

REGULAMIN

SOLO DANCE

BASIC NOVICE – Poziom1

Wiek– bez ograniczeń wiekowych

Tańce Obowiązkowe i Taniec dowolny (te same wymogi jak dla Basic Novice – Klasa Złota) oceniane są tylko przez sędziów. Oceniane są trzy komponenty:

- Zgodność z muzyką (Timing)
- Prezentacja (Presentation)
- Umiejętności łyżwiarskie (Skating Skills)

BASIC NOVICE – KLASA ZŁOTA

Wiek – do 13 lat/U – bez ograniczeń wiekowych

Tańce Obowiązkowe – Wszystkie tańce obowiązkowe muszą być zgodne z ISU.

1. Wszystkie Tańce Obowiązkowe są bez Punktów Kluczowych („Key Points”) i zawodnik może otrzymać max.1 Poziom Trudności

Panel Techniczny identyfikuje Sekwencję/Sekcję Tańca Obowiązkowego I oznacza jako **Poziom Bazowy** jeśli **50%** kroków danej Sekwencji/Sekcji jest wykonana przez oboje z partnerów; jako **Poziom 1** kiedy **75%** kroków danej Sekwencji/Sekcji jest wykonana przez oboje z partnerów.

Panel Techniczny identyfikuje i oznacza odjęcia za upadki.

Tańce obowiązkowe na sezon 2022/23

Wszystkie Tańce Obowiązkowe muszą być wykonane w poniższej kolejności a pierwszy krok każdego z Tańców musi być wykonany po stronie sędziów. Jeśli Taniec rozpocznie się z nieprawidłowej strony Sędzia Główny zatrzyma występ i poprosi zawodników o prawidłowe ustawienie się bez dodatkowych odjęć. Pierwszy krok Tańca musi być wykonany na 1 (pierwsze) uderzenie taktu.

Rozgrzewka do Tańca Obowiązkowego trwa 3 min. Pierwsze 30 sek. bez muzyki następnie 2min 30sek 6-ty utwór z oficjalnej płyty ISU.

1.Taniec Swingowy – 2 sekwencje

Muzyka 4/4 ;Tempo - (Foxtrot) 25 taktów/min, 100 beats/min +/- 2 beats/min

Rysunek - Obowiązkowy

2.Tango Fiesta - 3 sekwencje

Muzyka – Tango 4/4 ;Tempo – 27 taktów/min, 108 beats/min +/- 2 beats/min

Rysunek - Obowiązkowy

Dla Tańców Obowiązkowych w kategorii Basic Novice nie będzie Punktów Kluczowych a maksymalny Poziom Trudności wynosi 1

Charakterystyka Poziomów Trudności Tańców Obowiązkowych dla Novice :

Poziom Bazowy	Poziom 1
50% rysunku Tańca Obowiązkowego wykonane przez oboje partnerów	75% rysunku Tańca Obowiązkowego wykonane przez
	oboje partnerów

WYMOGI dot. MUZYKI do Tańców Obowiązkowych

Zawodnicy w kategoriach Basic, Intermediat i Advance Novice mogą wybierać swoją muzykę do wszystkich Tańców Obowiązkowych. Po wykonaniu ostatniego kroku tańca zawodnik musi przyjąć finalną pozę. Jeśli limit czasowy zostanie przekroczony stosuje się Artykuł 353 paragraf 1, ISU

Muzyka musi być wybrana zgodnie z rytmem Tańca Obowiązkowego i może być z wokalem. Tempo w obowiązkowych sekwencjach musi być stałe i zgodne z tempem danego Tańca Obowiązkowego (ISU ICE DANCE 2003) +/- 2 takty na min. (w tańcach liczonych 4/4) lub +/- 3 takty na min. (w tańcach liczonych 3/3 np. Walc)

UWAGI:

Muzyka może być wybrana spośród oficjalnej listy nagrań ISU od 1 do 5.

Naruszenie powyższych wymogów wyboru muzyki będzie ukarane zgodnie z Artykułem 353 paragraf 1, ISU

Każda wybrana przez zawodnika muzyka musi być tak skonstruowana, aby start pierwszego kroku Tańca Obowiązkowego przypadał na 1 beat taktu.

Komponenty:

- Zgodność z muzyką (Timing)
- Prezentacja (Presentation)
- Umiejętności łyżwiarskie (Skating Skills)

Mnożnik każdego komponentu – 1.17

Dla zawodów z 2 tańcami obowiązkowymi mnożnik każdego z tańców – 0,5

Free Dance – Taniec dowolny – 1 min 30 sek +/- 5 sekwencje

Elementy obowiązkowe:

- 1) 1 pojedyncza Poza
- 2) 1 Piruet lub Kombinacja piruetów
- 3) 1 Seria Twizzli Sekwencyjnych z 1 krokiem pomiędzy Twizzlami
- 4) 1 sekwencja Kroków Choreograficznych
- 5) 1 dodatkowy Element Choreograficzny wybrany z poniższych:
 - Element obrotowy – (Spining Movement- ChSp)
 - Element Ślizgowy - (Sliding Movement- ChSl)

Komponenty:

- Kompozycja
- Prezentacja (P)
- Umiejętności łyżwiarskie (SS)

Mnożnik każdego komponentu – 2.00

INTERMEDIATE NOVICE – Poziom1

Wiek – bez ograniczeń wiekowych

Tańce Obowiązkowe i Taniec dowolny (te same wymogi jak dla Intermediate Novice – Klasa Junior Młodszy B) oceniane są tylko przez sędziów. Oceniane są trzy komponenty:

- Zgodność z muzyką (Timing)
- Prezentacja (Presentation)
- Umiejętności łyżwiarskie (Skating Skills)

INTERMEDIATE NOVICE – JUNIOR MŁODSZY B

Wiek – do 15 lat/U – bez ograniczeń wiekowych

Tańce obowiązkowe :

1. Forteenstep – 4 sekwencje

Muzyka – March 2/4 i 4/4; Tempo – 56 taktów/min na 2/4 i 28 taktów/min na 4/4 , 112 beats/min +/- 2 beats/min

Rysunek – Set

2. Tango – 2 sekwencje

Muzyka – Tango 4/4 ; Tempo 27 taktów/ min, 108 beats/min, +/- 2 beats/min

Rysunek – Optional

Zawodnicy mogą wybrać własną muzykę zgodną z Regulaminem ISU.

Charakterystyka Poziomów Trudności Tańców Obowiązkowych dla Intermediate Novice :

Basic Level-Poziom Bazowy	Level 1 – Poziom 1	Level 2 – Poziom 2
- wykonanie 50% kroków w sekwencji	- wykonanie 75% kroków w sekwencji	- 1 kp poprawnie wykonany

KEY POINTS – Punkty kluczowe

FORTEENSTEP

Każda sekwencja -KOBIEȦ – LADY	Kp1-kroki 1 – 4 (PTZ,LTW Pr,PTZ,LTZ-Sw)
Wytyczne do kp	1.Prawidłowe krawędzie 2.Rozbiegowy nie wykonany jak Chasse
Każda sekwencja – MĘŻCZYŻNA -MAN	Kroki 1 – 4 (LPZ.PPW-Pr,LPZ,PPZ-Sw)
Wytyczne do kp	1.Prawidłowe krawędzie 2.Rozbiegowy nie wykonany jak Chasse

TANGO

1 Sekwencja – MĘŻCZYŻNA-MAN	KP 1 Krok 7 (XzP-PPZ-Rk)
Wytyczne kp	1.Prawidłowe krawędzie 2.Prawidłowy obrót
2 sekwencja – KOBIEȦ - WOMAN	Kp 1 Krok 22 (PPW-3)
Wytyczne kp	1.Prawidłowe krawędzie 2.Prawidłowy obrót

Komponenty:

- Zgodność z muzyką (Timing)
- Prezentacja (Presentation)
- Umiejętności łyżwiarskie (Skating Skills)

Mnożnik każdego komponentu – 1.17

Dla zawodów z 2 tańcami obowiązkowymi mnożnik wynosi 0,75 dla każdego tańca

TANIEC DOWOLNY – FREE DANCE – 2 min +/-10 sek

Elementy obowiązkowe

- 1 Pojedyncza Poza
- 1 Piruet taneczny lub Kombinacja piruetów
- 1 Seria Twizzli Sekwencyjnych z 1 krokiem pomiędzy Twizzlami
- 1 Sekwencja Kroków Choreograficznych
- 1 dodatkowy element choreograficzny wybrany spośród:
 - x Element obrotowy (ChSp)
 - x Element Slizgowy (ChSl)

Komponenty:

- Kompozycja
- Prezentacja (P)
- Umiejętności łyżwiarskie (SS)

Mnożnik każdego komponentu – 2.00

ADVANCED NOVICE

Charakterystyka Poziomów Trudności Tańców Obowiązkowych dla Advanced Novice:

Basic Level	Level 1	Level 2	Level 3
50% kroków tańca4 wykonane	75% kroków tańca wykonane	1Kp wykonany prawidłowo	2 Kp wykonane prawidłowo

WESTMINSTER WALTZ

Każda sekcja-Kroki 1 – 10	Kp1 Kobieta Kroki 5 – 7 (LPW OpMo,PTW,LTZ)	Kp 2 Kobieta Kroki 10a – 10b (CR- PPZ3, LTZ)
Wymogi do Punktów Kluczowych	1. Prawidłowe krawędzie 2. Prawidłowy obrót 3. Prawidłowe ułożenie nogi wolnej	1. Prawidłowe krawędzie 2. Prawidłowy obrót
Każda sekcja – Kroki 11 – 22	Kp 1 Kobieta Kroki 15 – 16 (PPW3,Cr – LTZ)	Kp 2 Kobieta Krok 22 (PPZW-SwR)
Wymogi do Punktów Kluczowych	1. Prawidłowe krawędzie 2. Prawidłowy obrót	1.Prawidłowe krawędzie 2. Prawidłowy Sw nogi wolnej

ARGENTINE TANGO

Każda sekwencja	Kp 1	Kp 2
-----------------	------	------

	Kobieta – 10-11 (x z tyłu PPWZ,x z przodu LPW)	Kobieta- Kroki 23-24 (LPZSw-Tw1 pomiędzy beatem 4 i 1,PPZ)
Wytyczne Kp	1.Prawidłowe krawędzie 2.Prawidłowe skrzyżowanie 3.Prawidłowy obrót	1.Prawidłowe krawędzie 2.Prawidłowy obrót

Komponenty:

- Zgodność z muzyką (Timing)
- Prezentacja (Presentation)
- Umiejętności łyżwiarskie (Skating Skills)

Mnożnik każdego komponentu – 1.17

Na zawodach z dwoma tańcami obowiązkowymi mnożnik wynosi 0,5 dla każdego tańca.

TANIEC DOWOLNY - FREE DANCE - 2 min 30 sek +/- 10 sek

Elementy oceniane do 3 Level

- 1 Pojedyncza Poza

- 1 Sekwencja Kroków po kole, serpentynie, wzdłuż osi podłużnej lub przekątnej lodowiska w dowolnej pozycji

- 1 Piruet lub Kombinacja piruetów

- 1 Seria Twizzli Sekwencyjnych z 1 krokiem pomiędzy Twizzlami

- 2 elementy choreograficzne wybrane spośród:

x Element Obrotowy (ChSp)

x Element Ślizgowy (ChSl)

x Choreograficzna Sekwencja Kroków (ChSt)

Komponenty:

– Kompozycja

- Prezentacja (P)

- Umiejętności łyżwiarskie (SS)

Mnożnik każdego komponentu – 2.00

JUNIOR

RHYTHM DANCE-2 min 50 sek +/- 10 sek - TANGO plus następujące Style Taneczne – Paso Doble,Flamenco,Walc Hiszpański,Fandango,Bolero,Jota,Sevillanas,Milonga.

Taniec obowiązkowy - TANGO ARGENTYŃSKIE - wykonywany do muzyki Tanga

Tempo – 24 takty 4 beatowe/min (96 beatów/min)

Tango Argentyńskie podzielone na 2 skcje

1AT – Kroki 1 – 20

2AT – Kroki 21 – 31

Dwie sekcje Tanga Argentyńskiego mogą być wykonywane jedna po drugiej lub oddzielnie.

Sekcja 1 rozpoczęta z lewej strony od Komisji Sędziowskiej, sekcja 2 rozpoczęta z prawej strony od Komisji Sędziowskiej

Muzyka z wokalem jest dozwolona. Muzyka musi być zgodna z Regulaminem ISU zarówno jeśli chodzi o wyznaczony rytm jak i o charakter tańca. Tylko muzyka ze słyszalnym rytmem jest

dozwolona. Muzyka bez słyszalnego rytmu może być wykorzystana tylko na początku programu nie dłużej niż 10 sek.

RYSUNK musi zachować generalny kierunek , a przecięcie osi środkowej lodowiska może nastąpić nie dalej niż 30 metrów od każdego końca lodowiska (krótka banda).

Zawodnik może przeciąć Długą Oś lodowiska przy wejściu lub wyjściu do Sekwencji Kroków i przy wejściu do Tańca Obowiązkowego

ZATRZYMANIA - Po włączeniu zegara zawodnik może pozostać na miejscu nie dłużej niż 10 sek na początku i/lub końcu programu.

W czasie programu dozwolone są 2 pełne zatrzymania do 5 sek lub 1 pełne zatrzymanie do 10 sek Piruet lub Choreograficzny Element Obrotowy wykonywany w miejscu uznany zostanie za Zatrzymanie.

KOSTIUM Dozwolone jest użycie spodni u kobiety.

KEY POINTS i WYMAGANIA do Kp

Basic Level	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
-------------	---------	---------	---------	---------

50% kroków tańca wykonane	75% tańca wykonane	1 Kp poprawnie wykonany	2 Kp poprawnie wykonany	3 Kp poprawnie wykonane
---------------------------	--------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------

JUNIOR – TANGO ARGENTYŃSKIE

Kobieta	Kp 1 – kroki 7 – 9 (LPZ,xzprzodu-PPZ,xztyłuLPWZ)	Kp 2 – kroki 10-11 (xztyłu PPWZ,xzprzodu LPW)	Kp 3 – Kroki 13 – 15 (Cr PPZ3,LTZ,PPZ)
1AT 1 Sekcja Kroki 1 – 18	1.Prawidłowe krawędzie 2.Prawidłow zmiana krawędzi	1.Prawidłowe krawędzie 2.Prawidłowa zmiana krawędzi	1.Prawidłowe krawędzie 2.Prawidłowy obrót
2AT 2 Sekcja Kroki 19-31	Kp 1 – Kroki 19-20 (LPZ,CR-PPZ-Sw) 1.Prawidłowe krawędzie 2.Prawidłowy CR	Kp 2-Kroki 23-24 (LPZ,Sw-Tw między 4 a 1 beatem,PPZ) 1.Prawidłowe krawędzie 2.Prawidłowy obrót	Kp 3 Krok 31 (CR-LTZSwR/PPW między 4 a 1 beatem) 1.Prawidłowe krawędzie 1.Prawidłowy CR
Mężczyzna	Kp 1 – kroki 7-9 (LPZ,x z przodu PPZ, x z tyłu PPWZ	Kp 2-Kroki 10-11 (x z tyłuPPWCtr,LTZ)	Kp 3 – Kroki 13-15 (CR-LTZ,PPZ3,LTZ)

1AT 1.Sekcja Kroki 1-18	1.Prawidłowa krawędzie 2.Prawidłowa zmiana krawędzi	1Prawidłowe krawędzie 2.Prawidłowy obrót	1.Prawidłowe Krawędzie 2.Prawidłowy obrót
2AT 2 Sekcja Kroki 19-31	Kp 1- kroki 19-20 (LPZ,CR-PPZSw) 1.Prawidłowe krawędzie 2.Prawidłowy CR	Kp 2-kroki 23-24 (PPZ,Sw- OpCho,PTWmiędzy4 a 1 beatem,LTZ) 1.Prawidłowe krawędzie 2.Prawidłowy obrót	Kp 3-krok 31 (CR-PPZ-SwR) 1.Prawidłowa krawędzi 2.Prawidłowy CR

- 1 Pojedyncza poza do 7 sekund

- 1 Sekwencja Kroków

x Sekwencja kroków po LINII PROSTEJ – Środkowej lub Diagonal- wykonywana w innym rytmie niż Taniec Obowiązkowy, Cofnięcie rysunku i pętla są NIEDOZWOLONE.
Zatrzymanie DOZWOLONE -1 do 5 sek

- 1 Seria Twizzli Sekwencyjnych z 1 krokiem pomiędzy Twizzlami

TANIEC DOWOLNY – FREE DANCE – 3 min +/- 10 sek

Muzyka z wokalem jest dozwolona.

ELEMENTY OBOWIĄZKOWE

- 1 KOMBINACJA PÓZ lub 2 POZY POJEDYNCZE. Nie można powtarzać PÓZ tego samego typu.

Przy wykonywaniu 2 PÓZ muszą być one rozdzielone min.3 krokami.

- 1 SEKWENCJA KROKÓW – po prostej (Linia Srodkowa lub Diagonal) lub po krzywiźnie (Koło lub Serpentina)

- 1 SEKWENCJA KROKÓW NA JEDNEJ NODZE

- 1 Seria Tw -Wariant FD

-1 PIRUET lub KOMBINACJA PIRUETÓW

- 2 ELEMENTY CHOREOGRAFICZNE wybrane spośród:

xElement Obrotowy

xElement Ślizgowy

xChoreograficzna Sekwencja Kroków

SENIOR

RHYTM DANCE : Tańce w stylu LATYNOAMERYKAŃSKIM

Minimum 2 rytmy wybrane

spośród:SALSA,BACHATA,MERENQUE,MAMBO,CHACHA,RHUMBA,SAMBA

Sekwencja Kroków w Stylu Tańca Obowiązkowego (PSt) i sekwencja kroków (Styl B) muszą być wykonywane do różnych rytmów

Sekwencja Kroków w Stylu Tańca Obowiązkowego (PSt):

Czas trwania-dowolna ilość fraz muzycznych

Rysunek: rozpoczęcie od zatrzymania na Krótkiej Osi po obu stronach lodowiska i zakończony na Krótkiej Osi po przeciwnej stronie lodowiska

Zatrzymanie: przy rozpoczęciu Pst

Wymagania techniczne: Muszą być wykonane 4, trudne obroty spośród: Zwrot (Zwrot zwykły (Rk), Zwrot odwrotny (Ctr), Choctaw (Cho), Mohawk przodem Zewnętrzny (Mo), Trójka odwrotna (Br), Tw. Tylko pierwsza próba wykonania zaliczana na Level.

Niedozwolone: zatrzymania z wyjątkiem rozpoczęcia Pst, cofnięcia rysunku

Choreograficzna Sekwencja Rytmiczna (ChRS)

Rytm: wykonywana do dowolnego z wyżej wymienionych rytmów z Latynoamerykańskich

Rysunek: wykonywana wokół Krótkiej Osi lodowiska w odległości nie większej niż 10 metrów od osi, od długiej do długiej bandy, dozwolone pętle. Zatrzymania: dozwolone do 5 sekund każde – nie są wliczane w „dozwolone Zatrzymania”.

Sekwencja Kroków (Styl B) -wzdłuż osi środkowej lub po diagonalu

Zatrzymanie: dozwolone 1 do 5 sek

Niedozwolone: cofnięcia i pętle

1 Seria Twizzli Sekwencyjnych z 1 krokiem pomiędzy Twizzlami

1 Poza trwająca do 7 sek

TANIEC DOWOLNY – FREE DANCE – 3 min 30 sek

Muzyka z wokalem jest dozwolona

OBOWIAZKOWE ELEMENTY

- 1 KOMBINACJA PÓZ i 1 POJEDYNCZA POZA lub 3 POJEDYNCZE POZY. Nie mogą być powtarzane pozy tego samego typu
- 1 SEKWENCJA KROKÓW po linii prostej (środkowej lub diagonalu) lub po krzywiznach (koło lub serpentyna)
- 1 SEKWENCJA KROKÓW NA JEDNEJ NODZE
- 1 PIRUET lub KOMBINACJA PIRUETÓW
- 1 SERIA Tw (Wariant FD)
- 3 elementy Choreograficzne
- CHOREOGRAFICZNA SEKWENCJA KROKÓW (ChSt)
- ELEMENT OBROTOWY (ChSp)
- ELEMENT ŚLIZGOWY (ChSl)

KATEGORIE PÓZ

Aby poza została uznana musi być wybrana z różnych kategorii np. Attitude, Przysiad, Wypad itp.

-ATTITUDE (sAPo) - Pozycja na jednej nodze wyprostowanej lub lekko ugiętej, podczas której zawodnik porusza się do przodu lub do tyłu, po linii prostej lub po łuku z nogą wolną:

x uniesioną na wysokość biodra lub powyżej do przodu, do tyłu lub do boku

x noga wolna ugięta lub wyprostowana

x trzymaną (za kolano lub płozę np. Biellmann) lub nietrzymaną

- 9 -

- CROUCHING POSE - POZA W PRZYSIADZIE (sCPo) - Poza, w której zawodnik porusza się na dwóch nogach zgiętych pod kątem większym niż 90 stopni

- INA BAUER (sIPo) - ruch, w którym jedna noga jedzie na krawędzi do przodu, a druga na tej samej lub innej krawędzi, jedzie tyłem po równoległej krzywiznie lub po prostej. Noga oporna jest zgięta, druga wyprostowana.

- TEA POT/SHOOT THE DUCK -POZYCJA „PISTOLET” (sTPo) - ruch na jednej nodze zgiętej pod kątem 90 stopni i udem równoległym do lodu z drugą nogą wyciągniętą również równolegle do lodu, do przodu lub podciągniętą ku sobie z ciałem zgiętym do kolana nogi opornej

- SPREAD EAGLE – MONDO (sSPo) -ruch, w którym zawodnik porusza się na dwóch nogach, gdzie jedna noga jedzie przodem, a druga tyłem na tych samych krawędziach i po tej samej krzywiznie

POZA lub KOMBINACJA PÓZ

POZA aby została zaliczona musi trwać min 3 sekundy i nie może przekraczać 7 sekund

POZA lub kompozycja 2 różnych typów PÓZ. Każda Poza w Kombinacji Póz musi być zaznaczona i utrzymana przez min 3 sek. Pomiędzy pozami można wykonać jeden krok łączący.

Max czas trwania Kombinacji Póz -12 sek (wyjątek: Kombinacja Póz składająca się z ATTITUDES wykonywanych na różnych krawędziach połączonych zmianą krawędzi (wężykiem) lub trudnym obrotem jest dozwolona i uznawana jako KOMBINACJA PÓZ

CHOREOGRAFIC SLIDING MOVMENT – CHOREOGRAFICZNY RUCH ŚLIZGOWY-(ChSl) wykonywany w dowolnym miejscu w programie.

- kontrolowany, kontynuowany ruch ślizgowy na dowolnej części ciała musi trwać min 2 sek.

Ruch może być w rotacji.

- kontrolowany ruch ślizgowy na 2 kolanach lub na dowolnej części ciała nie będzie uznawany przez Panel Techniczny jako Upadek/Element Niedozwolony w czasie trwania elementu

- Ruch ślizgowy nie może zakończyć się zatrzymaniem na 2 kolanach, w siadzie lub leżeniu na lodzie. W przeciwnym razie zostanie uznany za upadek/element niedozwolony.

-CHOREOGRAFICZNA SEKWENCJA KROKÓW (ChSt) - wykonywana w dowolnym momencie w programie

- wykonywana wzdłuż KRÓTKIEJ OSI LODOWISKA nie dalej niż 10 metrów od osi, od bandy do bandy. Początek i koniec sekwencji kroków nie dalej niż 2 metry od bandy.

- dotknięcie lodu ręką jest dozwolone

CHOREOGRAFICZNY RUCH OBROTOWY (ChSp) - wykonywany w dowolnym momencie programu

- kontynuowany ruch rotacyjny (inny niż Tw lub Piruet) na dwóch nogach lub na jednej nodze i kolanie (ale nie na 2 kolanach) z przynajmniej 3 obrotami na miejscu lub z przemieszczeniem

OBOWIĄZKOWE TWIZZLES

RHYTM DANCE- 1 sekwencja Twizzli Sekwencyjnych	FREE DANCE – 1 seria Twizzli Synchronicznych
-2 Tw muszą być wykonane	- 2 Tw muszą być wykonane

- 1 krok pomiędzy Tw (każde odbicie lub przeniesienie ciężaru ciała uznaje się za krok)

- min 2 a max 4 kroki pomiędzy Tw muszą być wykonane

OGRANICZENIA WIEKOWE

- BASIC NOVICE – do 13 lat ukończonych przed 1 lipca 2020 r
- INTERMEDIAT NOVICE – do 15 lat ukończonych przed 1 lipca 2020 r
- ADVANCE NOVICE – do dz.15 /ch.17 lat ukończonych przed 1 lipca 2020 r.
- JUNIOR – do dz.19/ch.21 lat ukończonych przed 1 lipca 2020 r.

PODSTAWOWE ZASADY „WYWOŁYWANIA” MAJĄCE ZASTOSOWANIE DO WSZYSTKICH WYMAGANYCH ELEMENTÓW

1 Panel Techniczny identyfikuje elementy wykonane bez względu na to co zostało podane w „Program Content Sheet”.

2.Aby otrzymać jakikolwiek Poziom Trudności element musi spełniać wymogi minimum dla BASIC LEVEL

3.Jeśli nastąpi upadek albo przerwanie elementu (wyjątek stanowi wejście do elementu) Panel Techniczny odnosi się do „ADDITIONAL PRINCIPLES OF COLLING, dotyczącego konkretnego elementu

4.Jeśli upadek lub przerwa pojawią się podczas wykonywania Elementu, powinien on zostać uznany i przyznaje mu się Poziom Trudności zgodny z wymaganiami przed upadkiem lub przerwą lub „No Level” jeśli nie spełnione będą warunki na „Basic Level”. Nie dotyczy to Tańca Obowiązkowego (Pattern Dance), Pattern Dance Element lub Sekwencji Kroków (Step Seguece)(oprócz One Foot Step Seguece - „Bloku na jednej nodze”)

5.Jeśli upadek lub przerwa będą miały miejsce w czasie wykonywania elementu i zawodnik próbuje powtórzyć element by wypełnić czas , ta część nie jest uznana za Element. Nie dotyczy to Pattern Dance, Pattern Dance Element, Step Seguece (z wyjątkiem „Bloku na jednej nodze”)

6. Jeśli utrata kontroli lub podpórka nastąpi po rozpoczęciu Elementu, a wykonywanie Elementu będzie kontynuowane Level zostanie zredukowany o 1 Poziom za każdy błąd. Dotyczy to Dance Spin, Pose, Set of Tw, One Foot Step Seguece.Te zasady nie odnoszą się do Pattern Dance,Patterna Dance Element,Step Seguece.

7.Jeśli zawodnik kończy Element po wyznaczonym czasie programu- wliczając dodatkowe 10 sek- Element zostanie oceniony po jego całkowitym zakończeniu.
Elementy rozpoczęte po wyznaczonym czasie programu- wliczając dodatkowe 10 sek- nie będą podlegać ocenie.

8. Jeśli Piruet (FD) lub Poza (RD i FD) jest wykonana w trakcie Step Seguece taki Element otrzymuje skrót +ExE.

To wskazuje ,że taki Element otrzymuje 0 wartości ,odlicza się – 1 , +ExE zajmuje „box”i nie uznaje się go jako Element wymagany.

9. Jeśli Dance Spin jest wykonany w Step Sequence w RD, jest on nie rozpoznawany gdyż Spin nie jest wymaganym Elementem i nie jest uznawany jako dodatkowy Element - +ExE

10. Definicja słowa „intricate”-zawiły, odnosząca się do Elementu niekoniecznie oznacza „trudny”

11. Jeśli Element lub Ruch Niedozwolony pojawi się w Elemencie Regulaminowym (nie dotyczy Elementów Choreo) otrzyma on **Basic Level** jeśli wymagania do Poziomu Basic zostaną wypełnione. W przeciwnym razie Element otrzyma No Level, jeśli wymogi na Basic Level nie zostaną wypełnione.

DODATKOWE ZASADY „WYWOŁYWANIA

1. Komisja Techniczna używa tego samego procesu identyfikacji Kp jak w przypadku Wyznaczonych Elementów (np. przez większość). Prawidłowe lub nieprawidłowe wykonanie Kp jest zgłaszane przez:

„YES” - Wszystkie wymogi są spełnione

„Timing” - Wymogi techniczne są spełnione ale krok(i) nie są wykonane na przypisaną ilość „beatów”

„NO” - wymogi są niespełnione, lub nastąpił upadek lub przerwa.

2. Oszacowanie procentu poprawnie wykonanych kroków w Pattern Dance jest oparte na całkowitej liczbie ukończonych kroków.

3. Jeśli upadek lub przerwa nastąpi podczas wykonywania Pattern Dance i PD będzie kontynuowany

będzie oceniony zgodnie z wymogami przed i po upadku lub przerwie, lub otrzyma No Level jeśli wymagania na Basic Level nie będą spełnione.

1. Level 3 u Advance Novice (AN) i Level 2 u Intermediat Novice (IN) może być przyznany tylko wtedy gdy Pattern Dance (PD) nie jest przerwane ani przez potknięcia, upadki ani z żadnego innego powodu.

2. Jeśli PD jest zakłócony mniej niż 25% Kp będą przeliczone i zredukowane o 1 Level dodając „downgrade <”. Jest odnotowany na tablicy sędziowskiej. Np AN- Tak, Tak – Level 3, staje się Level 2, dla IN – Tak- Level 2, staje się Level 1

3. Jeśli PD jest zakłócony w większym procencie niż 25% a mniejszym niż 50% kroków wykonanych, Kp są przeliczone, a poziom zredukowany (<<) do Basic Level. Np Tak, Tak – Level 3 zredukowany do Level B

4. Jeśli zawodnik wykona mniej niż 50% kroków Pattern Dance, za PD otrzymuje No Level

JUNIOR

1. Level 4 może być przyznany tylko wtedy gdy PD jest nieprzerwany w żadnym momencie i nie występują upadki lub potknięcia.

2. Jeśli PD jest przerywany na 4 beats lub mniej, Kp są zaliczane a Level jest zredukowany o 1. Np. Tak, Tak, Tak, Tak – Level 4 zmienia się na Level 3

3. Jeśli PD jest przerwany na więcej niż 4 beats ale 75% kroków jest wykonane, Kp są zaliczone i Level zostaje zredukowany o 2. Np. Tak, Tak, Tak, Tak – Level 4 zostaje zredukowany do Level 2.
4. Jeśli PD jest przerwany na więcej niż 25% ale 50% kroków zostanie wykonane, Kp są zaliczone to level zostanie zredukowany do Level B Np. Tak, Tak – Level 3 zostanie zredukowany - Level B - 12 -
5. Jeśli zawodnik wykona mniej niż 50% kroków PD otrzymuje -NoLevel

DANCE SPIN

Dance Spin wykonany przez Parę razem w dowolnym uchwycie. Wykonany w miejscu wokół wspólnej osi na jednej nodze z lub bez zmiany nogi przez jednego lub obojga partnerów.

1. Pierwszy wykonany DANCE SPIN jest sklasyfikowany i zostaje nadany mu Level lub No Level jeśli wymagania na Level B nie zostały spełnione. Jednakże, jeśli Element Choreograficzny- ChSp jest wykonany jako pierwszy, ten Element zostanie zidentyfikowany jako ChSp i uznany za pierwsze wykonanie Elementu Obowiązkowego. Następny wykonany zarówno Spin jak i ChSp nie będzie identyfikowany.
2. Zmiana kierunku lub obrót na jednej nodze na miejscu przed obliczeniem ilości obrotów nie będzie uznane za „przerwę”
3. Jeśli upadek lub przerwa nastąpi w Dance Spin przy wejściu w rotację, Spin otrzymuje NO LEVEL i zajmuje „box”
4. Jeśli zmiana nogi w Dance Spin trwa dłużej niż pół obrotu i zawodnik pozostaje na dwóch nogach, Level zostaje obniżony o 1.
5. Jeśli zawodnik utraci kontrolę w Spin do pół obrotu co spowoduje podparcie drugą nogą, Level powinien zostać obniżony o 1. Ale jeśli błąd spowoduje przerwę na więcej niż pół obrotu uznaje się to za „przerwę” i zastosowane zostaną wytyczne do sędziowania dla takiego przypadku.

DODATKOWE DEFINICJE/SPECYFIKACJE DO DEFINICJI .UWAGI KOŃCOWE

BAZOWE POZYCJE W SPIN (PIRUETACH)

1. POZYCJA UPRIGHT – PIRUETA STANEGO

Wykonana na jednej nodze z wyprostowaną lub lekko zgiętą nogą oporną, górna część ciała jest wyprostowana (w osi pionowej) lub wygięta w łuk do tyłu albo do boku.

Jeśli kąt między udem a podudziem nogi opornej jest mniejszy niż 120 stopni ,pozycja powinna być uznana za „Sit Position”-(pozycję siadanego)

2. SIT POSITION POZYCJA SIADANEGO

Wykonana jest na jednej nodze w pozycji przysiadu z nogą wolną skierowaną do przodu, boku lub tyłu. Jeśli kąt między udem a podudziem nogi opornej jest większy niż 120 stopni pozycja powinna być uznana za UPRIGHT lub CAMEL (WAGA)

3.CAMEL POSITION (POZYCJA WAGI)

Wykonana na jednej nodze z nogą oporną wyprostowaną lub lekko ugiętą. Ciało zgięte do przodu lub w pozycji horyzontalnej, a noga wolna wyprostowana lub zgięta skierowana do góry lub do tyłu.

Jeśli linia ciała nie jest horyzontalną tułów jest pod kątem większym niż 45 stopni, będzie to uznane za pozycję UPRIGHT. Jeśli kąt między udem, a podudziem jest mniejszy niż 120 stopni ,pozycja zostaje uznana za SIT POSITION (POZ.SIADANEGO)

TRUDNE WARIANTY POZYCJI PODSTAWOWYCH

UPRIGHT POSITION

- a) „Biellmann” pozycja
ciało wyprostowane gdzie łyżwa nogi wolnej trzymana jest z tyłu powyżej poziomu głowy
- b) pełne położenie ciała z wygięciem do tyłu lub do boku w pozycji pionowej
- c) „szpagat” („sznurek”) z obiema nogami wyprostowanymi i trzymaniem nogi wolnej za but/płozę powyżej poziomu głowy
- d) ciało wygięte w łuk do tyłu lub do boku z nogą wolną dotykającą do głowy (doughnut/ring-kółko):max pół długości płozy między głową a łyżwą

SIT POSITION

- a) Noga wolna zgięta lub wyprostowana do przodu. Udo nogi opornej równoległe do lodu
- b) Noga wolna zgięta lub wyprostowana do tyłu. Udo nogi opornej równoległe do lodu.
- c) Noga wolna zgięta lub wyprostowana do boku. Pomiędzy udem a podudziem nogi opornej kąt większy niż 90 stopni
- d) Noga wolna prosta skrzyżowana z tyłu i skierowana do boku. Pomiędzy udem a podudziem nogi opornej kąt większy niż 90 stopni
- e) Noga wolna skrzyżowana z tyłu dotykająca lub nie nogę oporną. Udo nogi opornej równoległe do lodu
- f) Noga wolna skierowana do przodu. Pomiędzy udem a podudziem nogi opornej kąt 90 stopni. Ciało leży do tyłu lub do boku równoległe do lodu.

Przykład e) wykonany po innym wariacie Sit Position będzie uznany za ten sam wariant

CAMEL POSITION

- a) Górna część ciała (głowa i ramię) skierowane do góry-twarzą do sufitu w ten sposób, że linia ramienia znajduje się przynajmniej 45 stopni od wertykalnej linii
- b) Ciało horyzontalnie lub zgięte do boku ,a noga wolna w pozycji Ring-Kółko :max pół płozy między głową a łyżwą
- c) Ciało horyzontalnie z nogą wolną utrzymaną nad głową za łyżwę lub but
- d) Ciało w skłonie do przodu do nogi opornej z nogą wolną wyciągniętą do góry. Kąt między udami około 180 stopni („szpagat”)

UWAGI

- Pozycja RING w UPRIGHT i CAMEL jest uznawana za ten sam Trudny Wariant

- „Biellman” w pozycji UPRIGHT i CAMEL jest uznana za ten sam Trudny Wariant

- tylko pełne obroty na jednej nodze będą liczone do ilości obrotów na Level

- obroty w Trudnej Pozycji będą liczone na Level kiedy wykonana zostanie rotacja w pełnej pozycji

RÓŻNY KIERUNEK OBROTÓW

Przynajmniej 3 obroty w każdym kierunku zaliczają piruet ze zmianą kierunku

ENTRY/EXIT FEATURE - WEJSCIE/WYJSCIE -WYMAGANIA

a) Niespodziewane wejście/wyjście bez oczywistego przygotowania

b) Kombinacja kreatywnych i/lub trudnych i zawiłych kroków/ruchów bezpośrednio przed wejściem lub wyjściem z pirueta.

UWAGA: Określenie „zawiły” niekoniecznie oznacza trudny. Może być również kreatywne, interesujące czy unikalne.

POZIOMY TRUDNOŚCI

- Trudne Warianty będą uznawane tylko wtedy, jeśli zawodnik wykona pełne 3 obroty

Basic Level DSp- 3 obroty	Level 1 DSp – 3 obroty	Level 2 DSp – 3 obroty
Minimum 3 obroty	1 Trudny Wariant z dowolnej Basic Position LUB Różne kierunki obrotów	2 Różne Trudne Warianty z 2 różnych Basic Position LUB 1 Trudny Wariant z tej samej Basic Position I Różne kierunki obrotów
Level 3 Sp – 3 obroty	Level 4 Sp – 3 obroty	
3 Różne Trudne Warianty z 3 Różnych Basic Position LUB 2 różne Trudne Warianty z 2 różnych Basic Position I Różne kierunki obrotów	3 Różne Trudne Warianty 3 różnych Basic Position I Wejście lub Wyjście LUB 2 Różne Trudne Warianty z 2 różnych Basic Position I Różne kierunki obrotów I	

Wejście lub Wyjście LUB druga zmiana
kierunku obrotów

POSE/COMBINATION POSE – POZY/KOMBINACJE PÓZ

Odnosnie wszystkich typów Póz:

1. Pierwsze wykonanie Póz będzie zaliczone jako wymagane i otrzyma Level lub NO Level jeśli wymagania na Level 1 nie będą spełnione.

Kolejne Pozy powinny być zaliczone jako Element Dodatkowy bez wartości i odjęte – 1

2. Jakakolwiek Poza lub część Combination Pose powtórnego Typu powinna być zaklasyfikowana jako Element Dodatkowy i otrzymać skrót (np. Spo). To wskazuje, że element otrzymuje No Value i odlicza się – 1 i liczy się jako Pose (nie odnosi się do drugiej części Combination Pose złożonej z 2 Póz jechanych po serpentyńce – na różnych łukach)

3. Aby uznać za inny Typ, Pose z tej samej kategorii muszą być wykonane na różnych krawędziach.

4. Każda Pose w Typie nie dotycząca Obowiązkowych Elementów w Rhythm Dance lub w dobrze zbalansowanym Free Dance powinna być zakwalifikowana jako Extra Element bez wartości.

5. Krótki ruch, mniej niż 3 sek ,w którym przybrana jest pozycja Pose ale nieutrzymana nie zostanie uznany za Pose.

Jeśli Upadek lub Przerwa będzie miał miejsce przy Wejściu lub podczas wykonywania Pose, element będzie oceniony i nadany Level zgodnie z wymaganiami przed Upadkiem lub Przerwą lub No Level jeśli nie będzie spełniał wymagań na Basic Level.

DOTYCZY COMBINATION POSE

1. Combination Pose powinna być zidentyfikowana z 2 pierwszymi całkowicie wykonanych Types of Single Pose tworzących 2 prawie równe części lub będzie uznana za Single Pose.

Level tych 2 Types of Pose będzie oceniany oddzielnie.

2. Jeśli z jakiegoś powodu jedna z części Combination Pose nie może być zidentyfikowana to druga część powinna być oceniana jak Single Pose i otrzymać Level zgodnie z wymaganiami lub No Level jeśli wymagania na Level B są niespełnione. Kolejne elementy powinny zostać ocenione jeśli obie części Combination Pose zostaną wykonane.

3. Jeśli jedna z Single Pose tworzących Combination Pose zawiera element niedozwolony, kara za ten niedozwolony element jest jedna i ta część Combination Pose otrzymuje Level 1 jeśli wymagania na Level 1 są spełnione.

4. Jeśli obie Single Pose tworzące Combination Pose zawierają niedozwolone elementy (takie same lub inne) obie części otrzymują Level 1 jeśli warunki na ten poziom są spełnione.

5. W Combination Pose, jeśli zawodnik włączy element niedozwolony w wejście i/lub wyjście z Pose (np. skok z więcej niż jednym obrotem) kara za element niedozwolony będzie zastosowana
- 17 -

w pierwszej i/lub drugiej części Combination Pose ,część będzie oceniona na Level 1 jeśli warunki dla tego poziomu będą spełnione. Druga część będzie oceniona zgodnie ze spełnionymi wymaganiami na dany poziom. Inaczej oceniany będzie element na Level B jeśli warunki na ten poziom będą spełnione lub No Level jeśli min. na Level B nie będzie wypełnione

6. Każde Trudne wejście łączące się z 1-szą Pose i wpływające na Level wybranego Types of Pose będzie również podnosić poziom 2-giej Pose w Combination Pose.

7. Każde trudne wyjście połączone z 2-gą Pose i wpływające na Level wybranego Type of Pose będzie również podnosić poziom 1-szej Pose.

UWAGI

TRUDNE POZY – PRZYKŁADY

- a) Attitude w pełnym szpagacie – kąt między nogami 180 stopni
- BIELLMANN – ciało w jakimkolwiek ułożeniu (pionowo, horyzontalnie) z płożą utrzymaną powyżej poziomu głowy
- b) DOUGHNUT/RING -” kółko” z nogą prawie dotykająca głowy (max.pół płozy odległości między łyżwą a głową)
- c) INA BAUER
- d) HYDRO BLADE – Tułów wyraźnie odchylony od osi pionowej
- e) A SPREAD EAGLE - „mondo”
- f) A SPIRAL - - Camel – jaskółka” z nogą wolną na wysokości biodra lub powyżej

X Wybrana trudna Pose jechana na tej samej krawędzi będzie brana pod uwagę na poziom tylko przy pierwszym wykonaniu

TRUDNE OBROTY JAKO POŁĄCZENIA

Trudne obroty jako kroki łączące 2 SINGLE POSE do COMBINE POSE wybiera się spośród:

- Rocker – Zwrot
- Counter – Zwrot Odwrotny
- Bracket – Trójka Odwrotna

Niedozwolone jest dodatkowe odbicie

ZMIANA KRAWĘDZI MIĘDZY 2 POSE

Zmiana krawędzi między 2 POSE powinna być czysta. Krawędź po zmianie musi być utrzymana przez min 2 sek. Kiedy 2 POSE to ATTITUDE noga wolna musi być utrzymana powyżej biodra.

ENTRY FEATURE – Cechy Wejścia

- a) Nieoczekiwane wejście bez wcześniejszego przygotowania
- b) Trudne wejście np.z Tw lub skoku
- c) Kombinacja kreatywnych i/lub trudnych ,zawiłych kroków i/lub ruchów bezpośrednio przed Pose. Tylko jeden raz wzięte pod uwagę na Level.

EXIT FEATURE – Cechy Wyjścia

- a) Kombinacja kreatywnych i/lub trudnych ,zawiłych kroków i/lub ruchów bezpośrednio po wykonaniu POSE. Tylko pierwsze wykonanie brane pod uwagę na Level

ARM FEATURE – Cecha Ramiona

a) Znaczące i ciągle ruchy ramion. Jeśli jedna ręka trzyma nogę wolną np. Biellmann druga ręka wykonuje ciągle znaczące ruchy.

UWAGA Proste ułożenie ramion nie będzie brane pod uwagę na Level
LEVELE – POZIOMY TRUDNOSCI -POSE

Level B	Level 1	Level 2
Pose utrzymana przynajmniej 3 sek	Pose utrzymana przynajmniej 3 sek na określonej krawędzi	Trudna Pose utrzymana przynajmniej 3 sek na określonej krawędzi
Level 3		Level 4
2 cechy z a) – e) a) INA BAUER wytrzymała 3 sek po prostej lub po łuku b) trudna Pose wytrzymała 3 sek na czystej krawędzi I 1 dodatkowa cecha spośród: c) Wejście d) Wyjście e) Ramiona a) lub b) muszą być włączone		3 cechy z a) – e) a) INA BAUER wytrzymała 3 sek po prostej lub po łuku b) Trudna Pose wytrzymała 3 sek na czystych krawędziach I 2 dodatkowe cechy spośród: c) Wejście d) Wyjście e) Ramiona a) lub b) muszą być włączone

REGULACJA DO LEVELS

1. Jeśli jest więcej niż 1 krok między w COMBNATIONS POSE ocenę obniża się o 1 Level.
2. Przy zmianie krawędzi jeśli krawędź nie jest utrzymana przez 2 sek ocenę redukuje się o 1 Level

TWIZZLES

DODATKOWE ZASADY OCENY

1. Pierwszy wykonany Set Tw powinien zostać zakwalifikowany jako wymagany set Tw i nadany Level.
2. Jeśli nastąpi utrata kontroli z podpórką podczas set Tw, a będzie nadal kontynuowany odejmuje się 1 Level za każdy błąd.
Jeśli wystąpi więcej niż 2 niekontrolowane kroki w set Tw uznaje się to za PRZERWĘ.
Każda utrata kontroli skutkująca błędem do 2 niekontrolowanych kroków jest POTKNIĘCIEM
Taki błąd zmniejsza ocenę o 1 Level.

Więcej niż 2 niekontrolowane kroki uznaje się za przerwę i od tego momentu nie liczy się dalszych obrotów.

3. Jeśli nastąpi upadek lub przerwa przy wejściu do pierwszego Tw element otrzymuje NO LEVEL

4. Jeśli upadek lub przerwa nastąpi w trakcie wykonywania set TW, set Tw powinien być oceniony i nadany Level ,zgodnie z wymogami przed upadkiem lub przerwą .

5. Jeśli jakakolwiek część dwóch pierwszych Tw jest Piruetem lub Trójkami Level zostanie obniżony:

- o 1 Level jeśli jeden z Tw będzie Piruetem bądź Trójkami
- o 2 Levele jeśli oba Tw będą Piruetami lub Trójkami

6. Jeśli nastąpi zatrzymanie przed pierwszym lub drugim Tw ocena zostanie obniżona o 1 Level

7. Jeśli wystąpi więcej niż max. i mniej niż min. dozwolonych kroków ocena zostanie obniżona o 1 Level. Każde odbicie bądź przeniesienie ciężaru ciała liczone jest jako KROK.

DODATKOWE DEFINICJE, SPECYFIKACJA DO DEFINICJI I UWAGI

DODATKOWE CECHY (GRUPY I PRZYKŁADY)

GRUPA A – DOT. CIAŁA I RAMION

- Łokieć może być na wysokości ramion lub powyżej.
Łokcie mogą być powyżej głowy, na jej wysokości lub poniżej.
- Ręce nie połączone
- Ciągły ruch ramion
- Ręce połączone ,wyciągnięte za plecami.Nie dotykają pleców.
- Ręce połączone, wyprostowane, wyciągnięte do przodu
- Ciało odchylone od osi pionowej.

GRUPA B – DOT.NOGI OPORNEJ I WOLNEJ

- Coupe z przodu lub tyłu z nogą wolną w kontakcie z nogą oporna pod kątem 45 stopni i otwartym biodrem
- Trzymanie płozy lub buta nogi wolnej
- Noga wolna skrzyżowana za nogą oporną i skierowana do lodu
- Noga wolna wyciągnięta (prosta lub zgięta do przodu, do boku lub do tyłu przy kącie 90 stopni między udem a podudziem) pod kątem 45 stopni od osi wertykalnej.
- Pozycja pirueta siadanego (kąt 90 stopni między udem a podudziem)
- Zmiana poziomu nogi opornej z ciągłym ruchem (góra / dół)

GRUPA C – RYSUNEK, WEJŚCIE, WYJŚCIE

- Zawodnik wykonuje dodatkowo TRZECI Tw z min. 3 obrotami poprzedzony jednym krokiem. Trzeci Tw musi być rozpoczęty z innej krawędzi niż dwa poprzednie Tw.
- Wejście do pierwszego lub drugiego Tw skokiem tanecznym, gdzie krawędź Tw po skoku determinuje krawędź lądowania po skoku
- Dwa Tw wykonane na jednej nodze. Nie ma ograniczeń co do obrotów czy ruchów wykonywanych pomiędzy Tw (ta opcja dot. Set Tw w Rhythm Dance. W Free Dance ta opcja dot.drugiego i trzeciego Tw)
- Set Tw wykonane bezpośrednio z kreatywnego i/lub trudnego i/lub nieoczekiwanego wejścia

UWAGI

x Wybrany ADDITIONL FEATURE z grupy A i B będzie podlegał ocenie na Level jeśli pozycja zostanie przyjęta w pierwszym półobrocie Tw i utrzymana przez ilość obrotów wymaganych na Level (2 obroty – Level 2,3 obroty – Level 3,4 obroty – Level 4)

x Jeśli zawodnik wykona więcej niż jeden krok pomiędzy 2-gim a 3-cim Tw w Set of Tw , trzeci Tw nie będzie brany pod uwagę jako cecha z Grupy C do Levelu.

X Jeśli zawodnik wykonuje Set Tw na jednej nodze-Cecha gr.C – i dołączy trzeci Tw z trzema obrotami – Cecha również z gr C – Panel techniczny powinien uznać tę cechę na Level. W tym przypadku zawodnik otrzymuje „2 C „

Level B	Level 1	Level 2
1 obrót w każdym Tw	2 obroty w każdym Tw I 1 dodatkowa Cecha (Feature)	Różne krawędzie w Tw i różny kierunek obrotów I 2 obroty w każdym Tw I 2 dodatkowe Cechy (Feature)
Level 3	Level 4	
Różne krawędzie i różne kierunki obrotów I 3 obroty w każdym Tw I 3 różne dodatkowe Cechy(Feature) z 2 różnych grup LUB 3 różne dodatkowe Cechy (Feature) z 3 różnych grup	Różne krawędzie i różne kierunki obrotów I 4 obroty w każdym Tw I 4 różne dodatkowe Cechy (Feature) z 3 różnych grup	

STEP SEQUENCES – SEKWENCJE KROKÓW

DODATKOWE WYMOGI „WYWOŁYWANIA”

1. Pierwsza wykonana STEP SEQUENCE (SEKWENCJA KROKÓW) z wymaganej grupy powinna być odnotowana jako Step Sequence danej grupy i oceniona na Level lub NO LEVEL jeśli nie spełnia wymogów na Level B.
Kolejne STEP SEQUENCE (SEKWENCJA KROKÓW) z tej grupy i STEP SEQUENCE z grupy nie odnoszącej się do Elementów Obowiązkowych RHYTHM DANCE lub FREE DANCE nie powinny być identyfikowane.
2. Jeśli upadek lub przerwa wystąpi podczas wykonywania STEP SEQUENCE (wyłączając ONE FOOT STEP SEQUENCE- „BLOK” NA JEDNEJ NODZE) SEKWENCJA KROKÓW powinna zostać oceniona na Level zgodnie z wymogami przed i po upadku/przerwie, lub NO LEVEL jeśli wymogi na Level B nie zostały spełnione.
3. Procent wykonanych kroków w STEP SEQUENCE-SEKWENCJI KROKÓW będzie przeliczony zgodnie z przepisami jako KROKI : PO PROSTEJ, PO DIAGONALU, KOLE LUB SERPENTYNIE (nie dot. „bloku” na jednej nodze)
4. Jeśli utrata równowagi z podpórką wystąpi w „BLOKU NA JEDNEJ NODZE” a element będzie nadal kontynuowany, jego Level zostanie zredukowany o 1 za każdy błąd.
5. Podpórka jest przerwą jeśli nastąpi wyraźna zmiana ciężaru ciała z nogi opornej na drugą nogę.
6. Jeśli upadek lub przerwa wystąpi przy wejściu do pierwszego trudnego obrotu w „BLOKU NA JEDNEJ NODZE”, element ten otrzymuje ocenę NO LEVEL
7. Jeśli upadek lub przerwa nastąpi w trakcie wykonywania „BLOKU NA JEDNEJ NODZE” i element zostanie natychmiast wznowiony otrzyma Level zgodnie z wymogami przed upadkiem lub przerwą lub NO LEVEL jeśli nie będą spełnione wymogi na Level B.

DODATKOWE DEFINICJE I UWAGI

TYPY TRUDNYCH OBROTÓW: Bracket (Trójka Odwrotna), Rocker (Zwrot), Counter (Zwrot Odwrotny), Choctow, Forward Outside Mohawc (Zewnętrzny Mohawc do przodu)
Twizzle (Tw z jednym obrotem- SINGLE Tw -Level 1, Level 2, Tw z dwoma obrotami „Double Tw”
na Level 1 – 4) wykonywane na wyraźnej, rozpoznawalnej krawędzi i zgodnie z przepisami dot. Tw – Przepis 704

TYPY TRUDNYCH OBROTÓW dla „BLOKU NA JEDNEJ NODZE”:

Bracket, Rocker, Counter, Twizzle (Tw z jednym obrotem – SINGLE Tw – dla Level 1 i Level 2, Tw z dwoma obrotami – DOUBLE Tw – dla Level 1 – 4) wykonywane na wyraźnej, rozpoznawalnej krawędzi i zgodnie z przepisami dot. Tw – Przepis 704

UWAGA

Błąd w jakimkolwiek obrocie powoduje niezaliczenie tego obrotu na Level.
Dotyczy to również Tw – jeśli nie są kompletne nie zaliczają się na Level.
STYLE STEP SEQUENCE – SEKWENCJI KROKÓW.

Poziom SEKWENCJI KROKÓW będzie określany w następujący sposób:

ADVANCE NOVICE – FREE DANCE – Po linii prostej lub krzywiźnie

JUNIOR RHYTHM DANCE – Jedna Sekwencja kroków

SENIOR RHYTHM DANCE -jedna sekwencja kroków

JUNIOR I SENIOR FREE DANCE

CHARAKTERYSTYKA LEVELI

LEVEL B	LEVEL 1	LEVEL 2
Sekwencja kroków bez przerw, więcej niż 50% rysunku kroków wykonane bez upadków i podpórek	Sekwencja kroków bez przerw, więcej niż 50% rysunku kroków wykonane bez upadku i podpórek I Kroki zawierają 1 TYP TRUDNYCH OBROTÓW (Tylko pierwsze wykonanie obrotu brane pod uwagę na Level	Sekwencja kroków bez przerw, więcej niż 75% kroków wykonane bez upadków i podpórek I Kroki zawierają 3 TRUDNE OBROTY (Tylko pierwsze wykonanie obrotów brane pod uwagę na Level

LEVEL3	LEVEL 4
Sekwencja kroków bez przerw, więcej niż 90% kroków wykonane bez upadków i podpórek I Kroki zawierają 4 TRUDNE OBROTY – Tw 2 obroty - Tylko pierwsze wykonanie obrotów brane pod uwagę na Level I Obroty w RÓŻNYCH KIERUNKACH	Sekwencja kroków bez podpórek i upadków I Kroki zawierają 5 TRUDNYCH OBROTÓW- Tw 2 obroty Tylko pierwsze wykonanie obrotów brane pod uwagę na Level I Obroty w RÓŻNYCH KIERUNKACH I Wszystkie obroty i kroki w 100% czyste.

CHARAKTERYSTYKA ONE FOOT STEP SEQUENCE („BLOK NA JEDNEJ NODZE”)

Level B	Level 1	Level 2
Próba 2 różnych typów obrotów na jednej nodze	1 Typ obrotów na jednej nodze Tylko pierwsza próba wykonania trudnego obrotu jest liczona na Level	2 różne typy obrotów na jednej nodze Tylko pierwsza próba wykonania trudnych obrotów jest liczona na Level
Level 3	Level 4	
3 różne typy obrotów na jednej nodze, Tw – 2 obroty Tylko pierwsze wykonanie trudnych obrotów liczone na Level	4 różne typy obrotów na jednej nodze, Tw – 2 obroty I Wszystkie obroty 100% czyste Tylko pierwsze wykonanie trudnych obrotów jest liczone na Level	

CHOREOGRAPHIC ELEMENTS – ELEMENTY CHOREOGRAFICZNE

DODATKOWE ZASADY „WYWOŁYWANIA”

1. Jeśli Element Choreo. jest wymagany:

- Choreo. Obrotowy/Ślizgowy/Charakter. Sekwencja Kroków może być wykonywany w dowolnym momencie programu.
- Kolejny Choreo. Obrotowy/Character. Sekwencja Kroków nie będą identyfikowane
- Kolejny Element Ślizgowy zostanie zidentyfikowany jako Niedozwolony i/lub uznany za upadek ale nie uważany za Element Dodatkowy

2. Choreo.Element Obrotowy będzie uznany, jeśli zawiera 3 lub więcej obrotów

3. Choreo.Ślizgowy będzie zaliczony, jeśli trwa min.2 sek.
Podstawowy wypad nie zalicza się jako ChSl i będzie ignorowany.

Utrata kontroli w czasie wykonywania ChSl nie będzie uznana za upadek.

4. Choreo.Sekwencja Kroków będzie zidentyfikowana i zaliczona jako element jeśli łyżwiarz wykona ją wzdłuż KRÓTKIEJ OSI LODOWISKA od długiej do długiej bandy
Początek sekwencji 2 m od bandy, koniec sekwencji 2 m od bandy.

5. Każdy Choreo.Element użyty jako wejście lub wyjście z obowiązkowego elementu np. Tw nie będzie uznany przez Panel techniczny jako Element Choreo.

6. Tylko pierwsza próba wykonania Choreo.Elementu będzie uznana

7. Dla Basic i Intermediet Novice w Free Dance – jeśli Choreo.Sekwencja Kroków nie będzie wykonana jako jeden z pierwszych dwóch elementów choreo. Drugie wykonanie będzie zidentyfikowane, ale nie będzie zaliczone (NO LEVEL)

8. Jeśli element/ruch niedozwolony znajdzie się w Choreo.Elementie będzie zastosowane odjęcie za ten element/ruch, a Choreo.Element zostanie bez wartości.

TAŃCE OBOWIĄZKOWE – PROCENTOWA ILOŚĆ KROKÓW

Kat.	Taniec	Ilość sekw.	Ilość krokw sekcji	10%	25%	50%	75%	90%
Basic								
	Swing Dance	2	30	3	8	15	23	27
	Tango Fiesta	3	16	2	4	8	12	14
Intermed.	Forteenstep	4	14	1	4	7	11	13
	Tango	2	22	2	6	11	17	20
Advanc.	Westmin. Waltz	2 sekw/4sekcje						
		1 sekc: 1-10	10	1	3	5	8	19
	2 sekc.11-22	12	1	3	6	9	11	
	Argentine Tango	2	31	3	8	16	23	28

TAŃCE OBOWIĄZKOWE

Basic Bez Kp max. Level1	PD 1	Swing Dance	2 serie	Foxtrot 4/4:Tempo 25 taktów/min (100 beats/min +/- 2	SET	SS P T	6-ty wariant Foxtrot ISU
	PD2	Tango Fiesta	3 serie	Tango 4/4 Tempo 27 taktów/min (108 beats/min) +/- 2	SET	SS P T	6-ty wariant Tango ISU
Intermed. Kp max Level 2	PD1	Forteenste p	4 serie	March 2/4 i 4/4 Tempo;56 taktów 2 beats/min i 28 taktów 4 beats/min (112 beats/min) +/- 2	SET	SS P T	6-ty wariant Foxtrot ISU
	PD 2	Tango	2 serie	Tango 4/4 Tempo: 27 taktów/min (108 beats/min) +/- 2	OPTIONA L	SS P T	6-ty wariant Tango ISU
Advanced Kp max. Level 3	PD 1	Westminst. Waltz	2 serie 4 skeje kroki 1-10 kroki 11-22	Waltz $\frac{3}{4}$ 54takt/min 162beats/ min+/- 3beats/min	OPTION.	SS P I T	6-ty wariant Westmin. Waltz ISU
	PD 2	Argentine Tango	2 serie	Tango 4/4 Tempo: 24 takty/min (96 beats/min) +/- 2	SET.	SS P I T	6-ty wariant Argentine Tango ISU

Opracowanie BOŻENA BERNADOWSKA

