

JUNIOR
SEZON 2019/2020

Grupa wiekowa:	U19 urodzeni pomiędzy 01.07.2000 r. a 30.06.2006 r.		
Segmenty konkurencji:	program krótki	max. 2:50	
	program dowolny	3:30 (+/- 10 sek.)	
Oceniane komponenty:	• umiejętności łyżwiarskie	<i>skating skills</i>	SS
	• kroki łączące	<i>transitions</i>	TR
	• wykonanie	<i>performance</i>	PE
	• choreografia	<i>composition</i>	CO
	• interpretacja	<i>interpretation</i>	IN
		Mnożnik komponentów:	0,8 SP
			1,6 FS
Odjęcia za każdy upadek:	1,0 pkt. upadek (1) zawodnika		Liczebność zawodników 16 (+ do 4 rezerwowych)
	2,0 pkt. upadek więcej niż (1) zaw. w tym samym czasie		
	3,0 pkt. max. suma odjęć za upadki w jednym elemencie		
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. • więcej niż 40 sekund przez jednego lub kilku zawodników: 4,0 pkt. • więcej niż 40 sekund przez całą drużynę: Drużyna zostaje wycofana • przerwanie do 3 min.; wznowienie programu od momentu przerywania: 5,0 pkt. (raz w prog.) 		

W sprawach nieuregulowanych w niniejszym regulaminie odpowiednie zastosowanie ma:

- **ISU Special Regulations & Technical Rules Synchronized Skating**

PROGRAM KRÓTKI

Dobrze wyważony program krótki musi zawierać: 5 elementów obowiązkowych	1. Intersekcja + pi (<u>Intersection element + Point of intersection</u>)
	<ul style="list-style-type: none"> • intersekcja typu „Whip” • <u>pi</u> jest wymagany.
	2. Element w ruchu (<u>Move element</u>)
	<ul style="list-style-type: none"> • jeden fm musi być ten sam i być wykonany przez całą drużynę.
	3. Element bez trzymania (<u>No Hold Element</u>)
	<ul style="list-style-type: none"> • <u>sekwencja kroków</u> jest wymagana.
	4. Traveling element – Wheel (<u>Traveling element – Wheel</u>)
	<ul style="list-style-type: none"> • wymagany jest Wheel w konfiguracji 3 ramion.
	5. Sekwencja Twizzli (<u>Twizzle element</u>)
	<ul style="list-style-type: none"> • wymagana jest seria dwóch twizzli po jednym w każdym kierunku rotacji.

PROGRAM DOWOLNY

Dobrze wyważony program dowolny musi zawierać: 7 elementów obowiązkowych	1. Intersekcja (<u>Intersection element</u>)
	<ul style="list-style-type: none"> • dodatkowa cecha <u>pi</u> jest opcjonalna i będzie wywołana przez panel techniczny jeżeli zostanie prawidłowo wykonana.
	2. Intersekcja inna niż w pkt. 1. (<u>Intersection element</u>)
	<ul style="list-style-type: none"> • dodatkowa cecha <u>pi</u> jest opcjonalna i będzie wywołana przez panel techniczny jeżeli zostanie prawidłowo wykonana.
	3. Element w ruchu (<u>Move element</u>)
	<ul style="list-style-type: none"> • maksymalnie 4 różne fm's.
	4. Element bez trzymania (<u>No Hold Element</u>)
	<ul style="list-style-type: none"> • dodatkowa cecha <u>sekwencja kroków</u> jest opcjonalna i będzie wywołana przez panel techniczny jeżeli zostanie prawidłowo wykonana.
	5. Pivoting element – Blok (<u>Pivoting element – Block</u>).
	6. Piruet synchroniczny (<u>Synchronized Spin element</u>).
	7. Traveling element – Koło (<u>Traveling element – Circle</u>).
1 element do wyboru	8. do wyboru z grupy A:
	<ul style="list-style-type: none"> a. Element Artystyczny – Linia (<u>Artistic element – Line</u>) b. Element Artystyczny – Wheel (<u>Artistic element – Wheel</u>).