывное движение подъема может быть выполнено с небольшой паузой между сложным входом и основной позицией поддержки для того, чтобы фигуристы стабилизировались для принятия основной позиции.
---	------------------------	--

### Черты из группы С

Если поднимаемый фигурист выполняет сложную позицию, которая является и балансирующей и гибкой одновременно, тогда вращение не требуется.	Черта засчитывается	Если один и тот же поднимаемый фигурист выполняет такую позицию, которую можно отнести к нескольким типам сложной позиции (Балансирующая, Гибкая, позиция, которая удерживается самостоятельно и/или другие сложные позиции), то вращение не требуется.
---	---------------------	---

ЭЛЕМЕНТ ПЕРЕСЕЧЕНИЕ (I)		
<p><b>Типы ошибок для требования приближение спиной к спине.</b> Если <math>\frac{1}{4}</math> Команды или более допустили <b>один и то же тип</b> ошибки (не по причине падения):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Фигуристы не удерживали хват до начала ротейшен в <math>r_i</math> или дополнительных ротейшен в угловом пересечении</li> <li>- Фигуристы не остаются спиной к спине до начала ротейшен в <math>r_i</math>, если не выполняются непрерывные ротейшен <math>360^\circ/270</math></li> </ul>	<p>Элемент понижается на один уровень за каждый тип ошибки</p> <p>Минимальный уровень – I B</p>	=
ТРЕБОВАНИЯ К КАЖДОМУ ТИПУ ПЕРЕСЕЧЕНИЯ		
Для всех пересечений		
Если $\frac{1}{4}$ команды или более не сделала хват или не удержала его	Элемент понижается на один уровень	Два разрыва без хвата, если вовлечены $\frac{1}{4}$ команды
Коллапсирующие пересечения		
Если два или более угла не пересекаются одновременно	Элемент понижается на один уровень	
Пересечение хлыст		
Требуемое расстояние между двумя крайними фигуристами одной или каждой из линии не достигнуто, или не удержано во время последних $90^\circ$ пивота	Элемент понижается на один уровень	Расстояние должно быть сохранено во время последних $90^\circ$ пивота и до момента, когда заводящие фигуристы станут спиной к оси пересечения
Если заводящие фигуристы скользят вдоль оси пересечения вместо того, чтобы быть почти что стационарными	Элемент понижается на один уровень	Небольшое отклонение у заводящих фигуристов разрешено.
ВАРИАЦИЯ ВХОДА		
Если Команда только скользит на двух ногах для того, чтобы сделать хват после исполнения Черты	Элемент понижается на один уровень	Скользить только на двух ногах для того, чтобы сделать хват, не разрешено
Если Команда остается в кораблике с хватом до начала $r_i$ ротейшен	Элемент называется	Скользить только на двух ногах для того, чтобы сделать хват, не разрешено. Кораблики, Ина Бауэры и Выпады разрешены.
<b>Фаза приближения для Простого Рисунка:</b> <b>Коллапсирующее пересечение:</b> Фигуристы двигаются к оси пересечения, как только форма Элемента узнаваема <b>Хлыст:</b> последние 90 градусов пивота <b>Угловое пересечение:</b> как только заводящие фигуристы начали наслаждаться, или когда начались дополнительные ротейшен	Черта не засчитывается	Если черта не выполнена во время фазы приближения. Исключение: Хлыст. Вариация входа должны быть завершена до последних 90 градусов пивота в соответствии с Группами Сложности
Если Команда совершает попытку выполнения Комплексного рисунка и два разных SM наслаждаются друг на друга	Черта не засчитывается	Как минимум два различных типа SM должны быть выполнены как два отдельных события (или больше)
Если Команда совершает попытку выполнения Комплексного рисунка и выполняется один и тот же тип SM одновременно, но с разными движениями (два разных прыжка)	Черта засчитывается	Команды могут выполнять один и тот же тип SM двумя различными движениями
Угловое Пересечение		
Если исполнение Черты закончилось во время, НО требуемый хват был показан ПОСЛЕ того, как заводящие фигуристы начали наслаждаться (и как результат «дополнительные ротейшен» начались позднее, чем требуется)	Элемент понижается на один уровень + Черта засчитывается + $r_i$ понижается на один уровень	<b>Для Элемента:</b> требуемый хват был сделан слишком поздно. <b>Для Черты:</b> Черта должна быть завершена во время фазы Приближения (Как только линии насладились, фаза приближения закончилась) <b>Для <math>r_i</math>:</b> дополнительные ротейшен начались поздно
Если Черта закончилась ПОСЛЕ того, как ведущие фигуристы начали наслаждаться (и как результат «дополнительные ротейшен» начались позднее, чем требуется)	Элемент понижается на один уровень + Черта не засчитывается + $r_i$ понижается на один уровень	<b>Для Элемента:</b> требуемый хват был сделан слишком поздно. <b>Для Черты:</b> Черта не завершена во время фазы Приближения (Как только линии насладились, фаза приближения закончилась) <b>Для <math>r_i</math>:</b> дополнительные ротейшен начались поздно

Пересечение хлыст		
Если Черта закончилась во время и/или после последних 90° пивота и ¼ Команды не сделала хват	Черта не засчитана	Черта должна быть завершена до последних 90 градусов и требуемого хвата

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ЧЕРТЕ – ТОЧКА ПЕРЕСЕЧЕНИЯ (рi)		
Если ¼ Команды или более не совершают попытки исполнения рi	рi без уровня	Не по причине падения или прерывания
Если менее ¼ Команды не совершают попытки исполнения рi	рi понижается на один уровень	Не по причине падения или прерывания
Если ¼ Команды или более завершили рi до оси пересечения ИЛИ начали рi после оси пересечения Исключение: Коллапсирующее Пересечение	рi В	
Если ¼ Команды или более допустили <b>один и тот же тип ошибки ИЛИ разные типы ошибок</b> во время ротейшен (не по причине падения) - Дополнительные рi (включая дополнительные ротейшены в Угловом Пересечении) - рi в разных направлениях в одной и той же линии - Пауза во время рi (не непрерывное) включая дополнительные ротейшены (Угловое пересечение) - Толчок лицом во время исполнения рi спиной - Любая часть рi выполняется на одном и том же месте - Остановка или стационарное исполнение	рi понижается на один уровень за каждую ошибку (один и тот же тип ошибки) <b>ИЛИ</b> рi понижается, если ¼ команды или более допустили разные множественные ошибки (Это понижение делается только один раз и при условии, что других понижений не было сделано)  Самый низкий уровень будет рiВ если все Фигуристы совершили попытку исполнения ротейшена	Понижение за множественные ошибки делается только в том случае, если других понижений не было сделано <b>Дополнительные рi:</b> i) Больше градусов поворота, чем требуется для уровня - Если ротейшен на 720° спиной заканчивается лицом, или наоборот ii) Больше ротейшена, чем требуется для уровня - Если в коллапсирующем пересечении исполняется три ротейшена <b>Пауза во время ротейшена рi (не непрерывное)</b> - Пауза помогает фигуристам проходить в коридоры или пауза может стать причиной столкновения

ТРЕБОВАНИЯ К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ЧЕРТЕ ТОЧКА ПЕРЕСЕЧЕНИЯ ДЛЯ РАЗНЫХ ПЕРЕСЕЧЕНИЙ		
<b>Угловое пересечение</b>		
Если фигуристы меняют ногу или толкаются между дополнительными ротейшены и ротейшне в рi	Рi засчитывается	Смена ноги или толчок разрешены
Если «дополнительные ротейшены» начались после того, как линии наспоились	Рi понижается на один уровень	
Если «дополнительные ротейшены» выполнены как твиззл 720° на двух ногах	Рi понижается на один уровень	

Коллапсирующее пересечение		
• Если во всех углах фигуристы заканчивают первый ротейшен до пересечения • Если во всех углах фигуристы начинают первый ротейшен после пересечения	Рi В	
Если первый рi ротейшен заканчивается до того, как углы начнут пересекаться у ¼ Команды, а второй рi ротейшен заканчивается внутри пересечения	Рi понижается на один уровень	
Если второй рi ротейшен с захода спиной заканчивается лицом внутри квадрата/треугольника	Рi понижается на один уровень	Ротейшены с захода спиной должны заканчиваться спиной
Если второй рi ротейшен с захода спиной заканчивается спиной внутри пересечения, но потом команда скользит лицом до выезда из пересечения без паузы	Рi понижается на один уровень	Если выполняются рi ротейшены спиной, тогда фигуристы должны продолжить скользит спиной ИЛИ фигуристы должны сделать паузу после рi ротейшена спиной ИЛИ потом фигуристы поворачиваются лицом для выезда из пересечения

<b>Пересечение Хлыст</b>		
Если фигуристы выполняют больше, чем $360^\circ$ до того, как пересекутся	Pi понижается на один уровень	
<b>Пересечение №2 у Сензоров</b>		
Если фигуристы выполняют ротейшен на оси пересечения	Pi без уровня	Выполнять ротейшен не разрешено в Коммюнике с требованиями к Хорошо Сбалансированное программе
Если часть команды выполняет один и тот же тип SM с различными движениями в точке пересечения	Pi называется	Команда может выполнять один и тот же тип SM с разными движениями, если одни и те же движения выполняются как минимум $\frac{1}{4}$ команды

<b>ЭЛЕМЕНТ ДВИЖЕНИЕ (ME) – как оценивать ME - понижения</b>		
Первое fm, которое выполняет каждый фигурист, будет определять уровень		
Техническая бригада начинает оценивать fm с того момента, как все фигуристы примут зафиксированную позицию		
Если команда выполняет fm синкопой, то оценка Элемента начнется с того момента, когда группа, выполняющая fm в одном ритме примет фиксированную позицию		
Если меньше, чем $\frac{1}{4}$ команды НЕ совершает попытку исполнения fm	Элемент понижается на 1 уровень	
Если $\frac{1}{4}$ команды и больше НЕ совершает попытку исполнения fm	Элемент без уровня	
<b>Для команды из 16 фигуристов</b>		
ME4 – как минимум 13 фигуристов должны начинать fm в сложной позиции	ME4 – как минимум 10 фигуристов должны начинать fm в сложной позиции	
ME3 – как минимум 8 фигуристов должны начинать fm в сложной позиции	ME3 – как минимум 6 фигуристов должны начинать fm в сложной позиции	
ME2 – как минимум 9 фигуристов должны начинать fm в простой позиции, или не смогли выполнить сложную позицию fm	ME2 – как минимум 7 фигуристов должны начинать fm в простой позиции, или не смогли выполнить сложную позицию fm	
<b>Ошибки в fm:</b>	Каждая ошибка считается отдельно	
- Потеря позиции fm после того, как она была принята		
- Правильная позиция fm не удержана на требуемое количество времени		
Принятие позиции fm → потеря позиции (не удержанна)	Считается как одна ошибка = понижается один раз (<)	
Принятие позиции fm → потеря позиции → Черта → Принятие позиции fm	Считается как одна ошибка = понижается один раз (<)	
Принятие позиции fm → потеря позиции → Черта → Принятие и затем потеря позиции fm	Считается как одна ошибка = понижается один раз (<)	
Принятие позиции fm → потеря позиции → Черта → Позиция fm не принята	Черта не засчитывается	
Позиция fm никогда не принимается	Черта не засчитывается	
Если $\frac{1}{4}$ команды, совершающие попытку выполнить fm допускают ошибку	Считается как одна ошибка	Смотрите страницу 3 для подсчета количество фигуристов, совершающих ошибку в зависимости от количества фигуристов, совершающих попытку исполнения Черты.
Одна ошибка	Элемент понижается один раз (<)	MEB самый низкий возможный уровень
Две ошибки	Элемент понижается один раз (<<)	
Три ошибки	Элемент понижается на один уровень	
Если произошло падение во время того, как фигурист выполнял fm	Элемент называется + Падение	Элемент заканчивается, когда ВСЕ fm завершились
<b>ЧЕРТЫ ME</b>		
Если fm включает Одну или Две Черты	Черта не засчитывается	Если позиция не удержана на необходимое количество времени
Одна черта = позиция должна быть удержанна на 2 секунды до и на 2 секунды после смены		
Две черты = позиция должна быть удержанна на 2 секунды до 1 черты + 2 секунды после 1 черты и до 2ой черты + 2 секунды после второй черты = 6 секунд		

Если команда выполняет Смену направления вращения или Смену Ребра, и после этого выполняет Смену Стороны, то позиция должна быть удержанна на 2 секунды до первой Черты. Смена стороны может происходить сразу после смены направления вращения или после смены ребра, без удержания позиции на 2 секунды на втором ребре перед сменой стороны. Позиция должна быть удержанна как минимум на 2 секунды после смены стороны.	Черта не засчитывается	Убедитесь, что позиция fm удержанна как минимум на 2 секунды перед Сменой направления вращения (или сменой ребра) и как минимум на две секунды после Смены стороны.
Если $\frac{1}{4}$ команды совершает попытку исполнения Черты, но не принимает правильную позицию fm ИЛИ не удерживает позицию как минимум на две секунды до и/или после смены	Черта не засчитывается	Смотрите страницу 3 для подсчета количества фигуристов, совершающих ошибку в зависимости от количества фигуристов, совершающих попытку исполнения Черты.
Если во время Смены направления вращения фигуристы выполняют дополнительные повороты/смены ребра	Черта не засчитывается	(т.е. беговые или дополнительные толчки)
<b>Смена типа</b>		
МЕ3 и МЕ4: Если фигуристы совершают попытку исполнения Черты, и делают поворот на одной ноге или смену ребра между двумя разными типами fm	Черта засчитывается	Поворот на одной ноге и/или смена ребра разрешены. Дополнительные шаги или соединительные шаги не разрешены во время смены позиции/ноги
<b>Смена стороны</b>		
Если $\frac{1}{4}$ от количества фигуристов, совершающих попытку выполнения черты, не скользят по своей траектории до	Черта не засчитывается	Два разрыва = четыре фигуриста
Если $\frac{1}{4}$ от количества фигуристов, совершающих попытку выполнения черты не фиксируют хват до и после смены на 2 секунды	Черта не засчитывается	Отсчет двух секунд начнется для позиции/ребра начнется с того момента, как фигуристы возобновят хват
<b>Вариация входа</b>		
Если $\frac{1}{4}$ от количества фигуристов, совершающих попытку выполнения черты, не принимают правильную позицию fm	Черта не засчитывается	Не требуется, чтобы позиция fm была правильная, удержанна на 2-3 секунды, или была на ребре
<b>Пересечение/проезд между</b>		
Черта должна быть выполнена одновременно	Черта засчитывается	

<b>ЭЛЕМЕНТ БЕЗ ХВАТА (NHE)</b>			
<b>Смена конфигурации</b>			
Если используется открытый блок – считается количество линий, которые создают рамку	4 линии  X X X X X X X X X X X X X X X X	5 линий  X X X X X X X X X X X X X X X	6 линий  X X X X X X X X X X X X X X X X X X
<b>Пivot</b>			
Отсчет градусов пивота закончится, когда движение пивота остановится на две секунды или больше, при смене конфигурации или при смене направления вращения			
Если выполняется Черта + Смена Конфигурации и/или Смена Положения	Черты не засчитываются		
<b>Хореографическая серия</b>			
Если хореографическая серия начинается одновременно с пивотом	Черта засчитывается		

<b>ПАРНЫЙ ЭЛЕМЕНТ (Pa)</b>		
Отсчет количества градусов начнется с момента начала пивота, когда все поддерживаемые фигуристы будут находиться в фиксированной позиции		
<b>Ошибки в Парном Элементе, допущенные поддерживаемым фигуристом</b>	Считается как одна пара с ошибкой	<b>Фигурист не скользит на лезвии:</b> лезвие поддерживаемого фигуриста отрывается от льда, или поддерживаемый фигурист скользит на ботинке. <b>Исключение:</b> при смене ребра во время черты Смена Ребра <b>Неожиданный Вход и/или Выход могут быть выполнены без скольжения на лезвии</b>
- Голова и/или тело выше уровня колена - Любая часть тела касается льда (но при этом это не считается падением) - Если фигурист, не скользит на лезвии во время необходимого вращения - Две ноги во время входа или выхода		
Если Команда выполняет парный циркуль в позиции затяжки/спирали и делает попытку исполнения одной из Черт, указанных для тодесов	Черта засчитывается	Фигуристы могут выбрать любую черту Парного Элемента, независимо от группы сложности. Черта «удержание свободной ноги» не будет засчитана при выполнении Парного Циркуля с затяжками
<b>Для применения снижения ошибки (одни и те же, или разные) должны быть допущены как минимум ¼ Команды (2 пары) или более</b>		
<b>Подсчет количества ошибок для команд, состоящих из 14–16 фигуристов</b>		
Если меньше, чем ¼ команды не совершает попытку исполнения парного элемента	Понижается на один уровень	Не по причине падения
Если ¼ команды или более не совершают попытку исполнения парного элемента	Ра без уровня	Не по причине падения
Если две или три пары допускают ошибку (две пары для команды из 11–13 фигуристов)	Понижается на один уровень	
Если четыре или пять пар допускают ошибку (три пары для команды из 11–13 фигуристов)	Понижается на два уровня	
Если шесть пар допускают ошибку (четыре пары для команды из 11–13 фигуристов)	Понижается на три уровня	
Если все пары допускают ошибку	РаВ	
<b>Смена ребра</b>		
Если поддерживаемый фигурист начинает тодес на ребре ПВВ, и затем меняет ногу на ребро ЛВН	Черта не засчитывается	
<b>Вариация входа</b>		
Если между вариацией входа и тодесом/парным пивотом проходит слишком много времени	Черта засчитывается	Нет требований по времени, которое должно пройти между вариацией входа и принятием позиции в тодесе или пПроном Пивоте

<b>ЭЛЕМЕНТЫ С ПИВОТОМ (PB и PL)</b>		
Если ¼ команды или более не в хвате большую часть времени исполнения Пивота Блока	Элемент без уровня	
<b>ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ПИВОТУ</b>		
<b>Ошибки пивота</b>		
Если как минимум ¼ команды или более сделала следующее:	Уровень будет присвоен по тому, что было выполнено до завершения пивота	Техническая Бригада должна учитывать количество правильно выполненных поворотов/шагов/твиззлов, соединительных шагов, которые произошли до того, как пивот остановился
- Остановила пивот как минимум на две секунды или более (пивот остановился) - Сменила конфигурацию - Сменила направление вращения		
<b>ПРИМЕЧАНИЯ</b>		
Если блок/линия не совершают пивот минимум на 90°	Элемент без уровня	Для PB1/PL1 измерение пивота начинается на первой дуге первого поворота и заканчивается с остановкой пивота Элемента
<b>Для PB3/PL3 – «+ Один сложный поворот на одной ноге»</b>	Поворот будет засчитан	Поворот может быть частью серии

## СМЕНА ЦЕНТРА ПИВОТА – ИЗМЕРЕНИЕ ГРАДУСОВ – БЛОК/ЛИНИЯ

Измерение градусов пивота начнется во время и/или после смены центра пивота

**Для PB2/PL2:** Отсчет градусов пивота заканчивается тогда, когда Блок/Линия останавливают пивот

**Для PB3 и PB4/PL3 и PL4:** пивот заканчивается после выезда из последнего требуемого поворота

Если смена центра пивота выполнена по рисунку в форме полукруга, или дуги, когда фигуристы пересекают свою собственную траекторию

Смена центра пивота не засчитывается  
PB1/PL1 наивысший уровень

Смена центра пивота не будет засчитана не зависимо от того, сколько градусов было выполнено до и/или после смены центра пивота

## ЭЛЕМЕНТ СИНХРОННОЕ ВРАЩЕНИЕ (SySp)

Если  $\frac{1}{4}$  команды не находятся в правильной базовой позиции как минимум три оборота без Черты

SySpB

Если  $\frac{1}{4}$  Команды или более не совершают попытку исполнения вращения

Элемент без уровня

Если меньше, чем  $\frac{1}{4}$  Команды не совершают попытку исполнения вращения

Элемент понижается на один уровень

Если  $\frac{1}{4}$  Команды или более не совершают минимум три оборота во вращении

Элемент без уровня

Если меньше, чем  $\frac{1}{4}$  Команды не совершают минимум три оборота во вращении

Элемент понижается на один уровень

Если  $\frac{1}{4}$  Команды или более не принимают правильную позицию вращения для Черты

Черта не засчитывается

Если  $\frac{1}{4}$  Команды или более не совершают требуемое количество оборотов в правильной позиции вращения для Черты

Черта не засчитывается

Техническая бригада должна учитывать количество оборотов, выполненных в правильной позиции вращения во время Черты

## Сложные позиции вращения

Все фигуристы пытаются выполнить сложную позицию, и максимум  $\frac{1}{2}$  команды или более не находятся в правильной позиции

Черта засчитывается

Если  $\frac{1}{2}$  команда правильно выполняет сложную позицию

## Одноковое вращение

Если ВСЕ фигуристы находятся в сольной базовой позиции (либела/сидя) и  $\frac{1}{4}$  Команды или более не находятся в правильной позиции

Черта не засчитывается

Если ВСЕ фигуристы пытаются выполнить Сложную Сольную Позицию и  $\frac{1}{4}$  Команды или более не принимают Сложную Позицию

Черта не засчитывается

Черта Сложная Позиция будет засчитана, если  $\frac{1}{2}$  Команды принимают позицию.

Если Черта Сложная Позиция не будет засчитана, то и Черта Одноковое Вращение тоже не будет засчитана, так как будет считаться, что команда приняла две разные позиции (одна позиция сложная, а вторая позиция базовая), даже если все фигуристы пытались выполнить один и тот же тип вращения

<b>СМЕЩАЮЩИЕСЯ (TrE) И ВРАЩАЮЩИЕСЯ ЭЛЕМЕНТЫ (C/W)</b>		
Если смещение/вращение остановилось на две секунды или более	Уровень будет присвоен по тому, что было выполнено до окончания смещения	Черты, выполненные после остановки смещения не будут засчитаны при присвоении уровня

<b>ТВИЗЗЛОВЫЙ ЭЛЕМЕНТ (TwE)</b>		
Между твizzлами разрешены максимум четыре постановки ноги		
- Когда фигуристы стоят на двух ногах (выезд из твizzла не считается), это будет считаться как одна постановка ноги		
- Нет ограничений по количеству поворотов или движений, исполненных на одной ноге		
- Пятая постановка ноги должна быть въездом в твizzл		
Если меньше, чем $\frac{1}{4}$ Команды не делают попытку исполнения одного, или двух твizzлов	Элемент понижается на один уровень	
Если $\frac{1}{4}$ Команды или более не делают попытку исполнения одного, или двух твizzлов	Элемент без уровня	
<b>Ошибки при исполнении Твizzлов:</b> один и тот же тип ошибки должен быть допущен $\frac{1}{4}$ команды или более в любом из твizzлов (не по причине падения):	<b>Элемент</b> понижается на один уровень за каждый тип допущенной ошибки <b>ИЛИ</b> Элемент понижается на один уровень если $\frac{1}{4}$ Команды или более допустили несколько разных ошибок  TEB – низший уровень	<b>Для Команды из 16 фигуристов:</b> - Если 4 фигуриста допускают ошибку в твizzле №1 + 4 фигуриста допускают ту же ошибку в твizzле №2 = одна ошибка - Если 4 фигуриста допускают ошибку в твizzле №1 + 4 фигуриста допускают другую ошибку в твizzле №2 = две ошибки - Если 4 фигуриста допускают ошибку в твizzле №1 + 2 фигуриста допускают ту же ошибку в твizzле №2 + 2 фигуриста допускают другую ошибку в твizzле №2 = две ошибки - Если одна ошибка допущена двумя фигуристами в твizzле №1 + 2 фигуриста допустили ту же, или другую ошибку в твizzле №2 = одна ошибка
- Касание свободной ногой льда во время вращения (не включая въезд и выезд)		
- Тройки вместо твizzла		
- Вращение на одном месте во время любой части Твizzла		
- Не было попытки исполнения твizzла		
- Команда выполняет разные твizzлы в одно и то же время		
- Шестая постановка ноги является въездом в твizzл		
- Твizzл выполнен как петля		
Вход и выход из твizzла может быть выполнен на двух ногах		

<b>ПРИМЕЧАНИЯ К ЧЕРТАМ Твizzлового Элемента</b>		
<b>Группа А</b>		
<b>Непрерывное движение рук</b>		
Если Команда использует обе Черты – Непрерывное движение рук и Захват ноги одновременно	Обе черты будут засчитаны	Непрерывное движение рук разрешено выполнять на любом уровне. Движение только одной рукой разрешено, если эта Черта выполняется одновременно с чертой Захват ноги.
<b>Группа С</b>		
<b>Третий твizzл</b>		
Если в третьем твizzле есть ошибка	Черта не засчитывается	
Если третий твizzл не засчитывается, и в нем есть другие Черты	Не засчитываются черты, выполненные в этом твizzле	
Если команда выполняет в третьем твizzле другое количество оборотов, отличное от количества оборотов, выполняемых в первых двух твizzлах	Черта засчитывается	Команда может выполнять любое количество оборотов в любом твizzле, если каждый Твizzл содержит необходимое количество оборотов для каждого уровня
<b>Черты Группы D</b>		
Если вход в твizzл слишком долгий (с прыжком или без), и фигуристы уже сменили положение/конфигурацию/форму Элемента до начала вращения	Черта не засчитывается	Фигуристы уже оказались на новом месте до начала твizzла

## ПРИМЕЧАНИЯ К ОБЩИМ ЧЕРТАМ

### Смена положения (B, C, L, W, NHE, TrE, TwE)

- Каждый фигурист должен активно двигаться по направлению к своему новому месту (Фигуристы могут оставаться на новом месте, или могут вернуться на свое старое место)
- Замедляться для того, чтобы пропустить другого фигуриста/линию для смены положения, нельзя
- Смена положения относится либо к движению линии/спицы, ЛИБО к движению отдельных фигуристов внутри одной и той же линии/спице, которые меняются местами, оставаясь при этом в одной фигуре и одной конфигурации
  - Линии/спицы могут менять положение относительно друг друга
  - Фигуристы/Пары в одной линии/спице могут менять положения относительно друг друга, если при этом все фигуристы/пары сменили свое положение И остались в тех же линиях/спицах
  - Комбинация двух указанных выше методов разрешена
- Если линия/спица состоит из нечетного количества фигуристов, то некоторые фигуристы могут остаться на своем месте после смены положения

### Смена конфигурации (AE, B, C, L, W, NHE, TrE, TwE)

#### Для Блока

- Блок, который совершает только пивот для того, чтобы продемонстрировать новую конфигурацию не будет засчитан как черта «Различные конфигурации»
- Для команд, состоящих из 12-ти фигуристов – смена из четырех линий по три фигуриста в каждой на три линии по четыре фигуриста в каждой (или наоборот) не будет считаться чертой Различные конфигурации
- Смена из открытого блока в закрытый блок не будет засчитана как две разные конфигурации, если при этом не меняется количество линий

### Прыжок и/или выброс (B, C, L, W) / Прыжок не из списка (Pa, ME, TwE) / Прыжок из списка (NHE)

- Необходимо выполнить узнаваемый прыжок (смотрите определение) – может быть с недокрутом, отрыв/приземление может быть на две ноги
- Разрешена небольшая пауза между приземлением из прыжка или прыжка не из списка и началом Pa, fm, или твиззла
- Должно быть движение вверх/вниз (Момент подъема во время отрыва)
- Количество оборотов выполненных каждым фигуристом может быть разным при выполнении одного и того же прыжка

### Смена положения, Смена конфигурации, Смена формы элемента

Форма/конфигурация Элемента может исчезнуть на короткое время во время Смены положения, Смены конфигурации и смены Формы Элемента

Для AL и L: Черты могут выполняться только в конфигурации одна или две линии

Если фигуристы выехали из AL или L для того, чтобы выполнить SM/fe, то эти фигуристы не будут считаться как отдельная линия

C/W: должны продолжать вращение