

**JUNIOR B**  
**SEZON 2021/2022**

Grupa wiekowa:	<b>U19</b> urodzeni pomiędzy 01.07.2002 r. a 30.06.2008 r. (max. do 20% zawodników może być starszych lub młodszych o 1 kategorię wiekową)									
Liczba zawodników:	<b>20</b>	<b>19</b>	<b>18</b>	<b>17</b>	<b>16</b>	<b>15</b>	<b>14</b>	<b>13</b>	<b>12</b>	
Min. w gr. wiekowej:	<b>16</b>	<b>15</b>	<b>14</b>	<b>14</b>	<b>13</b>	<b>12</b>	<b>11</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	
Max. poza gr. wiek.:	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	
Segmenty konkurencji:	<b>program dowolny 3:30 (+/- 10 sek.)</b>									
Oceniane komponenty:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>umiejętności łyżwiarskie</b> <i>skating skills</i> SS</li> <li>• <b>kroki łączące</b> <i>transitions</i> TR</li> <li>• <b>wykonanie</b> <i>performance</i> PE</li> <li>• <b>choreografia</b> <i>composition</i> CO</li> <li>• <b>interpretacja</b> <i>interpretation</i> IN</li> </ul>	Mnożnik komponentów:		<b>1,6</b>						
Odjęcia za każdy upadek:	<b>1,0 pkt.</b> każdy upadek (1) zawodnika					Liczba zawodników		<b>12 – 16</b> (+ do 4 rezerwowych)		
Odjęcie za przerwę w programie spowodowaną potknięciem / upadkiem:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• więcej niż 10 sek. do 20 sek.: <b>1,0 pkt.</b></li> <li>• więcej niż 20 sek. do 30 sek.: <b>2,0 pkt.</b></li> <li>• więcej niż 30 sek. do 40 sek.: <b>3,0 pkt.</b></li> <li>• przerwanie w programie do 3 min: <b>5,0 pkt.</b></li> </ul> druga przerwa w programie trwająca dłużej niż 40 sekund lub nieukończony program: <b>Drużyna zostaje wycofana</b>									

W sprawach nieuregulowanych w niniejszym regulaminie odpowiednie zastosowanie ma:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>aktualny komunikat ISU dotyczący kategorii Junior SYS,</b></li> <li>• <b>ISU Special Regulations &amp; Technical Rules Synchronized Skating</b></li> </ul>
---	--

<b>PROGRAM DOWOLNY</b>	
Dobrze wyważony program dowolny musi zawierać: <b>7 elementów obowiązkowych</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li><b>Intersekcja</b> (<u>Intersection element</u>)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• dodatkowa cecha <u>pi</u> jest opcjonalna i będzie wywołana przez panel techniczny jeżeli zostanie prawidłowo wykonana.</li> </ul> </li> <li><b>Intersekcja inna niż w pkt. 1.</b> (<u>Intersection element</u>)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• dodatkowa cecha <u>pi</u> jest opcjonalna i będzie wywołana przez panel techniczny jeżeli zostanie prawidłowo wykonana.</li> </ul> </li> <li><b>Element w ruchu</b> (<u>Move element</u>)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• maksymalnie 4 różne fm's.</li> </ul> </li> <li><b>Element bez trzymania</b> (<u>No Hold Element</u>)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• dodatkowa cecha <u>sekwencja kroków</u> jest opcjonalna i będzie wywołana przez panel techniczny jeżeli zostanie prawidłowo wykonana.</li> </ul> </li> <li><b>Pivoting element – Blok</b> (<u>Pivoting element – Block</u>).</li> <li><b>Piruet synchroniczny</b> (<u>Synchronized Spin element</u>).</li> <li><b>Traveling element – Koło</b> (<u>Traveling element – Circle</u>).</li> <li>do wyboru z grupy <b>A</b>:                             <ol style="list-style-type: none"> <li>Element Artystyczny – Linia (<u>Artistic element – Line</u>)</li> <li>Element Artystyczny – Wheel (<u>Artistic element – Wheel</u>).</li> </ol> </li> </ol>
<b>Uwagi:</b>	Element bez trzymania (No Hold Element) i Sekwencja Twizzli (Twizzle element) nie mogą być wykonane jeden po drugim.