

# Коммюнике No. 2412 (Изложение)

## **СИНХРОННОЕ КАТАНИЕ** (Заменяет Коммюнике ИСУ № 2318)

Настоящее Коммюнике представляет **РЕКОМЕНДАЦИИ** на сезон 2021/22 по следующим вопросам:

- Рекомендации по снижениям, применяемых Рефери, Судьями и Технической Бригадой
- Определение GOE Элементов Синхронного Катания
- Рекомендации для Судей по Корректировка GOE
- Рекомендации для Судей по определению Компонентов Программы в Синхронном Катании

Tubbergen,  
21 Июля, 2021  
Lausanne,

**Jan Dijkema**, President

**Fredi Schmid**, Director General

© Ульяна Чиркова – русский перевод (ред. 24.07.2021)

## 2021/22 Рекомендации по снижениям, применяемых Рефери, Судьями и Технической Бригадой

### Рефери и Судьи \*)

**Нарушения по костюму и реквизиту**, Правило 951 пункт 1 -1.0  
(излишняя театрализованность, включая макияж, перья не разрешены  
нигде, стразы или пайетки не разрешены на лице)

**Чрезмерное разделение команды, Не разрешено**, Правило 992 пункт 3: -1.5  
(разделение команды более, чем это необходимо до объединения вновь)

### Рефери

**Падение части Костюма на лед**, Правило 951 пункт 2 -1.0

**Поздний Старт**, Правило 838 пункт 1. Между 1 минутой и 30 секундами -1.0

**Нарушение правила по Музыке**, Правило 991 пункт 2а) -1.0

**Нарушение Правила по Времени**, за каждые 5 секунд, превышающие 2 мин  
50 секунд (КП), Правило 952 -1.0

**Нарушение Правила по Времени**, за каждые 5 недостающих или лишних  
секунд (ПП), Правило 952 пункт 2 -1.0

**Прерывание исполнения программы**, на более чем 10 секунд (вызванное  
падением/запинкой), Правило 953, пункт:  
более чем 10-20 секунд -1.0  
более чем 20-30 секунд -2.0  
более чем 30-40 секунд -3.0

если второе прерывание более чем 40 секунд,

или программа не завершена

Команда дискв.

**Неблагоприятные условия перед исполнением программы,  
с предоставлением времени (3 минуты) для их устранения, Правило 965 пункт 6** -5.0

**Чрезмерная остановка, Не разрешено**, Правило 992 пункт 3:  
более чем на 5 секунд в произвольной программе более чем 2 раза (Сен/Юн) -1.5  
более чем на 5 секунд в произвольной программе более чем 1 раз (Новисы)) -1.5

### Техническая Бригада \*\*)

**Падение**, Правило 953 пункт 1: **Один (1) Фигурист** (каждый раз) -1.0

**Запрещенные**, Правило 992 пункт 2: -2.0

**Не выполнены требования к ограничению ледовой площадки,**  
Правило 843 пункт 1 м): -1.5

**Короткая Программа: Не предписанные, Дополнительные или Повторенные**  
Элементы, Правило 991 пункт 3а) -1.5

**Неправильная форма элемента**, Правило 991 пункт 3е) Без уровня

**Черты/Дополнительные черты:**  
**Пропущенные требования**, Правило 991 пункт 3б) -0.5

**Не разрешено**, Правило 992 пункт 3:  
Любые поддержки, если не требуются (Короткая Программа) -1.5  
Поддержки/Вольты (Новисы) -1.5

**(См. Руководство по снижениям для Технической Бригады для специфических ошибок)**

\*)Рефери + Судьи: Снижение производится в соответствии с мнением большинства Судей Бригады, которая включает всех Судей и Рефери. Снижение не производится при делёжке 50:50 голосов. Судьи и Рефери для введения своего мнения нажимают кнопку на своём дисплее.

\*\*)Техническая Бригада: Технический Специалист идентифицирует, Технический Контролер авторизует или исправляет и делает снижение. В то же время, если оба Технических Специалиста не согласны с исправлением Технического Контролера, первоначальное решение Технического Специалиста и Ассистента Технического Специалиста остается в силе.

## 2021/22 Определение GOE Элементов Синхронного Катания

Качество исполнения										
-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5
Чрезвычайно плохо	Очень плохо	Плохо	Слабо	Приемлемо	Средне	Выше среднего	Хорошо	Очень хорошо	Превосходно	Выдающийся
6+ буллитов	5 буллитов	3-4 буллита	2 буллита	1 буллит	-/+	1 буллит	2 буллита	3-4 буллита	5 буллитов	6+ буллитов

Финальное GOE исполненного Элемента базируется в первую очередь на оценке **ключевых аспектов/буллитов и дополнительных аспектов/буллитов** Элемента, результатом чего является Стартовое GOE. Далее, Судья увеличивает и/или понижает это Стартовое GOE в соответствии с **положительными или негативными критериями для Элемента**.

### КЛЮЧЕВЫЕ АСПЕКТЫ/БУЛЛИТЫ

Все Элементы оцениваются, принимая во внимание три ключевых аспекта/буллита, имеющие равное значение:

- Форма** Окружность, прямизна, выравнивание или интервалы, симметрия повсеместно в Элементе
- Унисон** Исполнение Элемента вместе, четкие линии тела, шаг в шаг, параллельно или синкопировано
- Скорость и Плавность** Контроль темпа или скорость сохранены в Элементе, или есть ускорение Движение внутри и между, или сквозь Элемент, продвижение без усилий

### ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ АСПЕКТЫ/БУЛЛИТЫ

Элементы также оцениваются, принимая во внимания следующие дополнительные аспекты/буллиты:

- Разнообразие и качество Шагов, Поворотов, Движений и Хватов
- Вход и/или выход в/из Элемента выполнен оригинально
- Выполнение без усилий и качество исполнения Черт
- Отражает музыкальные фразировки, темп или характер музыки
- Линии тела, гибкость и/или эстетически приятные позиции

### Ошибки:

- Небольшие ошибки не влияют на целостность и плавность исполнения Элемента и не должны наказываться при присвоении GOE
- Серьезные ошибки влияют на целостность и плавность исполнения Элемента и/или на исполнение Элемента под музыку (должны наказываться в GOE и Компонентах Программы)
- Каждая ошибка, допущенная в одном Элементе должна отражаться в финальном GOE и в Компонентах Программы
- Для того, чтобы присвоить Элементу +5, необходимо, чтобы: все три Ключевых Аспекта/буллита были представлены и все Аспекты/буллиты должны быть исполнены как минимум превосходно, и Элемент **не должен содержать ошибок и/или серьезных ошибок**
- Для того, чтобы присвоить Элементу +4, необходимо, чтобы: два из трех Ключевых Аспекта/буллита были представлены и все Аспекты/буллиты должны быть исполнены как минимум Очень Хорошо, и Элемент **не должен содержать серьезных ошибок**

## 2019/20 Рекомендации для Судьей по Корректировка GOE

Падение (падения) - Серьезные ошибки	Понизить	Не выше	Ключевые аспекты/Буллиты
Падение одного фигуриста в Элементе (в зависимости от продолжительности)	-2 to -3		Форма
Падение двух фигуристов в элементе	-4		Унисон
Падение трех (3) или более фигуристов в элементе		-5	Скорость и плавность
Небольшие ошибки	Понизить	Не выше	Дополнительные аспекты/Буллиты
Спотыкания, столкновения или касание свободной ногой или рукой	-1 каждая		Разнообразие и качество Шагов, Поворотов, Движений и <u>Хватов</u>
Разрывы хвата или низкое качество хватов	-1 каждая		Вход и/или выход в/из Элемента выполнен оригинально
Видимые ошибки	-1 каждая		Выполнение без усилий и качество исполнения Черт
Длительная подготовка к элементу	-1		Отражает музыкальные фразировки, темп или характер музыки
<u>Черты (переплетение, пивот, смена положения, сложный вход/выход, повороты в РВ) не выполнены одновременно</u>	Мах -2 за элемент		Линии тела, гибкость и/или эстетически приятные позиции
<u>Дополнительные черты (Дорожка Шагов, движения произвольного катания или точка пересечения) не выполнены одновременно</u>	-2		

  

Критерии для Элемента	Повысить	Понизить	Не выше	Критерии для Элемента	Повысить	Понизить	Не выше
Артистические Элементы (Блок, Круг, Линия, Колесо)				Элемент Движения			
Креативная вариация базовой формации	+1			Выдающаяся гибкость и линии тела в fm	+2		
Не отражает музыку, темп, или нюансы музыки			0	Интересный рисунок	+1		
Элементы с Пивотом (Блок, Линия)				Элемент Без Хвата			
Сильный, контролируемый пивот	+1			Интервалы внутри блока сохраняются на расстоянии не более, чем длина двух рук	+2		
Скорость не сохраняется во время пивота		-1					
Линии изгибаются во время пивота		-2		Парный Элемент			
Вращающиеся/Смещающиеся Элементы (Круг, Колесо)				Выдающаяся синхронизация Пар	+2		
<b>Смещение:</b> Хорошее покрытие льда	+1			Гибкость, сильная позиция тела	+1		
<b>Колесо:</b> Спицы находятся далеко от центра		-1		Выход с ускорением на хорошем ребре	+1		
Отсутствие центробежной силы			-2	Элемент Синхронное Вращение			
Элемент Пересечение				Выдающаяся синхронизация во всех 3 фазах	+2		
Выдающаяся скорость и одновременное пересечение	+2			Выдающаяся техника Вращения (с поправкой на минимальное расхождение в унисоне)	+2		
Не одновременное пересечение		-2		Потеря центровки (перемещение)		-1	
Форма не сохраняется в фазах приближения или выхода		-1 каждая		Твиззловый Элемент			
<b>Столкновение во время Пересечения – Серьезная Ошибка</b>			-3	Выдающаяся синхронизация	+2		
Элемент Поддержки				Интересный рисунок	+1		
Выдающаяся гибкость и позиция поднимаемых Фигуристов	+2			Вход и выход из Твиззла на одной ноге	+1		
Хорошее покрытие льда	+1						
<b>Креативная:</b> Креативная позиция и рисунок	+1						
<b>Разрушение Поддержки – Серьезная Ошибка</b>			-3				

## Рекомендации для Судей по определению Компонентов Программы в Синхронном Катании

СКОЛЬЖЕНИЕ	ТРАНЗИШЕН	ПРЕДСТАВЛЕНИЕ	КОМПОЗИЦИЯ	ИНТЕРПРИТАЦИЯ
Общее качество катания на коньках и уверенность, контроль рёберности и лёгкость движения по льду, демонстрируемая при помощи терминологии фигурного катания (рёбра, повороты, шаги и т. д.), чистота и ясность техники катания при использовании лёгкой, естественной и непринуждённой (без видимых усилий) мощи для ускорений и вариаций скорости.	Целенаправленная, разнообразная и/или сложная и замысловатая работа ног, а также позиции, движения, хваты и формации, соединяющие все Элементы.	Вовлечённость команды в процесс физически, эмоционально и интеллектуально. Это то, как команда переводит (переносит в зал) свою версию содержания выбранной музыки и композиции.	Преднамеренная, развивающаяся и/или оригинальная аранжировка (компоновка и систематизация) всех движений в соответствии с принципами пропорциональности, гармонии, сплочённости, пространства, рисунка, структуры и фразировок.	Персональный, творческий и искренний перевод ритма, характера и содержания музыки движениями на льду.
Использование глубоких ребер, шагов и поворотов	Продолженность движений от одного Элемента к другому	Физическая, эмоциональная, интеллектуальная вовлеченность	Цель (идея, концепция, видение)	Движение и шаги в такт музыки
Баланс и ритмичность работы колена, точность постановки конька	Разнообразие (включая разнообразие хватов)	Проекция	Рисунок и покрытие льда	Выражение музыкального стиля, характера и ритма
Легкость и плавность скольжения	Сложность	Осанка и чистота движений	Использование личного пространства и использование хватов	Выражение тонких деталей и нюансов музыки
Разнообразное использование мощи, скорости и ускорения	Качество	Разнообразие и контраст движений, энергия	Фразы и форма (движения и рисунок должны отражать музыкальные фрагменты)	Взаимоотношение между фигуристами, отражающее характер и ритм музыки
Умение двигаться в разных направлениях		Стиль и индивидуальность	Оригинальность задумки	
Умение скользить на одной ноге		Унисон и единство		
		Взаимодействие внутри команды, смена хватов		

Категория	Оценка	Определение	Если что-то произошло...	Влияние на Синхронное Катание
Платиновый	10.00	Выдающийся	Падение или серьезная ошибка	Максимум 9.75 для каждого из компонентов
Бриллиантовый	9.00 – 9.75	Превосходно	<u>Падения или серьезные ошибки</u>	Максимум 9.00 для каждого из компонентов
Золотой	8.00 – 8.75 7.00 – 7.75	Очень Хорошо Хорошо		
Зеленый	6.00 – 6.75 5.00 – 5.75	Выше среднего Средне		
Оранжевый	4.00 – 4.75 3.00 – 3.75	Приятно Слабо		
Красный	2.00 – 2.75 1.00 – 1.75 0.25 – 0.75	Плохо Очень плохо Невероятно плохо		