

## Regulamin Łyżwiarstwa Synchronicznego

W sezonie 2017/2018 w konkurencjach łyżwiarstwa synchronicznego rozgrywanych na zawodach sankcjonowanych przez Polski Związek Łyżwiarstwa Figurowego (PZŁF) obowiązują przepisy regulujące konkurencje łyżwiarstwa synchronicznego, obowiązujące w Międzynarodowej Unii Łyżwiarskiej (ISU), **chyba że niniejszym Regulamin stanowi inaczej**. Szczegółowy regulamin dostępny jest na stronie ISU ([www.isu.org](http://www.isu.org)).

W celu uniknięcia wątpliwości Zarząd PZŁF wskazuje, że niniejszy Regulamin zawiera jedynie odstępstwa od regulaminu ISU, wprowadzone celem zwiększenia konkurencyjności łyżwiarstwa synchronicznego w kraju.

W sezonie 2017/2018 rozgrywane będą zawody w następujących kategoriach wiekowych:

- Pre-Juvenile,
- Juvenile,
- Basic Novice,
- Advanced Novice,
- Junior B,
- Junior,
- Senior,
- Mixed Age,
- Adult.

### Pre-Juvenile

Dla kategorii Pre-Juvenile obowiązują regulamin ISU jak dla kategorii Basic Novice. W kategorii Pre-Juvenile każdy wykonany element może uzyskać poziom nie wyższy niż poziom „base” zastrzeżony dla danego rodzaju elementu w regulaminie ISU. Cechy elementu zwiększające jego poziom powyżej maksymalnego poziomu zastrzeżonego dla kategorii Pre-Juvenile mogą zostać wykonane lecz będą ignorowane przez Panel Techniczny.

#### Program dowolny:

Czas trwania programu: 3 min +/- 10 s

Wiek zawodników: przed 1 lipca 2017 r. nie ukończone 11 lat.

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

Faktor komponentów: 1,7

Oceniane komponenty: Skating Skills, Performance, Interpretation.

Liczba chwytów: 3

Dobrze skomponowany program dowolny Pre-Juvenile powinien zawierać sześć (6) elementów: pięć (5) elementów obowiązkowych i dodatkowo jeden (1) element opcjonalny:

- 1) Intersekcja (bez pi) (Intersection Element),
- 2) Linear element – Linia (Linear Element – Line),
- 3) Pivoting element – Blok (Pivoting Element – Block),

- 4) Rotating element – Wheel (Rotating Element – Wheel),
- 5) Traveling element – Koło (Traveling Element – Circle),
- 6) Jeden z następujących opcjonalnych elementów:
  - a) Element kreatywny (Creative Element),
  - b) Element kombinowany (Combined Element).

## **Juvenile**

Dla kategorii Juvenile obowiązuje regulamin ISU jak dla kategorii **Basic Novice**. W kategorii Juvenile każdy wykonany element może uzyskać poziom nie wyższy niż maksymalny poziom zastrzeżony dla danego rodzaju elementu w regulaminie ISU, obniżony o jeden poziom (ISU max level - 1). Cechy elementu zwiększające jego poziom powyżej maksymalnego poziomu zastrzeżonego dla kategorii Juvenile mogą zostać wykonane lecz będą ignorowane przez Panel Techniczny.

### Program dowolny:

Czas trwania programu: 3 min +/- 10 s

Wiek zawodników: przed 1 lipca 2017 r. nie ukończone 13 lat.

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

Faktor komponentów: 1,7

Oceniane komponenty: Skating Skills, Performance, Interpretation

Liczba chwytów: 3

Dobrze skomponowany program dowolny Juvenile powinien zawierać sześć (6) elementów: pięć (5) elementów obowiązkowych i dodatkowo jeden (1) element opcjonalny:

- 1) Intersekcja + pi (Intersection Element + Point of Intersection),
- 2) Linear element – Linia (Linear Element – Line),
- 3) Pivoting element – Blok (Pivoting Element – Block),
- 4) Rotating element – Wheel (Rotating Element – Wheel),
- 5) Traveling element – Koło (Traveling Element – Circle),
- 6) Jeden z następujących opcjonalnych elementów:
  - a) Element kreatywny (Creative Element),
  - b) Element kombinowany (Combined Element).

## **Basic Novice**

Dla kategorii Basic Novice obowiązuje regulamin ISU jak dla kategorii **Basic Novice**. W kategorii Basic Novice każdy wykonany element może uzyskać poziom nie wyższy niż maksymalny poziom zastrzeżony dla danego rodzaju elementu w regulaminie ISU, obniżony o jeden poziom (ISU max level - 1). Cechy elementu zwiększające jego poziom powyżej maksymalnego poziomu zastrzeżonego dla kategorii Basic Novice mogą zostać wykonane lecz będą ignorowane przez Panel Techniczny.

### Program dowolny:

Czas trwania programu: 3 min +/- 10 s

Wiek zawodników: przed 1 lipca 2017 r. nie ukończone 15 lat

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

Faktor komponentów: 1,7

Oceniane komponenty: Skating Skills, Performance, Interpretation

Liczba chwytów: 3

Dobrze skomponowany program dowolny Basic Novice powinien zawierać sześć (6) elementów: pięć (5) elementów obowiązkowych i dodatkowo jeden (1) element opcjonalny:

- 1) Intersekcja + pi (Intersection Element + Point of Intersection),
- 2) Linear element – Linia (Linear Element – Line),
- 3) Pivoting element – Blok (Pivoting Element – Block),
- 4) Rotating element – Wheel (Rotating Element – Wheel),
- 5) Traveling element – Koło (Traveling Element – Circle),
- 6) Jeden z następujących opcjonalnych elementów:
  - a) Element kreatywny (Creative Element),
  - b) Element kombinowany (Combined Element).

## **Advanced Novice**

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

Program dowolny:

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

Wiek zawodników: przed 1 lipca 2017 r. nie ukończone 15 lat..

Liczba zawodników: 16 osób (+ do 4 rezerwowych)

Faktor komponentów: 1,0

Oceniane komponenty: Skating Skills, Transitions, Performance, Composition, Interpretation,

Liczba chwytów: 3

Dobrze skomponowany program dowolny Advance Novice powinien zawierać siedem (7) elementów: pięć (5) obowiązkowych i po jednym elemencie opcjonalnym z grupy A i B

- 1) Intersekcja + pi (Intersection Element + Point of Intersection),
- 2) Element w ruchu (Move Element),
- 3) Element bez trzymania (No Hold Element),
- 4) Pivoting element – Blok (Pivoting Element – Block),
- 5) Traveling element – Koło (Traveling Element – Circle),

Po jednym elemencie z następujących grup:

Grupa A:

- Rotating element – Wheel (Rotating Element – Wheel),
- Linear element – Linia (Linear Element – Line),

Grupa B:

- Element kreatywny (Creative Element),
- Element kombinowany (Combined Element).

## **Junior B**

Dla kategorii Junior B obowiązują regulamin ISU jak dla kategorii **Junior**.

Program dowolny:

Czas trwania programu: 4 min +/- 10 s

Wiek zawodników: przed 1 lipca 2017 r. ukończone 13 lat ale nie ukończone 19 lat.

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

liczba wszystkich zawodników w drużynie	20	19	18	17	16	15	14	13	12
minimalna liczba zawodników w swojej kategorii wiekowej	16	15	14	13	13	12	11	10	10
maksymalna liczba zawodników poza kategorią wiekową	4	4	4	4	3	3	3	3	2

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

Faktor komponentów: 1,6

Oceniane komponenty: Skating Skills, Transitions, Performance, Composition, Interpretation.

Liczba chwyków: 3

Program dowolny Junior B powinien zawierać siedem (7) elementów: cztery (4) elementy obowiązkowe i po jednym (1) elemencie opcjonalnym z grupy A, B i C:

- 1) 2 różne Intersekcje (Intersection Elements),
  - W jednej intersekcji dozwolony jest pi, które będzie wywołane.
  - W jednej intersekcji pi nie jest dozwolone i nie będzie wywołane. W czasie każdej fazy intersekcji zachęca się drużyny do wykazania kreatywności.
- 2) Element bez trzymania (No Hold Element),
- 3) Element parowy (Pair Element),

Dodatkowo do wyboru po jednym elemencie z następujących grup:

Grupa A

  - Element w ruchu (Move Element),
  - Synchroniczny piruet (Synchronized Spin Element),

Grupa B

  - Element kreatywny (Creative Element),
  - Element kombinowany (Combined Element),

Grupa C

  - Linear element – Blok (Linear Element – Block),
  - Linear element – Linia (Linear Element – Line),
  - Rotating element – Koło (Rotating Element – Circle),
  - Rotating element – Wheel (Rotating Element – Wheel).

## **JUNIOR**

Dla kategorii Junior obowiązują regulamin ISU jak dla kategorii **Junior**.

Program krótki:

Czas trwania programu: max 2:50

Wiek zawodników: przed 1 lipca ukończone 13 lat ale nie ukończone 19 lat.

Liczba zawodników: 16 osób (+ do 4 rezerwowych)

Faktor komponentów: 0,8

Oceniane komponenty: Skating Skills, Transitions, Performance, Composition, Interpretation.

Liczba chwyków: 3

Program krótki Junior powinien zawierać siedem (5) elementów obowiązkowych:

- 1) Intersekcja + pi (Intersection Element + Point of Intersection):
  - Intersekcja typu Angled,
  - Pi jest wymagany,
  - Cechy są dozwolone i będą zaliczone jeżeli zostaną poprawnie wykonane,
- 2) Element bez trzymania (No Hold Element):

- Sekwencja kroków jest wymagana,
  - Cechy są dozwolone i będą zaliczone jeżeli zostaną poprawnie wykonane,
- 3) Pivoting element – Blok (Pivoting Element – Block):
- Wymagany jest pivot w konfiguracji 4 linii,
  - Zmiana punktu pivotu jest dozwolona i będzie zaliczona jeżeli zostanie poprawnie wykonana,
- 4) Piruet synchroniczny (Synchronized Spin Element):
- Pozycja stana,
- 5) Traveling element – Wheel (Traveling Element – Wheel):
- Przesuw musi być wykonane w formacji 3 linii,
  - Cechy są dozwolone i będą zaliczone jeżeli zostaną poprawnie wykonane.

#### Program dowolny:

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

Wiek zawodników: jak w programie krótkim

Liczba zawodników: jak w programie krótkim

Faktor komponentów: 1,6

Oceniane komponenty: Skating Skills, Transitions, Performance, Composition, Interpretation.

Liczba chwytów: 3

Program dowolny Junior powinien zawierać siedem (7) elementów: cztery (4) elementy obowiązkowe i po jednym (1) elemencie opcjonalnym z grupy A, B i C:

- 1) 2 różne Intersekcje (Intersection Elements):
- W jednej intersekcji dozwolony jest pi, które będzie wywołane,
  - W jednej intersekcji pi nie będzie wywołane. W czasie każdej fazy intersekcji zachęca się drużyny do wykazania kreatywności.
- 2) Element bez trzymania (No Hold Element),
- 3) Element parowy (Pair Element),
- 4) Dodatkowo do wyboru po jednym elemencie z następujących grup:
- Grupa A
- Element w ruchu (Move Element),
  - Synchroniczny piruet (Synchronized Spin Element),
- Grupa B
- Element kreatywny (Creative Element),
  - Element kombinowany (Combined Element),
- Grupa C
- Linear element – Blok (Linear Element – Block),
  - Linear element – Linia (Linear Element – Line),
  - Rotating element – Koło (Rotating Element – Circle),
  - Rotating element – Wheel (Rotating Element – Wheel),

## Senior

Dla kategorii Senior obowiązują regulamin ISU jak dla kategorii **Senior**.

#### Program krótki:

Czas trwania programu: max 2:50

Wiek zawodników: przed 1 lipca 2017 r. ukończone 14 lat  
Liczba zawodników: 16 osób (+ do 4 rezerwowych)  
Faktor komponentów: 0,8  
Oceniane komponenty: Skating Skills, Transitions, Performance, Composition, Interpretation.  
Liczba chwytów: 3

Program krótki Senior powinien zawierać siedem (5) elementów obowiązkowych:

- 1) Intersekcja (Intersection Element + Point of Intersection):
  - Intersekcja typu Whip,
  - Pi jest wymagane,
  - Cechy są dozwolone i będą zaliczone jeżeli zostaną poprawnie wykonane.
- 2) Element w ruchu (Move Element):
  - Jeden (1) Fm musi być wykonany bez podtrzymywania z nogą wolną skierowaną do tyłu przez przynajmniej ½ drużyny,
  - Fm 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 (No Hold Element):
  - Sekwencja kroków jest wymagana,
  - Cechy są dozwolone i będą zaliczone jeżeli zostaną poprawnie wykonane.
- 4) Pivoting element – Blok (Pivoting Element – Block):
  - Wymagany jest pivot w konfiguracji 3 linii,
  - Zmiana punktu pivotu jest dozwolona i będzie zaliczona jeżeli zostanie poprawnie wykonana.
- 5) Traveling element – Wheel (Traveling Element – Wheel):
  - Przesuw musi być wykonany w formacji 4 linii,
  - Cechy są dozwolone i będą zaliczone jeżeli zostaną poprawnie wykonane.

Program dowolny:

Czas trwania programu: 4:30 min +/- 10 s  
Wiek zawodników: jak w programie krótkim  
Liczba zawodników: jak w programie krótkim  
Faktor komponentów: 1,6  
Oceniane komponenty: Skating Skills, Transitions, Performance, Composition, Interpretation.  
Liczba chwytów: 3

Program dowolny Seniora powinien zawierać dziewięć (9) elementów: sześć (6) elementów obowiązkowych i po jednym (1) elemencie opcjonalnym z grupy A, B i C:

- 1) Podnoszenia grupowe z rotacją (Group Lift Element with rotations):
  - Element musi rotować,
- 2) Podnoszenia grupowe w jeździe (Group Lift Element that glides):
  - Element może rotować,
- 3) Dwie (2) różne intersekcje (Intersection Element),:
  - W jednej intersekcji dozwolony jest pi, które będzie wywołane,
  - W jednej intersekcji pi nie będzie wywołane. W czasie każdej fazy intersekcji zachęca się drużynę do wykazania kreatywności.
- 4) Element bez trzymania (No Hold Element),

Element parowy (Pair Element), Dodatkowo do wyboru po jednym elemencie z następujących grup:

Grupa A:

- Element w ruchu (Move Element),
- Synchroniczny piruet (Synchronized Spin Element),

Grupa B:

- Element kreatywny (Creative Element),
- Element kombinowany (Combined Element),

Grupa C:

- Linear element – Blok (Linear Element – Block),
- Linear element – Linia (Linear Element – Line),
- Rotating element – Koło (Rotating Element – Circle),
- Rotating element – Wheel (Rotating Element – Wheel).

## **Mixed Age**

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

Program dowolny:

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

Wiek zawodników: Bez limitu

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

Faktor komponentów: 1,6

Oceniane komponenty: Skating Skills, Transitions, Performance, Composition, Interpretation.

Liczba chwytów: 3

Dobrze skomponowany program dowolny Mixed Age powinien zawierać siedem (7) elementów: pięć (5) elementów obowiązkowych i dwa po jednym elemencie opcjonalnym z grupy A i B.

- 1) Intersekcja + pi (Intersection Element + Point of Intersection),
- 2) Element w ruchu (Move Element),
- 3) Element bez trzymania (No Hold Element),
- 4) Pivoting element – Blok (Pivoting Element – Block),
- 5) Traveling element – Koło (Traveling Element – Circle),

Po jednym elemencie z następujących grup:

Grupa A:

- Rotating element – Wheel (Rotating Element – Wheel),
- Linear element – Linia (Linear Element – Line),

Grupa B:

- Element kreatywny (Creative Element),
- Element kombinowany (Combined Element).

## **Adult**

Dla kategorii Adult obowiązują regulamin ISU jak dla kategorii **Adult**.

Program dowolny:

Czas trwania programu: 3 min +/- 10 s

Wiek zawodników: Bez limitu

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

Faktor komponentów: 1,6

Oceniane komponenty: Skating Skills, Transitions, Performance, Composition, Interpretation.

Liczba chwytów: 3

Dobrze skomponowany program dowolny Adult powinien zawierać sześć (6) elementów: pięć (5) elementów obowiązkowych i dodatkowo jeden (1) element opcjonalny::

- 1) Intersekcja + pi (Intersection Element + Point of Intersection),
- 2) Linear element – Blok (Linear Element - Block),
- 3) Pivoting element – Linia (Pivoting Element - Line),
- 4) Rotating element – Wheel (Rotating Element – Wheel),
- 5) Traveling element – Koło (Traveling Element – Circle),
- 6) Jeden z następujących elementów opcjonalnych:
  - a) Element kreatywny (Creative Element),
  - b) Element kombinowany (Combined Element).