

Regulamin Łyżwiarstwa Synchronicznego

Szczegółowy regulamin dostępny jest na stronie ISU www.isu.org. Niniejszy regulamin zawiera tylko odstępstwa w Polsce od regulaminu ISU, celem zwiększenia konkurencyjności w kraju.

W sezonie 2015/2016 rozgrywane będą konkurencje w kategoriach: Beginners, Basic Novice, Advanced Novice, Junior, Senior, Mixed Age, Adult

Beginners

Dla kategorii Beginners obowiązują regulamin ISU jak dla kategorii Basic Novice przy czym maksymalny poziom elementów może być nie wyższy niż level basic. Wykonanie elementu na wyższym poziomie spowoduje ocenieniem go na poziomie level basic.

Program dowolny:

Czas trwania: 3 min +/- 10 s

Wiek zawodników: Przed 1 lipca nie ukończone 12 lat. Nie więcej niż 20% zawodników może być starszych o 1 kategorię wiekową

Liczba zawodników: 8-16 osób (+ do 4 rezerwowych)

Faktor: 1,7

Komponenty: Skating Skills, Performance/Execution, Interpretation

Liczba chwytów: 3

Dobrze skomponowany program zawiera pięć (5) następujących elementów i dodatkowo jeden opcjonalny:

- 1) Intersekcja (bez pi)
- 2) Linear element- Linia
- 3) Pivoting element- Blok
- 4) Rotating element- Wheel
- 5) Traveling element- Koło
- 6) Jeden z następujących opcjonalnych elementów:
 - a) Element kreatywny
 - b) Element kombinowany

Basic Novice

Dla kategorii Basic Novice obowiązują regulamin ISU jak dla kategorii Basic Novice. Maksymalny poziom elementu może być wykonany przy czym wywołany poziom elementu będzie nie wyższy niż maksymalny pomniejszony o 1 poziom.

Program dowolny:

Czas trwania: 3 min +/- 10 s

Wiek zawodników: Przed 1 lipca nie ukończone 15 lat
Liczba zawodników: 8-16 osób (+ do 4 rezerwowych)
Faktor: 1,7
Komponenty: Skating Skills, Performance/Execution, Interpretation
Liczba chwytów: 3

Dobrze skomponowany program zawiera pięć (5) następujących elementów i dodatkowo jeden opcjonalny:

- 1) Intersekcja (bez pi)
- 2) Linear element- Linia
- 3) Pivoting element- Blok
- 4) Rotating element- Wheel
- 5) Traveling element- Koło
- 6) Jeden z następujących opcjonalnych elementów:
 - a) Element kreatywny
 - b) Element kombinowany

Advanced Novice

Dla kategorii Advanced Novice obowiązują regulamin ISU jak dla kategorii Advanced Novice.

Program dowolny:

Czas trwania: 3min 30 s +/- 10 s
Wiek zawodników: Przed 1 lipca nie ukończone 15 lat. Nie więcej niż 20% zawodników może być starszych lub młodszych o 1 kategorię wiekową.
Liczba zawodników: 16 osób (+ do 4 rezerwowych)
Faktor: 1,0
Komponenty: Skating Skills, Performance/Execution, Transitions, Interpretation, Choreography/Composition
Liczba chwytów: 3

Dobrze skomponowany program zawiera siedem (7) elementów: pięć (5) wymaganych i dwa (2) z grupy A i B

- 1) Intersekcja
- 2) Element w ruchu
- 3) Element bez trzymania
- 4) Pivoting element- Blok
- 5) Traveling element- Koło
- 6) Po jednym elemencie z następujących grup:
 - Grupa A:
Rotating element- Wheel lub
Linear element- Linia
 - Grupa B
Element kreatywny lub
Element kombinowany

JUNIOR

Dla kategorii Junior obowiązują regulamin ISU jak dla kategorii Junior.

Program krótki:

Czas trwania: max 2:50

Wiek zawodników: Przed 1 lipca ukończone 12 lat ale nie ukończone 19.

Nie więcej niż 20% zawodników może być starszych lub młodszych o 1 kategorię wiekową.

Liczba zawodników: 12-16 osób (+ do 4 rezerwowych)

Faktor: 0,8

Komponenty: Skating Skills, Performance/Execution, Transitions, Interpretation, Choreography/Composition

Liczba chwytów:3

1) Intersekcja:

- Intersekcja typu Trójkąt
- Pi jest wymagany

2) Element w ruchu

- Jeden (1) Fm musi być wykonany bez podtrzymywania przez przynajmniej ½ drużyny
- Fmy muszą być wykonywane przez wszystkich zawodników równocześnie
- Fm musi być wykon przez minimum 4 zawodników.
- Cechy są dozwolone i będą zaliczone jeżeli zostaną poprawnie wykonane

3) Element bez trzymania

- Konfiguracja blok 4x4
- Sekwencja kroków jest wymagana
- Cechy są dozwolone i będą zaliczone jeżeli zostaną poprawnie wykonane

4) Pivoting element- Blok

- Wymagany jest pivot w konfiguracji 4 linii
- Wymagana jest jedna zmiana konfiguracji
- Zmiana konfiguracji może być wykonana przed lub po pivocie ale nie w trakcie
- Zmiana punktu pivotu jest dozwolona i będzie zaliczona jeżeli zostanie poprawnie wykonana

5) Traveling element- Wheel

- Przesuw w konfiguracji trzy ramiennej
- 1 zmiana konfiguracji jest wymagana
- Cechy są dozwolone i będą zaliczone jeżeli zostaną poprawnie wykonane

Program dowolny:

Czas trwania: : 4 min +/- 10 s

Faktor: 1,6

Komponenty: Skating Skills, Performance/Execution, Transitions, Interpretation, Choreography/Composition

Liczba chwytów: 3

Program musi zawierać pięć (5) następujących elementów:

- 1) Intersekcja
- 2) Element w ruchu
- 3) Element bez trzymania
- 4) Pivoting element- Linia
- 5) Traveling element- Koło

Dodatkowo do wyboru po jednym elemencie z następujących grup:

Grupa A

- Linear element- Blok
- Rotating element- Wheel

Grupa B

- Element w ruchu (Wszystkie fm muszą być inne niż wykonane w trakcie obowiązkowego Elementu w ruchu)
- Element parowy
- Synchroniczny piruet

Grupa C

- Element kreatywny
- Element kombinowany

Senior

Dla kategorii Senior obowiązują regulamin ISU jak dla kategorii Senior.

Program krótki:

Czas trwania: max 2:50

Wiek zawodników: Przed 1 lipca ukończone 14 lat

Liczba zawodników: 16 osób (+ do 4 rezerwowych)

Faktor: 0,8

Komponenty: Skating Skills, Performance/Execution, Transitions, Interpretation, Choreography/Composition

Liczba chwytów: 3

1) Intersekcja:

- Intersekcja typu Box
- Pi jest wymagany

2) Element w ruchu

- Jeden (1) Fm musi być wykonany bez podtrzymywania przez przynajmniej 1/2 drużyny
- Fmy muszą być wykonywane przez wszystkich zawodników równocześnie
- Fm musi być wykonany przez minimum 4 zawodników.
- Cechy są dozwolone i będą zaliczone jeżeli zostaną poprawnie wykonane

3) Element bez trzymania

- Konfiguracja blok 4x4
- Sekwencja kroków jest wymagana

- Cechy są dozwolone i będą zaliczone jeżeli zostaną poprawnie wykonane
- 4) Pivoting element- Blok
- Wymagany jest pivot w konfiguracji 3 linii
 - Wymagana jest jedna zmiana konfiguracji
 - Zmiana konfiguracji może być wykonana przed lub po pivocie ale nie w trakcie
 - Zmiana punktu pivotu jest dozwolona i będzie zaliczona jeżeli zostanie poprawnie wykonana
- 5) Traveling element- Wheel
- Przesuw w konfiguracji trzy ramiennej
 - 1 zmiana konfiguracji jest wymagana
 - Cechy są dozwolone i będą zaliczone jeżeli zostaną poprawnie wykonane

Program dowolny:

Czas trwania: : 4:30 min +/- 10 s

Faktor: 1,6

Komponenty: Skating Skills, Performance/Execution, Transitions, Interpretation, Choreography/Composition

Liczba chwytów: 3

Program musi zawierać siedem (7) następujących elementów:

- 1) Podnoszenie grupowe
- 2) Dwie (2) różne intersekcje
- 3) Element w ruchu
- 4) Element bez trzymania
- 5) Pivoting element- Linia
- 6) Traveling element- Koło

Dodatkowo do wyboru po jednym elemencie z następujących grup:

Grupa A

- Linear element- Blok
- Rotating element- Wheel

Grupa B

- Element w ruchu (Wszystkie fm muszą być inne niż wykonane w trakcie obowiązkowego Elementu w ruchu)
- Element parowy
- Synchroniczny piruet

Grupa C

- Element kreatywny
- Element kombinowany

Mixed Age

Dla kategorii Mixed Age obowiązują regulamin ISU jak dla kategorii Advanced Novice.

Program dowolny:

Czas trwania: 3:30 min +/- 10 s

Wiek zawodników: Bez limitu

Liczba zawodników: 8-16 osób (+ do 4 rezerwowych)

Faktor: 1,6

Komponenty: Skating Skills, Performance/Execution, Transitions, Interpretation,

Choreography/Composition

Liczba chwytów: 3

Dobrze skomponowany program zawiera siedem (7) elementów: pięć (5) wymaganych i dwa (2) z grupy A i B

- 1) Intersekcja
- 2) Element w ruchu
- 3) Element bez trzymania
- 4) Pivoting element- Blok
- 5) Traveling element- Koło

Po jednym elemencie z następujących grup:

Grupa A:

Rotating element- Wheel lub

Linear element- Linia

Grupa B

Element kreatywny lub

Element kombinowany

Adult

Dla kategorii Adult obowiązują regulamin ISU jak dla kategorii Adult

Program dowolny:

Czas trwania: 3 min +/- 10 s

Wiek zawodników: Bez limitu

Liczba zawodników: 8-16 osób (+ do 4 rezerwowych)

Faktor: 1,6

Komponenty: Skating Skills, Performance/Execution, Transitions, Interpretation,

Choreography/Composition

Liczba chwytów: 3

Dobrze skomponowany program zawiera pięć (5) następujących elementów i dodatkowo jeden opcjonalny::

- 1) Intersekcja
- 2) Linear element- Linia
- 3) Pivoting element- Blok
- 4) Rotating element- Wheel
- 5) Traveling element- Koło
- 6) Jeden z następujących elementów opcjonalnych:
 - a) Element kreatywny
 - b) Element kombinowany