

SENIOR

łyżwiarstwo synchroniczne

SEZON 2024/2025

Grupa wiekowa:	17+ urodzeni przed 01.07.2007 r.		
Segmety konkurencji:	program krótki	max. 2:50	
	program dowolny	4:00 (+/- 10 sek.)	
Oceniane komponenty:	<ul style="list-style-type: none"> • Composition • Presentation • Skating Skills 	Mnożnik komponentów:	1,33 SP
			2,67 FS
Odjęcia za każdy upadek:	1,0 pkt. każdy upadek (1) zawodnika	Liczba zawodników	16 (+ do 4 rezerwowych)
Odjęcie za przerwę w programie spowodowaną potknięciem / upadkiem:	<ul style="list-style-type: none"> • więcej niż 10 sek. do 20 sek.: 1,0 pkt. • więcej niż 20 sek. do 30 sek.: 2,0 pkt. • więcej niż 30 sek. do 40 sek.: 3,0 pkt. • przerwa w programie do 3 min: 5,0 pkt. • druga przerwa w programie trwająca dłużej niż 40 sekund lub nieukończony program: Drużyna zostaje wycofana 		

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

PROGRAM KRÓTKI	
Dobrze wyważony program krótki musi zawierać: 5 elementów obowiązkowych	<ol style="list-style-type: none"> 1. Intersekcja + pi (Intersection element + Point of intersection) <ul style="list-style-type: none"> • intersekcja typu „Angled” • <u>pi</u> jest wymagany 2. Element w ruchu (Move element) <ul style="list-style-type: none"> • wszyscy zawodnicy muszą rozpocząć element w tej samej pozycji fm • jeżeli drużyna wykonuje cechę z grupy D, wymagana jest konfiguracja „Blok” • drugi fm jest dozwolony jako cecha • fm na różnych nogach jest dozwolony 3. Element bez trzymania (No Hold Element) <ul style="list-style-type: none"> • wymagana jest konfiguracja „blok zamknięty” • sekwencja kroków jest wymagana • tylko sekwencja kroków jako dodatkowa cecha będzie punktowana • cechy nie są wymagane a element zostanie wywołany jako NHEB 4. Piruet synchroniczny (Synchronized Spin element) 5. Traveling element (Traveling element)

PROGRAM DOWOLNY

Dobrze wyważony program dowolny musi zawierać:

10 elementów obowiązkowych

1. do wyboru jeden element z poniższych:
 - Element Artystyczny – Koło (Artistic element – Circle)
 - Element Artystyczny – Wheel (Artistic element – Wheel)
2. **Element kreatywny – Podnoszenie** (Creative element – Lift)
3. **Podnoszenie grupowe** (Group lift element).
4. **Intersekcja** (Intersection element).
 - dodatkowa cecha (pi) jest opcjonalna i będzie wywołana
 - intersekcja typu „Angled” jest niedozwolona
5. **Intersekcja inna niż w pkt. 4.** (Intersection element).
 - musi zawierać ruch, inny niż dodatkowa cecha (pi)
 - poziom piB będzie wywołany
 - intersekcja typu „Angled” jest niedozwolona
6. **Element w ruchu** (Move element).
 - Maksymalnie 2 różne fm’s w tym samym czasie
 - Maksymalnie 4 różne typy fm’s
 - jeżeli drużyna wykonuje cechę z grupy D, element nie może być w konfiguracji „Blok”
7. **Element bez trzymania** (No Hold Element).
 - dodatkowa cecha (sekwencja kroków) nie jest wymagana i wywołana będzie maksymalnie jako sB
 - cechy są wymagane i tylko one będą wywołane
 - wymagana jest konfiguracja „blok otwarty” lub „blok zamknięty”
8. **Element parowy** (Pair element).
9. **Pivoting element – Blok** (Pivoting element – Block).
 - blok zamknięty w konfiguracji „Piramida” lub „Diament”
10. **Sekwencja Twizzli** (Twizzle element)