

## BASIC NOVICE

### łyżwiarstwo synchroniczne

### SEZON 2024/2025

Grupa wiekowa:	<b>U16</b> urodzeni pomiędzy 01.07.2008 r. a 30.06.2014 r.		
Segmenty konkurencji:	program dowolny 3:00 (+/- 10 sek.)		
Oceniane komponenty:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Composition</b></li> <li>• <b>Presentation</b></li> <li>• <b>Skating Skills</b></li> </ul>	Mnożnik komponentów:	<b>2,67 FS</b>
Odjęcia za każdy upadek:	<b>0,5 pkt.</b> każdy upadek (1) zawodnika	Liczba zawodników	<b>12-16 (+ do 4 rezerwowych)</b>
Odjęcie za przerwę w programie spowodowaną potknięciem / upadkiem:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• więcej niż 10 sek. do 20 sek.: <b>0,5 pkt.</b></li> <li>• więcej niż 20 sek. do 30 sek.: <b>1,0 pkt.</b></li> <li>• więcej niż 30 sek. do 40 sek.: <b>1,5 pkt.</b></li> <li>• więcej niż 40 sek.: <b>2,0 pkt.</b></li> <li>• przerwa w programie do 3 min: <b>2,5 pkt.</b></li> <li>• druga przerwa w programie trwająca dłużej niż 40 sekund lub nieukończony program: <b>Drużyna zostaje wycofana</b></li> </ul>		

W sprawach nieuregulowanych w niniejszym regulaminie odpowiednie zastosowanie ma:

- **aktualny komunikat ISU dotyczący kategorii Basic Novice SYS,**
- **ISU Special Regulations & Technical Rules Synchronized Skating**

#### PROGRAM DOWOLNY

Dobrze wyważony program dowolny musi zawierać:  <b>6 elementów obowiązkowych</b>	1. <b>Element Artystyczny</b> – Linia (Artistic element – Line)
	2. <b>Intersekcja</b> (Intersection element) <ul style="list-style-type: none"> <li>• dodatkowa cecha <u>pi</u> jest opcjonalna</li> </ul>
	3. <b>Linear element</b> – Blok (Linear element – Block)
	4. <b>Element w ruchu</b> (Move element) <ul style="list-style-type: none"> <li>• maksymalnie 2 różne fm's</li> </ul>
	5. <b>Piruet synchroniczny</b> (Synchronized Spin element) <ul style="list-style-type: none"> <li>• wymagana jest cecha „taki sam piruet”</li> <li>• maksymalnie poziom SySp1 będzie wywołany</li> </ul>
	6. <b>Traveling element</b> (Traveling element)
Uwagi:	Drużyny w kategorii basic novice nie mogą wykonywać podnoszeń i vaults.