



РУКОВОДСТВО ДЛЯ СПОРТИВНЫХ СУДЕЙ И ТРЕНЕРОВ ПО СИНХРОННОМУ ПЛАВАНИЮ

2023 год

СОДЕРЖАНИЕ

ГЛАВА I. - ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ СУДЕЙ, ЭВАЛЮАТОРОВ, ТЕХНИЧЕСКИХ КОНТРОЛЕРОВ И ТРЕНЕРОВ.

1. Лист судей World Aquatics
2. Эвалюация судей
3. Политика и процедуры World Aquatics по Эвалюаторам
4. Селекция и отбор судей
5. Школы для судей World Aquatics
6. Технические Контролеры (сложности & синхронности)
7. Этика в синхронном плавании

ГЛАВА II. – ФИГУРЫ

8. Общие понятия о судействе фигур
9. Рекомендации по судейству фигур
10. Определение сложности в фигурах
11. Анализ базовых позиций

ГЛАВА III. – ПРОГРАММЫ (ПРОИЗВОЛЬНЫЕ и ТЕХНИЧЕСКИЕ)

12. Вступление
13. Элементы программы и Транзишены
14. Судейство программ- общие моменты
15. Судейство Элементов
16. Судейство художественного впечатления
17. Технические программы
18. Акробатическая группа
19. Комби
20. Смешанные дуэты (произвольная программа)
21. Глоссарий терминов

ГЛАВА IV. – РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ РЕФЕРИ

22. Общие принципы
23. Итоговая таблица штрафов за нарушения правил

ГЛАВА V. – МЕДИЦИНСКИЕ ПРОБЛЕМЫ В СИНХРОННОМ ПЛАВАНИИ

24. Болезни в синхронном плавании
25. Травмы в синхронном плавании

ГЛАВА VI. – РЕКОМЕНДАЦИИ ПО НАДЛЕЖАЩЕМУ ПОВЕДЕНИЮ НА СОРЕВНОВАНИЯХ

26. Общее поведение
27. Поведение во время тренировок
28. Поведение во время соревнований

ГЛАВА I. - ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ СУДЕЙ, ЭВАЛЮАТОРОВ, ТЕХНИЧЕСКИХ КОНТРОЛЕРОВ И ТРЕНЕРОВ.

Информацию пунктов 1-5 подробнее читайте в оригинальной версии руководства на сайте world.aquatics.com: [мануал английская версия](#)

6. Технические контролеры (сложности & синхронности)

6.1 Вступление

Пожалуйста, обратите внимание, что этот раздел руководства будет пересматриваться на постоянной основе по мере необходимости в связи с внедрением новой системы подсчета баллов и может подвергаться правкам. Будут приложены все усилия, чтобы донести и проинформировать вас об этих изменениях.

Две (2) группы из трех (3) Технических Контролеров должны выполнять следующее: одна (1) группа должна проверять количество, порядок выполнения и заявленную сложность Произвольных Обязательных Элементов, а также выполнение и заявленный порядок Обязательных Технических Элементов (Технические программы), и одна (1) группа должна фиксировать количество и тип наблюдаемых ошибок синхронности. Кроме того, один (1) Координатор ТС (Технических Контролеров) будет назначен на вспомогательную роль для руководства и оказания помощи в организации работы Технических Контролеров, назначенных на соревнования. Координатор ТС не выступает в качестве официального ДТС (Технический Контролер Сложности) или STC (Технический Контролер Синхронности).

6.1.1 Технические Контролеры Сложности

Соревнования обслуживают:

один (1) **Технический Контролер Сложности (ДТС)** и два (2) **Ассистента Технического Контролера Сложности (ДАТС)**. Цель этой роли состоит в проверке всех Элементов (Обязательных Технических Элементов (в Технических программах), Гибридов и Акробатики), выполняемых в режиме реального времени по мере их появления в программе. Они также несут ответственность за выявление любых технических ошибок. Технические ошибки – это различия в том, что указано в Карточке Тренера, с тем, что выполняется в воде, или ошибка в Обязательном Техническом Элементе (в Технических программах). ДТС также проверяет, что другие общие требования были выполнены в программе в соответствии с правилами. ДТС будет иметь взаимосвязь с Рефери.

ДТСs должны следить за всем процессом и соблюдением письменных требований (общих, технических) в соответствии с Правилами, Приложением II (Технические Элементы), Приложением III (Наполнение программ), приложением IV (Регламент акробатической группы) и приложением V (Регламент комби) Правил AS, Вводного руководства для применения заявленной сложности и дополнения (Приложение VI к Правилам AS), а также Акробатический каталог (Приложение VII к правилам AS) и краткого Акробатического каталога для Технических Контролеров. Если требование (общее, техническое или квалификационное) не изложено в письменной форме в официальном документе AS, указанном выше, то решение должно быть принято в пользу спортсмена.

6.1.2 Технические Контролеры Синхронности

Соревнования обслуживают:

три (3) Технических Контроллера Синхронности (STC), которые будут регистрировать количество ошибок синхронности (неодинаковых действий), которые они наблюдают во время исполнения программы. Они должны сидеть на помосте с отчетливым обзором бассейна. Панель **STC** присутствует только в программах дуэтов и групп.

Синхронность

Синхронность – это точность движений в унисон, чтобы действия происходили одновременно или точно соответствовали друг другу по внешнему виду (дизайну).

Отсутствие синхронности может быть принято, как **неодинаковое действие** или **ошибка точности** при сравнении двух (2) или более спортсменов, плавающих одновременно. Неодинаковые действия могут быть вызваны ошибками *во времени* и/или *по внешнему виду (дизайну) движений*, которые делают “картинку” неточной, неаккуратной и/или несовершенной по отношению к тому, что призвана продемонстрировать хореография.

Кроме того, неодинаковое действие – это любое движение, выполняемое двумя (2) или более спортсменами с разницей во времени или позиционировании (дизайн/форма). Движения, которые поставлены как намеренные неравномерные, не должны наказываться.

Разница во времени – это когда:

- Движения не выполняются в полном унисоне одно с другим (другими);
- Действия не происходят одновременно.

Разница в положении (дизайн/форма) – это когда:

- Существует разница в положении головы, рук, ног или других используемых частей тела;
- Существует разница в уровне воды головы, рук, ног ли других используемых частей тела;
- Есть разница в интервалах и форме рисунка.

Примечание: когда вы наблюдаете, как два или более спортсмена делают разную позицию, неизвестно какая из них была задумана или правильная, то есть вы не знаете, кто сделал ошибку, но ясно видите разницу, то это и есть НЕОДИНАКОВОЕ ДЕЙСТВИЕ.

Ошибки синхронности делятся на 3 категории – маленькая, очевидная и грубая:

Маленькая ошибка	<p>Это небольшие отличия, которые нельзя рассматривать, как два разных движения, но они искажают картину идеальной синхронности.</p> <p><i>К <u>маленьким ошибкам</u> относятся:</i></p> <ul style="list-style-type: none">• Незначительное расхождение во времени• Все различия в позах (форма/дизайн) будут рассматриваться как небольшая ошибка (также учитываются бригадой Элементы):- Неточные движения в перестроениях и интервалах
-------------------------	--

	<ul style="list-style-type: none"> - Различия в углах или высоте - Непараллельные выходы
Очевидная ошибка	<p>Это любая непреднамеренная разница, создающая эффект двух (2) движений, выполненных одно за другим.</p> <p><i>К очевидным ошибкам относятся:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Явная разница во времени
Грубая ошибка	<p>Это любая ошибка, приводящая к изменению содержания программы (пропуск одного или нескольких движений одним или несколькими пловцами)</p> <p><i>К грубым ошибкам относятся:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Отсутствие движения (один или несколько пловцов) • Любое пропущенное движение (пример: даже если спортсмен пропустил один быстрый гребок на спине). • Все грубые ошибки должны быть пересмотрены Рефери по видео, так как они приводят к наибольшей сбавке баллов.

STC должны следовать всей процедуре и письменным требованиям для регистрации ошибок синхронности (неодинаковых действий), как подробно описано во вводимом руководстве по подсчету синхронности, доступном здесь:

https://learning.fina.org/wp-content/uploads/2022/10/27_09_2022_Synchronisation_Intro_Guide_v2_Sept_2022.pdf

(скопируйте и вставьте в поисковую строку для ввода)

6.2 Роли и обязанности

6.2.1 DTC и DATC

Обязанности Технического Контролера Сложности (DTC) и Ассистента Технического Контролера Сложности (DATC), следующие:

– *DTC и DATCs должны получить Карточки Тренера после истечения срока их подачи и до начала тренировки на соревнованиях. После получения карточек тренера DTC и DATCs официально приступают к выполнению своих обязанностей на мероприятии и не могут обсуждать Карточки Тренера ни с какими спортсменами, тренерами, судьями или представителями Федерации.*

– *DTC и DATCs должны провести первую встречу (совещание) на мероприятии перед наблюдением за тренировкой, чтобы рассмотреть представленные Карточки Тренера на предмет включения требований (таких как сцепление в Гибриде, Акробатика DD 2.0-2.65 для технических групп и т.д.) ИЛИ любые очевидные ошибки, которые могут быть отмечены до начала мероприятия (например, превышение установленного количества Элементов, недопустимые бонусы для данной дисциплины и т.д.).*

ВИД ПРОГРАММЫ	DATC-1	DTC	DATC-2
Соло Жен/Муж (Техническая программа)	Семьи/Уровни+Бонусы TREs Кол-во Элементов	Семьи/Уровни TREs Кол-во Элементов	Бонусы TREs Кол-во Элементов
Соло Жен/Муж (Произвольная программа)	Кол-во Элементов	Семьи/Уровни Кол-во Элементов	Бонусы Кол-во Элементов
Дуэт (Техническая программа)	Семьи/Уровни TREs+ Парная акро Кол-во Элементов Приложение 2 Пункт 6	Семьи/Уровни TREs+ Парная акро Кол-во Элементов Приложение 2 Пункт 6	Бонусы TREs+ Парная акро Кол-во Элементов Приложение 2 Пункт 6
Смешанный Дуэт (Техническая программа)	Семьи/Уровни Внутри Гибрида Сцепление+ TREs+ Парная акро Кол-во Элементов Приложение 2 Пункт 6	Семьи/Уровни Внутри Гибрида Сцепление+ TREs+ Парная акро Кол-во Элементов Приложение 2 Пункт 6	Бонусы Внутри Гибрида Сцепление+ TREs+ Парная акро Кол-во Элементов Приложение 2 Пункт 6
Дуэт (Произвольная программа)	Семьи/Уровни Парная акро Кол-во Элементов	Семьи/Уровни Парная акро Кол-во Элементов	Бонусы Парная акро Кол-во Элементов
Смешанный Дуэт (Произвольная программа)	Семьи/Уровни Внутри Гибрида Сцепление+ Парная акро 2 надводных сцепления с продвижением Кол-во Элементов	Семьи/Уровни Внутри Гибрида Сцепление+ Парная акро 2 надводных сцепления с продвижением Кол-во Элементов	Бонусы Внутри Гибрида Сцепление+ Парная акро 2 надводных сцепления с продвижением Кол-во Элементов
Группа (Техническая программа)	Семьи/Уровни TREs Каданс+ Акробатический Элемент (DD 2.0-2.65) Кол-во Элементов Приложение 2 Пункт 6 1 круг максимум	Семьи/Уровни TREs Каданс+ Акробатический Элемент (DD 2.0-2.65) Кол-во Элементов Приложение 2 Пункт 6 1 круг максимум	Бонусы TREs Каданс+ Акробатический Элемент (DD 2.0-2.65) Кол-во Элементов Приложение 2 Пункт 6 1 круг максимум
Группа (Произвольная программа) (взр, 15-19(20))	Семьи/Уровни Акробатические Элементы Кол-во Элементов	Семьи/Уровни Акробатические Элементы Кол-во Элементов	Бонусы Акробатические Элементы Кол-во Элементов

Группа (Произвольная программа) (13-15(16))	Семьи/Уровни Траст и Спин вниз 720 Акробатические Элементы (ограничение DD) Кол-во Элементов	Семьи/Уровни Траст и Спин вниз 720 Акробатические Элементы (ограничение DD) Кол-во Элементов	Бонусы Акробатические Элементы (ограничение DD) Кол-во Элементов
Группа (Произвольная программа) (до 13)	Семьи/Уровни Акробатические Элементы (ограничение DD) Кол-во Элементов	Семьи/Уровни Акробатические Элементы (ограничение DD) Кол-во Элементов	Бонусы Акробатические Элементы (ограничение DD) Кол-во Элементов
Акробатическая Группа	Акробатические Элементы Кол-во Элементов	Акробатические Элементы Кол-во Элементов	Акробатические Элементы Кол-во Элементов
Комби (13-15/16, до 13)	Семьи/Уровни Акробатические Элементы (ограничение DD) Кол-во Элементов Заявленная Тема Приложение 5 – общие требования 1	Семьи/Уровни Акробатические Элементы (ограничение DD) Кол-во Элементов Заявленная Тема Приложение 5 – общие требования 1	Бонусы Акробатические Элементы (ограничение DD) Кол-во Элементов Заявленная Тема Приложение 5 – общие требования 1

– DTC и DATCS могут смотреть официальные тренировки на соревнованиях, чтобы распознать (сопоставить) программы во время соревнований с их Карточками Тренера. Можно делать заметки. DTC или DATCS не могут выдавать какие-либо карточки тренера/обычные отзывы спортсменам с момента начала соревнования (включая тренировку).

– DTC и DATCS должны проводить совещание перед каждой сессией, чтобы пересмотреть и обсудить Руководство по сложности, правила и свои обязанности и в целом подготовиться к конкретному соревнованию, которое они будут обслуживать. Это включает в себя обсуждение любых заметок, которые они, возможно, сделали во время тренировки, что может лучше подготовить их к мероприятию.

– DTC и DATCS должны располагаться вместе на помосте с четким обзором бассейна. DTC должен располагаться посередине, а DATCS - по обе стороны от DTC.

– DTC будет поддерживать связь с Рефери.

– Панель DTC/DATC будет работать с общими и распределенными задачами для контроля/проверки требуемых компонентов сложности в соответствии с правилами AS следующим образом:

- **Обязательные Технические Элементы (TREs):** Только Технические программы – подтверждение того, что спортсмен(ы) выполнил(и) Элементы, как заявлено и как определено в правилах.

- **Гибриды:**

- Заявленные движения: (Семейство/Уровень) и любые другие требования в соответствии с правилами.

- Бонусы: Продвижение, расположение, синхронность и перестроения (то, что может быть применимо к конкретной дисциплине /программе).

- **Акробатика**: Заявленное движение в соответствии с каталогом

- **Другие требования, определенные в Правилах AS** (Приложения II, III, IV или V)

- Каждый DTC и DATCs затем просматривают программу и подтверждают или отклоняют, была ли заявленная сложность выполнена в соответствии с заявленной в Карточке Тренера, и если какие-либо другие требования в соответствии с правилами были выполнены или являются неполными/невыполненными. Это делается электронным способом (выбрав “Подтвердить” или “Базовая оценка” в системе подсчета баллов) или с помощью карандаша и бумаги, в зависимости от системы подсчета баллов, действующей в данном соревновании. DTC и DATC также могут выбрать “Пересмотр”, если им необходимо повторно просмотреть Элемент или требование, чтобы подтвердить свое решение о “Подтверждении” или “Базовой оценке”.

- Если DTC или DATC выбирают “Базовую оценку” или “Пересмотр”, то вся панель DTC должна пересмотреть Элемент/требование и принять совместное решение. Если DTCs не может прийти к единогласному решению после трехкратного рассмотрения (3 раза), то решение будет вынесено в пользу спортсмена.

- DTC или DATC могут использовать видеоповтор (максимум три раза (3x) на нормальной скорости без увеличения) для подтверждения решения по Элементу или требованию. Обратите внимание, что пересмотр предназначен для всего Элемента. TCs не может просматривать отдельные компоненты Элемента более трех раз (3 раза) каждый. TCs не должен прикасаться к видеоустройству.

- Действие, когда заявленная сложность отклонена, осуществляется в соответствии с правилами AS:

Выставляются:

- Базовая оценка для Гибридов и Акробатики

- Ноль (0) для Обязательных Технических Элементов и

- Применяемые штрафы (в соответствии с правилами AS) за пропущенные требования или нарушения требований.

- **Согласно правилу 14.2**, выступление заканчивается музыкальным сопровождением. Следовательно, если заявленный компонент сложности не завершен к моменту окончания программы, DTC применит базовую оценку к этому Элементу, поскольку заявленная сложность не завершена к концу программы. Например, если заявлен R4 (винт вниз на 1080°-1440°), а спортсмен выполнил только 720°, когда музыка закончилась, спортсмен должен получить базовую оценку за этот Элемент. Если спортсмен полностью заканчивает свою заявленную сложность к моменту окончания музыки, то это не является базовой оценкой.

- Если Элемент начинается после окончания музыки – это должно быть равно нулю, так как Элемент не завершен к моменту окончания программы и, следовательно, не является частью программы.

- В случае, если DTC/DATC отсутствует из-за болезни или других непредвиденных обстоятельств, может быть назначен заменяющий/резервный DTC/DATC, который присутствует на мероприятии (например, судья, который не входит в состав панели, но также является TC). Панель DTC всегда должна работать с тремя (3) DTCs.

Пересмотр заявленной сложности:

12. Обязательные Технические Элементы, Гибриды, Акробатика или другие требования рассматриваются в том порядке, в котором они были выполнены.

13. DTC сначала указывает, какой Элемент/требование пересматривается, уровень (если применимо), и запрашивает у DATC, который инициировал пересмотр, причину, по которой была нажата кнопка «пересмотр».

14. Во время программы - если DTC или DATC видят причину для пересмотра Элемента или требования, они выбирают “Пересмотр” на экране программы подсчета баллов или могут написать “Пересмотр”, отмечая Элемент / требование в Карточке Тренера, если электронная технология не задействована на соревнованиях.

15. DTC руководит всеми обсуждениями при любом пересмотре, включая окончательное решение, основанное на голосовании трех членов. Если TCs не может прийти к единогласному решению после трех (3) повторных просмотров, решение будет вынесено в пользу спортсмена.

16. Как DTC должен принимать решения о сбавках: DTC подтверждает все сбавки (обязательство TC) на основе обсуждения и решения коллегии DTC.

17. Если нет ошибки в числах /расчетах, то НИКАКИЕ изменения не могут быть внесены после объявления результатов для каждой программы.

18. До объявления результатов DTC и DATCs могут продолжить пересмотр и подтвердить или отклонить Элементы/требования. DTC должен спросить DATC, есть ли у них какие-либо другие вопросы для обсуждения, прежде чем утвердить то, что было внесено в Карточку Тренера / увидено в программе.

19. Если это уже было утверждено, а результаты не были объявлены, немедленно предупредите Рефери, чтобы он остановил объявление результата, чтобы можно было исправить ошибку.

20. После объявления результата невозможно изменить Элементы (Обязательные Технические Элементы, Гибриды или Акробатику).

21. Любая обратная связь, запрошенная тренером/спортсменом, может быть предоставлена после соревнований.

22. Обратитесь к правилу 18.10 (оригинальная версия руководства) для запроса пересмотра у Технического Контролера (DTC/DATC/STC).

23. Секретарь вводит коды/уровни сложности Обязательных Технических Элементов, Гибридов и Акробатики в компьютерную систему.

6.2.2 STCs (Технические Контролеры Синхронности)

- STC могут следить за официальными тренировками на соревнованиях, чтобы ознакомиться с программами. STCs может не предоставлять обратную связь по синхронности любому соревнующемуся спортсмену(ам) с момента начала соревнования (включая тренировку).

- STC должны провести совещание перед соревнованиями дуэтов и групп, чтобы ознакомиться с Руководством по синхронности, правилами и своими ролями, а также в целом подготовиться к конкретному мероприятию, которое они будут обеспечивать.

- Члены STS могут сидеть вместе или в разных местах на помосте с четким обзором бассейна. Рефери соревнований определяет места для расположения бригады STC.

- STCs будет использовать операционную систему синхронности для данного мероприятия, как указано в используемой системе подсчета баллов и по указанию Рефери. Процесс ведется в соответствии с вводным руководством по синхронности для подсчета баллов (устройство синхронности, приложение учета синхронности или метод карандаша и бумаги / с использованием счетчиков подсчета и листа ошибок синхронности).

- Ошибки синхронности, отмечаемые STCs, основываются на:

- **Электронный метод:**

- По крайней мере, два (2) STC должны совпадать по времени, чтобы подтвердить наблюдаемую ошибку синхронности (неодинаковое действие);

- Максимальная задержка в 0,5 секунды между наблюдениями двух (2) STC будет разрешена для подтверждения наблюдаемого неодинакового действия;

- В случае, если два (2) STC наблюдают ошибку синхронности разного типа, то утверждается ошибка с меньшей сбавкой (например, когда наблюдается маленькая и очевидная ошибка, то утверждается маленькая ошибка).

- **Метод карандаша и бумаги**

- Количество и тип ошибки синхронности рассчитываются как среднее количество ошибок, наблюдаемых STCs для каждого типа и области (отметок);

- STC должны сообщить о зафиксированных ошибках синхронности (маленьких, очевидных и грубых) для каждого спортсмена/команды секретарю/оператору ввода данных;

- В случае, если была выявлена грубая ошибка – будет проведен видео-пересмотр под наблюдением Рефери, поскольку это приведет к наибольшей сбавке;

- STC не делают заметок и не должны обсуждать результаты с тренерами или соревнующимися спортсменами после завершения мероприятия.

- В случае, если STC отсутствует из-за болезни или других непредвиденных обстоятельств, может быть назначен заменяющий/резервный STC, который присутствует на мероприятии (например, судья, который не входит в состав панели, но также является TC). В случае, если замена не может быть найдена, панель STC может работать с двумя (2) STC.

Пересмотр грубых ошибок синхронности:

8. Если STC фиксирует грубую ошибку, будет проведен видео-пересмотр всей комиссией STC, за которым будет наблюдать Рефери.

9. В случае, когда на соревнованиях используется электронное устройство синхронности, Рефери автоматически увидит, что произошла грубая ошибка, и начнет видео-пересмотр.

10. В случае, когда электронная технология не применяется (а применяется метод карандаша и бумаги), STC должен сообщить Рефери, что они зафиксировали грубую ошибку.

11. Затем Рефери наблюдает за пересмотром грубой ошибки(ок) комиссией STC с помощью видео-пересмотра.

12. Видео может быть просмотрено максимум три (3) раза на нормальной скорости (для каждой части с выявленными грубыми ошибками).

13. Если STCs не могут прийти к единогласному решению после трех (3) повторных просмотров, решение принимается в пользу спортсмена.

14. По завершении проверки Рефери сообщит Главному секретарю окончательное решение комиссии STC относительно грубых ошибок.

6.2.3 ТС Координатор (Координатор Технических Контролеров)

Координатор ТС – это вспомогательная роль, которая будет назначена для руководства и оказания помощи в организации ТС, отобранных для работы на соревнованиях. Координатор ТС не выступает в качестве официального DTC или STC и не принимает никаких решений в ходе соревнований. Они отбираются из числа аккредитованных Федерацией TCS на основе их этики, лидерских и коммуникативных навыков, знания системы и правил, а также опыта работы в новой системе.

Роли и обязанности координатора ТС заключаются в следующем:

1. Быть связующим звеном между бригадой ТС, судьями, а также Рефери.

2. Организовывать актуальные ресурсы для ТС, одобренные Федерацией, которые могут понадобиться ТС в случае, если они не привезут их на соревнования (руководство по сложности, таблицы и т.д.).

3. Отвечать на вопросы ТС, чтобы убедиться, что они принимают решения на основе материалов в письменной форме и что они придерживаются роли ТС (верны ли записи), а не принимают решения, основанные на роли судьи (исполнение).

4. Иметь под рукой все правила ТС и ресурсы для ознакомления в течение всего соревнования (для совещаний и на панели), по мере необходимости, чтобы TCS обеспечивали соблюдение правил в письменной форме.

5. Убедиться, что у группы ТС есть отдельная комната с большим столом для организации материалов и что им предоставлены ресурсы, необходимые для распределения Карточек Тренера (карандаши, скрепки для бумаги, степлер и т.д.).

6. Поддерживать председателя (речь о World Aquatics TASC Chair) и персонал Технического комитета на совещаниях ТС, по их просьбе, и передавать от них информацию. Сообщать о любом неэтичном поведении председателю Технического комитета и его сотрудникам. TCS должны выполнять свою роль, описанную в данном руководстве.

7. При необходимости проинформировать ТСs об утвержденных разъяснениях и о любых новых акробатических движениях, которые могут появиться на соревнованиях.
8. Оказывать помощь председателю и персоналу Технического комитета, по запросу, в выполнении любых задач, включая взаимодействие с бригадой ТС (DTC и STC).
9. Вместе с председателем и сотрудниками Технического комитета встречаться с комиссией ТС за один (1) час до начала каждой официальной тренировки.
10. Убедиться, что группа ТС обеспечена карточками тренеров для просмотра тренировок (организуемых Федерацией), и что у них есть планшеты или папки для их упорядочивания.
11. Убедиться, что у бригады Технических Контролеров есть официальное место на панели, которое закрыто от общего обозрения, для наблюдения за тренировкой, и что тренеры (или другие члены делегации) не мешают им.
12. Наблюдать за тренировкой с бригадой ТС.
13. В дни соревнований встречаться с бригадой ТС за один (1) час до начала тренировки под музыку, чтобы разложить карточки тренера по стартовому порядку и перенести все записи о тренировках на карточки тренера. Смотреть тренировку под музыку вместе с ТСs.
14. Убедиться, что все карточки тренера для тренировки собраны и уничтожены.
15. Во время соревнований сидеть рядом с панелью DTC (в конце панели, ближайшим к Рефери – видеооператор сидит на другом конце).
16. Когда программа будет завершена, сообщить Рефери, требуются ли какие-либо видео-пересмотры и в каком количестве.
17. Наблюдать и контролировать видео-пересмотры, чтобы убедиться, что на весь ЭЛЕМЕНТ приходится максимум три (3) пересмотра с обычной скоростью (просмотр Элемента по компонентам не допускается), без увеличения масштаба, и подтвердить единогласное решение ТСs (принято или нет), гарантирующее, что если все три (3) ТК не согласны, решение вынесено в пользу спортсмена. Видеооператор должен быть единственным, кто может управлять видеоустройством – ТСs не может прикасаться к видеоустройству.
18. Сообщить Рефери и системе Хронометража, что видео-пересмотры, если они требовались, завершены, и подтвердить, что правильный результат видео-пересмотра введен в систему (как они видели на экране).
19. Заполнить форму «Базовая оценка и штрафы» для Технических Контролеров с подробной информацией о Базовой Оценке Технического Контролера и штрафных санкциях для комиссии DTC по мере принятия решений.
20. По завершении мероприятия попросить DTC подписать все свои Карточки Тренера, забрать все Карточки Тренера у DTC и передать Рефери вместе с формой с указанием базовой оценки ТС и штрафа, которая также должна быть подписана комиссией DTC.

6.3 Назначение технических контролеров

**Пункты 6.3.1, 6.3.2 - ПОДРОБНЕЕ ЧИТАЙТЕ В ОРИГИНАЛЬНОЙ ВЕРСИИ РУКОВОДСТВА НА САЙТЕ WORLD AQUATICS: [Мануал английская версия](#)*

7. Этика в синхронном плавании

Этика:

«Философия морали»

«Правила или стандарты, регулирующие поведение представителей определенной профессии»

«Чувствовать и действовать соответственно»

Синхронное плавание зависит от того, насколько справедливо люди принимают решения о баллах и местах.

Наиболее значимыми факторами в судействе синхронного плавания являются Уважение, Ответственность и Честность:

- Быть справедливым, порядочным и беспристрастным во всех отношениях и решениях, касающихся участников в синхронном плавании, особенно спортсменов;
- Быть осведомленным о правилах World Aquatics и справедливо применять их;
- Быть осведомленным о внешнем давлении со стороны клуба, страны, Федерации, НОК и устойчивым к этому влиянию при выставлении оценок;
- Быть осведомленным обо всех возможных факторах предвзятости (положительных, отрицательных, национальных, континентальных и личных) и знание того, как с ними этично бороться;
- Избегать обсуждения выступлений спортсменов до завершения соревнований;
- Быть готовым предоставить конструктивную обратную связь тренерам;
- Помнить, что обмен подарками только после завершения соревнований;
- Соответствовать принятому дресс-коду;
- Осознавать и заявлять о своих собственных конфликтах интересов.

Помимо судейства, в синхронном плавании существуют и другие этические соображения:

- Основные принципы здорового образа жизни, а также формирование уважения и справедливости;
- Обзор и оценка норм и ценностей;
- Что правильно, что сомнительно и что недопустимо;
- Что влияет на наши решения и свободу в принятии решений.

Сговор в судействе или обман

Сговор в судействе или мошенничество любого рода в синхронном плавании недопустимы. Любой судья, пойманный на этом, будет отстранен от дальнейших сессий судейства на текущих соревнованиях. Совещание будет проводиться с Эвалюатором для определения плана действий и вынесения решения по скомпрометированному судье. При отборе судей на Чемпионаты Мира по водным видам спорта или Олимпийские Игры приоритет будет отдаваться тем судьям World Aquatics, которые продемонстрировали выдающиеся этические нормы, включая оценки на предмет предвзятости.

Дискриминация

Лица, попадающие под действие настоящего Этического Кодекса, не должны подвергать кого бы то ни было дискриминации по таким признакам, как раса, цвет кожи, пол, язык, религия, политические или иные убеждения, национальное или социальное происхождение, собственность, рождение или другой статус, или спортивные способности.

Домогательства и жестокое обращение

Лица, попадающие под действие настоящего Кодекса этики, должны воздерживаться от всех форм домогательств и злоупотреблений, будь то сексуальных, физических или психологических, независимо от того, происходят ли они изолированно или в сочетании, или состоят из единичного инцидента или серии инцидентов, будь то лично или онлайн, (включая, но не ограничиваясь в социальных сетях) и, в частности, от любого злоупотребления властью, т.е. ненадлежащего использования положения влияния, власти или авторитета над другим лицом. Жестокое обращение также может принимать форму пренебрежения и игнорирования.

Этические соображения для других групп:

Тренеры:

- Уважайте коллег-конкурентов психологически и физически
- Принимайте и соблюдайте правила Федерации (включая допинг) и расписание тренировок.
- Уважайте творчество
- Уважайте и сотрудничайте с Организационными комитетами
- Уважайте главных судей (Рефери) и сотрудничайте с ними
- Уважайте оценки и решения судей и ТК (Технических Контролеров)
- Уважайте результаты

Рефери:

- Обеспечивайте честное и равноправное соблюдение правил;
- Уважайте и соблюдайте устав Федерации.

Эвалюаторы:

- Уважайте и соблюдайте политику Федерации и руководство для Эвалюаторов

Менеджеры (представители) команд:

- Справедливость превыше всего / делите бассейн между собой;
- Уважайте рефери и сотрудничайте с ним;
- Уважайте Организационный комитет и сотрудничайте с ним;
- Принимайте и соблюдайте правила Федерации (включая допинг) и расписание тренировок.

Технический Контролер и Ассистент Технического Контролера:

- Уважайте и соблюдайте политику и процедуры Федерации для Технических Контролеров;
- Обеспечивайте соблюдение правил Федерации.

ГЛАВА II. – ФИГУРЫ

1. Общие понятия о судействе фигур

Фигура – это комбинация **базовых позиций** тела и *переходов*, выполняемых в манере и порядке, в точном соответствии с описанием в правилах.

Общие понятия о фигурах:

1. Фигуры определяются с точки зрения их составных частей: **базовых позиций** и *переходов*.

2. Переход – это непрерывное перемещение из одной позиции в другую. Завершение перехода должно происходить одновременно с достижением позиции тела и желаемой высоты. За исключением случаев, когда указано иное, уровень воды остается неизменным во время перехода.

3. Если в описании фигуры не указано иное, всегда желательна максимальная высота. Высота оценивается на основе уровня воды в частях тела.

4. Если в описании фигуры не указано иное, фигуры выполняются в неподвижном положении. Переходы, допускающие некоторое продвижение, будут отмечены стрелкой на диаграмме.

5. Диаграммы являются только руководством. При наличии расхождений между схемой и письменным описанием преимущественную силу имеет английская версия руководства World Aquatics Handbook.

6. Во время выполнения фигуры пауза может возникать только в **базовых позициях** тела, которые выделены жирным шрифтом и определены в Глоссарии.

7. *Базовые движения* описаны в Глоссарии и выделены "курсивом", когда на них ссылаются в описании фигуры.

8. Когда в описании используется “быстрый” или “быстро”, это должно относиться конкретно к темпу ТОГО перехода, в который он включен, а не ко всей фигуре.

9. Положения и действия рук/кистей не оцениваются.

9. Рекомендации по судейству фигур

Если в описании не указано иное, фигуры должны выполняться высоко и под контролем, в равномерном движении, с четко определяемой каждой частью.

Все судейство происходит с точки зрения совершенства.

Спортсмен может получить баллы от 0 до 10, с градацией 1/10 балла.

Идеально	10	Удовлетворительно	5.9-5.0
Почти идеально	9.9-9.5	Недостаточно	4.9-4.0
Отлично	9.4-9.0	Слабо	3.9-3.0
Очень хорошо	8.9-8.0	Очень слабо	2.9-2.0
Хорошо	7.9-7.0	Едва узнаваемо	1.9-0.1
Достаточно	6.9-6.0	Полностью неудачно	0

Чтобы иметь возможность судить корректно, судья должен опираться на факторы дизайна и контроля. Эти факторы будут описаны далее.

9.1 Дизайн

Дизайн – это та составная часть оценки за фигуру, которая присуждается за степень соответствия позиций и движений, указанных в описании фигуры.

В факторе «дизайна» судьи учитывают точность позиций и переходов, как указано в описании фигуры.

Конкретные факторы дизайна включают точность всех позиций тела и переходов согласно описанию.

1. Точность линий, углов и изгибов

Примеры:

- Позиция **Балетная Нога** -перпендикулярно поверхности воды
- Позиция **Рыбий Хвост (Фиштейл)** -стопа вытянутой вперед ноги находится на поверхности воды

2. Точность линий в частях тела

Примеры:

- В позиции **ВЕРТИКАЛЬ** - уши, плечи, бедра и лодыжки должны образовывать одну ровную линию
- В позиции **ШПАГАТ**- вертикальная линия из головы, плеч, таза; горизонтальная линия из бедер параллельно друг другу.

3. Корректность углов и группировок

Примеры:

- 90° угол в позиции **Горизонтальный угол**
- Позиция **Угол**- 45° -тело согнуто в бедрах, образуя острый угол 45° или менее
- Позиция **Группировка** – максимально компактная

4. Точность переходных движений

Примеры:

- *Переход в Горизонтальный Угол*- ягодицы, ноги и ступни перемещаются по поверхности воды, пока бедра не займут место головы, как в начале этого движения
- *Переход из Арки в позицию Лежа на спине и Закрытие* - голова встает на место бедер
- В *комбинированном Спине*, Спин Вверх и Спин Вниз должны иметь одинаковое количество вращений.
- В *Трасте* - вертикальное движение вверх ногами и бедрами выполняется быстро и одновременно с раскрытием тела

9.2 КОНТРОЛЬ

Это та часть оценки за фигуру, которая присуждается за то, насколько хорошо исполнение соответствует факторам контроля. Фактором контроля является использование силы и координации для демонстрации мастерства в выполнении фигуры.

Факторы контроля, которые более подробно объясняются ниже, включают в себя натянутость, высоту, устойчивость, четкость, равномерность движения, если иное не указано в описании фигуры.

Контроль в фигурах – это умение:

- Удерживать высокие, стабильные, правильные позиции
- Перемещать тело плавно, точно и без усилий, выполняя необходимые переходы
- Оставаться "на месте"(не плыть), если в описании не указано иное
- Создать общее впечатление простоты исполнения

Конкретные факторы контроля включают:

1. Натянутость

Натянутость всего тела во время фигуры, если не указано иное.

2. Устойчивая максимальная высота

Устойчивая максимальная высота частей тела по отношению к поверхности воды, если иное не указано в описании фигуры.

3. Равномерное движение

Равномерное движение означает одинаковую скорость выполнения движения во всей фигуре, если иное не указано в описании фигуры.

Каждое переходное движение должно быть исполнено с одинаковой скоростью. Переходы должны быть исполнены без каких-либо пауз или остановок. Это не означает, что каждый переход занимает одинаковое количество времени, это зависит от количества требуемых к исполнению движений. Например: чтобы перейти в позицию **Шпагат** из позиции **Горизонтальный угол** нужно больше времени, чем перейти в позицию **Горизонтального Угла** из позиции **Лежа на груди**, потому что необходимо выполнить большее количество движений

Внимание судей отдается контролю за равномерной скоростью выполняемых движений, а не за медленностью их исполнения.

Когда в правилах требуется изменение темпа во время одной или более частей фигуры, то изменение(я) должны соответствовать указанному темпу.

Когда в правилах устанавливается «быстрый» или «быстро» для описания действия или движения в фигуре, должно быть очевидно заметно, что в этом действии или движении скорость быстрее.

4. Неподвижность

Фигуры выполняются «на месте», без проплыва, за исключением движений, указанных в описании фигуры.

5. Устойчивость (стабильность)

Должно поддерживаться равновесие и на него не должно влиять изменение позиции.

6. Четкость

Должно быть четкое определение позиций и направлений, непрерывный курс действий при переходах.

Переходы осуществляются с помощью наиболее прямого и точного направления. Когда переход завершен, должна быть небольшая пауза - в виде "запятой", а не "точки" – чтобы определить позицию и завершение перехода перед началом следующего перехода.

7. Простота исполнения – общее впечатление

Видимость полной уверенности и легкое, плавное исполнение без признаков напряжения.

9.3 Основные (Базовые) принципы судейства фигур

1. «Маркеры» (свисающие прямые линии, часто-красные тряпки) используются для оценки вертикальных и горизонтальных линий.

2. Положение головы всегда соответствует положению позвоночника.

3. При начале перехода спортсмен никогда не начинает с изменения заданного направления движения.

4. Если иное не указано в описании фигуры, то все движения выполняются равномерно во времени и пространстве, с одновременными действиями в переходах. Все движения, указанные в рамках перехода, должны начинаться с указанной начальной (исходной) позиции и завершаться достижением указанной конечной позиции и уровня.

5. Ось - прямая линия, вокруг которой вращается тело.

6. Продольная ось (вертикальная) - продольный центр тела.

7. Боковая ось (горизонтальная) - проходит сбоку от тела, либо через поперечное сечение (например, бедра), либо за пределы тела.

8. Во время движения в конкретной фигуре использование термина "горизонтальная или вертикальная ось" определяет отношение продольной оси к поверхности воды.

9. Высота оценивается на основе уровня воды в частях тела.

9.4 РЕКОМЕНДАЦИИ ПО СБАВКАМ В ФИГУРАХ

9.4.1 Указания по использованию сбавок

Рекомендации по сбавкам призваны стать хорошим подспорьем для судей и способствовать обсуждению унификации критериев судейства.

Судьи не являются калькуляторами и не должны запоминать наизусть список отклонений в этом разделе. Рекомендации по контрольным меткам дизайна приведены ниже (3.2.2). Эта информация должна быть использована в качестве инструмента, помогающего судьям окончательно выставить свою оценку.

Спортсмены также не являются машинами и могут демонстрировать большое разнообразие и комбинации неточностей или отклонений во время выполнения фигур.

В фигуре необходимо учитывать множество аспектов, даже в самых коротких, и у судьи очень мало времени, чтобы обобщить все и завершить процесс оценивания выставлением оценки. Было бы здорово просмотреть фигуру несколько раз: один раз на предмет натянутости, один раз для оценки устойчивости, один раз для дизайна и т.д., Но это невозможно на соревнованиях, только во время семинаров или практических занятий для непрерывного обучения.

9.4.2 Сбавки за дизайн

Сбавки за дизайн применяются в случае, если переходы/позиции в определенной степени отличаются от описания (см. зрительную шкалу отклонения углов) или изменяют концепцию движения/позиции (см. Рекомендации по сбавкам для фигур в категориях "Девушки, юноши" и «до 13 лет»).

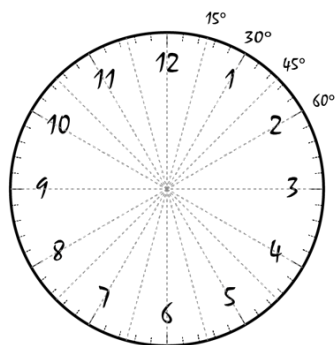
При наличии неточностей сбавки производятся следующим образом:

Маленькая 0.2 балла

Средняя 0.5 балла

Большая 1 балл

9.4.2.1 Зрительные шкалы отклонения углов

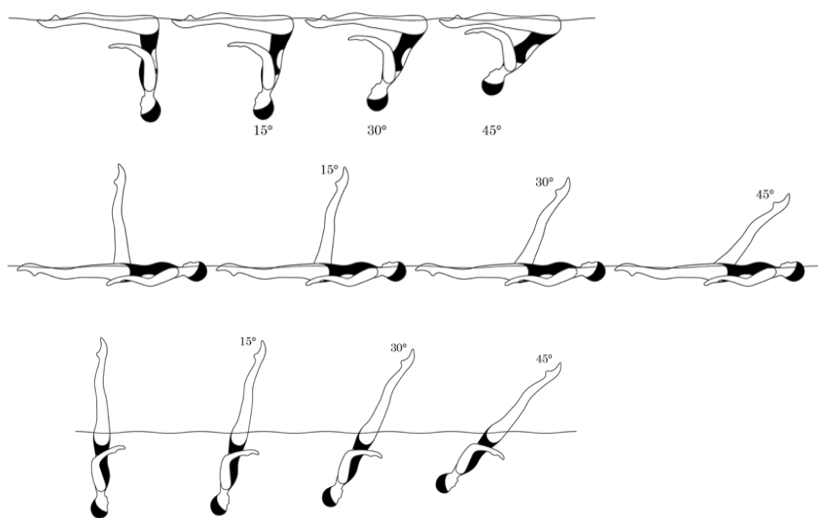


Ориентируйтесь на «маркер» (красную тряпку) для оценки вертикальных и горизонтальных линий.

Маленькое отклонение $1^\circ - 15^\circ$ (0.2)

Среднее отклонение $16^\circ - 30^\circ$ (0.5)

Большое отклонение 31° или более (1.0)

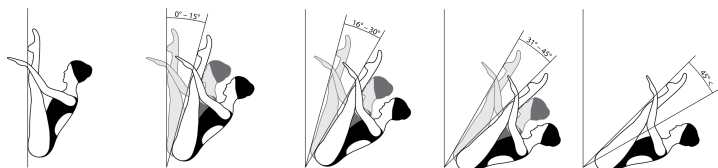


Допустимое отклонение для Траста уникально и позволяет дополнительное отклонение ног от вертикальной линии до 15°

Маленькое отклонение $16^\circ - 30^\circ$ (0.2)

Среднее отклонение $31^\circ - 45^\circ$ (0.5)

Большое отклонение более 45° (1.0)



9.4.2.2 Руководство по сбавкам за дизайн

В дополнение к сбавкам за отклонения в углах существуют и другие ошибки дизайна, требующие сбавок. В следующей таблице приведены **некоторые примеры** распространенных ошибок, требующих сбавки.

Тип отклонения	Маленькое	Среднее	Большое
Сбавка	0.2	0.5	1.0
Отклонение в углах	1°-15°	16°- 30°	31° или более

Подробный анализ сбавок за дизайн по конкретным фигурам смотрите в оригинальной версии руководства НА САЙТЕ WORLD AQUATICS: [Мануал английская версия](#)

9.4.3 Руководство по сбавкам за контроль

Факторы контроля дают общее впечатление об уровне мастерства спортсменов, то есть судьи наблюдают за выступлением с точки зрения контроля. Судья оценивает все факторы контроля, чтобы установить диапазон исполнения.

Во всех частях по ходу выполнения фигуры судья наблюдает, есть ли небольшие, средние/очевидные или большие отклонения от совершенства, и как часто они появляются, но не отвлекается на какие-либо подсчеты.

Расширенная шкала оценок показывает как общее впечатление, так и специальные метки дизайна и контроля, показывая, как может выглядеть результат в каждом диапазоне оценок. Это не означает, что все области (критерии) так точно «настраиваются».

Факторы контроля включают в себя:

1. **Высоту**

Количество тела (частей тела) над поверхностью воды. Установленная максимальная высота, согласно шкале высоты, определяют идеальную высоту.

Высота должна устанавливать максимально достижимую оценку; другими словами: фигура, которую можно считать идеальной с точки зрения дизайна, натянутости, устойчивости и т.д. выполненная на высоте 8, согласно шкале высоты, не должна оцениваться выше 8 баллов. Судьи должны учитывать высоту, показанную во время выполнения всей фигуры, не только в сложных частях, но и в более легких, и иметь в виду в конце фигуры **среднюю высоту** (например, вертикальные позиции, витьязь, фиштейл (рыбий хвост), шпагат и т.д.). Смотрите *Направляющие Шкалы Высоты* для определения стабильной и динамической высоты в разделе 9.5 и для шпагатов в разделе 9.5.2.

2. **Натянутость**

“Величина, степень или диапазон, в котором что-либо может быть растянуто на полную длину. Используйте мышечную силу для усиления натяжения”.

Обращайте внимание на натянутость туловища, ног, подъемов стопы, шеи.

3. Стабильность

«Прочная, с сохранением равновесия, на которое не влияет изменение положения тела. Позиция, на которую не влияет движение. Нужно достичь точной позиции без коррекции. Вода без признаков деформации”.

4. Время/ Равномерное движение

“Постоянная скорость действия на протяжении всей фигуры, если в описании не указано иное. Переходы здесь должны выполняться без каких-либо пауз или остановок”.

5. Пропływ

Фигуры должны выполняться на месте, если не указано иное. Пропływ или недостаток пропльва там, где он требуется, необходимо принимать во внимание. Пропływ происходит, когда бедра перемещаются в горизонтальной плоскости.

Рекомендации по сбавкам за пропływ

Максимальная сбавка за пропływ от общей оценки составляет 0.5 балла.

Маленькая сбавка 0.1	Средняя сбавка 0.3	Большая сбавка 0.5
Минимальный пропływ или минимальный недостаток пропльва	Очевидный пропływ в одном (1) переходе и (или) пропływ в нескольких переходах	Очевидный пропływ в двух (2) или более переходах и (или) пропływ во всей фигуре

Итог

Подводя итог, процесс судейства фигур должен быть таким:

1. Установите диапазон оценки общего впечатления, основанный на непрерывных контрольных наблюдениях: легкость исполнения, уверенность и без усилий, плавность исполнения и продемонстрированная высота (идеально, почти идеально, отлично, очень хорошо и т.д.).

2. Из этой оценки вычтите наблюдаемые отклонения от дизайна, если таковые имеются, и пропływ, если таковые имеются. Очень важно не пропустить большие ошибки дизайна.

Например, по общему впечатлению выступление относится к категории хороших, но судья отметил, что высота была отличной и должна быть учтена. Судья должен уравновесить и поработать с десятками и решить, что в данном случае, возможно, нужно поставить от средней

до высокой семерки (7). В одном переходе была допущена средняя ошибка дизайна при минимальном проплыве, поэтому необходимо вычесть $0,5+0,1$ (0,6). Итак, итоговый балл должен быть низкой семеркой (7).

Другой пример: в Барракуда-Шпагат судья оценивает отличную высоту, полное растяжение, работу на месте, небольшой сбой в плавности перед толчком и находится на низкой девятке (9,3), но спортсмен начал шпагат до достижения первой вертикали; следует применить средний вычет в 0,5 балла., и итоговая оценка должна быть снижена до 8,8.

Помните, что рекомендации по вычету используются для того, чтобы помочь судье получить точную оценку на основе выступления.

9.5 Направляющая шкала для оценки высоты

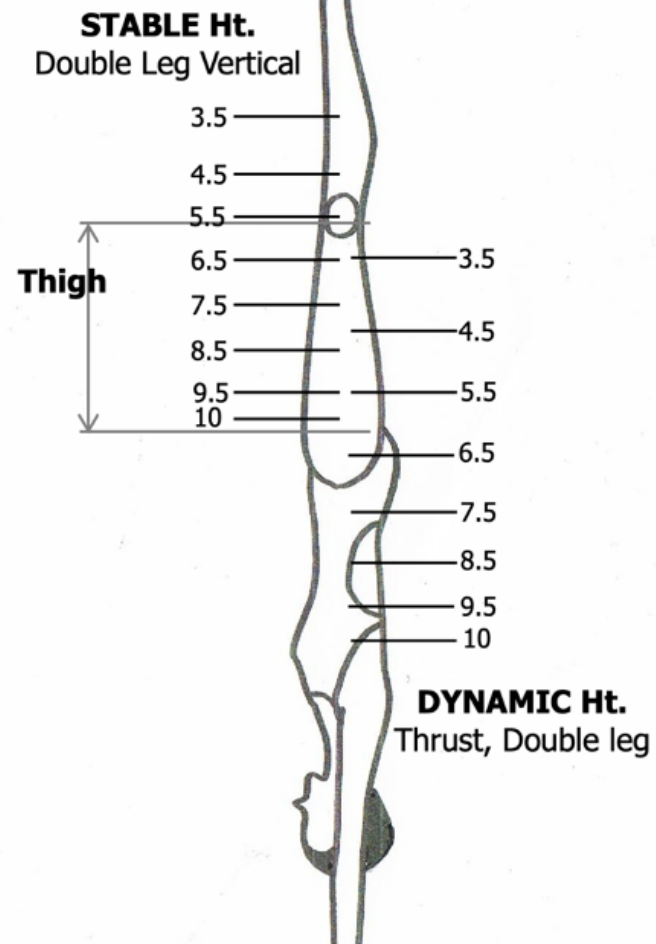
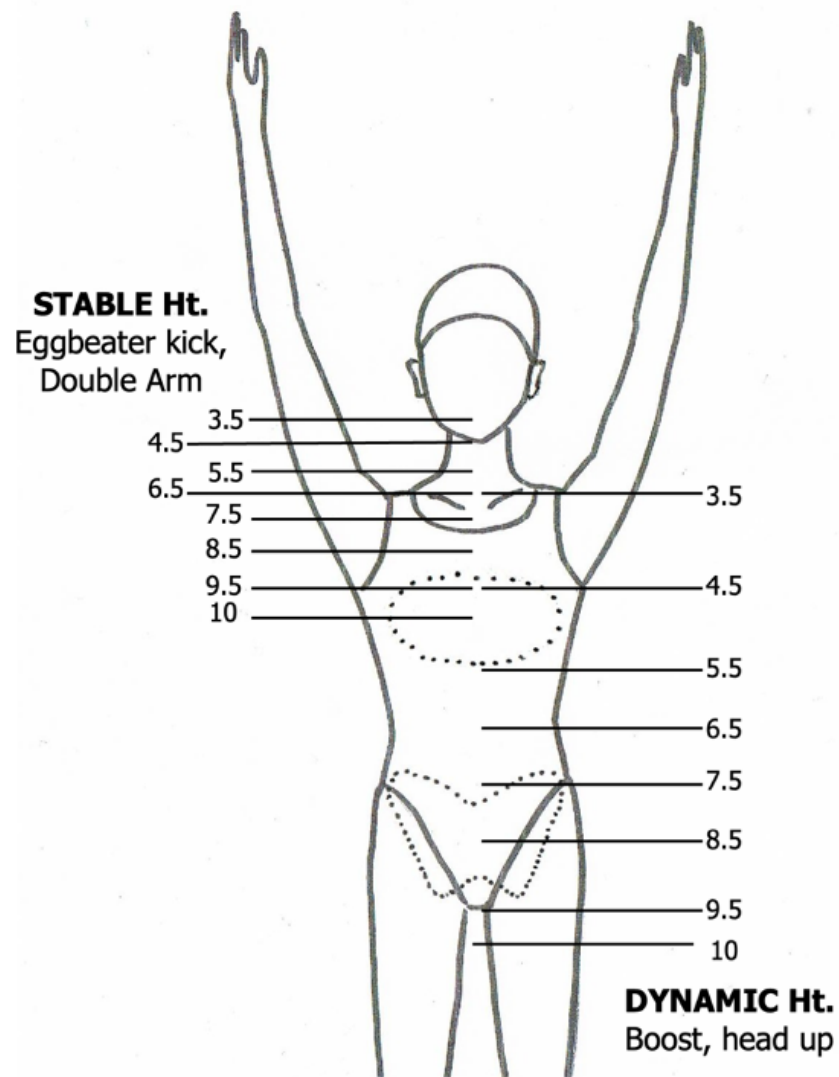
Уровень воды для:	Идеально 10	Отлично 9,5	Очень хорошо 8,5	Хорошо 7,5	Достаточно 6,5	Удовлетворительно 5,5	Недостаточно 4,5	Слабо 3,5
СТАТИЧЕСКАЯ ВЫСОТА								
Вертикаль с двумя ногами	Уровень паха и выше	Верхняя часть бедра	Выше середины бедра	Ниже середины бедра	Выше коленной чашечки	Коленная чашечка	Ниже коленной чашечки	Значительно ниже коленной чашечки (середина голени)
Вертикаль с одной ногой (фиштейл и т.д)	Верх таза	Выше паха	Уровень паха	Высокое бедро	Середина бедра	Ниже середины бедра (значительно выше коленной чашечки)	Коленная чашечка	Ниже коленной чашечки
Витязь	Выше паха	Уровень паха	Высокое бедро	Середина бедра	Ниже середины бедра (значительно выше коленной чашечки)	Коленная чашечка	Ниже коленной чашечки	Середина голени
Балетная нога (одна)	Горизонтальная нога сухая	Верх бедра	Выше середины бедра	Середина бедра	Ниже середины бедра (значительно выше коленной чашечки)	Выше коленной чашечки	Коленная чашечка	Ниже коленной чашечки
Двойная балетная нога	Верхняя часть бедра или выше	Середина бедра	Низ бедра	Выше коленной чашечки	Коленная чашечка	Ниже коленной чашечки	Значительно ниже коленной чашечки (середина голени)	Ниже середины голени
Эгбите с двумя руками	Верх груди или выше	Подмышка сухая	Верхняя часть груди	Видна ключица	Видно плечо	Середина шеи	Подбородок	Рот
Эгбите с одной рукой	Грудь выше поверхности воды	Верх груди	Середина груди	Подмышка сухая	Верхняя часть груди	Видна ключица	Видно плечо	Видна шея
ДИНАМИЧЕСКАЯ ВЫСОТА								
Траст с двумя ногами	Середина ребер или выше	Нижние ребра	Талия	Верх таза	Виден таз	Верхняя часть бедра	Середина бедра	Выше коленной чашечки
Траст с одной ногой	Верхние ребра или выше	Середина ребер	Нижние ребра	Талия	Верх таза	Виден пах	Верхняя часть бедра	Середина бедра
Рокет шпагат, Эирбон шпагат	Середина ребер или выше	Нижние ребра	Талия	Верх таза	Виден пах	Верхняя часть бедра	Середина бедра	Выше коленной чашечки
*Приставление в вертикаль с двумя ногами	Уровень паха и выше	Верхняя часть бедра	Выше середины бедра	Ниже середины бедра	Выше коленной чашечки	Коленная чашечка	Ниже коленной чашечки	Значительно ниже коленной чашечки (середина голени)
*Приставление в вертикаль с одной ногой	Видны бедра или выше	Виден таз	Уровень паха	Верхняя часть бедра	Середина бедра	Ниже середины бедра (значительно выше коленной чашечки)	Коленная чашечка	Ниже коленной чашечки
Выпрыгивание (головой вверх)	Виден воздух между ног	Уровень паха	Середина таза	Верх таза	Талия	Нижние ребра	Подмышки	Видно плечо

*Приставление в вертикаль с двумя ногами: высота приставления в позицию Вертикаль для Динамической высоты во время нестабильных движений (действий)

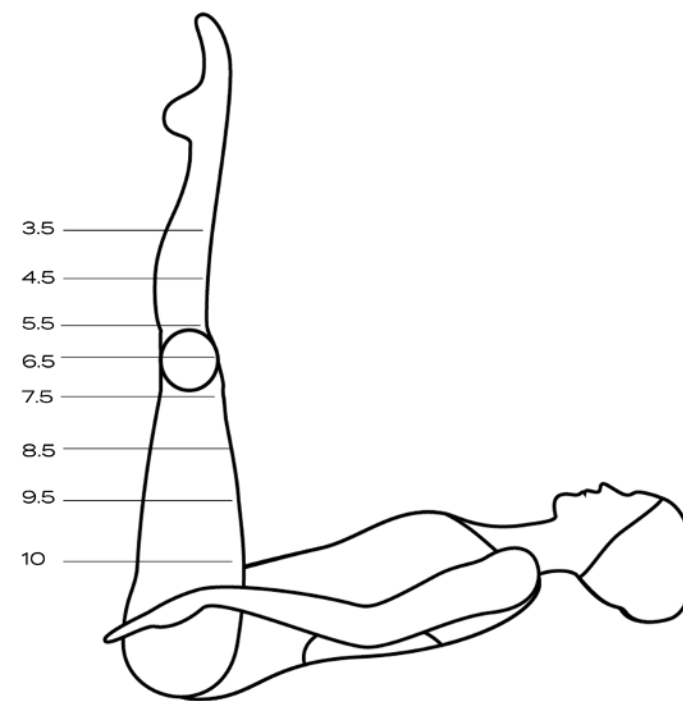
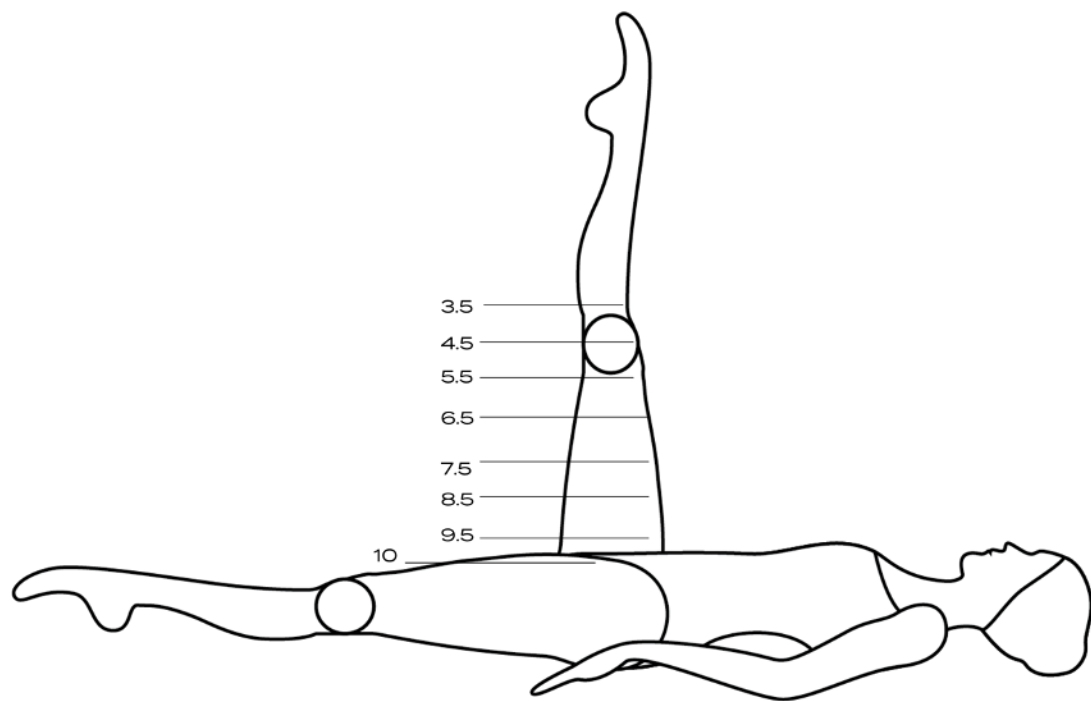
*Приставление в вертикаль с одной ногой: высота приставления в позицию Вертикаль с одной ногой для Динамической высоты во время нестабильных движений (действий)

9.5.1 Направляющая шкала для оценки высоты-диаграммы

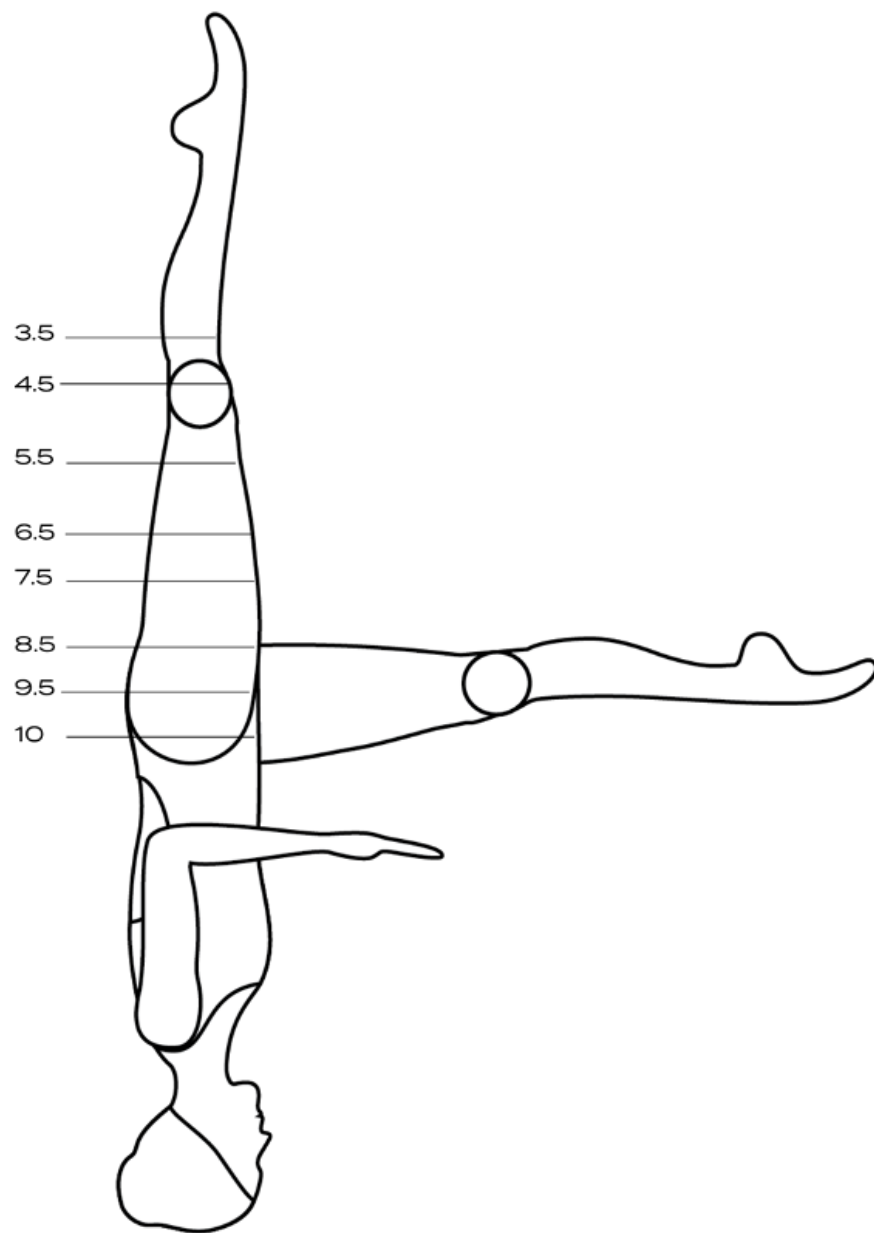
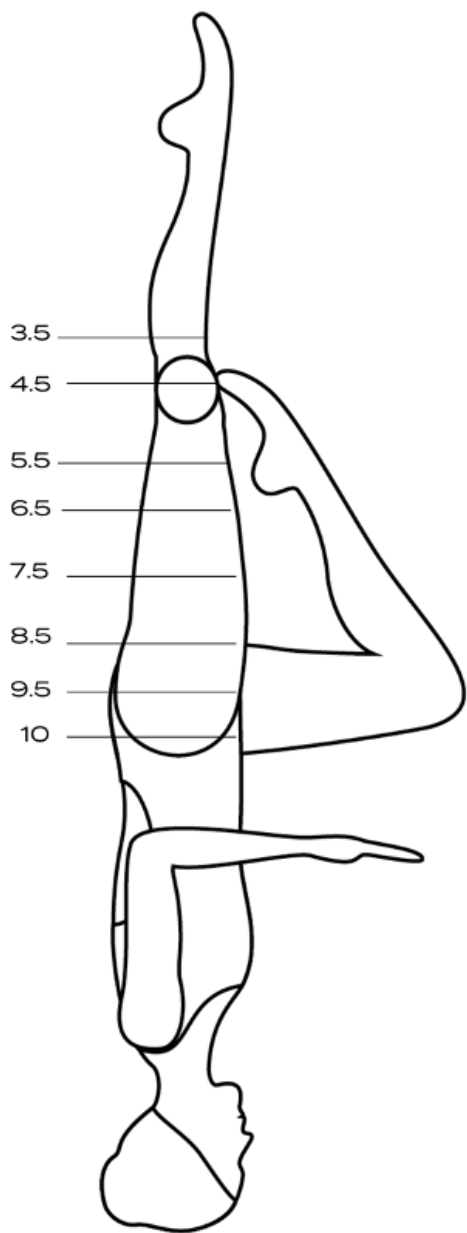
9.5.1.1 Эгбите с двумя руками, Выпрыгивание, Вертикаль, Траст с двумя ногами



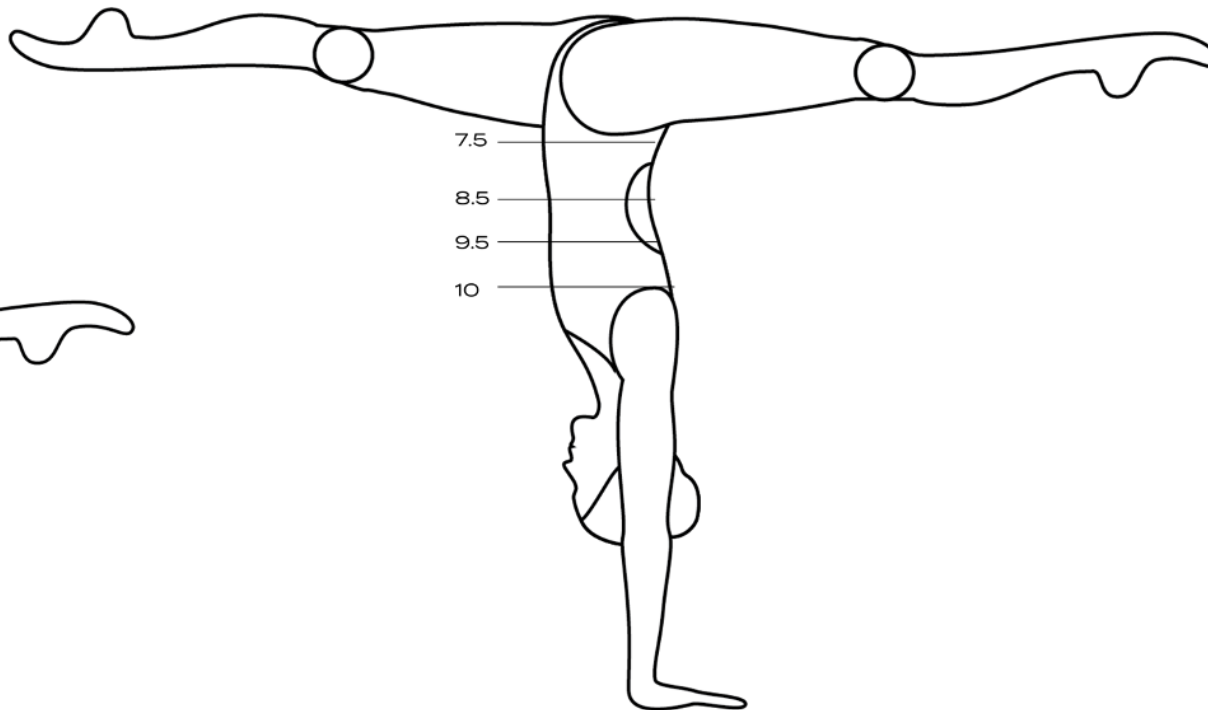
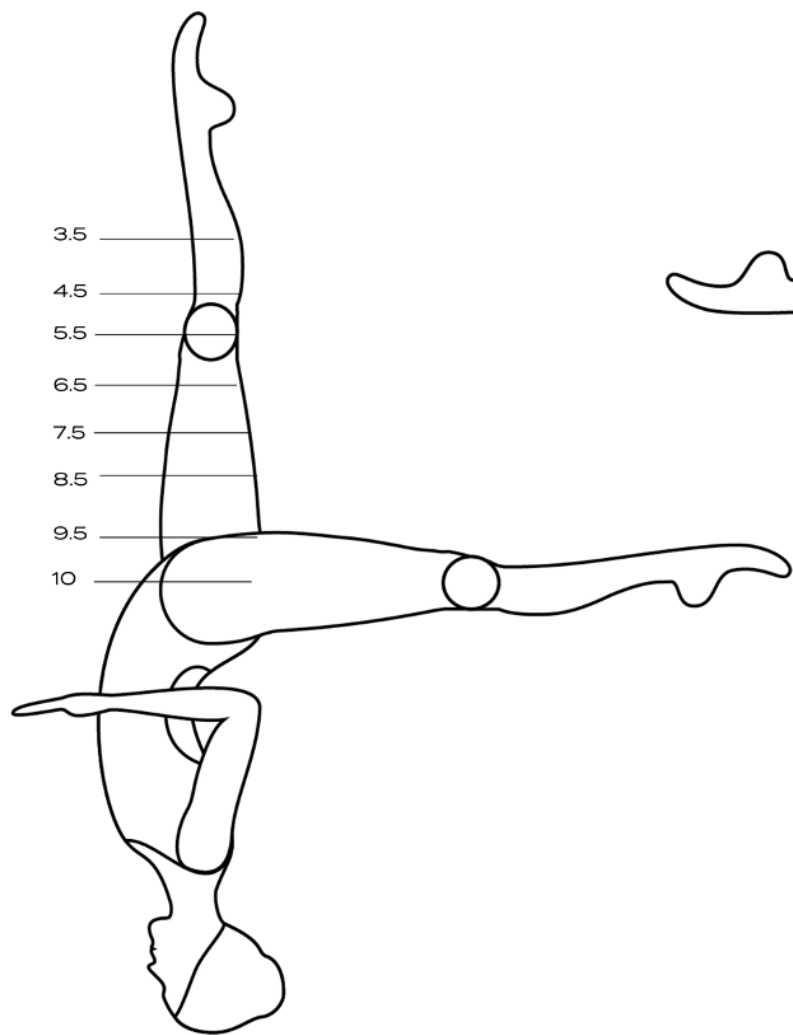
9.5.1.2 Балетная нога, Двойная балетная нога



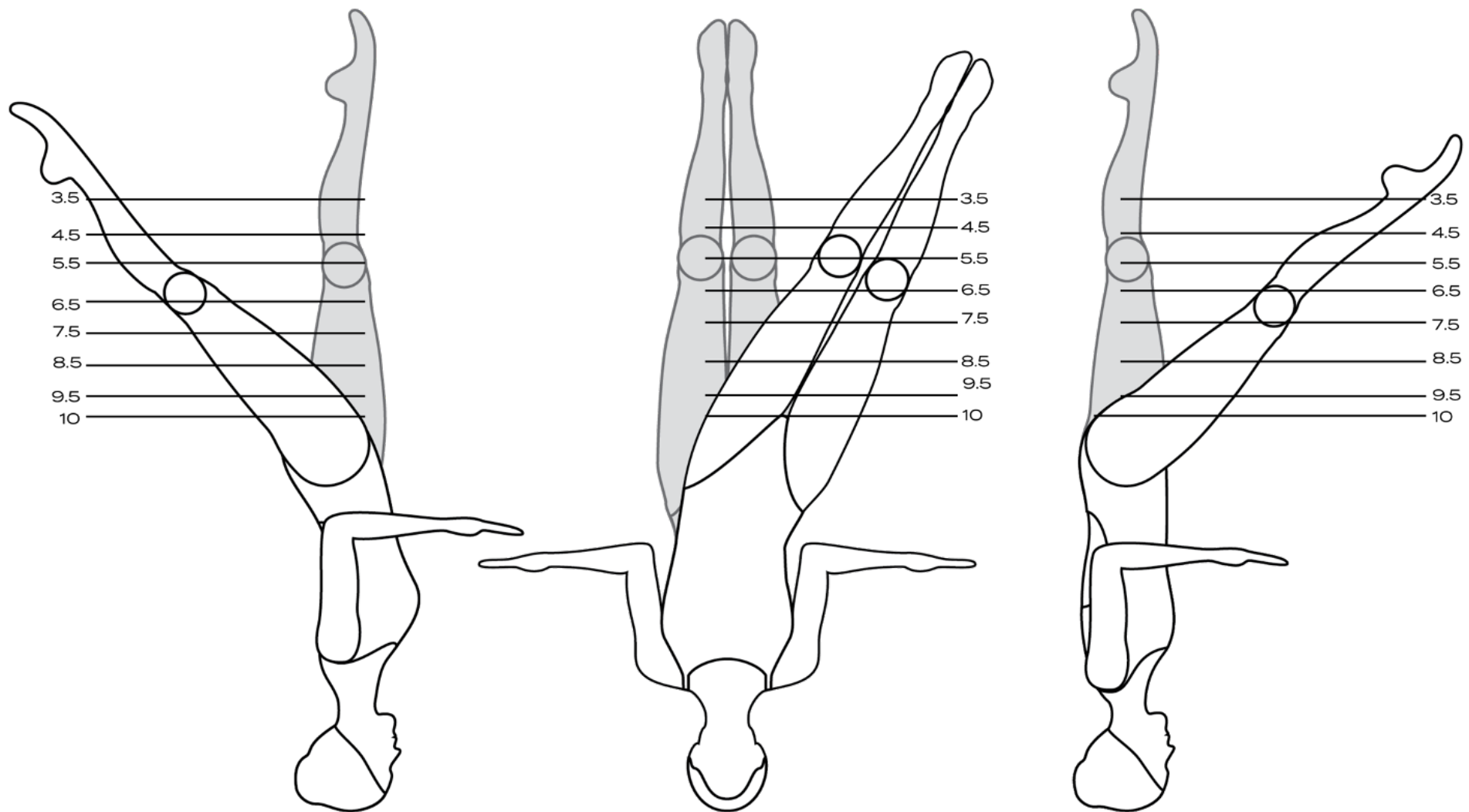
9.5.1.3 Вертикаль с согнутым коленом, Рыбий хвост



















9.5.1.4 Витязь и Эйрборн Шпагат



9.5.1.5 Анбаланс Вертикаль с двумя ногами



9.5.2 Направляющая шкала для позиции Шпагат

Диапазон оценок		Угол шпагата (градусы)			Уровень воды
Идеально/Почти идеально	9.5	180° (плоскость)			Пах и бедра сухие
Очень хорошо	8.5	170°-180°			Бедра сухие
Хорошо	7.5	160° - 170°			Бедра почти сухие
Достаточно	6.5	150° - 160°			Икры сухие, пах под водой
Удовлетворительно	5.5	130° -140°			Ступни над поверхностью, ноги под водой
Недостаточно	4.5	110° - 120°			Ступни над поверхностью, ноги под водой
Слабо	3.5	около 100°			Ступни выходят вертикально
Едва узнаваемо	0.1 – 2.9	ножницы			Ступни выходят вертикально

9.6 РАСШИРЕННАЯ ШКАЛА ОЦЕНОК ДЛЯ ФИГУР

10 Идеально	9.5 - 9.9 Почти идеально	9.0-9.4 Отлично	8.0 - 8.9 Очень хорошо	7.0 - 7.9 Хорошо	6.0 - 6.9 Достаточно
Общее впечатление					
Безупречно, без изъянов	Мельчайшие отклонения от совершенства.	Много незначительных ошибок, но ни одна из них не является существенной.	Несколько незначительных ошибок.	Выше среднего	Средне, удобно
Точность. Появлив/Стабильность/Легкость исполнения					
Абсолютная точность. Стабильность, контроль. Правильное положение тела поддерживается на всем протяжении выполнения фигуры. Полная легкость в исполнении	Очень точно. Стабильно. Малейшее отклонение может быть трудно обнаружить. Полная легкость в исполнении.	Аккуратно, но может где-то не доставать полной точности. Стабильно	Большинство позиций ясны и точны. Несколько очень незначительных неточностей в стабильности и/или контроле.	Может не хватать некоторой точности, но серьезных ошибок нет. В основном стабильно и без усилий.	Несколько незначительных неточностей. Непоследовательно. Отсутствие стабильности и контроля на сложных участках.
Точность. Переходы/Стабильность/Легкость исполнения					
Эффективный и точный курс движения. Полная легкость в исполнении.	Небольшое колебание от линии перехода. Полная легкость в исполнении.	Очень незначительные, но слегка заметные неточности в линии перехода или небольшие нарушения плавности.	Незначительные отклонения в точности, эффективности и/или плавности. Незначительные нарушения в легкости исполнения.	Нарушения, но ни одно из них не является серьезным. В основном контролируемые и не требующий усилий.	Несоответствующий. Проблемы с более сложными переходами. Усилие заметно в трудных местах.
Натянутасть / Чистота / Определение					
Точное различие между позициями и переходами с максимальной натянутастью	Почти идеально. Четкость и чистота исполнения с максимальной натянутастью	Отклонения очень незначительны. Хорошая натянутасть	Точное и понятное исполнение, с несколькими незначительными отклонениями в точности. Незначительные несоответствия в натянутасти.	В основном четкое различие, но не всегда точное. Полная натянутасть не поддерживается на протяжении всей фигуры	Некоторая очевидная размытость между позициями и переходами. Неполная натянутасть.
Высота – Обратитесь к таблицам высот					
Максимальная высота все время, при этом уровень поддерживается по мере необходимости.	Почти максимальная высота без изменения уровня на всем протяжении фигуры.	Высота близка к максимальной с минимальными изменениями уровней.	Высоко, но может незначительно терять высоту при сложных переходах и/или позициях.	Высота выше среднего на легких участках с некоторыми незначительными изменениями уровня. Может терять высоту на сложных переходах.	Средняя высота. Непоследовательный и изменчивый ход, особенно в более сложных позициях и переходах.
Время (Тайминг) / Равномерное движение / Неподвижность					
Плавный, равномерный темп с комфортной скоростью, за исключением случаев, когда необходимо другое. Никаких проплывов, если не указано иное.	Незначительное изменение времени или позиции, за исключением случаев, когда это необходимо. Никаких проплывов, если не указано иное.	Очень незначительные изменения во времени или позициях. Никаких проплывов, если не указано иное.	Тайминг немного быстрее или медленнее, чем описано. Не всегда равномерное исполнение. Незначительный проплыв.	Неточности в тайминге, которые не требуются в описании. Минимальный проплыв.	При равномерном движении темп может быть ускоренным и/или неравномерным. Некоторый проплыв в одной или нескольких частях.

5.0 - 5.9 Удовлетворительно	4.0-4.9 Недостаточно	3.0-3.9 Слабо	2.0 - 2.9 Очень слабо	0.1- 1.9 Едва узнаваемо	0 Полностью провалено
Общее впечатление					
Посредственно. Ограниченно. Значительные отклонения.	Проблемы частые и серьезные.	Борьба во всех аспектах.	Сложно узнать.	Исполнение почти не похоже на описание.	Полный провал. Начислен штраф.
Точность Позций/ Стабильность/ Легкость исполнения					
Множество незначительных проблем или значительное отклонение. Очевидное усилие, влияющее на стабильность. Основные ошибки на нижней границе диапазона.	Большинство позций неточны, что приводит к некоторым серьезным проблемам в достижении позций. Нестабильное исполнение.	Опознаваемо, но очень неточно во всем. Отсутствие контроля очевидно.	Общие очертания присутствуют, но позиции неясны. Никакого очевидного контроля.	Полное отсутствие четкости и контроля.	Полный провал. Начислен штраф.
Точность Переходов/Стабильность/Легкость исполнения					
Точность непоследовательна. Некоторые серьезные отклонения. Минимальный контроль. Усилия очевидны во всем.	Очевидна попытка соответствовать требованиям. Грубые ошибки во всем. Теряет контроль во многих частях.	Мало внимания уделяется особенностям переходов. Много серьезных проблем во всех переходных периодах.	Никакого внимания к особенностям перехода.	Просто перемещается из одной позиции в другую.	Полный провал. Начислен штраф.
Натянутость / Чистота / Определение					
Попытка определить позиции, но часто неясно. Минимальная натянутость.	Неточное исполнение. Плохая натянутость.	«Грязное» исполнение и слабая натянутость во всем.	Трудно определить позицию или переход. Натянутость не заметна.	Никакой «чистоты», никакой натянутости или определения во всем.	Полный провал. Начислен штраф.
Высота – Обратитесь к таблицам высот					
Некоторая высота может быть заметна на более легких участках.	Низкая и непостоянная высота. Уровень меняется повсюду.	Низко. Чрезвычайно трудно достичь любой высоты.	Очень низко, только нейтральная плавучесть.	Нет попыток (усилий подняться)	Полный провал. Начислен штраф.
Время (Тайминг) / Равномерное движение / Неподвижность					
Часто торопливо и редко неподвижно. Сегментировано. Очевидные проплывы.	Поспешное и неравномерное исполнение по таймингу. Значительный проплыв в одной или нескольких частях.	Быстрое и/или неравномерное исполнение во времени. Значительные проплывы по всех частях	Никаких очевидных соображений о времени или требованиях к проплывам.	Совершенно не хватает правильного тайминга. Значительные проплывы.	Полный провал. Начислен штраф.

10. Определение сложности в фигурах

10.1 Определение основных специфических Элементов

10.2 Таблицы переходов

10.2.1-10.2.10

10.3 Формула определения степени сложности

Пункты 10.0 – 10.3 ПОДРОБНЕЕ ЧИТАЙТЕ В ОРИГИНАЛЬНОЙ ВЕРСИИ РУКОВОДСТВА НА САЙТЕ WORLD AQUATICS: [Мануал английская версия](#)

11. Анализ фигур, базовых позиций и базовых движений

ФИГУРЫ (FIGURES)

12 и моложе (до 13 лет)

Группы и фигуры	Название фигур	DD
Обязательные		
106	Прямая балетная нога Straight Ballet Leg	1,6
301	Барракуда Barracuda	1,8
Дополнительные группы		
Группа 1		
359	Фронт ариана Front Ariana	2,2
348	Тауэр Tower	2,9
Группа 2		
363	Вотэр дроп Water Drop	1,8
401	Свордфиш Swordfish	2,1
Группа 3		
311	Кип Kip	1,6
227d	Сванита Swanita Spinning 180°	1,9

Обязательные:

1. 106. Прямая балетная нога - 1.6 (Straight Ballet Leg)

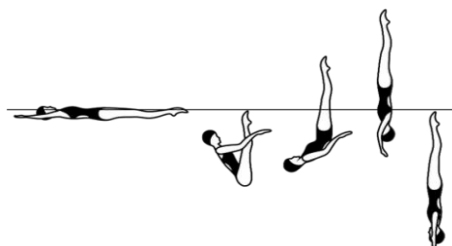
Из позиции **Лежа на спине** одна нога поднимается прямо в позицию **Балетная нога**. Далее из позиции **Балетная нога** вертикальная нога сгибается без движения бедра до позиции **Лежа на спине с согнутым коленом**. Носок движется по внутренней стороне вытянутой ноги, пока не будет принята позиция **Лежа на спине**.



					Total
NVT=		18.5	11.0	10.5	40
PV =		4.63	2.75	2.63	10

2. 301. Барракуда - 1.8 (Barracuda)

Из позиции «**Лежа на спине**» ноги поднимаются в вертикальное положение, в то время как тело погружается в позицию «**Угол**», до тех пор, пока пальцы ног не окажутся прямо под поверхностью воды. Выполняется *Траст* (выталкивание) в позицию «**Вертикаль**». *Вертикальное погружение* выполняется в том же темпе, что и выталкивание.



					Total
NVT=		7.0	31.0	13.0	51
PV =		1.37	6.08	2.55	10

Дополнительные группы:

Серия 1

1. 359. Фронт Ариана - 2.2 (Front Ariana)

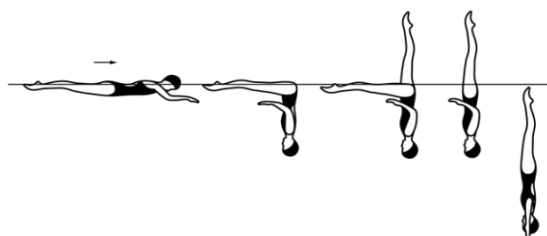
Из позиции **Лежа на груди** выполняется переход в позицию **Горизонтальный угол**. Одна нога поднимается по дуге 180° и проходит над поверхностью воды (через позицию **Кран**) в позицию **Шпагат**. Сохраняя положение ног относительно поверхности воды, корпус выполняет вращение на 180 градусов (арианный поворот). После этого, передняя нога поднимается и выполняет закрытие в позицию **Арка**, далее выполняется выход на поверхность воды в позицию **Лежа на спине**.



						Total	
NVT		6.0	20.0	17.0	23.0	7.0	73
PVT		0.82	2.74	2.33	3.15	0.96	10

2. 348 Тауэр - 1.9 (Tower)

Из позиции **Лежа на груди** выполняется переход в позицию **Горизонтальный угол**. Одна нога поднимается в позицию **Рыбий хвост**. Горизонтальная нога поднимается в позицию **Вертикаль**. Выполняется *Вертикальное погружение*.

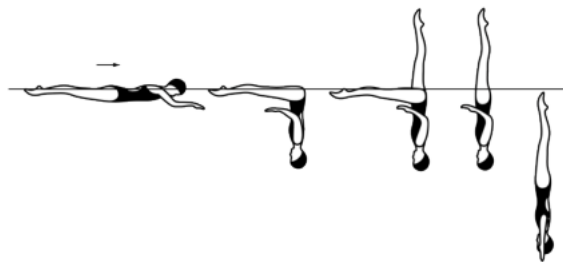


					Total	
NVT=		6.0	14.5	20.5	14.0	55
PV =		1.09	2.64	3.73	2.55	10

Серия 2

1. 363 Вотэр дроп - 1.8 (Water Drop)

Из позиции **Лежа на груди** выполняется переход в позицию **Горизонтальный угол**. Ноги одновременно поднимаются в позицию **Вертикаль с согнутым коленом**. Выполняется *Твист 180*. Затем выполняется *Спин 180°*, в том же направлении, в то время как согнутое колено вытягивается в позицию **Вертикаль**, и завершается, когда лодыжки достигают поверхности воды. Выполняется *Вертикальное погружение*.



						Total
NVT=	6.0	15.0	15.0	13.0	0	49
PV =	1.22	3.06	3.06	2.65	0	10

2. 401 Свордфиш - 2.1. (Swordfish)

Из позиции **Лежа на груди** одна нога сгибается в позицию **Лежа на груди с согнутым коленом**. Прогибая спину, вытянутая нога поднимается по дуге 180° над поверхностью воды, чтобы принять позицию **Арка с согнутым коленом**. Согнутое колено выпрямляется, чтобы принять позицию **Арка**, и далее выполняется выплыв в позицию **Лежа на спине**.

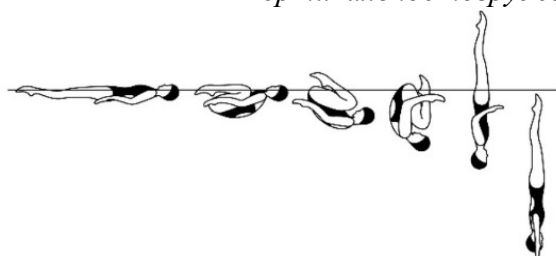







					Total
NVT=	4.0	47.0	11.5	7.0	69.5
PV =	0.58	6.76	1.65	1.01	10

Серия 3

1. 311 Кип - 1,6 (Kip)

Из позиции **Лежа на спине** выполняется переход в позицию **Группировка**, сохраняя положение группировки, выполняется поворот назад (частичное сальто назад) до тех пор, пока голени не встанут перпендикулярно поверхности воды. Туловище разгибается, в то время как ноги выпрямляются, чтобы принять позицию **Вертикаль** посередине между прежней вертикальной линией, проходящей через бедра, и прежней вертикальной линией, проходящей через голову и голени. Выполняется *Вертикальное погружение*.









					Total
NVT=	3.0	2.0	23.0	14.0	42
PV =	0.71	0.48	5.48	3.33	10

2. 227d Сванита, спиннинг 180 - 1,9 (Swanita Spinning 180°)

Из позиции **Лежа на спине** выполняется переход в позицию **Арка с согнутым коленом**. Согнутая нога выпрямляется, чтобы принять позицию **Витязь**. Сохраняя положение ног (90°) тело поворачивается на 180° (через боковой кран), чтобы принять позицию **Рыбий хвост**. **Хеликоптер ротейшен** на 180° (*спин вниз* с приставлением ноги в позицию **Ветрикаль**) выполняется в том же направлении, что и предыдущий поворот.



						Total
NVT=	17.5	14.0	14.0	12.5	0	58
PV =	3.02	2.41	2.41	2.16	0	10

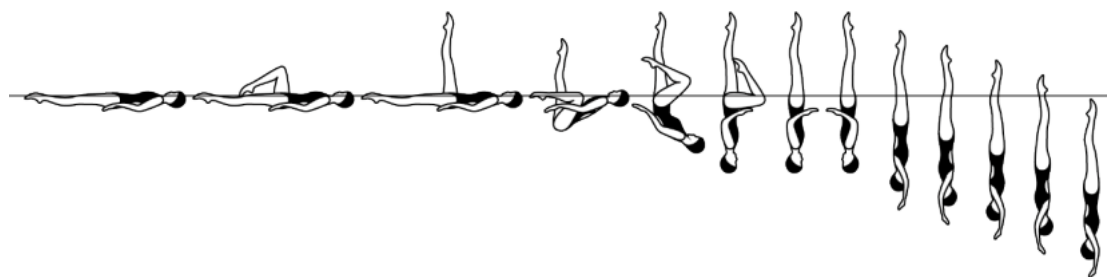
Юношеские фигуры / Юноши 13-16 лет/ девушки 13-15 лет

Группы и фигуры	Название фигур	DD
Раздел А		
Группа 1		
140g	Фламинго Flamingo Bent Knee, Twist Spin	2,9
437	Циклон Cyclone, Open 180°	2,6
Группа 2		
308h	Барракуда, шпагат Barracuda Airborne Split Spin Up 180°	2,9
407	Свордфиш, ариана Swordfish Straight Leg Ariana Rotation	2,6
Раздел В		
Группа 3		
356f	Вип, 720 Whip Continuous Spin 720°	3,0
441	Сатурн Saturn	2,5
Группа 4		
352	Венус Venus	3,0
240i	Альбатрос 360 вверх Albatross Spin up 360°	2,5
Раздел С		
Группа 5		
144	Рио с прямой ногой Rio Straight Leg	3,1
421	Волковер бэк, 360 Walkover Back Closing 360°	2,4
Группа 6		
440d	Ипанема Ipanema Spinning 180°	3,1
311j	Кип, комбинированный спин Kip Combined Spin	2,4

Раздел А \ Группа 1

1. 140g Фламинго - 2.9. (Flamingo Bent Knee, Twist Spin)

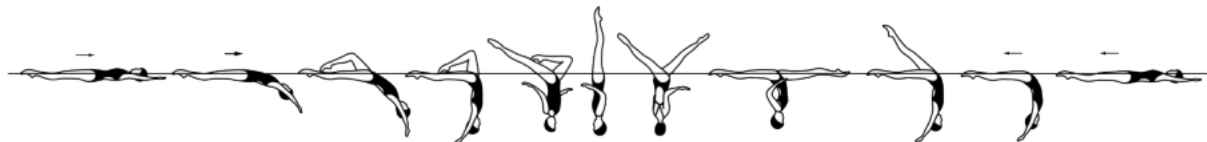
Выполняется позиция **Балетная нога** (через позицию **с согнутым коленом**). Голень горизонтальной ноги проводится вдоль поверхности воды, чтобы принять позицию **Фламинго на поверхности воды**. При сохранении балетной ноги в вертикальном положении бедра, туловище выполняет отклон назад и выпрямляется в вертикальное положение, в то время как согнутая нога переходит в позицию **Вертикаль с согнутым коленом**. Согнутое колено вытягивается в позицию **Вертикаль**. Выполняется *Твист 180* и далее *Продолжительный спин 720*.



								Total
NVT=	10.5	11.0	7.5	20.0	16.5	48.0		113.5
PV =	0.93	0.97	0.66	1.76	1.45	4.23		10

2. 437 Циклон - 2,6. (Cyclone, Open 180°)

Из позиции **Лежа на спине** выполняется переход в позицию **Арка с согнутым коленом**. Ноги одновременно поднимаются в вертикальное положение, в то время как выполняется *Твирл 180*. Продолжая движение в том же направлении, ноги разводятся симметрично в позицию **Шпагат**, одновременно выполняется *Твист 180°*. После этого, передняя нога поднимается и выполняет закрытие в позицию **Арка**, далее выполняется выплыв на поверхность воды в позицию **Лежа на спине**.

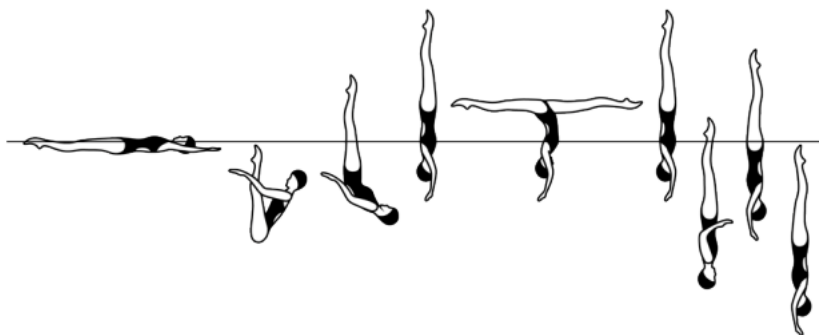


							Total
NVT=		17.5	29.0	20.0	23.0	7.0	96.5
PV =		1.81	3.01	2.07	2.38	0.73	10

Раздел А \ Группа 2

1. 308h Барракуда, шпагат - 2.9. (Barracuda Airborne Split Spin Up 180°)

Из позиции **Лежа на спине** ноги поднимаются в вертикальное положение, в то время как тело погружается в позицию **Угол**, до тех пор, пока пальцы ног не окажутся прямо под поверхностью воды. Все последующие переходы выполняются быстро. Выполняется *Траст* в позицию **Вертикаль** с резким махом ног в позицию **Шпагат** и обратно в позицию **Вертикаль**. Выполняется *Вертикальное погружение* до щиколотки в том же темпе что и *Траст*. Выполняется быстрый *Спин вверх на 180°*, за которым следует быстрое *Вертикальное погружение*.



								Total
NVT=		7.0	31.0	17.0	13.0	13.0	20.0	114
PV =		0.61	2.72	1.49	1.14	1.14	1.75	10

2. 407 Свордфиш, ариана— 2,6. (Swordfish Straight Leg Ariana Rotation)

Из позиции **Лежа на груди**, через прогиб в спине одна нога поднимается по дуге 180° над поверхностью воды, и приходит в положение **Шпагат**. Сохраняя положение ног относительно поверхности воды, корпус выполняет вращение на 180 градусов (*Ариана ротейшен*). После чего передняя нога поднимается и выполняет закрытие в позицию **Арка**, далее выполняется выплыв на поверхность воды в позицию **Лежа на спине**.

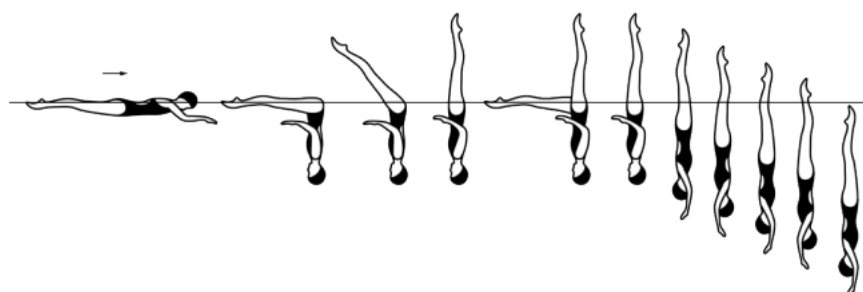


						Total
NVT=		48.0	17.0	23.0	7.0	95
PV =		5.05	1.79	2.42	0.74	10

Раздел В \ Группа 3

1. 356f Вип, 720 - 3.0. (Whip Continuous Spin 720°)

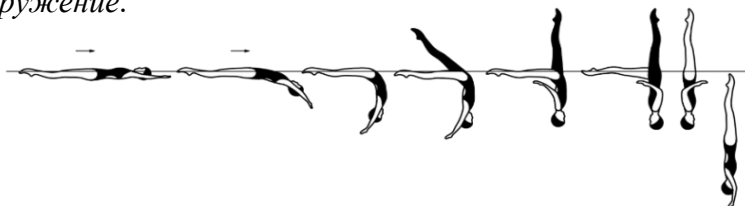
Из позиции **Лежа на груди** выполняется переход в позицию **Горизонтальный угол**. Сохраняя вертикальное положение корпуса, ноги поднимаются в позицию **Вертикаль**. Все последующие движения выполняются быстро. Одна нога быстро опускается в позицию **Рыбий хвост** и без паузы быстро поднимается в позицию **Вертикаль**. Далее без паузы выполняется *Продолжительный спин 720°*.



						Total
NVT=		6.0	33.0	22.5	20.5	116
PV =		0.52	2.84	1.94	1.77	10

2. 441 Сатурн. - 2,5. (Saturn)

Из позиции **Лежа на спине** выполняется переход в позицию **Арка**. Одна нога поднимается в позицию **Витязь**. Сохраняя вертикальную линию ноги и корпуса, тело поворачивается на 180°, принимая позицию **Рыбий хвост**. Продолжая в том же направлении, выполняется *Твирл 180*, одновременно горизонтальная нога поднимается в позицию **Вертикаль**. Выполняется *Вертикальное погружение*.

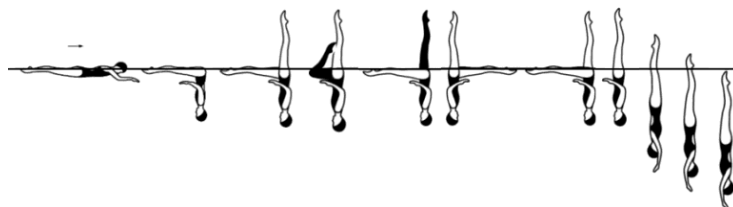


							Total
NVT=		12.0	23.5	14.0	23.5	14.0	87
PV =		1.38	2.70	1.61	2.70	1.61	10

Раздел В \ Группа 4

1. 352 Венус- 3,0. (Venus)

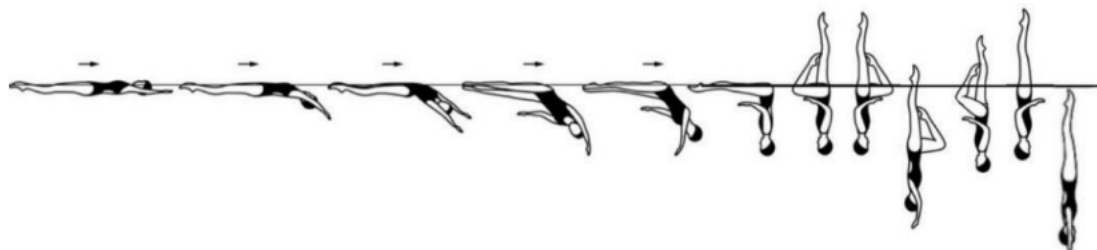
Из позиции **Лежа на груди** выполняется переход в позицию **Горизонтальный угол**. Все остальные (последующие) движения, начиная с позиции **Горизонтальный угол** до конца фигуры выполняются быстро. Одна нога поднимается в позицию **Рыбий хвост**, далее горизонтальная нога сгибается, чтобы принять позицию **Вертикаль с согнутым коленом**. Согнутая нога вытягивается в вертикальное положение, в то время как вертикальная нога опускается, чтобы стать горизонтальной ногой в позиции **Рыбий хвост**. Выполняется *вист на 360°* в позиции «**Рыбий хвост**». Горизонтальная нога поднимается в позицию **Вертикаль**. Выполняется *Спин вниз 360°*.



										Total
NVT=		6.0	12.5	12.5	18.5	24.0	20.5	23.0	0	117
PV =		0.51	1.07	1.07	1.58	2.05	1.75	1.97	0	10

2. 240i- Альбатрос спин вверх 360 - 2,5. (Albatross Spin up 360°)

Из позиции **Лежа на спине**, начинается проплыв в сторону головы с одновременным погружением головы и плеч, бедра и ступни двигаются по поверхности воды. Бедра, ноги и ступни продолжают двигаться вдоль поверхности воды, в то время как все тело поворачивается вокруг своей оси, с одновременным сгибом в позицию **Горизонтальный угол**. Ноги одновременно поднимаются в позицию **Вертикаль с согнутым коленом**. Выполняется *Твист 180*. Сохраняя вертикальное положение тела с согнутой ногой, тело погружается к лодыжке вытянутой ноги. Выполняется *Спин вверх на 360°*, в то время как согнутое колено вытягивается, чтобы встретиться с вертикальной ногой в позиции **Вертикаль**, за которой следует *Вертикальное погружение*.

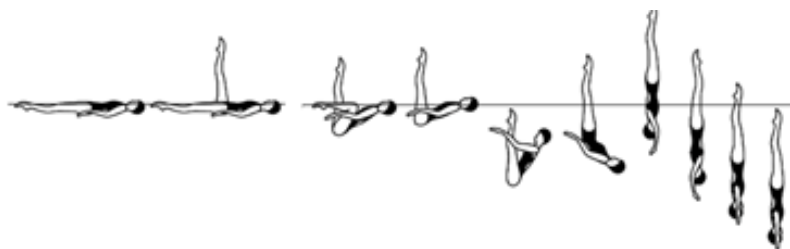


							Total
NVT=	15.0	15.0	15.0	10.0	18.5	14.0	87.5
PV =	1.71	1.71	1.71	1.14	2.11	1.60	10

Раздел С \ Группа 5

1. 144 Рио с прямой ногой - 3.1. (Rio Straight Leg [Рио стрэйт лэг])

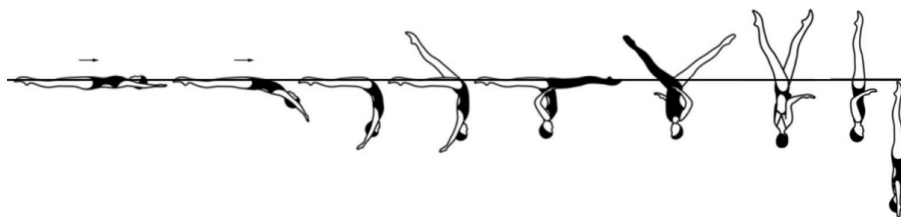
Выполняется позиция **Балетная нога** через прямую ногу. Колено, голень и пальцы горизонтальной ноги подтягиваются по поверхности воды, чтобы принять позицию **Фламинго на поверхности воды**. Согнутая нога выпрямляется в позицию **Двойная балетная нога на поверхности**. Тело погружается вертикально в положение **Угол** с пальцами ног прямо под поверхностью воды. Выполняется *Траст* в позицию **Вертикаль**. *Спин на 360°* выполняется в том же темпе, что и *Траст*.



								Total
NVT=	18.5	7.5	13.0	12.0	31.0	39.0	0	121
PV =	1.53	0.62	1.07	0.99	2.56	3.22	0	10

2. 421 Волковер бэк, 360 - 2.4. (Walkover Back Closing 360°)

Из позиции **Лежа на спине** выполняется переход в позицию **Арка**. Одна нога поднимается по дуге 180° над поверхностью воды и приходит в позицию **Шпагат**. Продолжая в том же темпе, выполняется *Твист на 360°*, в то время как ноги симметрично поднимаются и закрываются в позицию **Вертикаль**. Выполняется *Вертикальное погружение*.

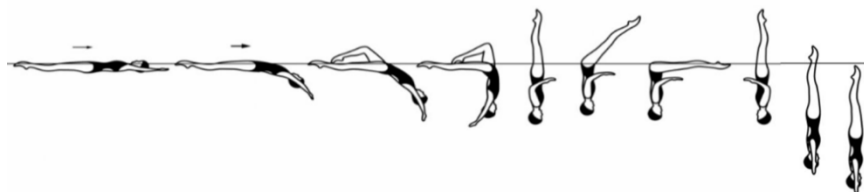


						Total
NVT=	12.0	29.0	27.0	14.0		82
PV =	1.46	3.54	3.29	1.71		10

Раздел С \ Группа 6

1. 440d Ипанема, спиннинг 180 - 3.1 (Iranema Spinning 180°)

Из позиции **Лежа на спине** выполняется переход в позицию **Арка с согнутым коленом**. Горизонтальная нога поднимается, а согнутое колено выпрямляется, чтобы принять позицию **Вертикаль**. Ноги опускаются в позицию **Горизонтальный угол**. Выполняется быстрый *Твирл на 180°*, одновременно с подъемом ног в позицию **Вертикаль**. Выполняется быстрый *Спин вниз на 180°*. Далее *Вертикальное погружение*.

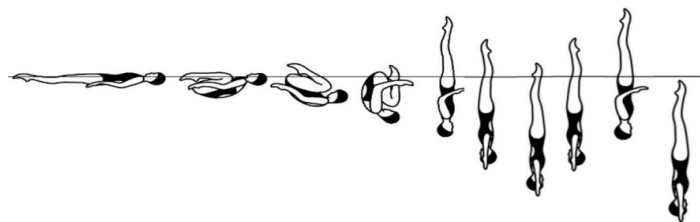









							Total
NVT=	17.5	21.0	33.0	33.0	19.0	0	123.5
PV=	1.42	1.70	2.67	2.67	1.54	0	10

2. 311j Кип, комбинированный спин - 2.4. (Kip Combined Spin)

Из позиции **Лежа на спине** выполняется переход в позицию **Группировка**, сохраняя положение группировки выполняется поворот назад (частичное сальто назад) до тех пор, пока голени не встанут перпендикулярно поверхности воды. Туловище разгибается, в то время как ноги выпрямляются, чтобы прийти в позицию **Вертикаль** посередине между прежней вертикальной линией, проходящей через бедра, и прежней вертикальной линией, проходящей

через голову и голени. Выполняется быстрый *Комбинированный спин* ($360^\circ + 360^\circ$), за которым следует быстрое *Вертикальное погружение*.



							Total
NVT=	3.0	2.0	23.0	40.0	14.0	82	
PV =	0.37	0.24	2.80	4.88	1.71	10	

11.1 Анализ базовых позиций

Во всех базовых позициях:

- а) положение рук произвольное,
- б) пальцы ног должны быть заострены, лодыжки должны быть вытянуты,
- с) ноги, туловище и шея полностью вытянуты, если не указано иное, и
- д) диаграммы являются только ориентиром. Если есть расхождение между схемой и письменным описанием, преобладает описание позиций тела на английском языке.

BP	Тип BP	BP	Тип BP
BP 1	Позиция лежа на спине Back layout position	BP 11	Угол Back pike position
BP 2	Позиция лёжа на груди Front layout position	BP 12	
BP 3	Балетная нога Ballet leg position	BP 13	Арка Surface arch position
BP 4	Фламинго Flamingo position	BP 14	Позиции с согнутым коленом Bent knee position
BP 5	Двойная балетная нога Ballet leg double position	BP 15	Группировка на поверхности воды Tub position
BP 6	Вертикаль Vertical position	BP 16	Шпагат Split position
BP 7	Кран Crane position	BP 17	Витязь Knight position
BP 8	Рыбий хвост Fishtail position	BP 18	Витязь вариант Knight variant position
BP 9	Группировка Tuck position	BP 19	Боковой рыбий хвост Side fishtail position
BP 10	Горизонтальный угол Front pike position		

1. **«Позиция, лежа на спине»** Back layout position [Бэк лэйаут позы́шн] – Тело вытянуто, лицо, грудь, бедра и ступни находятся на поверхности воды. Голова (в частности уши), бедра и лодыжки находятся в горизонтальной плоскости.



2. **«Позиция, лёжа на груди»** Front layout position [Фронт лэйаут позы́шн] – Тело вытянуто, голова, верхняя часть спины, ягодицы и пятки находятся на поверхность воды. Если не указано иное, лицо может находиться под водой или на воде.



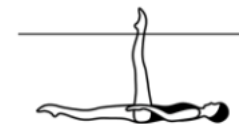
3. **Балетная нога** Ballet leg position [Бэллет лэг позы́шн] – Тело вытянуто, одна нога вытянута перпендикулярно поверхности воды.



a. **на поверхности воды** Surface [Сёрфэйс] – Тело вытянуто, одна нога вытянута перпендикулярно поверхности воды. Другая нога согнута так, что ее середина находится напротив вертикальной ноги. Стопа, голень и колено на поверхности воды и параллельно ей. Лицо на поверхности воды.



b. **под водой** Submerged [Сабмёржд] – Голова, туловище и одна нога параллельны поверхности воды. Другая нога перпендикулярна поверхности, уровень воды находится между коленом и лодыжкой.



4. **Фламинго** Flamingo position [Фламíнго позы́шн] – Тело вытянуто, голова, туловище и одна нога параллельны поверхности воды. Другая нога согнута так, что ее середина находится напротив вертикальной ноги. Стопа, голень и колено на поверхности воды и параллельно ей. Лицо на поверхности воды.



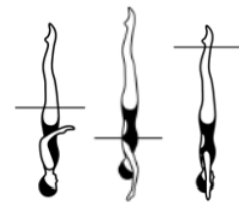
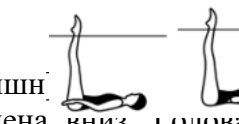
a. **на поверхности воды** Surface [Сёрфэйс] – Ноги вытянуты перпендикулярно поверхности воды. Голова на одной линии с туловищем. Лицо на поверхности воды.



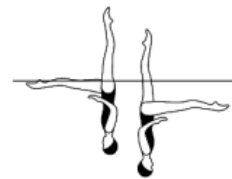
b. **под водой** Submerged [Сабмёржд] – Туловище и одна нога параллельны поверхности воды. Угол 90° между туловищем и вытянутыми ногами. Уровень воды находится между коленями и лодыжками вытянутых ног.



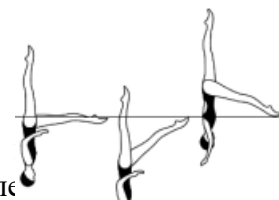
6. **Вертикаль** Vertical position [Вёртикал позы́шн] – Тело вытянуто перпендикулярно поверхности воды; ноги вместе, голова опущена вниз. Голова (особенно уши), бедра и лодыжки на одной линии.



7. **Кран** Crane position [Крэйн позішн] – Тело вытянуто в **позицию Вертикаль**, одна нога вытянута вперед под углом 90° к телу. (*В настоящее время эта позиция не выполняется ни в одной фигуре World Aquatics*)



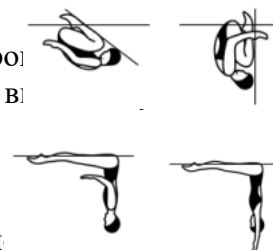
8. **Рыбий хвост** Fishtail position [Фиштэйл позішн] – Тело вытянуто в **позицию Вертикаль** с одной ногой, вытянутой вперед. Стопа находится на поверхности воды независимо от высоты бедер.



9. **Группировка** Tuck position [Так позішн] – Тело как спина округлая, ноги вместе. Пятки близко к ягодицам. Голова близко к коленям.



10. **Горизонтальный угол** Front pike position [Фронт пайк позішн] – Тело согнуто в бедрах, образуя угол 90°. Ноги вытянуты и сведены вместе. Голова вытянута, спина прямая, на одной линии с головой.



11. **Угол** Back pike position [Бэк пайк позішн] – Тело согнуто в бедрах, образуя острый угол 45° или менее. Ноги вытянуты и сведены вместе. Туловище вытянуто, спина прямая, на одной линии с головой.



12. **нет позиции**

13. **Арка** Surface arch position [Сёрфэйс арч позішн] – Поясница выгнута дугой, бедра, плечи и голова находятся на вертикальной линии. Ноги вместе и на поверхности воды.



14. **Позиции с согнутым коленом** Bent knee position [Бэнт кнэй позішн] – Тело в **позиции Лежа на груди, позиции Лежа на спине, позиции Вертикаль** и **позиции Арка**. Одна нога согнута, носок согнутой ноги находится в контакте с внутренней стороной вытянутой ноги.

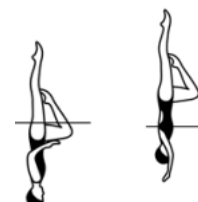
a. **Лежа на груди с согнутым коленом** Bent knee front layout position [Бэнт кнэй фронт лэйаут позішн] – Тело вытянуто в **позицию Лежа на груди**, носок согнутой ноги находится на уровне колена или бедра. Если не указано иное, лицо может находиться в воде или вне воды.



b. **Лежа на спине с согнутым коленом** Bent knee back layout position [Бэнт кнэй бэк лэйаут позішн] – Тело вытянуто в **позицию Лежа на спине**. Бедро согнутой ноги перпендикулярно поверхности воды.



c. **Вертикаль с согнутым коленом** Bent knee vertical position [Бэнт кнэй вёртикал позішн] – Тело вытянуто в **позицию Вертикаль** с носком согнутой ноги у колена или бедра.



d. **Арка с согнутым коленом** Bent knee surface arch position [Бэнт нии сёрфэйс арч позішн] – Поясница выгнута дугой, бедра, плечи и голова находятся на одной вертикальной линии. Бедро согнутой ноги перпендикулярно поверхности воды



15. **Группировка на поверхности воды** Tub position [Туб позішн] – Ноги согнуты и вместе, стопы и голени на поверхности воды и перпендикулярны ей, бедра перпендикулярны. Голова на одной линии с туловищем. Лицо на поверхности



16. **Шпагат** Split position [Сплит позішн] – Ноги разведены вперед и назад. Ноги параллельны поверхности воды. Нижняя часть спины выгнута дугой, бедра, плечи и голова находятся на вертикальной линии. Угол 180° между вытянутыми ногами (ровное разведение), при этом внутренняя поверхность каждой ноги расположена по разные стороны горизонтальной линии, независимо от высоты бедер.



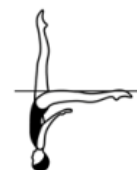
a. **Шпагат на поверхности воды** Surface split position [Сёрфэйс сплит позішн] – Ноги сухие на поверхности воды.



b. **Эйрборн шпагат** Airborne split position [Эйрбóрн сплит позішн] – Ноги находятся над поверхностью воды.



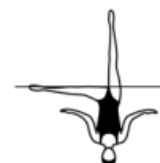
17. **Витязь** Knight position [Найт позішн] – Нижняя часть спины выгнута дугой, бедра, плечи и голова находятся на вертикальной линии. Одна нога вертикально. Другая нога вытянута назад, нога на поверхности воды и как можно ближе к горизонтали.



18. **Витязь вариант** Knight variant position [Найт вэриант позішн] – Нижняя часть спины выгнута дугой, бедра, плечи и голова находятся на вертикальной линии. Одна нога вертикальна. Другая нога находится позади тела, колено согнуто под углом 90° или менее. Бедро и голень согнутой ноги параллельны поверхности воды.



19. **Боковой рыбий хвост** Side fishtail position [Сайд фиш тейл позішн] – Тело вытянуто в **позицию Вертикаль** с одной ногой вытянутой вбок, со стопой на поверхности воды, независимо от высоты бедер.

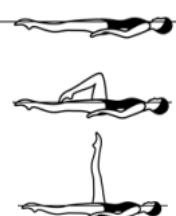


11.2 Анализ базовых переходов (движений)

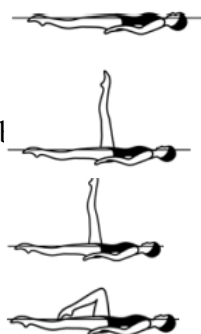
БАЗОВЫЕ ДВИЖЕНИЯ (ПЕРЕХОДЫ):

М	В	Тип ВМ	М	В	Тип ВМ
М 1	В	Переход в балетную ногу To assume a ballet leg	М 10	В	Вертикальное погружение Vertical descent
М 2	В	Переход из балетной ноги To lower a ballet leg	М 11	В	Быстрый Эйрборн шпагат Rocket split
М 3	В	Переход в горизонтальный угол To assume a front pike position	М 12	В	Твист Twists
М 4	В	Переход из горизонтального угла в двойную балетную ногу под водой To assume a submerged ballet leg double position from a front pike position	М 13	В	Спин Spins
М 5	В	Переход из Арки в позицию лежа на спине Arch to back layout position	М 14	В	Переход в арку To assume a surface arch position
М 6	В	Закрытие Walkouts	М 15	В	Переход в арку с согнутым коленом To assume a bent knee surface arch position
М 7	В	Каталина ротейшен Catalina rotation	М 16	В	Ариана ротейшн Ariana rotation
М 8	В	Каталина реверс ротейшен Catalina reverse rotation	М 17	В	Хеликоптер ротейшн Helicopter rotation
М 9	В	Траст Thrust	М 18	В	Фуэтэ ротейшн Fouetté rotation

1. **Переход в балетную ногу** To assume a ballet leg/A ballet leg is assumed [Ту асьёум э бэллет лэг/Э бэллет лэг из асьёумл] – Исходное положение в **Позиции лежа на спине**. Одна нога остается на поверхности воды. Стопа по внутренней стороне вытянутой ноги, **Позицию лежа на спине с согнутой ногой**. Согнутая нога выпрямляется без движения, чтобы принять **Позицию Балетная нога**.



1В **Переход в прямую балетную ногу** To assume a straight ballet leg/A straight ballet leg is assumed [Ту асьёум э стрэйт бэллет лэг/Э стрэйт бэллет лэг из асьёумд] – Из **Позиции лежа на спине** одна нога поднимается прямо до **Позиции Балетная нога**.



2. **Переход из балетной ноги** To lower a ballet leg/A ballet leg is lowered [Ту лóуэр э бэллет лэг/Э бэллет лэг и] – Из **Позиции Балетная нога** балетная нога сгибается без движения бедра до **Позиции лежа на спине с согнутым коленом**. Носок движется по внутренней стороне вытянутой ноги, пока не будет принята позиция **Позиции лежа на спине**.

3. **Переход в горизонтальный угол** To assume a front pike position is assumed [Ту асьёум э фронт пайк позишн/Э фронт пайк позишн из асьёумд] – Из **Позиции лежа на груди** с лицом в воде туловище движется₄₈ вниз,



принимая **Позицию** **Горизонтальный** **угол.**
 Ягодицы, ноги и ступни перемещаются по
 поверхности воды, пока бедра не займут
 положение головы, как в начале этого действия.

4. **Переход из горизонтального угла в двойную балетную ногу под водой** To assume a submerged ballet leg double position from a front pike position/A submerged ballet leg double position is assumed [Ту ассьюм э сабмёржд бэллет лэг дабл позішн/Э сабмёржд бэллет лэг дабл позішн из ассьюмд] – Сохраняя **Позицию Горизонтальный угол**, тело делает переворот вперед вокруг боковой оси, а ягодицы, ноги и ступни движутся вниз, сохраняя положение **Угла**. Бедра приходят на место головы чтобы принять **Позицию Двойная балетная нога под водой**.



5. **Переход из Арки в позицию лежа на спине** Arch to back layout position [Арч ту бэк лэйаут позішн] – Из **Позиции Арка** бедра, грудь и лицо последовательно поднимаются в одну и ту же точку, начиная с первого движением стопы в **Позицию лежа на спине**, пока голова не займет положение бедер, как в начале этого действия.

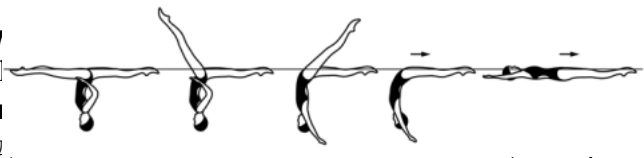


6. **Закрытие Walkouts** [Вокáут] – Эти движения начинаются в **Позиции шпагат**, если иное не указано. Бедра остаются неподвижными, пока одна нога поднимается по дуге над поверхностью воды, чтобы встретиться с противоположной ногой.

a. **Закрытие в арку Walkout front** [Вокáут] – Передняя нога поднимается по дуге 180° над поверхностью воды, чтобы встретиться с противоположной ногой в **Позицию Арка**, и с непрерывным движением выполняется **выход в финальную позицию лежа на спине**



b. **Закрытие в горизонталь** [бэк] – Задняя нога поднимается по дуге 180° над поверхностью воды, чтобы встретиться с противоположной ногой в **Горизонталь**, и с непрерывным движением тело выпрямляется в **Позицию лежа на спине**, бедра в начале этого действия.

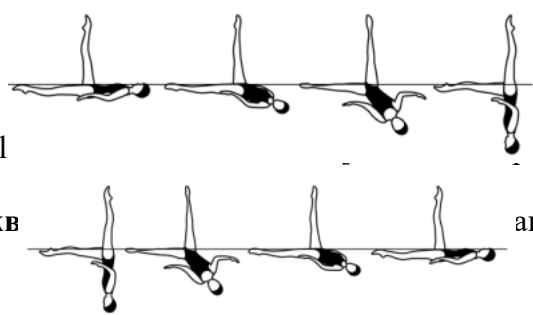


7. **Каталина ротейшен** [шн] – Из **Позиции Балетная нога** начинается вращение тела. Голова, плечи и туловище начинают вращение у поверхности воды, опускаясь без бокового движения в **Позицию Рыбий хвост**.

Вертикальная нога остается перпендикулярной поверхности воды, а стопа горизонтальной ноги остается на поверхности воды на протяжении всего вращения. Если не указано иное, **Каталина ротейшен Catalina Rotation** начинается из **Позиции Балетная нога**.

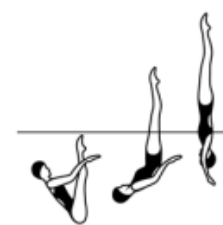


8. **Каталина реверс ротейшен** [шн] – **Позиции Рыбий хв** [шн] –



а без бокового движения, чтобы поднять ногу. **Позицию Балетная** туловище поднимается бокового движения, чтобы принять ногу. **Позицию Балетная** туловище поднимается бокового движения, чтобы принять ногу. Вертикальная нога остается перпендикулярной поверхности воды, а стопа горизонтальной ноги остается на поверхности воды на протяжении всего вращения.

9. **Траст** Thrust [Траст] – Из **Позиции Угол под водой** с ногами, перпендикулярными поверхности воды, выполняется быстрое вертикальное движение ног и бедер вверх по мере того, как тело выпрямляется. **Позиция** вертикаль. Желательна максимальная высота.

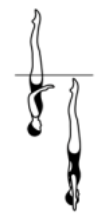


Сбавки за отклонения от **Позиции Вертикаль**: **Исключительно** для действия **Траст** дог. от 0 до 15 градусов (без вычетов за отклонения от **Позиции Вертикаль**).

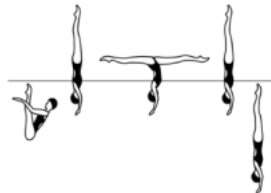
Сбавки следующие:

	Отклонения от вертикали (в градусах)	Максимальная сумма сбавки
Мелкая ошибка	16 – 30 градусов	0,2 балла
Средняя ошибка	31 – 44 градуса	0,5 балла
Грубая ошибка	45 и более градусов	1,0 балл

10. **Вертикальное погружение** Vertical descent [Вёртикал десэнт] – Сохраняя **позицию Вертикаль**, тело опускается вдоль продольной оси до погружения пальцев ног.

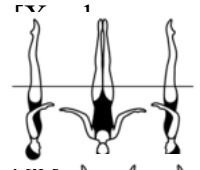


11. **Быстрый Эйрборн шпагат** Rocket split [Рокет сплит] – Выполняется **Траст** в **Позицию вертикаль**. Сохраняя максимальную высоту, ноги одновременно и быстро разводятся в стороны, чтобы принять **Позицию Эйрборн шпагат** и вернуться в **Позицию Ветрикаль**, после чего выполняется **Вертикальное погружение**. **Ветрикальное погружение** выполняется в том же темпе, что и **Траст**.

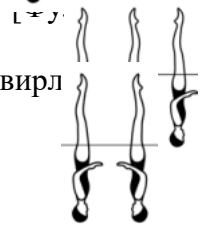


12. **Твист** Twists [Твист] – **Вращения (Twist)**, выполняемые на определенной (устойчивой) вы на своей продольной оси в течение всего вращения. Если иное не указано прямо, при выполнении в **Вертикальной позиции Твист** завершается **Вертикальным погружением**.

а. **Твист 180** Half Twist [Твист] – **Twist 180°**



б. **Твист 360** Full Twist [Твист] – **Twist 360°**



в. **Твирл** Twirl [Твирл] – **Быстрый (Rapid) Твист 180°**

Допустимые отклонения в **Твист**:

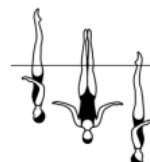
Допустимый процент отклонения при повороте в **Твист** (*Твист 180*, *Твист 360* и *Твирл*) не более чем на ¼ меньше/больше требуемого вращения.

13. **Спин** Spins [Спинс] –

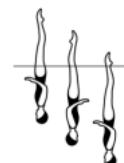
Спин — это вращение в **Позиции Вертикаль**. Тело остается на продольной оси в течение всего вращения. Если не указано иное, *Спин* выполняется в равномерном движении и завершается *Вертикальным погружением*, выполняемым в том же темпе, что и *Спин*.

Спин вниз Descending spin [Десэ́ндинг спин] – *Спин вниз* должен начинаться на высоте вертикали и завершаться, когда лодыжка(и) достигает(ют) поверхности воды. Если не указано иное, *Спин вниз* завершается *Вертикальным погружением*, который выполняется в том же темпе, что и *Спин вниз*.

d. **Спин/Спиннинг 180** 180° Spin/Spinning 180° [Спин сто восемьдесят градусов/ Спíннинг сто восемьдесят] – *Спин вниз* с поворотом на 180°



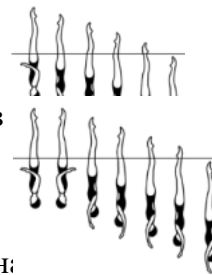
e. **Спин/спиннинг 360** 360° Spin/Spinning 360° [Спин триста шестьдесят градусов/ Спíннинг триста шестьдесят] – *Спин вниз* с поворотом на 360°



f. **Продолжительный спин** Continuous Spin [Контíнуэ́ спин] – *Спин вниз* с быстрым вращением: 720° (2), 1080° (3) или 1440° (4), которое завершается, когда лодыжки достигают поверхности воды, и продолжается до погружения под воду.

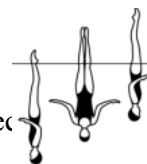
Континьюэ спин 720 показано →

g. **Твист спин** Twist Spin [Твист] – выполняется *Твист 180* и без пауз *Продолжительный Спин* на (2), выполняемый в том же направлении, что и *Твист 180*.



Спин вверх Ascending spin [Асэ́ндинг спин] – *Спин вверх* начинается на лодыжках, если не указано иное. Вертикальный восходящий *Спин* выполняется до тех пор, пока уровень воды не установится между коленями и бедрами. *Спин вверх* завершается *Вертикальным погружением*.

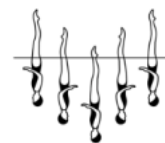
h. **Спин вверх 180** Spin Up 180° [Спин ап сто восемьдесят градусов] – *Спин вверх* с поворотом на 180°



i. **Спин вверх 360** Spin Up 360° [Спин ап триста шестьдесят градусов] – *Спин вверх* с поворотом на 360°



j. **Комбинированный Спин** Combined Spin [Комбáйн пин] – *Спин вниз* не менее чем на 360°, без паузы следует такой же *Спин вверх* той же высоты, на которой начался *Спин вниз*.



k. **Ревёрс комбинированный спин** Reverse Combined Spin [Ревéрс комбáйнд спин] – *Спин вверх* не менее чем на 360°, за которым без паузы следует такой же *Спин вниз* в том же направлении.



1. **Комбинированный спин с согнутым коленом** Bent Knee Combined Spin [Бэнт нии комбайнд спин] – *Спин вниз* в **Позиции вертикаль с согнутым коленом** не менее чем на 360°, за которым без паузы следует такой же *Спин вверх* в том же направлении в **Позиции вертикаль с согнутым коленом**. *Спин вверх* достигает той же высоты, на которой начался *Спин вниз*.



m. **Реверс комбинированный спин с согнутым коленом** Rever Combined Spin [Ревёрс бэнт нии комбайнд спин] – *Спин вверх* в **Позиции вертикаль с согнутым коленом** не менее чем на 360°, за которым без паузы следует такой же *Спин вниз* в том же направлении в **Позиции вертикаль с согнутым коленом**.

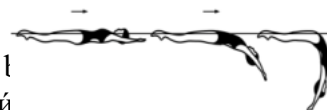


Допустимые отклонения в **Спин**:

1-Допустимый процент отклонения для **Продолжительного спина** до 180° меньше/больше требуемого вращения.

2-Допустимый процент отклонения для других **Спинс** (180° Спин, 360° Спин, 720° Спин, Твист-Спин, Спин вверх 180°, Спин вверх 360°) на ¼ меньше/больше требуемого вращения.

14. **Переход в арку** To assume a surface arch position/A surface arch position is assumed [Ту асьюм э сёрфэйс арч позйшн/Э сёрфэйс арч позйшн из асьюмд] – Из **Позиции лежа на спине**, начиная с головы, голова, бедра и ноги движутся по поверхности воды. При непрерывном движении голова покидает поверхность воды, а спина выгибается все больше и больше, принимая **Позицию Арка**, при этом бедра приходят на место головы, как в начале этого действия.



15. **Переход в арку с согнутым коленом** To assume a bent knee surface arch position/A bent knee surface arch position is assumed [Ту асьюм э бэнт нии сёрфэйс арч позйшн из асьюмд] – Из **Позиции лежа на спине**, начиная с головы, голова, бедра и ноги движутся по поверхности воды. При непрерывном движении голова покидает поверхность воды, а спина выгибается все больше и больше, принимая **Позицию Арка с согнутым коленом**, при этом бедра занимают положение головы, как в начале этого действия.



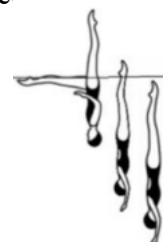
16. **Ариана ротейшн** Ariana rotation сохраняя положение ног относительно поверхность

Шпагат, 180°.

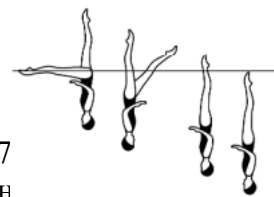
17. **Хеликоптер ротейшн** Helicopter rotation [Хэликоптер ротейшн] – Из **Позиции Рыбий хвост** горизонтальная нога поднимается, **Закрывая вертикальную ногу**, чтобы принять **Позицию Вертикаль** во время нисходящего вращения, и завершается, когда лодыжки достигают поверхности воды.



a. **Спиннинг 180** Spinning 180° [Спйнинг сто вóсемьдесят восемьдесят] – *Спин вниз* с вращением на 180°, завершённый **Вертикальным погружением**.

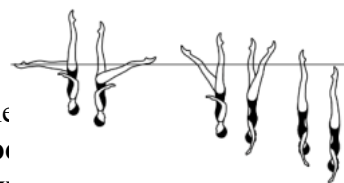


b. **Спиннинг 360** Spinning 360° [Спіннинг триста шестьдесят градусов] – Спин вниз с вращением на 360°, завершённый *Вертикальным погружением*.



c. **Продолжительный спин 720** Continuous Spin [Спин семьсот двадцать градусов] – Спин вниз с быстрым вращением: 7 лодыжки достигают поверхности воды, и продолжается до погружен

я, когда



d. **Быстрый эйрборн спиннинг 180** Rapid Airborne Spinning 180° [Спіннинг сто восемьдесят градусов] – Из **Позиции Рыбий хвост** быстро поднимается, закрываясь вертикальной ногой, в **Позицию Спин вниз** с вращением на 180°, которое завершается, когда лодыжки достигают поверхности воды, после чего следует быстрое *Вертикальное погружение*.

ирборн ая нога

я Спин

18. **Фуэтэ ротэйшн** Fouetté rotation [Фуэтэ ротэйшн] – Из с горизонтальной ногой, ведущей к вертикальной ноге, выполняется быстрое вращение на 180°, когда передняя нога сгибается и принимает **Позицию Вертикаль** и коленом. Согнутая нога быстро разгибается в **Позицию Рыбий хвост**.



ыбий хвост рот на 180°, и коленом.



11.3 ANALYSIS OF YOUTH WORLD AQUATICS FIGURES 2022-2025 (смотрите полный анализ фигур в оригинальной версии мануала)

11.4 ANALYSIS OF 12 & UNDER World Aquatics FIGURES 2022-2025 (смотрите полный анализ фигур в оригинальной версии мануала)

ГЛАВА III. – ПРОГРАММЫ (ПРОИЗВОЛЬНЫЕ и ТЕХНИЧЕСКИЕ)

12. Вступление

Синхронное плавание – это водная дисциплина, которая на соревновательном уровне требует большого разнообразия отточенных спортивных навыков. Многие из этих навыков приобретаются, когда спортсмены находятся в состоянии апноэ (задержки дыхания). Программа – это художественное выражение дисциплины. Программа – это хореография под музыку, исполняемая в воде. В них спортсмены демонстрируют свое мастерство в умении комбинировать техники для создания движений, соответствующих выбранной музыке.

Программы могут начинаться в воде или вне ее, но заканчиваться они должны в воде. То, как спортсмены представляют себя перед началом программы (выход), а также движения, выполняемые в течение этого периода в 20-30 секунд, учитывается в оценке бригады "Художественное впечатление". Движения на суше (10 секунд) также учитываются в оценке за Представление в Художественном Впечатлении.

Рекомендуется, чтобы все судьи и Технические Контролеры посещали тренировки с Карточкой Тренера, чтобы заранее ознакомиться с программой и содержанием Карточки Тренера, чтобы все были хорошо подготовлены ко дню соревнований. Просмотр тренировок не влияет на результаты в день соревнований. Судьи и Технические Контролеры будут оценивать выступление только в день соревнований. Никакие изменения не могут быть внесены в карточку тренера после ее отправки.

13. Элементы программы и Транзишены

Программы состоят из Элементов и Транзишенов.

1. Элементы включают:

- **Гибриды** (произвольный контент)
- **Акробатика**
- **Обязательные Технические Элементы («TRE»)**, которые представляют собой точно описанные комбинации позиций и переходов, которые должны выполняться всеми спортсменами только в Технических Программах.

2. Транзишены – это связующие действия между Элементами, включая техники продвижения, гребки, комбинации балетных ног, действия с использованием гибкости на поверхности, перестроения на поверхности воды или парные действия с помощью.

13.1 Виды программ

Существует два (2) вида программ в зависимости от их содержания:

1. **Технические Программы**, которые требуют включения в них TRE (Обязательных Технических Элементов)
2. **Произвольные Программы**, которые не содержат TRE (Обязательных Технических Элементов)

Виды программ в зависимости от количества участвующих спортсменов:

- Женское соло (1 спортсмен) и Мужское соло (1 спортсмен) Техническая и Произвольная программа
- Женский дуэт (2 спортсмена) и Смешанный дуэт (2 спортсмена) Техническая и Произвольная программа
- Группа (от 4 до 8 спортсменов) Техническая и Произвольная программа
- Акробатическая группа (от 4 до 8 спортсменов) Произвольная программа
- Комби (от 4 до 10 спортсменов) Произвольная программа

13.2 Панели (бригады судей) и судейство программ

13.2.1 Проверяются Техническими Контролерами: Сложность и Синхронность

С учетом новой системы подсчета баллов, которая внедрена в World Aquatics с 1 января 2023 года, сложность Элементов, содержащихся в программе, заявляется участниками перед соревнованиями с помощью Карточки Тренера. Выполняется ли заявленная сложность Гибридов и Акробатики, а также правильность исполнения TRE, проверяется Техническими Контролерами Сложности (DTC) во время соревнований. DTC должны выполнять свои функции во всех видах программ. Сложность Транзишенов не декларируется и не проверяется, поскольку Транзишены являются частью оценки за Художественное Впечатление.

Три (3) DTC проверяют следующее:

- Количество, порядок выполнения и заранее заявленную сложность Элементов
- Выполнение и заранее задекларированный порядок выполнения Обязательных Технических Элементов (в Технических Программах)

Заявленные значения сложности (DD) можно найти в приложениях VI и VII к правилам World Aquatics AS, а формат Карточки Тренера можно найти в приложении VIII к правилам World Aquatics AS. World Aquatics оставляет за собой право корректировать компоненты, отнесенные к каждой категории, по мере необходимости.

Три (3) Технических Контроллера Синхронности (STC) должны наблюдать и регистрировать количество и тип ошибок синхронности. STCs регистрируют количество и величину неравных действий во всех программах, за исключением соревнований в Соло (AS 16.1.1 и AS 16.1.2).

Пожалуйста, обратитесь к разделу ГЛАВА I. - 6 для получения дополнительной информации о Технических Контроллерах Сложности и Технических Контроллерах Синхронности.

13.2.2 Бригады судей: бригада «Элементы» и бригада «Художественное впечатление»

В соответствии с пунктом 16.1 две (2) бригады из пяти (5) судей должны обслуживать все соревнования: одна (1) бригада по Элементам и одна (1) бригада по Художественному впечатлению.

1. Бригада «Элементы»

Бригада из пяти (5) судей должна поставить одну (1) оценку за исполнение каждого Элемента (Гибриды, Акробатика и Обязательные Технические Элементы).

Судьи оценивают уровень мастерства в выполнении узкоспециализированных навыков. Исполнение всех Элементов в программе: Обязательных Технических Элементов, Гибридов и Акробатики (согласно пункту 17.2.1).

2. Бригада «Художественное впечатление»

Бригада по Художественному Впечатлению, состоящая из пяти (5) судей, выставляет три (3) оценки:

а) Одна оценка за **Хореографию и Музыкальность**, творческое умение составлять программу, сочетающую художественные и технические компоненты. Дизайн и переплетение разнообразия, креативности и инноваций во всех движениях: Элементах и Транзишенах. Площадь покрытия бассейна. Выражение настроения музыки, использование музыкальной структуры и синхронизация движений с музыкой.

б) Одна оценка за **Представление**

Представление – это манера, в которой спортсмены презентуют зрителям программу, а также движения на выходе и суше. Использование языка тела для выражения физической и эмоциональной силы, уверенности и полного контроля над выступлением.

с) Одна оценка за **Транзишены**

Судьи оценивают артистизм и мастерство выполнения разнообразных и целенаправленных движений, толчков, выпрыгиваний и гребков, которые связывают Элементы программы.

В соответствии с пунктами AS17.1 и AS17.2 во всех программах каждый судья должен выставлять оценки от 0 до 10 баллов с шагом 0,25:

Идеально	10	Удовлетворительно	5.75 – 5.0
Почти идеально	9.75 – 9.5	Недостаточно	4.75 – 4.0
Отлично	9.25 – 9.0	Слабо	3.75 – 3.0
Очень хорошо	8.75 – 8.0	Очень слабо	2.75 – 2.0
Хорошо	7.75 – 7.0	Едва узнаваемо	1.75 – 0.25
Достаточно	6.75 – 6.0	Полностью неудачно	0

14. Судейство программ- общие моменты

Точное судейство может быть обеспечено только судьей, который хорошо подготовлен и досконально знаком с каждой из категорий (бригад) судейства (Элементы и Художественное Впечатление) и компонентами программы (Элементы и Транзишены).

Судьи должны обладать развитой способностью применять последовательную и проверенную шкалу превосходства к каждому спортсмену. Судья должен применять эти⁵⁶ шкалы,

объективно используя критерии. Благодаря профессиональной подготовке и добросовестному применению стандартов все судьи должны быть в состоянии выставлять объективные баллы.

Конечной целью судей должно быть **компетентное и объективное судейство на основе применения критериев, предписанных в данном руководстве, Правилах World Aquatics AS и других документах, в зависимости от обстоятельств, свободное от предрассудков и предвзятых представлений:**

- Каждая судейская бригада должна быть независимой и не должна влиять друг на друга.
- Судьи не должны судить, основываясь на том, что они ожидали увидеть, или на том, что они видели в прошлом. На судей не должны влиять предыдущие результаты или другие факторы, которые не являются частью критериев, на которых основывается вынесение решения.
- В Дуэтах, Группках, Комби и Акробатических Группках судьи должны оценивать выступление всех спортсменов.

15. Судейство Элементов

Судейская бригада **Элементы** рассматривает исполнение Элементов. Исполнение – это уровень совершенства, демонстрируемый благодаря овладению спортсменом узкоспециализированными навыками. Исполнение – это то, насколько хорошо спортсмен выполняет Элементы, которые он выбрал для исполнения. Элементы состоят из Гибридов, Акробатики и Обязательных Технических Элементов, оценка которых более подробно описана в параграфах ниже.

Согласно правилу **AS14.2**, выступление заканчивается с музыкальным сопровождением. Следовательно, если Элемент исполнен, но не завершен к моменту окончания музыки, судьи по Элементам не должны учитывать часть Элемента, исполненную после окончания музыкального сопровождения, в своей оценке за этот Элемент.

15.1 Гибриды

Гибрид определяется как комбинация двух (2) или более движений, выполняемых нижними конечностями с намеренной задержкой дыхания (голова опущена ниже уровня бедер). Однако обратите внимание, что горизонтальные перемещения по поверхности с одним (1)-двумя (2) движениями нижних конечностей, которые приводят к последующей задержке дыхания (переворачивание, махи ногами, кувырки и т.д.), считаются Транзишенами.

При оценке Гибридов следует учитывать следующие факторы:

Дизайн

Компоненты Гибридов могут демонстрировать точные характеристики позиций, движений или Транзишенов, описанных в Приложении I к правилам (**Базовые Позиции** и **Базовые Движения**, а также **Фигуры**) и в заявленной сложности, но это не обязательно так. Во многих случаях компоненты не будут соответствовать ни одной из описанных позиций или движений вообще или частично.

Кроме того, Гибриды могут выполняться близко или далеко от позиции (расположения) судей и/или в движущейся воде, вызванной (намеренной) силой действий, количеством выступающих спортсменов или продвижением (“проплывом”) Гибрида. Судьи ⁵⁷ должны

сосредоточиться на том, что они видят на поверхности воды или над ней. Также часто можно увидеть, как компоненты Гибридов выполняются с высокой скоростью.

Учитывая эти факторы, точность дизайна Гибридов определяется как способность четко отображать предполагаемое действие/позицию, будь то вертикальное, наклонное, выгнутое дугой, согнутое, прогнутое, углы, скручивание, вращение (твист), винт (спин), проплыв и т.д. Например, вертикальное погружение может выполняться в движении, но при этом должно присутствовать выравнивание тела; спин требует равномерного распределения вращения во время погружения, но быстрое вращение не означает, что оно должно быть непрерывным, действие может быть остановлено на щиколотке, перевернуто и объединено с движениями ног или ступней во время погружения или подъема.

Контроль

В качестве факторов контроля учитывайте следующие компоненты:

а) Высота

Смотрите шкалы высот для определения стабильной и динамической высоты в главе II. - 9.5. и для шпагатов во главе II. - 9.5.2.

б) Натянutosть, затыанutosть всего тела на протяжении всего действия

Натянutosть – это диапазон, до которого что-либо может быть растянuto на полную длину. В данном случае это использование мышечной силы для приведения сустава к максимальной физиологической функции разгибания.

В Гибридах колени, лодыжки, ступни и пальцы ног всегда должны быть полностью выпрямлены без ослабления разгибания во время любой части исполнения, если иное явно не предусмотрено хореографией.

с) Стабильность

Твердо, с сохранением равновесия, на которое не влияет изменение позиции тела. Положение, на которое не влияет движение. Достижение позиции выполняется точно, без коррекции. Вода без признаков деформации.

15.2 Акробатика

Исполнение Акробатических Элементов оценивается по тем же принципам, что и другие Элементы. Судья должен быть осторожен, оценивая полное действие: от подготовки до завершения, а не только действия над водой. Судьи оценивают достигнутую позицию или устойчивую платформу с управляемой ‘статуей’ на вершине. Вся Акробатика должна четко демонстрировать высоту, время и контроль с эффективностью движений при исполнении.

Все акробатические движения делятся на 4 Основные Группы:

- Группа А - означает “воздушная”. Все Элементы этой группы “основной спортсмен” выполняет в воздухе. (Прыжок и Бросок)

• Группа **В** - означает “баланс”. Акробатические Элементы в этой группе выполняются на опоре.

• Группа **С** - означает “комбинированный”. Включает в себя характеристики обеих верхних групп.

• Группа **Р** - означает “платформа”. Скоординированные усилия членов команды по формированию стабильной опоры, на которой один или несколько спортсменов поднимаются для позирования или выполнения действий, отличных от полёта. Может иметь в конце прыжок или «соскок» (вход в воду).

15.2.1 Акробатическая терминология

1) *Base (Базовый/е спортсмен/ы)* – роль спортсменов, которая состоит из отталкивания/подъёма основного спортсмена или подъёма support (поддерживающий (центральный)) с основным спортсменом сверху.

2) *Support athlete (поддерживающий/центральный/опора)* – спортсмен, удерживающий положение на вершине “базы” в “трёхуровневой” конструкции. Пример: стык, стандартная платформа, “решётка” конструкция в группе А.

3) *Featured-swimmer (основной спортсмен)* – основной спортсмен, выполняющий акробатические Элементы или движения на опоре, или в воздухе.

4) *Spotter («помощник»)* – один спортсмен, выполняющий роль дополнительной поддержки (подъёма или толчка) внутри конструкции. Обычно ставятся рядом с «основной» конструкцией.

5) *Construction(конструкция)* — это обобщенное название для совместной работы всех спортсменов по их отведенной роли ((база)+ центральный + основной)

6) *Construction of the base (построение базы)* – это название согласованных действий членов команды по формированию опоры (под или у поверхности воды), на которой один или несколько “основных” могут выполнять акробатические Элементы.

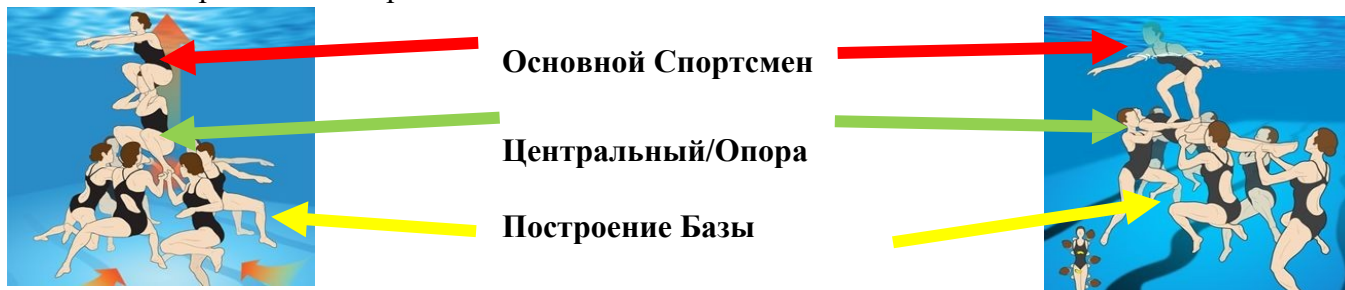
7) *Formation (образование)* – две или более группы спортсменов, из которых состоит конструкция. Синхронность действий этой группы гарантирует выполнение акробатических Элементов. Без надлежащей работы хоть одной конструкции, акробатический Элемент потерпит неудачу.

8) *Pair Acro (Парная акробатика)* – Парная акробатика считается Элементом только в женских дуэтах и смешанных дуэтах, и поэтому оценивается судьями по Элементам. Если Парная акробатика выполняется в Группках, она оценивается только по Художественному Впечатлению и не оценивается судейской бригадой по Элементам. Примеры парной акробатики приведены в каталоге акробатики.

9) *Pair assisted action (Парное действие/парная помощь)* — это движение с участием двух (2) спортсменов, один из которых помогает другому, при котором Базовый спортсмен может оставаться под водой или на поверхности воды, но Основной всегда остаётся на

поверхности воды (не поднимается). Вспомогательные движения “выпрыгивание” также рассматриваются как парные действия. Действия с поддержкой в паре всегда считаются только Транзишениами, независимо от типа программы, и никогда специально не указываются в Карточке Тренера. Смотрите каталог акробатики для получения примеров парных действий.

Роли спортсменов в акробатическом движении:



Важно: если два (2) акробатических Элемента выполняются одно за другим без погружения, это следует рассматривать как два (2) отдельных акробатических Элемента.

Если два (2) разных акробатических Элемента выполняются одновременно, это следует рассматривать как два (2) разных акробатических Элемента.

Если два (2) одинаковых акробатических Элемента выполняются одновременно, это должно рассматриваться и рассчитываться как один (1) акробатический Элемент с бонусом за синхронность.

Обращаем ваше внимание, что если два (2) разных акробатических Элемента выполняются одновременно, судьи могут не знать, какой из акробатических Элементов должен быть засчитан первым.

15.2.2 Критерии судейства Акробатики

Оценивая акробатические Элементы судьи, учитывают следующее:

а) Высота

Высота определяет диапазон исполнения для всех групп акробатических Элементов. Высота может быть указана для основного спортсмена в воздушной группе или поддерживающего (ов) в группы В и на платформе.

Смотрите шкалу высот в акробатике в разделах 15.2.4 и 15.2.5 ниже для получения более подробной информации об оценке высоты в акробатике.

б) Четко определенные действия

Акробатика должна быть четкой и легко узнаваемой, показываться достаточно долго, чтобы ее можно было понять, и демонстрировать определенное завершение действия.

Судьи рассматривают движения основного спортсмена по отношению к:

- Углам для точности позиций

- Натяжению всего тела
- Контролю за преднамеренными движениями
- Точности направления / расстояния. Неправильное направление линии может повлиять на общее впечатление от акробатического Элемента и может быть опасным для других спортсменов

- Входу в воду (чистый и целенаправленный)

Смотрите рекомендации по сбавкам для акробатики в разделе 15.2.6.

а) Стабильность в достижении и поддержании позиции (позиций)

Не должно быть никаких "падений", потери равновесия или нестабильности опоры и/или основного спортсмена также следует учитывать устойчивость конструкции.

Судьи рассматривают конструкцию базовых спортсменов с точки зрения:

- Дизайн, обеспечивающий эффективность и результативность
- Стабильность и устойчивость конструкции
- Стабильность и устойчивость поддерживающего спортсмена
- Проблема с толчком основного спортсмена (Смотрите рекомендации по сбавкам для акробатики в разделе 15.2.6.)

Обратите внимание, что если акробатический Элемент начат, но не выполнено приземление, или оно полностью провалено, или неясно, какая акробатика должна была быть выполнена, судейская бригада по Элементам выставит минимум 3,0 балла.

б) Минимальное время для подготовки и восстановления

На подготовку и восстановление после завершения акробатического Элемента должно быть отведено минимальное время. И то, и другое должно быть достигнуто без какой-либо подводной «борьбы».

15.2.3 Парная акробатика

Чтобы иметь возможность выставлять баллы за Элементы парной акробатики (подъемы, прыжки или броски), судьям необходимо оценить общее впечатление от акробатического движения, основанное на основных контрольных факторах основного спортсмена (высота, четкость, углы наклона, натянутость). Судьи также должны оценить дизайн, стабильность и устойчивое выполнение всего акробатического Элемента, включая поддерживающего спортсмена и основного спортсмена, а также то, как они взаимодействуют. Судьи следят за тем, чтобы вход в воду был чистым, и обращают внимание на непреднамеренные падения, проблемы с толчком и другие проблемы с исполнением.

Пожалуйста, ознакомьтесь со шкалой высоты в парной акробатике в разделе 15.2.5.3 ниже для получения более подробной информации об оценке высоты в парной акробатике.

15.2.1 Шкала Высоты для исполнения акробатики

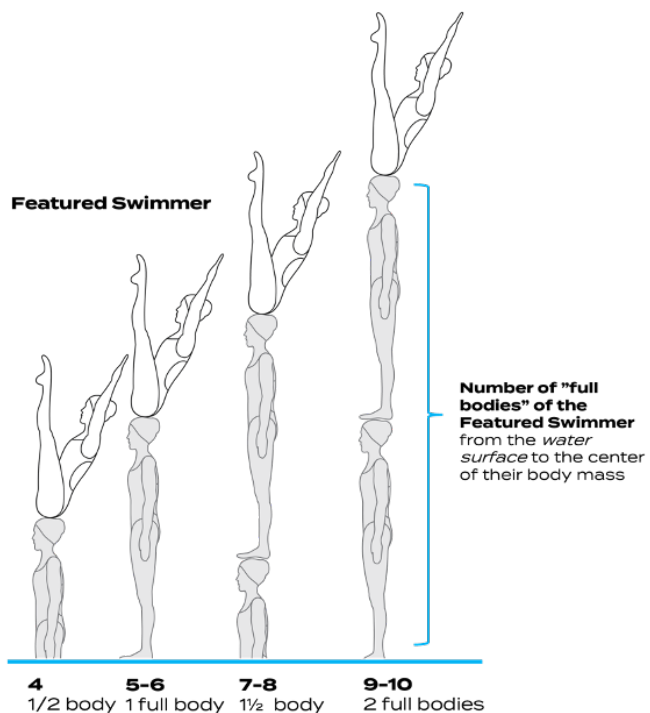
Группа / Подгруппа		Высота для	Позиция / тип соединения	10	9	8	7	6	5	4	
А	Прыжок / бросок	Основной спортсмен	Любые	2 полных тела		1,5 полных тела		1 полное тело		0,5 тела	
	Мал. прыжок / бросок	Основной спортсмен	Любые	1 полных тела		0,5 тела		Меньше 0,5 тела			
В	Лифт	Базовые спортсмены	Кисти / Руки	Верхняя часть (голова и плечи над поверхностью воды)		Плечи	Подбородок	Половина головы	Верх головы и локтя	Запястье	
			Голова	Верхняя часть (голова и плечи над поверхностью воды)		Плечи (голова над водой)		Только голова (подбородок сухой)		Под поверхностью воды	
			Плечи	Грудь над поверхностью	Верхняя часть	Ключица	Плечи	Подбородок	Верх головы	Под поверхностью воды	
	Стык	Центральный / опора	Голова вверх	Коленная чашечка и выше	Промежность	Талия	Грудь	Шея	Верх головы	Под поверхностью воды	
			Голова вниз	Вертикаль	Талия и выше	Нижняя часть спины	Середина бедра	Выше коленной чашечки	Середина голени	Щиколотка	Ноги под водой
				Кран Угол Шпагат	Нижние рёбра	Талия	Горизонтальная нога(и) сухие	Середина горизонтальной(ых) ног(и)	Некоторые части горизонтальной(ых) ног(и)	Горизонтальная нога(и) чуть ниже поверхности воды	Горизонтальная нога(и) значительно ниже поверхности воды
	Мал. лифт	Базовые спортсмены	Кисти / Руки	Плечи	Середина шеи	Подбородок	Половина головы	Верх головы	Верх рук	Под поверхностью воды	
	Мал. стык	Центральный / опора	Голова вверх	Верхняя часть таза	Талия	Середина груди	Шея	Половина головы	Макушка	Под поверхностью воды	
Голова вниз			До середины бедра и выше	Возле коленной чашечки	Коленная чашечка	Середина голени	Щиколотка	Пальцы ног	Под поверхностью воды		
С	На образование	Опора / базовые спортсмены	Любые	Применяемая таблица высоты, основана на группе Акробатики, для «Больших» образований (Платформа, стык и др.) Определите группу Акробатики, выберите шкалу высоты для «Большой» акробатики (исключение: Стык + бросок 2 основных спортсменов связанный друг с другом, выбираете шкалу высоты группа А «маленькая» акробатика, и применяете значение для каждого образования, затем складываете и получаете общую оценку)							
	Через образование	Опора / базовые спортсмены									
Р	Стандартная	Центральный / опора	На спине / на животе	Все части тела сухие	Большинство частей тела сухие	Некоторое части тела сухие	Две части тела сухие	Чуть ниже поверхности воды	Значительно ниже поверхности воды		
			Балетная / Двойная балетная	Большинство частей тела на поверхности	Некоторые части тела на поверхности	Две части тела на поверхности	Верхняя часть бедра	Середина бедра	Возле коленной чашечки	Коленная чашечка и ниже	
			На спине с согнутыми коленями	Большинство частей тела на поверхности	Некоторые части тела на поверхности	Две части тела на поверхности	Коленная чашечка над поверхностью	Чуть ниже поверхности воды	Значительно ниже поверхности воды		
	Флоат	Базовые спортсмены	Кисти / Руки	Середина груди (голова и плечи над поверхностью)		Голова и плечи над водой, руки на поверхности		Голова и шея под водой, руки под поверхностью воды		Под поверхностью воды	
Парная акробатика	Лифт	Основной спортсмен	Голова вверх	Щиколотка	Коленная чашечка	Середина бедра	Промежность	Нижняя часть спины	Талия		
			Голова вниз	Голова над поверхностью	Подбородок	Подмышки	Середина ребер	Нижняя часть спины	Промежность	Середина бедра	
	Прыжок / бросок	Основной спортсмен	Голова вверх	Ноги над поверхностью	Щиколотка	Середина голени	Коленная чашечка	Середина бедра	Промежность		
			Голова вниз	Вся рука над поверхностью	Запястье	Верхняя часть головы	Плечи	Нижние Ребра	Нижняя часть спины	Промежность	

15.2.2 Шкала высоты Акробатики (диаграммы)

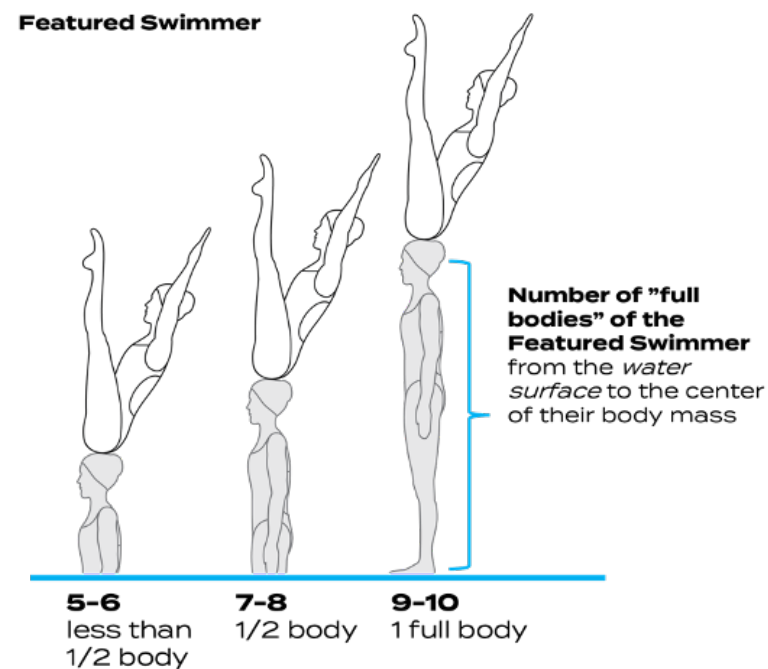
15.2.5.1 Группа А (воздушная)

Судьи учитывают высоту основного спортсмена по отношению к поверхности воды. Учитывая, что физический рост каждого спортсмена разный, судьям необходимо визуально оценить, сколько “полных тел” (с головы до ног) может поместиться в пределах амплитуды прыжка (от поверхности воды до точки максимальной высоты в воздухе). Точка максимальной высоты считается в том месте, где “центр массы основного спортсмена” находится в воздухе (центр массы человека находится немного ниже пупка, что почти соответствует геометрическому центру человека. У мужчин и женщин разные центры массы, причем центры массы женщин ниже, чем у мужчин).

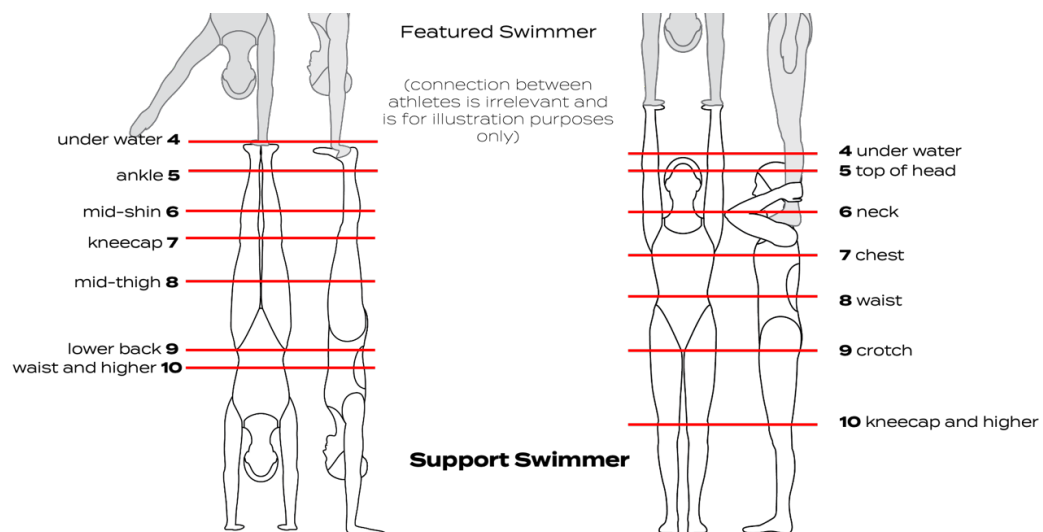
БОЛЬШИЕ ПОДДЕРЖКИ (Конструкция состоит из 7 или более спортсменов)



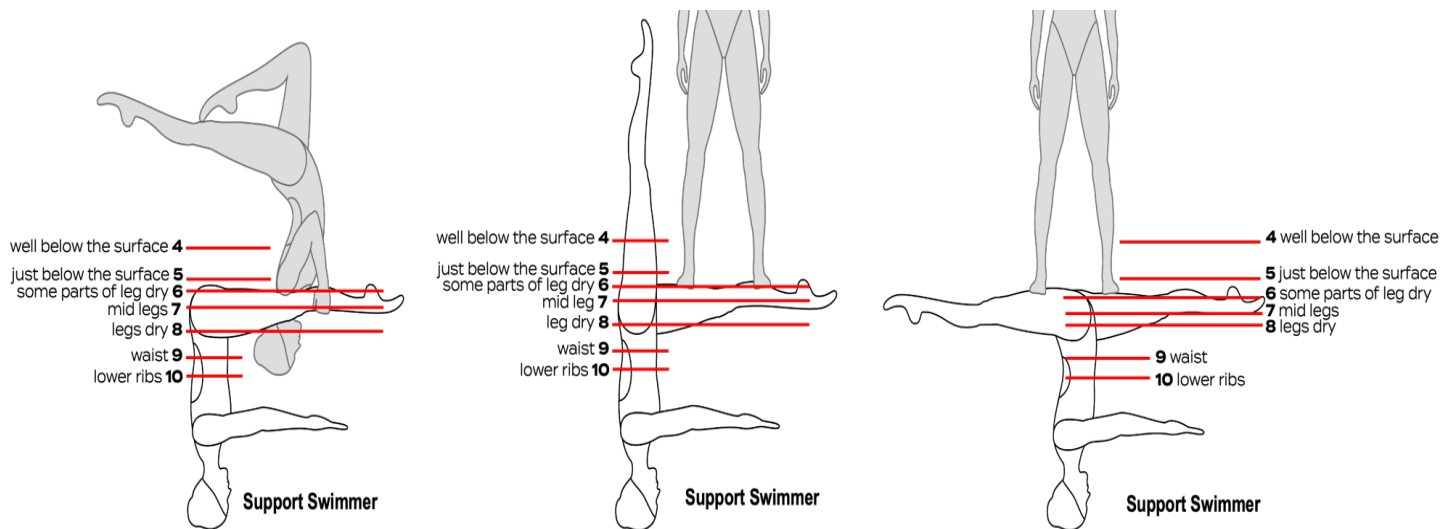
МАЛЕНЬКИЕ ПОДДЕРЖКИ (Конструкция состоит от 4 до 6 спортсменов)



15.2.5.2 ГРУППА В (БАЛАНС) СТЫК – БОЛЬШИЕ ПОДДЕРЖКИ (Конструкция состоит из 7 или более спортсменов)

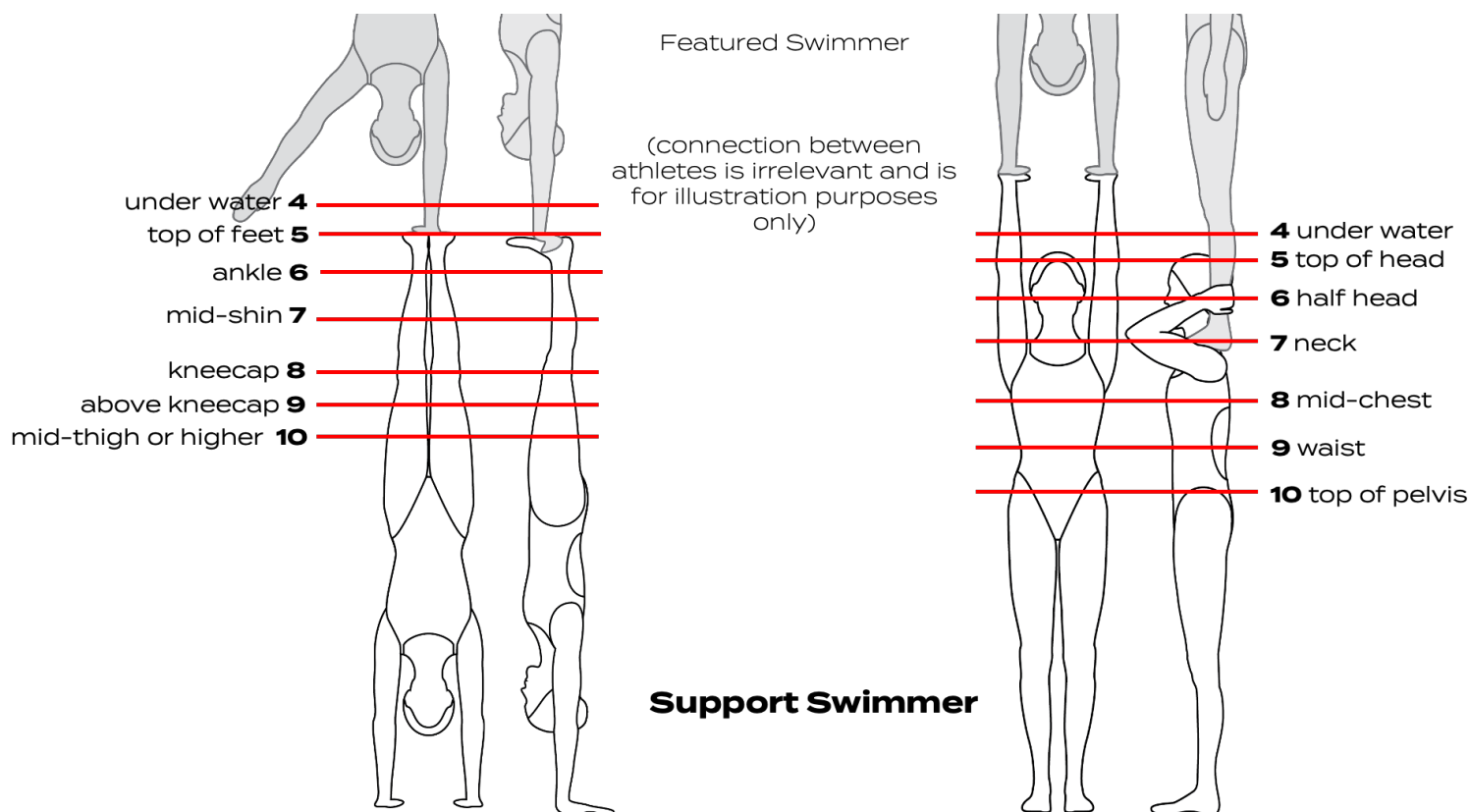


Другие примеры позиций Поддерживающих спортсменов:

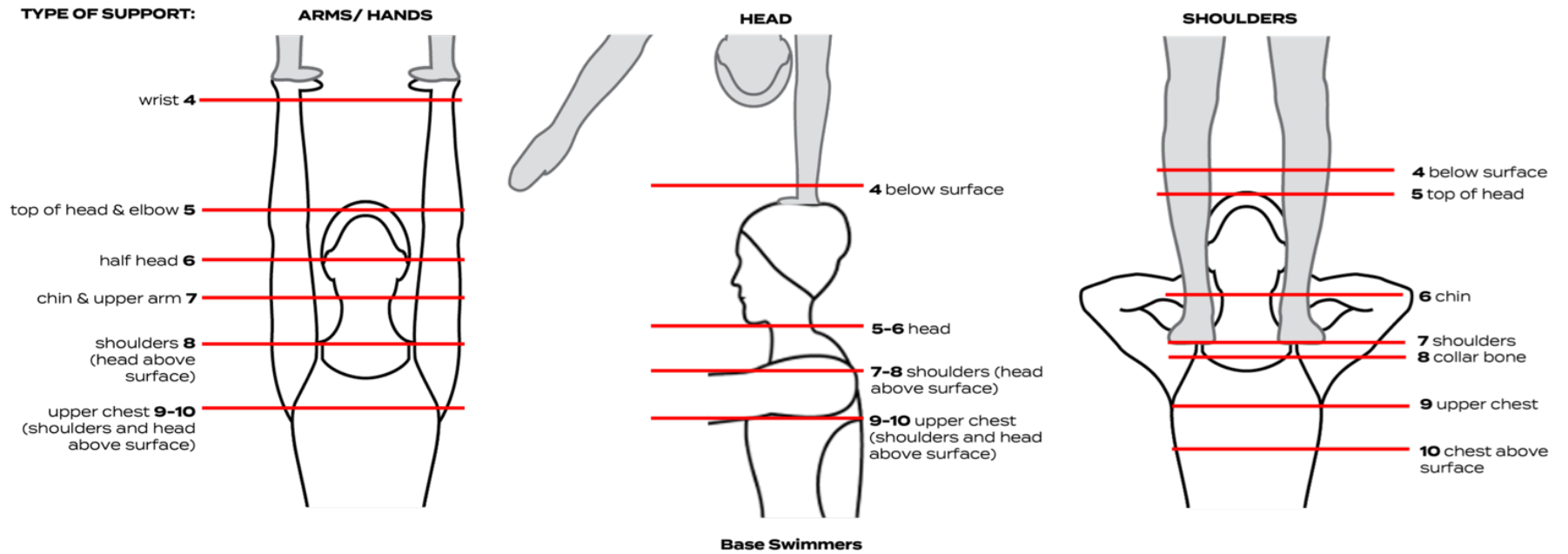


15.2.5.3 ГРУППА В (БАЛАНС) СТЫК - МАЛЕНЬКИЕ ПОДДЕРЖКИ (Конструкция состоит от 4 до 6 спортсменов)

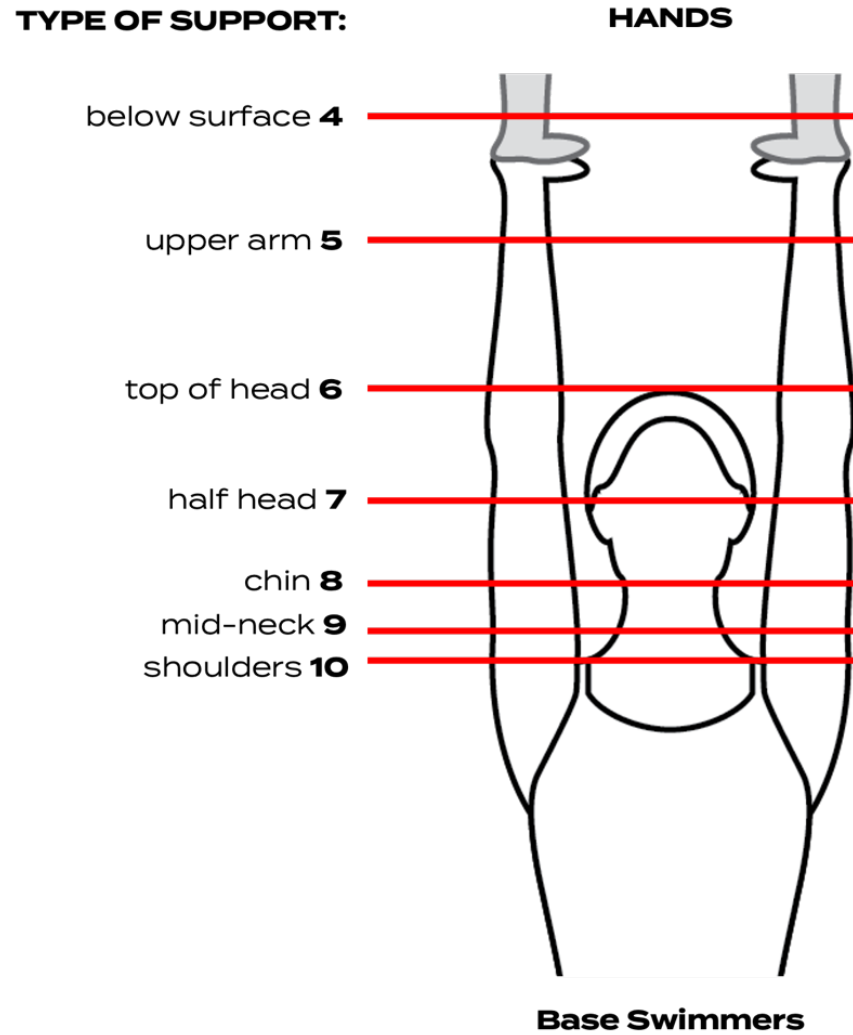
В группах с двумя (2) поддерживающими спортсменами высота рассчитывается как средняя высота двух (2) поддерживающих спортсменов. Например, если один (1) опорный спортсмен был поднят головой вверх до уровня “талии” (9 баллов), а второй опорный спортсмен был поднят головой вниз до уровня “середины бедра или выше” (10 баллов), судьи рассчитывают среднее значение 9 и 10, что равно 9,5. Если одновременно выполняется две одинаковые маленькие поддержки, то бригада судей **Элементы** дают среднюю оценку.



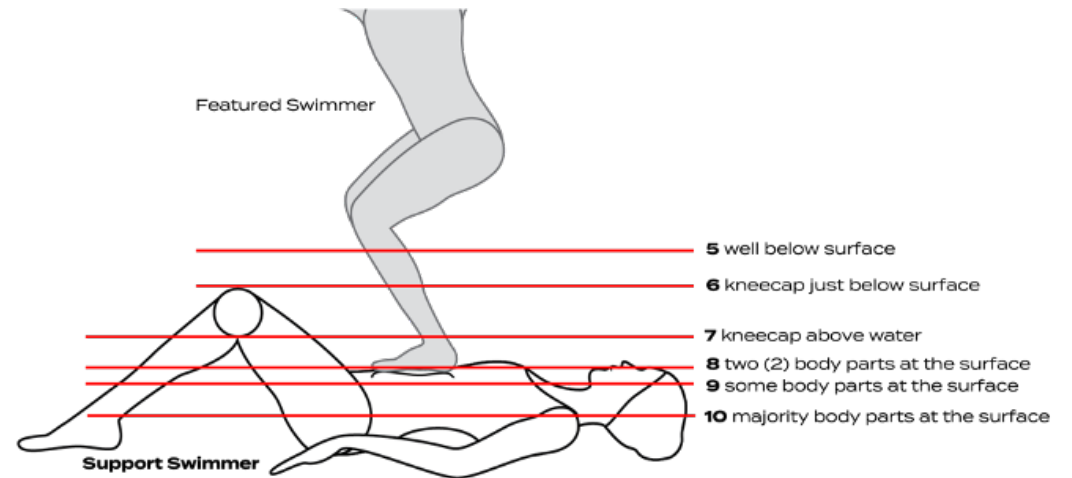
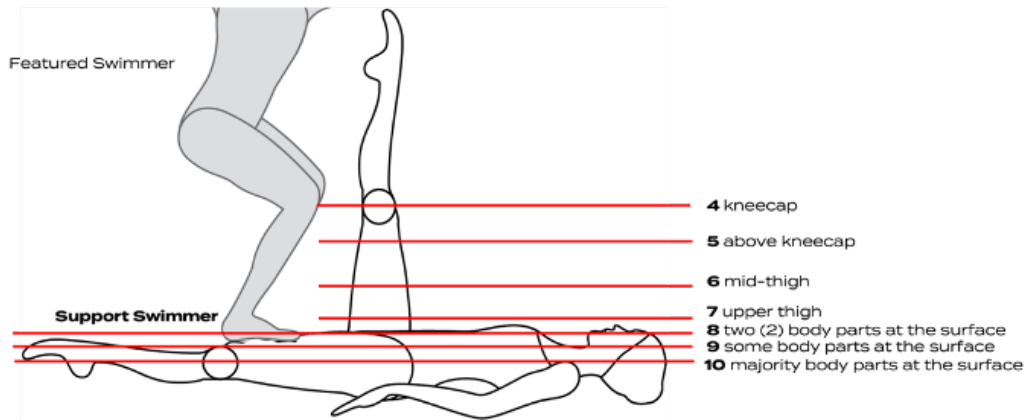
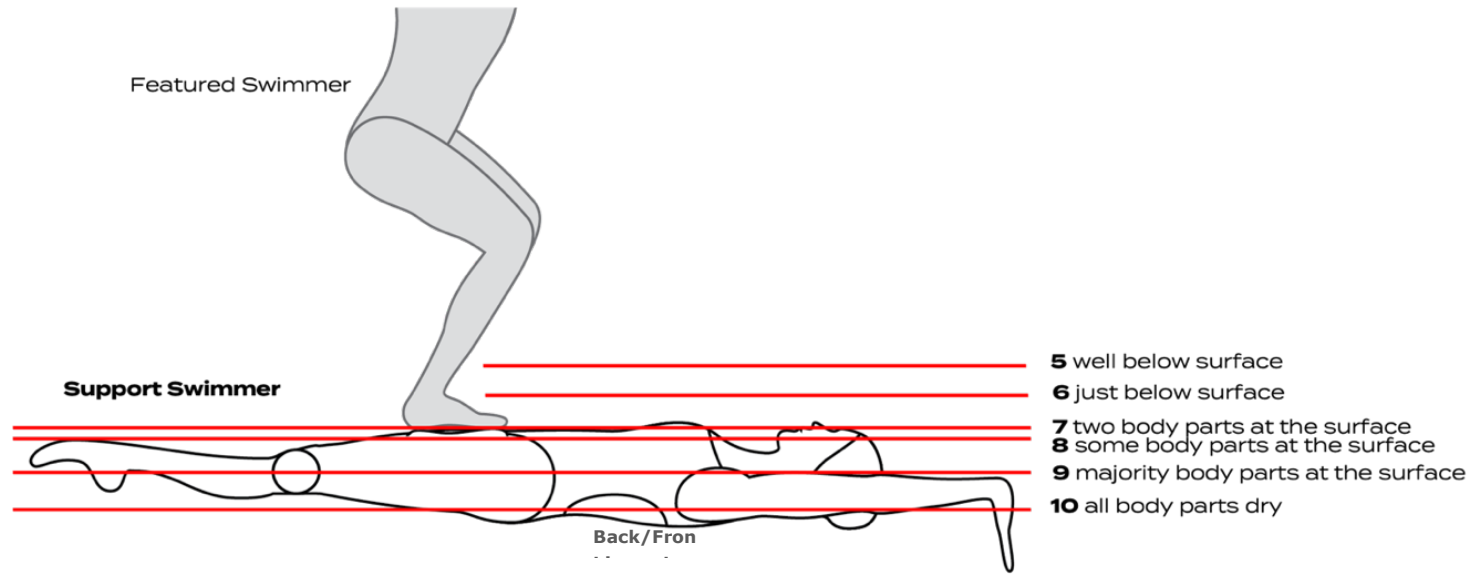
15.2.5.4 ГРУППА В (БАЛАНС) ЛИФТ - БОЛЬШИЕ ПОДДЕРЖКИ (Конструкция состоит из 7 или более спортсменов)



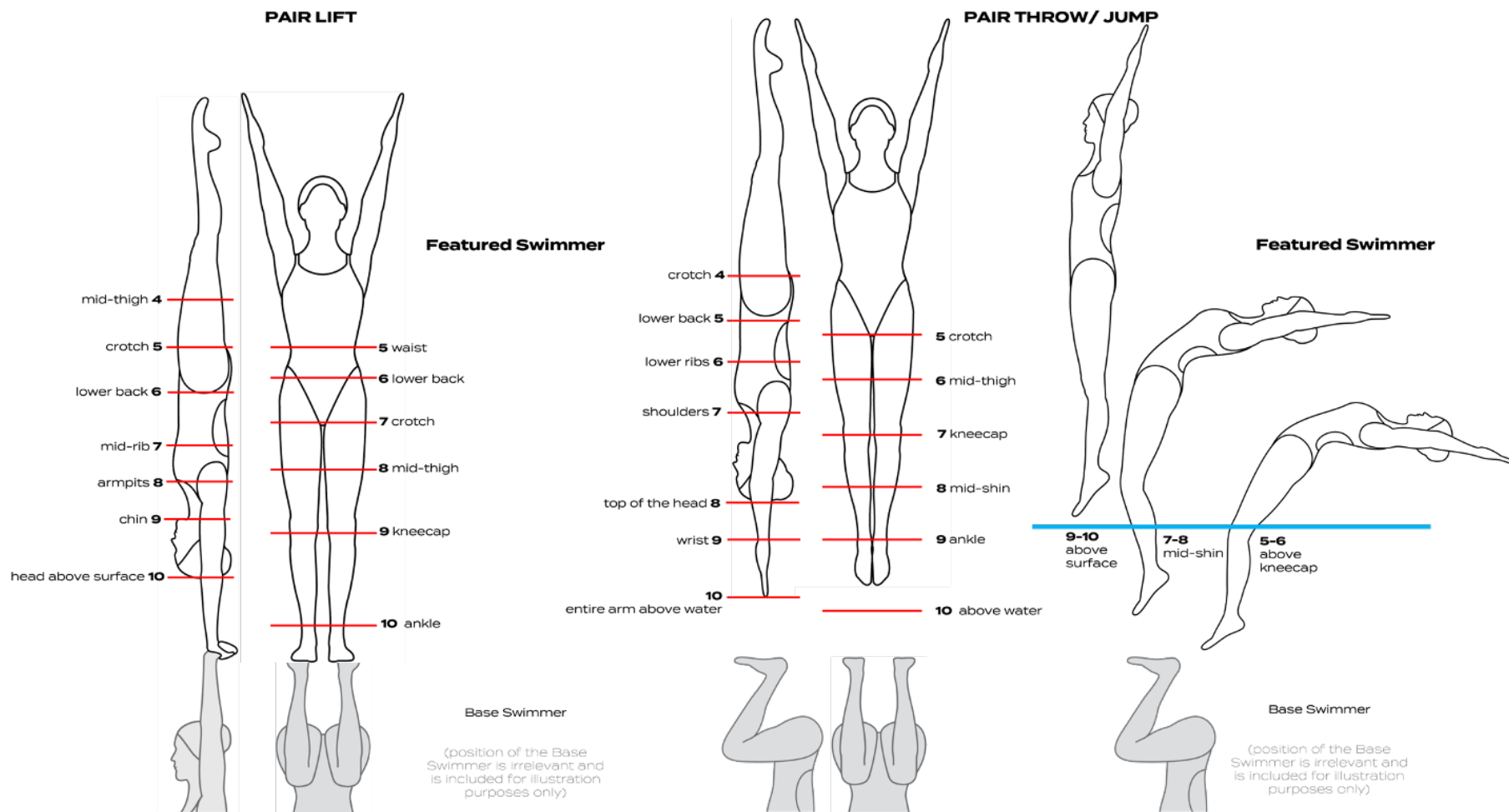
15.2.5.5 Группа В (баланс)) Лифт -Маленькие поддержки (Конструкция состоит из четырех (4) до шести (6) спортсменов)



15.2.5.6 ГРУППА Р (ПЛАТФОРМА)

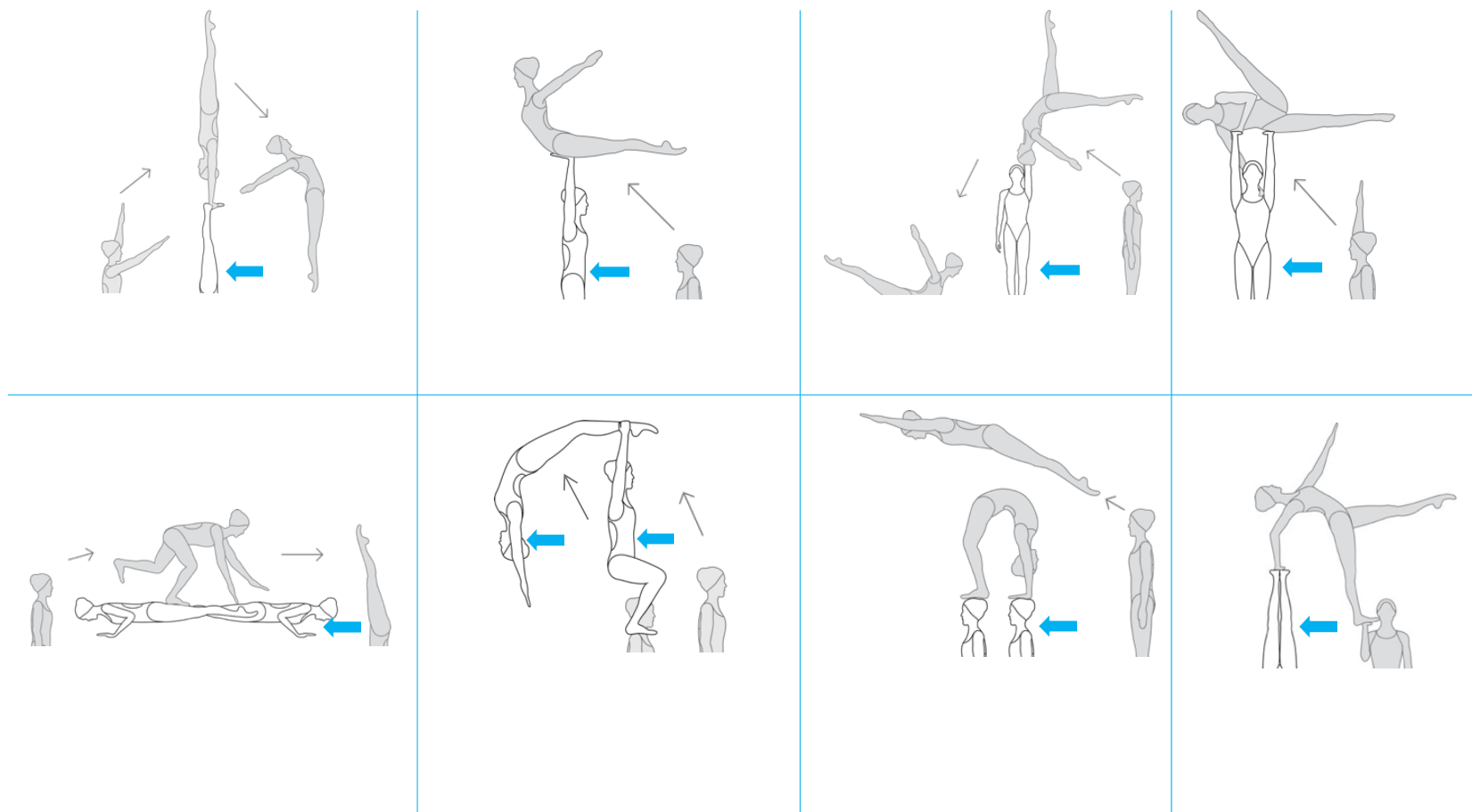


15.2.5.7 ПАРНАЯ АКРОБАТИКА



15.2.5.8 ГРУППА С

В группе С применимая таблица высоты основана на типе акробатики основного (большого) образования (платформа, стык и т.д.). Как только тип акробатики определен, обычно используется таблица высот для “большой” акробатики (смотрите Стык + бросок с двумя основными спортсменами в сочетании друг с другом ниже в качестве исключения из этого правила). Ниже приведены примеры акробатики группы С, которые указывают на спортсмена, на которого судьям следует обратить внимание при определении высоты.



15.2.5 Руководство по сбавкам в акробатике (Таблицы)

Сбавки в отношении Основного спортсмена Мал= 0,25, Сред= 0,5-0,75, Бол= 1,0-2,0

Акро Фаза	Категория вычета	Описание вычета	Группа	Тип	Примеры
Начало/основная фаза	Углы	Основной спортсмен отклоняется от идеальной позиции.	А,В,С,Р	S	5 - 15 градусов от идеальной позиции.
				M	16 - 44 градуса от идеальной позиции.
				L	45 и больше градусов от идеальной позиции.
	Разгибание/выравнивание	Основной спортсмен демонстрирует отсутствие натянутости во время движения.	А,В,С,Р	S	Маленькие отклонения от натянутости, в одном моменте
				M	Колени и/или ступни недостаточно натянуты в некоторых моментах.
				L	Нет натянутости на протяжении всего момента.
	Контроль	Основной спортсмен демонстрирует отсутствие контроля, вызывающее повторяющиеся действия или лишние движения	А,В,С,Р	S	А: всплеск рук перед стыком или неконтролируемые толчки ногами после погружения, но все еще видимые на поверхности В: основной пловец встает очень медленно и/или бедра идут впереди головы. Отсутствует 1 позиция. В: руки или ноги трясутся во время баланса, но основной спортсмен не упал. Р: если один (или более) базовых спортсменов окажет дополнительную помощь основному спортсмену либо на платформе, либо на конструкции, чтобы предотвратить падение.
				M	Те же самые ошибки что и в маленькой, только более выраженные, приведут к средней ошибке.
				L	Те же самые ошибки что и в средней, только более выраженные, приведут к большой ошибке.
	Направленность	Прыжок основного спортсмена должен контролироваться и следовать по прямой линии (а не	А,С	S	Те же самые ошибки что и в средней, только более мелкие, приведут к мелкой ошибке.
				M	А: Прыжок или бросок не следует по прямой линии от конструкции. А: Прыжок или бросок не должен находиться слишком далеко от конструкции. А: Прыжок или бросок не должен быть слишком близко к конструкции.

		в сторону). Это сильно влияет на общее впечатление от акробатического Элемента и может быть опасным для других спортсменов.			С: «На опору: бросок на платформу» основной спортсмен прыгает, но платформа находится слишком далеко, поэтому она прыгает не на обозначенную часть тела, а куда сможет (пытаясь сохранить акробатический элемент) и очень неустойчиво удерживает равновесие.
				L	Те же самые ошибки что и средней, только более выраженные, приведут к большой ошибке.
Конечная фаза	Вход в воду	Вход в воду основного спортсмена должен быть чистым и точным	A,B,C,P	S	A,C – Основной пловец прыгает не точно, и образуются всплески при входе в воду B,P – Вход в воду не контролируется (Например: Акробатический Элемент выполнен хорошо, но после поворота конструкции, основной спортсмен - соскользнул с неё)
				M	A,C- Входы в воду всегда должны быть точными, без «огромного всплеска воды», также называемого «китовым падением».
				L	A,C- основной спортсмен должен был сделать сальто в сагиттальной плоскости, но из за плохого исполнения он падает на спину или на живот
Сбавки за опору/конструкцию/базовых спортсменов Мал= 0,25, Сред= 0,5-0,75, Бол= 1,0-2,0					
	Дизайн	Плохой дизайн	A,B,C,P	S	A: В «Бросок с поверхности» нет синхронизированного толчка основного спортсмена в воздух B: В стыке между 2 помощниками очень хорошо виден плохой тайминг: одна из опор явно идет впереди другой (там, где они должны быть вместе) P: В конструкции «Арка», Арка едва прогнута
				M	Те же самые ошибки что и в маленькой, только более выраженные, приведут к средней ошибке.
				L	Те же самые ошибки что и средней, только более выраженные, приведут к большой ошибке.
	Стабильность/ устойчивость конструкции	Конструкция находится не на поверхности воды	A,B,C,P	S	P: Конструкция из-за недостаточной силы базовых пловцов не может все время находиться на поверхности, а поднимается и опускается. P: Флоат, сделанный из рук, находится под водой, а базовые пловцы поднимаются чтобы взять воздух.
				M	Те же самые ошибки что и в маленькой, только более выраженные, приведут к средней ошибке.

	Стабильность/ устойчивость опоры	Недостаточная стабильность опоры	А,В,С,Р	L	Те же самые ошибки что и средней, только более выраженные, приведут к большой ошибке.
				S	В: Руки опоры согнуты там, где они должны быть прямыми, или разведены в стороны, где они должны быть вертикальными
				M	А: при толчке конструкции типа стыка – опорный спортсмен не стабилен и падает назад (или в другое место), но прыжок все равно происходит. А: после толчка вверх основного спортсмена, «корзина/решетка» ломается, и случайно погружается А: при отталкивании ступни/ступни (или с 2-х опорных ног) ноги опоры (толкателя) идут одна за другой, но основной спортсмен все равно прыгает В: Стык поднимается вверх и без «точки»-паузы на максимальной высоте погружается С: «На: прыжок с динамического стыка на «балансный» стык и остаться на ладонях» - основной спортсмен в полете и буквально секунду балансирует на прямых руках опоры, но затем опора сгибает руки, пытаясь удержать спортсмена. Р: если связь между двумя основными спортсменами была нарушена во время выполнения акробатического Элемента. Р: В прямой конструкции ноги помощника («опоры») находятся под водой Р: В конструкции с балетной ногой или двойной балетной ногой, опорная нога не является устойчивой и двигается, чтобы предотвратить падение.
	L	Те же самые ошибки что и средней, только более выраженные, приведут к большой ошибке.			
	Проблемы с толчком	Трудности с поддержкой основного спортсмена	А,В,С,Р	S	Те же самые ошибки что и средней, только более мелкие, приведут к мелкой ошибке.
				M	В: Поддерживающий спортсмен встряхивает/махает/с видимыми жесткими толчка наверх основного спортсмена. Р: В опорной конструкции «Балетная нога» спортсмен не может вытянуть вертикальную ногу
L				В: когда опорный спортсмен не может поднять основного спортсмена над головой, а его/ее руки остаются согнутыми и/или дрожащими С: Акробатический Элемент из подгруппы Другое: «змеиный тип стыка» едва поднимается из воды и делается на поверхности.	

Падение Мал= 1,0, Сред= 2,0, Бол= 3,0					
	Маленькое	Опорный спортсмен упал	A,B,C,P	S	В: Акробатика не падает, но конструкция с 2 помощниками движется и падает вперед или назад.
	Среднее	Основной спортсмен близок к падению, или падает в конце акробатического Элемента	A,B,C,P	M	А: когда во время возвращения на конструкцию нога основного спортсмена выскользывает (соскальзывает) из конструкции. В: Опорный спортсмен и Основной спортсмен падают, или Опорный спортсмен падает, а Основной пытается стоять, но не точно. В: Ноги опорного спортсмена из вертикального или V-образного положения размыкаются, и основной спортсмен падает.
	Большое	Основной Спортсмен упал	A,B,C,P	L	А: если основной спортсмен возвращается на опору из рук, но опора плохо держит ее, и она падает в воду. В: Падение с опоры, или вместе с опорой в бок во время ротейшен. С: если во время «бега по спине» спортсмен поскользнется и упадет. С: если во время «Прыжка на стык» основной спортсмен сделал заявленное, но не смог удержать равновесие и упал вместе с (опорой) вперед (или в любую сторону) С: Основной спортсмен прыгнул с простого броска и собиралась сделать колесо через опору на поверхности, но толчка не хватило, и спортсмен упала в воду. С: Акробатический Элемент «Через спортсменов с простого броска», основной спортсмен прыгает с рук базы, но из-за несинхронности действий или отсутствия силы падает в воду. Р: при построении с «согнутыми коленями» колени трясутся и все акробатический Элемент заканчивается падением. Р: если конструкция Float из 2-х «параллельных опор» или «Ромбе» - одна из опор, разъединяется и основной спортсмен падает.
Время построения/время после		Нет сбавки за долгую подготовку, или долгое время после поддержки. Однако судьи за Элементы могут присудить небольшую надбавку к оценке, если было затрачено очень мало времени			
Полный провал		Даже если акробатический Элемент полностью упал, но была попытка его сделать, ставится минимальная оценка 3,0.			

15.3 Обязательные Технические Элементы (TRE)

При судействе TRE судьи должны следовать рекомендациям по судейству фигур.

Судьи должны хорошо знать TRE, но не обязаны учитывать правила, касающиеся разрешений у *Спинов* или *Твистов*, пропуска части или выполнения неправильного действия, которое привело бы к нулю (0) при подсчете баллов. Судьи в бригаде Элементы должны сосредоточиться на точности в дизайне позиций, переходов и требованиях к скорости, а также на факторах контроля и должны выставить оценку за каждый TRE. Технические Контролеры Сложности (DTC) определяют, пропущена ли какая-либо часть TRE или не соответствует требованиям, и присвоят ноль (0) в качестве заявленной сложности для Элемента (согласно 18.7.1).

Судьи используют те же правила сбавок, адаптированные к подсчету баллов в программе: маленькая 0,25, средняя 0,5 и большая 1 балл за любое отклонение от описания TRE.

15.4 Использование Расширенной Шкалы Оценок

Расширенные шкалы оценок показывают примеры того, что обычно можно увидеть в выступлениях спортсменов. Как правило, спортсмены развивают все необходимые навыки постепенно, поэтому редко можно увидеть выступление, которое отлично с точки зрения контроля, но с большими отклонениями; однако может возникнуть любая ситуация. Судьи должны быть готовы к таким ситуациям и правильно использовать Оценочные Шкалы. Для каждого диапазона оценок Расширенные Оценочные Шкалы отображают общее впечатление от выступления, включая тип и количество ошибок/отклонений с точки зрения совершенства.

Чтобы определить оценку за Элементы, судьи используют соответствующие Расширенные Шкалы Оценки для TREs (такие же, как для фигур, см. главу II. - 9.6), Гибридов (см. раздел 15.4.1) и Акробатики (см. раздел 15.4.2).

Сначала судьи устанавливают диапазон оценок для общего впечатления, основываясь на контрольных показателях высоты, натянутости и устойчивости. **Максимальный балл устанавливается на основе средней высоты, достигнутой спортсменом(ами) по всем типам Элементов.** Динамические и стабильные шкалы высот, а также шкала для шпагатов для Гибридов и TRE такие же, как и для Фигур (см. главу II. - 9.5 и ГЛАВУ II. - 9.5.2 соответственно); для Акробатики предусмотрена специальная шкала высоты (см. 15.2.4).

Идеальное исполнение на высоте 7 не может быть оценено выше 7. Подумайте, какая шкала применима (стабильная или динамическая) и какое положение следует оценивать (в Гибридах вертикальное положение с одной

(1) ногой или двумя (2) ногами, рыбий хвост, шпагат и т.д.; в Акробатике положение поддерживающего, основного или базового пловца (ов)).

– Судьи не учитывают действия, выполняемые на уровне щиколотки, для средней высоты.

– Высота при доталкиваниях без удержания не включена в направляющую шкалу для оценки качества исполнения по высоте. Судьи не устанавливают среднюю высоту с учетом дотакливания, но при окончательной оценке исполнения количество и высота этих действий могут привести к увеличению или уменьшению оценки судьи на четверть балла (0,25).

– Направляющие шкалы разделены на один (1) балл. Высота между 8,5 и 7,5 баллами по шкале может быть оценена в 7,75, 8,0 или 8,25 балла.

– Оцените выступление с точки зрения диапазона низких, средних и высоких баллов. В случае сомнений выбирайте более высокую оценку.

Во-вторых, судьи вычитают из общей оценки любые замеченные отклонения, которые не соответствуют описанию диапазона оценок общего впечатления, применимого к каждому типу Элемента. Помните, что каждый диапазон оценок описывает тип отклонения / ошибки, которые обычно наблюдаются.

Примером отклонения, которое может возникнуть у Гибрида, может быть положение во время вертикальных погружений или подъемов (после выталкиваний, во время *спина*, из устойчивого вертикального положения); нежелательное перемещение (применимо для дуэтов и групп, меняющих перестроения); непреднамеренные отклонения от вертикали в рыбьих хвостах, вертикальных положениях и т.д. Судьи начисляют четверть балла в зависимости от величины отклонения (малое 0,25, среднее 0,50-0,75, большое 1,0).

Сбавки (для TRE и Гибридов смотрите предлагаемые вычеты в разделе "Фигуры" (см. главу

II. - 9.4) и для Акробатики (см. раздел 15.2.6).

	Маленькая	Средняя	Большая
TRE & Гибриды	0.25	0.5-0.75	1
Акробатика (В общем)	0.25	0.5-0.75	1-2
Акробатика (Падения)	1	2	3

При подсчете баллов за Гибриды или TRE в группах необходимо учитывать количество спортсменов, допустивших большое отклонение (очевидную ошибку). Если половина команды демонстрирует недостаток, к Элементу следует применить вычет -0,5. Если более половины команды демонстрируют большое отклонение, то к этому Элементу следует применить сбавку -1.0 бригаде судей «Элементы».

Например:

- В группе из 8 спортсменов:

– От **одного (1) до четырех (4)** спортсменов демонстрируют недостаток = 0,5 сбавка

- От **пяти (5) до восьми (8)** спортсменов демонстрируют недостаток = 1,0 балл сбавка.
- В группе из **шести (6)** спортсменов -
- От **одного (1) до трех (3)** спортсменов демонстрируют недостаток = 0,5 сбавка.
- От **четырех (4) до шести (6)** спортсменов демонстрируют недостаток = 1,0 сбавка.

Судьи должны помнить, что сложность Элементов вообще не должна приниматься во внимание. Это будет учитываться при определении степени сложности и расчете результата.

Примеры того, как определить оценку для Элементов:

Пример 1: Судья по Элементам оценивает выступление в диапазоне «Удовлетворительно» в соответствии с Расширенной Шкалой Оценок. Это означает, что средняя высота составляла от 5,5 до 6,5 и что, возможно, были обнаружены средние и большие отклонения. Судья не вычитает 2 или 3 балла за большие отклонения, но решает, должна ли итоговая оценка быть высокой 4-ой или средней 5-ой в зависимости от достигнутой высоты и количества отклонений.

Пример 2: Судья по Элементам оценивает выступление в диапазоне «Хорошо» в соответствии с Расширенной Шкалой Оценок, что означает, что, возможно, были обнаружены небольшие и средние отклонения, и что средняя высота составляла от 7,5 до 8,5. Для определения окончательной оценки судья рассматривает, были ли средние отклонения, и сколько, чтобы остаться в категории «Очень хорошо» (7,75) или «Хорошо» (7,0).

Пример 3: Судья по Элементам оценивает выступление в диапазоне, «Почти идеально», в соответствии с Расширенной Шкалой Оценок, что означает полный контроль, близкую к максимальной высоте и, возможно, одно (1) или два (2) небольших отклонения. В таком случае судья присуждает максимально возможный балл, то есть за достигнутую высоту (9,5-9,75). Если соблюдены все требования Расширенной шкалы оценок для почти идеального исполнения, но было замечено большое или среднее отклонение, судья вычитает 1 или 0,5 балла. Оценка не падает до категории "Достаточно" или "Хорошо", но ясно демонстрирует влияние большой или средней ошибки/отклонения и отличает ее от аналогичного уровня исполнения без больших или средних ошибок /отклонений.

15.4.1 Расширенная шкала оценок для исполнения Гибридов

Категория	Оценка	ИСПОЛНЕНИЕ ГИБРИДОВ				
		Высота	Натянутасть/Контроль	Отклонения	Диапазон Гибкости	Перестроения
Идеально	10	Максимальная высота более 9,5 по шкале как динамичная, так и статическая	Полный контроль, стабильность, полное натяжение тела и всех суставов, легкость, чистота. Точные линии во всем Гибриде.	Без отклонений	Чрезвычайная гибкость (бедро, плечи, позвоночник)	Четкий, точный, полностью контролируемый рисунок и точная смена рисунка в Гибриде.
Почти Идеально	9.5-9.75	Почти максимальная высота (шкала 9,5)	Полное натяжение, стабильность, легкость, чистота	Очень мало небольших отклонений (1-2)	Чрезвычайный диапазон гибкости	Небольшое смещение рисунка (1-2) на очень короткий промежуток времени в Гибриде.
Отлично	9.0-9.25	Средняя высота четко на 9,0- 9,5	Полное натяжение, минимальные проблемы со стабильностью	Несколько небольших отклонений (2-3)	Чрезвычайный диапазон гибкости	Небольшое смещение рисунка (1-2) на очень короткий промежуток времени в Гибриде.
Очень хорошо	8.0-8.75	Средняя высота 8.5-9.5	Может потерять полное натяжение или полную стабильность, но на минимальное	Несколько небольших отклонений (2-3)	Большой диапазон гибкости	Несколько небольших ошибок во время Гибрида, но рисунок остается очень четким.
Хорошо	7.0-7.75	Средняя высота от 7,5 до 8,5.	Может потерять полное натяжение или полную устойчивость в нескольких моментах во время Гибрида (очевидно)	Маленькие и средние отклонения, нет больших	Может продемонстрировать средний диапазон гибкости	Рисунок во время Гибрида ясен и понятен, но 1 или 2 спортсмена могут быть «вне» своего места.
Достаточно	6.0-6.75	Средняя высота от 6,5 до 7,5	Неполное натяжение в любой момент, но и не плохое, может показать явную нехватку стабильности	Маленькие и средние отклонения, нет больших	Диапазон гибкости от среднего до малого	Неправильное расположение, приводящее к неточному рисунку на протяжении большей части Гибрида. Исправления, необходимые 1 или 2 спортсменам.
Удовлетворительно	5.0-5.75	Средняя высота от 5,5 до 6,5	Неполное натяжение в любой момент, иногда даже плохое. Демонстрирует явную нехватку стабильности	Средние и большие отклонения	Небольшой диапазон гибкости	Для большей части Гибрида рисунок неясен.
Недостаточно	4.0-4.75	Средняя высота от 4,5 до 5,5	Плохое натяжение и явное отсутствие стабильности во всех Гибридах	Средние и большие отклонения	Небольшой диапазон гибкости	Очень нечетко, с непрерывными, ненужными движениями, которые не исправляют неправильный рисунок во время Гибрида.
Слабо	3.0-3.75	Низкая высота	Проблемы по всем аспектам	Большие отклонения	Маленький или совсем нет	Трудно определить рисунок во время Гибрида.

15.4.2 Расширенная шкала оценок для исполнения Акробатики

Категория	Оценка	Исполнение Акробатического Элемента
Идеально	10.0	А: максимальная высота с минимальным временем на подготовку. Чистые входы. Р и В: высоко, стабильно. Очень сильная и мощная. Точные положения и движения основного спортсмена/ов.
Почти идеально	9.75	А: почти максимальная высота с минимальным временем на подготовку. Чистые входы. Очень сильно и мощно.
	9.50	Р и В: Высоко, стабильно (возможны, минимальные проблемы со стабильностью) Точные положения и движения основного спортсмена/ов)
Отлично	9.25	А: около максимальной высоты с минимальным временем на подготовку. Может иметь небольшое отклонение на входе. Очень сильная и мощная
	9.00	Р и В: Высоко, стабильно. Могут быть небольшие неточности в положениях и/или движениях основного спортсмена/ов.
Очень хорошо	8.75	А: высоко, стабильно и убедительно.
	8.50	Требуются заметные затраты временем на подготовку. В основном сильно и мощно.
	8.25	Чистый вход Р и В: высоко и стабильно.
	8.00	Небольшие неточности в положениях и/или движениях основного спортсмена/ов.
Хорошо	7.75	А: средняя высота и не хватает некоторых точностей в позициях.
	7.50	Р и В: Стабильность не поддерживается на всем протяжении. Средняя высота Заметные затраты временем на подготовку
	7.25	Отсутствие силы и мощи. Вход грязный.
	7.00	Небольшие неточности в положениях и/или движениях основного спортсмена/ов.
Достаточно	6.75	А: средняя высота с неточным достижением позиций.
	6.50	Р и В: нестабильны на всем протяжении. Средняя высота
	6.25	Отсутствие силы и мощи. Длительное время на подготовку.
	6.00	Вход не чистый.
Удовлетворительно	5.75	
	5.50	Попытка акробатики, но низкая и нестабильная. 1 или более спортсменов могут упасть (не вся конструкция)
	5.25	Очень долгое время на подготовку
	5.00	Плохой вход.
Недостаточно	4.75	
	4.50	Попытка акробатики, но она очень низкая и нестабильная.
	4.25	1 или более спортсменов могут упасть (что-то еще делается).
	4.00	Плохой вход, если он закончен
Слабо	3.75	
	3.50	Акробатика нестабильна и неясна. Выглядит неудачно 1 или более спортсменов падают (что-то еще делается).
	3.25	Минимальная высота или ее отсутствие (т. е. платформа выглядит как, плот под водой), если и присутствует, то едва различим, на поверхности. (3,0)
	3.00	

15.5 ПРОЦЕДУРНЫЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ СУДЕЙ БРИГАДЫ ЭЛЕМЕНТЫ

При оценке Элементов:

1. Судьям будут предоставлены «Судейские Карточки» для каждой программы, включающие в себя тип Элемента (TRE, Гибрид, Акробатика), пронумерованные в правильном порядке выполнения, как указано в Карточке Тренера. «Судейские Карточки» будут предоставлены на Электронном устройстве для подсчета баллов и/или в бумажной копии.

2. Судьи оценивают Элементы в том порядке, в котором они были выполнены в соответствии с предоставленными «Судейскими Карточками».

3. Если Элемент пропущен или поставлен не на свое место, судьи не должны выставлять оценку, а должны пропустить поле для ввода оценки, оставив его пустым, и перейти к следующему Элементу. Судьи не оглядываются назад в программе, чтобы перераспределить баллы не по порядку.

4. Судьи оценивают каждый Элемент на основе критериев исполнения и не обращают внимания на содержание Элемента.

Примеры ввода оценки, если Элементы выполняются в неправильном порядке или если какой-то Элемент пропущен:

Пример 1: Пропущенный Элемент (Женский дуэт: техническая программа)

ЗАЯВЛЕНО		
Элемент	#	ОЦЕНКА
TRE 4a	1	
PAIR ACRO	2	
TRE 1a	3	
HYBRID	4	
TRE 2b	5	
TRE 3a	6	
TRE 5b	7	
HYBRID	8	

ВЫПОЛНЕНО			
Элемент	#	ОЦЕНКА СУДЬИ «Элементы»	ТС
TRE 4a	1	8.75	
PAIR ACRO	2	8.50	
TRE 1a	3	7.50	НОЛЬ (0)
HYBRID	4	НЕ ВЫПОЛНЕНО-НЕТ ОЦЕНКИ	2 балла штраф
TRE 2b	5	8.50	
TRE 3a	6	8.0	
TRE 5b	7	7.75	
HYBRID	8	8.25	

Пример 2: Лишний Элемент (Женский дуэт: техническая программа)

ЗАЯВЛЕНО		
ЭЛЕМЕНТ		ОЦЕНКА
TRE 4a		
PAIR ACRO		
TRE 1a		
HYBRID		
TRE 2b		
TRE 3a		
TRE 5b		
HYBRID		

ВЫПОЛНЕНО			
ELEMENT	#	ОЦЕНКА СУДЬИ «Элементы»	ТС
TRE 4a	1	8.75	
PAIR ACRO	2	8.50	
TRE 1a	3	7.75	
HYBRID	4	8.25	
TRE 2b	5	8.50	
TRE 3a	6	8.0	
TRE 5b	7	7.75	
HYBRID	8	8.25	
HYBRID	9	НЕТ ОЦЕНКИ	2 балла штраф

Пример 3: Лишний Элемент (Женский дуэт: техническая программа)

ЗАЯВЛЕНО		
Элемент	#	ОЦЕНКА
TRE 4a	1	
PAIR ACRO	2	
TRE 1a	3	
HYBRID	4	
TRE 2b	5	
TRE 3a	6	
TRE 5b	7	
HYBRID	8	

PERFORMED			
ELEMENT	#	ОЦЕНКА СУДЬИ «Элементы»	ТС
PAIR ACRO или Гибрид		НЕТ ОЦЕНКИ, ждите TRE как Элемент 1	2 балла штраф за лишний Элемент
TRE 4a	1	8.75	
PAIR ACRO	2	8.0	
TRE 1a	3	7.50	
HYBRID	4	8.25	
TRE 2b	5	8.50	
TRE 3a	6	8.0	
TRE 5b	7	7.75	
HYBRID	8	8.25	

Пример 4: Лишний Элемент и Пропущенный Элемент (Женский дуэт: техническая программа)

ЗАЯВЛЕНО		
ЭЛЕМЕНТ	#	ОЦЕНКА
TRE 4a	1	
HYBRID	2	
TRE 1a	3	
HYBRID	4	
TRE 2b	5	
TRE 3a	6	
TRE 5b	7	
HYBRID	8	

ВЫПОЛНЕНО			
ЭЛЕМЕНТ	#	ОЦЕНКА СУДЬИ «Элементы»	ТС
TRE 4a	1	8,75	
HYBRID	2	8.0	
TRE 1a	3	7.50	
HYBRID	4	9.0	
TRE 2b	5	8.50	
TRE 3a	6	8.0	
TRE 5b	7	7.75	
HYBRID	8	8.25	СНИЖАЕТ РЕЗУЛЬТАТ: -2 балла штраф за лишний Гибрид -2 балла штраф за пропущенную Pair Acro

Пример 5: **Измененный порядок выполнения TRE** (Женский дуэт: техническая программа)

ЗАЯВЛЕНО		
ЭЛЕМЕНТ	#	ОЦЕНКА
TRE 4a	1	
PAIR ACRO	2	
TRE 1a	3	
HYBRID	4	
TRE 2b	5	
TRE 3a	6	
TRE 5b	7	
HYBRID	8	

ВЫПОЛНЕНО			
ЭЛЕМЕНТ	#	ОЦЕНКА СУДЬИ «Элементы»	ТС
TRE 1a	1	8.75	Ноль (0)
PAIR ACRO	2	8.50	
TRE 4a	3	7.75	Ноль (0)
HYBRID	4	8.25	
TRE 2b	5	8.50	
TRE 3a	6	8.0	
TRE 5b	7	7.75	
HYBRID	8	8.25	

Пример 6: **Измененный порядок в Акробатической группе**

ЗАЯВЛЕНО		
ЭЛЕМЕНТ	#	ОЦЕНКА
ACRO A	1	
ACRO C	2	
ACRO B	3	
ACRO P	4	
ACRO A	5	
ACRO B	6	
ACRO C	7	

ВЫПОЛНЕНО			
ЭЛЕМЕНТ	#	ОЦЕНКА СУДЬИ «Элементы»	ТС
ACRO B	1	8.75	Отличается от заявленного: VM (базовая оценка)(выполнено Акро 3)
ACRO C	2	8.50	
ACRO A	3	7.75	Отличается от заявленного: VM (базовая оценка)(выполнено Акро 1)
ACRO P	4	8.25	
ACRO A	5	8.50	
ACRO B	6	8.0	
ACRO C	7	7.75	

16. Судейство художественного впечатления

Художественное Впечатление – это эффект, образ или ощущение, сохраняющиеся в результате демонстрации мастерства спортсменом(ами). Оценка Художественного Впечатления охватывает три области: **Хореографию и Музыкальность, Представление и Транзишены**. Каждая область оценивается отдельно от 1 до 10 баллов с шагом 0,25.

Цель оценки Художественного Впечатления состоит в том, чтобы дать тренерам и спортсменам возможность использовать художественные качества спортсмена. На оценки, выставляемые этой панелью, не должны влиять другие области, определяющие общий балл: Сложность, Синхронность и Исполнение Элементов. Очень важно, чтобы судьи понимали, что программа с низкой (заявленной) сложностью может получить высший балл в области Художественного Впечатления. Стратегия тренера и спортсмена направлена на максимизацию общего балла, поэтому судьи в бригаде по Художественному Впечатлению должны убедиться, что награждают только за область Художественного Впечатления.

Из-за субъективного характера многих частей этого компонента необходимо допускать большую свободу действий. То, что может показаться художественным для одного, может показаться обычным для другого. Следует культивировать понимание разнообразия культур, стилей, видов музыки и интерпретаций. Личные чувства, то есть нравится ли кому-то программа или нет, не должны влиять на восприятие судей. Оценки и баллы, присуждаемые участникам, должны основываться на том, насколько программа соответствует критериям судейства.

16.1 Хореография и Музыкальность

16.1.1 Подходы к хореографии

Хореография (от греческого *choreo* - круг, танец, *graphy* - письмо) – это искусство составления танцев. Разработка движений и структур внутри программы (танца) таким образом, чтобы Элементы (TRE, Гибриды, Акробатика), рисунки и Транзишены (переходы) сочетались между собой и создавался эстетический эффект. В синхронном плавании программы ставятся под музыку.

Хореография – это творческое умение составлять программу, сочетающую в себе художественные и технические компоненты. Она включает в себя дизайн и переплетение воедино разнообразия, креативности и инноваций всех движений: Элементов и Транзишенов (переходов).

Хореография определяется как искусство компоновки движений таким образом, чтобы они имели:

– Значение (идея, выраженная физически): программа может рассказать историю, создать абстрактный опыт или придать физическую форму музыке. В сочетании движений должна быть цель.

– Форму/структуру: основной организующий принцип для выражения и

объединения смысла/намерения. Музыка играет центральную роль, определяя структуру произведения.

– Стиль: соответствие движений конкретной танцевальной модели музыкальным стилям (классика, поп, урбан, хип-хоп...и т.д.) или создание собственного стиля.

Столпами хореографии являются:

– Вес и размер (движения могут быть тяжелыми или легкими, большими или маленькими)

– Время (движения могут быть внезапными, короткими или продолжительными, кадансом или в унисон)

– Пространство (пути или линии перемещения, ориентированные в нужном направлении во время перемещений)

– Поток (движения связанные и контролируемые или свободные и безудержные)

Программа – это не просто комбинация несвязанных действий. Она должна напоминать роман, а не сборник коротких рассказов.

Для судьи чрезвычайно важно сохранять непредвзятость и способность ценить разнообразие стилей, даже если он может предпочитать один стиль другому. Судьи всегда должны быть готовы судить что-то, чего они раньше не видели, и оценивать это в соответствии с актуальными критериями судейства.

Помимо эстетического впечатления, при оценке хореографии судья *обязан* учитывать следующие аспекты: **разнообразие, креативность и инновации**, а также **покрытие бассейна**. Поскольку существует отдельная оценка за художественное впечатление Транзишенов, то в баллах за **Хореографию и Музыкальность** судьи должны учитывать общее разнообразие, креативность и охват бассейна с учетом всех частей программы - Элементов и Транзишенов.

Обратите внимание, что если спортсмен не завершает свою хореографию к моменту окончания музыкального сопровождения, то судьи по художественному впечатлению также должны учитывать продолжительность движений после окончания музыкального сопровождения при оценке Хореографии и Музыкальности.

16.1.2 разнообразие, ассортимент. Критерии разнообразия

Спортсмен(ы) должен(ы) продемонстрировать различные позиции тела, движения фигуры, гребки, движения рук и техники продвижения, чтобы продемонстрировать владение различными навыками синхронного плавания. При демонстрации этих навыков желательно использовать различные уровни пространства. Спортсмен(ы) должен(ы) продемонстрировать баланс ударов, фигур и техник продвижения, соответствующих музыке. Нет необходимости использовать каждый навык, и некоторое их повторение может повысить эффективность.

1. Составление Гибридов

Существует бесчисленное количество возможных вариаций для Гибридов:

- Позиции тела: вертикаль, углы, шпагаты, витязи и т.д.
- Компоненты из разных семейств в различных комбинациях
- Многомерные перемещения, включая простые и сложные углы
- Разнообразные «заныры» и концовки, заходы и выходы из Гибридов
- Различные спины: вверх, вниз, комбайн, анбаланс; разнообразные твирлы и твисты

и устойчивые вращения – все это во множестве позиций тела и комбинаций

- Движения с проплывом или неподвижные движения
- Движения в сцеплении, движения в унисон или в кадансе

2. Транзишены (переходы)

При переходе от Элемента к Элементу (Гибриды, Акробатика или TRE) следует использовать различные переходные действия. Эти действия включают в себя:

- **Гребки и техники продвижения.**

Примеры разнообразия этих методов включают следующее:

- Согнутые, прямые, наклоненные под углом или искривленные руки
- Эгбите с одной или двумя руками
- Разведенные, плоские, наклоненные, сложенные, прямые, сомкнутые или изогнутые положения кистей и пальцев
- Наклоненные, повернутые, поднятые или ровные позиции головы и туловища под разными углами

- **Изменения высоты или позиций тела могут быть произведены в любой последовательности:**

- Спереди назад и вбок
- От горизонтального к вертикальному и наоборот
- Выпрыгивания
- Эгбите, дельфин
- Торпеда (с добавлением или без добавления движений ног или рук, перекачивания

и т.д.)

- **Балетная нога(ноги)**

- Все возможные комбинации: одинарные, двойные, фламинго, сбоку, прямые, свернутые и т.д.

- **Действия с использованием гибкости на поверхности**

- Шпагаты на поверхности воды в любом варианте
- Движения на гибкость позвоночника в положении лежа (например, «колечко»)

- **Парные ассистирующие действия (парная помощь, парные действия)**

- Действия, выполняемые двумя (2) спортсменами, при которых нижний (базовый) спортсмен может оставаться под водой или на поверхности, но основной пловец всегда

остается на поверхности (не поднимается). Также вспомогательные движения “возвышающего типа” рассматриваются как парные ассистирующие действия.

3. Скорость, направление и уровень:

– Скорость действий может изменяться с быстрой на медленную, ускоряться или замедляться, останавливаться или становиться чрезвычайно быстрой и включать "замороженные" моменты

– Высота перемещения может варьироваться от чрезвычайно высокой до уровня поверхности воды или под водой

– Изменение направления может быть с прямого на боковое, на угол, на поворот и т.д.

– Направление может быть вперед, назад, вбок, головой вперед или ногами вперед и т.д.

Рисунки и изменения рисунков (перестроения)

– Рисунки и перестроения также могут варьироваться

– Раскрытые рисунки или замкнутые формации

– Изогнутые линии и круги

– Прямые линии и диагонали

– Движущиеся или неподвижные рисунки

– Симметричные и асимметричные рисунки

– Прямоугольник, ромб, треугольник, V, X, крест

– Деления в группах могут быть разными:

- Все 8 спортсменов

- 4-4 спортсмена, 2-2-2-2 спортсмена, 3-2-3 спортсмена, 1-7 спортсменов, 2-6 спортсменов и т.д.

4. Акробатика

– Разные группы (А, В, Р и С)

– Разнообразие положений, направлений, поворотов, плоскостей

– Парная акробатика

16.1.3 Креативность - проявление оригинальности или воображения

Креативность следует рассматривать в широком смысле как создание чего-то необычного, чего-то неожиданного или удивляющего. Это может повлечь за собой комбинирование или изменение знакомого материала, чтобы предложить что-то уникальное, или это может быть способ, которым музыка используется для того, чтобы что-то произошло, привнести Элемент неожиданности или заменить очевидный стереотип

неожиданным. Значение креатива не должно ограничиваться новым или оригинальным, а вместо этого должно пониматься как создание неизгладимого впечатления, чего-то действительно уникального, 'запоминающегося момента'.

В дуэтах и группах сцепления между спортсменами могут способствовать креативности хореографии.

Программа также может демонстрировать творческое использование музыки. Это относится к использованию музыки надлежащим образом, но не в соответствии с ожидаемым стереотипом используемой музыки.

Проявляйте творческий подход ко всем действиям: Гибридам, Акробатике, Транзишенам, рисункам и перестроениям, парным и групповым действиям. Превосходная программа будет включать в себя широкий спектр творческих движений и перестроений.

а) Уникальность

Ищите уникальные, необычные, новаторские, неординарные, неожиданные действия.

б) Парные и командные действия

Они могут включать соединенные или переплетенные движения в парах или группах, плоскостные и связанные действия, подъемы, броски (например, сальто в воздухе) и платформы.

с) Основные моменты и запоминающиеся моменты

В дополнение к вышесказанному, запоминающиеся моменты могут быть связаны с:

- Сочетанием действий
- Быстро меняющимися комбинациями плоскостных последовательностей
- Комбинациями фигур и/или ударных действий
- Добавлением каданса
- Захватывающими фигурными действия, такими как Рокет Сплит, Трасты, Трасты со Спином, или многократные спины с различным темпом

ИЩИТЕ ХАРАКТЕРНЫЕ ДВИЖЕНИЯ!

16.1.4 Площадь покрытия бассейна, рисунок бассейна.

Площадь покрытия бассейна или рисунок бассейна описывается как область, по которой перемещается спортсмен, или путь, который спортсмен проходит по воде. Желательно *постоянное перемещение* на протяжении всей программы. Основными критериями должны быть то, как спортсмен перемещается по площади бассейна, и создаваемый им рисунок движений.

Хорошо поставленная программа будет постоянно передвигаться и охватит весь бассейн. В программе с хорошим покрытием бассейна спортсмены избегают проводить длительные периоды времени на небольшой площади бассейна.

а) Постоянное плавное действие

Программы продвигаются по длине, под углами, к углам и бортам бассейна, передвигаясь вовнутрь и наружу. Направление должно продолжаться без резких остановок, обратных действий или повторных траекторий, если только они не предназначены для хореографического эффекта. Время, проведенное в каком-либо одном месте, должно быть минимальным.

б) Эффективное использование пространства

Хотя пространство должно эффективно использоваться для передвижения, чтобы охватить все зоны бассейна, следует также уделить внимание размещению ярких Элементов и специальных действий. Эти специальные действия должны быть размещены там, где их можно эффективно увидеть и оценить по достоинству.

16.1.5 Музыкальность- использование и интерпретация музыки

Музыкальность определяется как "музыкальное качество или характер"; следовательно, вся музыка и ее интерпретация обладают музыкальностью. Мы понимаем музыкальность в синхронном плавании как способность спортсменов выражать то, что говорит музыка, и то, что она заставляет их чувствовать, исходя из их индивидуальности. Спортсмены должны выражать настроение музыки, используя при этом ее структуру.

Использование музыки относится к тому, как спортсмен (ы) использует структуру музыки. К использованию музыки следует подходить непредвзято, допуская широкую свободу индивидуальной интерпретации. Возможно, используется фрагмент произнесенного вслух слова или в программе намеренно используется тишина. Судьи должны быть готовы вознаградить за использование всех видов звука или его отсутствие.

Музыка оказывает гораздо большее влияние, потому что она является основой для всех остальных категорий. От этого зависит хореография; исполнение связано с чувством, которое спортсмен испытывает к музыке. Эффективное использование музыки следует рассматривать как слияние движений и музыки в единое выразительное средство.

В соло, когда использование и интерпретация музыки доведены до совершенства, будет казаться, что *солист и его музыка - одно целое*. Как будто музыка была написана для них.

Интерпретация характера, настроения, чувства

Интерпретация музыки в синхронном плавании означает перевод звуков, ритмов, динамики, мелодий, настроений, акцентов и ярких моментов в музыку в подходящее выражение движения в воде. Характер музыки, от полной симфонической оркестровки до единственного концерта для скрипки, от симфонических хоровых произведений до поп-баллад, определяет тип действия, который хореограф выбирает для выражения настроения и эмоциональных реакций, необходимых для его изображения.

Музыка может варьироваться от сильной, напористой, отрывистой и громкой до мягкой, приглушенной, деликатной и плавной. Сильная, динамичная музыка призывает к мощным, грандиозным действиям и движениям. Мягкая, плавная музыка требует более лирической интерпретации с более округлыми, плавными и деликатными действиями. Быстрые, стремительные, сложные движения соответствуют музыке с быстрым темпом, в то время как медленные, грациозные движения должны быть созданы для более медленных пассажей. Настроение музыки может вызвать у слушателя напряжение или возбуждение, радость или спокойствие. Некоторая музыка требует непрерывного плавного действия; другая музыка останавливается и начинает требовать прерывистого действия или стаккато. Природа и требования музыки – все это должно быть отражено в том, как ее изображает спортсмен. Исключительное выступление создаст эффект, будто спортсмен – это музыка, исследующая все качества и добавляющая свою особую интерпретацию.

а) Характер, качество

Обратите внимание на звучание: полный симфонический оркестр или один инструмент; эстрадный вокал или военный оркестр; камерный квартет или рок-группа; резкие, доминирующие ритмы или мягкая, плавная мелодия. Затем подумайте, передан ли характер музыки движениями в воде.

б) Настроение, значение

Подумайте о настроении или значении музыки: сильной, романтической, радостной, печальной, патриотической и т.д. Рассмотрите как очевидные, так и неуловимые качества музыки, а также то, были ли они интерпретированы и несут ли в себе смысл.

в) Чувство, пыл и страсть

Подумайте об эмоциональном воздействии музыки и о том, как она была интерпретирована. Спортсмен должен уметь передать эмоции, услышанные зрителями, с помощью предоставленной интерпретации.

Использование динамики музыки

Термин "использование" означает "использование чего-либо в качестве средства достижения цели". Ритмы, динамика и акценты музыки задают темп и мощь действиям. Буквально, использование музыки – это то, как спортсмен использует ритмы и такты, "взлеты и падения", различные мелодические темы, различные инструментальные звуки и динамические изменения (основные моменты и акценты).

Основные моменты или акценты в музыке требуют чего-то особенного, такого как выпрыгивания, платформы, подъемы, броски, Рокет Сплит, многократные Спины и т.д. Превосходная программа будет сочетать основные моменты с особыми акцентами в музыке. Это те запоминающиеся моменты, которые остаются со зрителями.

а) Изменение темпа

Действия должны соответствовать темпу - быстрому, умеренному, медленному или остановке — и меняться в такт музыке.

б) Сила и деликатность

Движения соответствуют услышанной силе и деликатности. Сильные, угловатые и напористые действия используются для выражения динамичной музыки. Плавные, изгибающиеся, мягкие движения лучше всего подходят для лирических, мелодичных партий. Взлеты и падения в музыке сопровождаются действиями, как высоко, так и низко в воде.

в) Акценты и основные моменты

Запоминающиеся моменты подобраны в соответствии с акцентами и яркими моментами в музыке — крещендо и декрещендо, звон больших тарелок, барабанная дробь и т.д.

Спортсмен может изобразить особое выступление, используя музыку совсем не так, как описано в "стандартном" описании выше, создавая дополнительные эффекты, которые проявляются только в этом конкретном выступлении.

Синхронизация с музыкой

Судья должен учитывать, согласованы ли действия спортсмена с ритмом, мелодией, акцентами или яркими моментами и есть ли синхронизация со специальными эффектами в музыке, которые могут использоваться для Твистов, Трастов, выпрыгиваний, толчков, подъемов или бросков. Изменения темпа движений должны происходить в сочетании с изменениями темпа музыки.

Судьи должны принимать во внимание значительные отклонения от темпа или ощущения музыки, или очевидное несоответствие действий музыкальному акценту или изюминке.

Пожалуйста, обратите внимание, что это не следует путать с тем, что спортсмены не выступают в унисон (ошибки синхронности). Синхронизация с музыкой может восприниматься как более заметная в соло и при выполнении акробатических движений.

16.2 Представление

Представление – это то, как спортсмен или спортсменки представляют программу зрителям, а также то, как они “доминируют” в пространстве.

Представление предполагает использование лица и всего тела. Спортсмены должны продемонстрировать, что они полностью контролируют ситуацию во всем. Создается впечатление насыщенности движений, когда спортсмен ‘владеет водой’. Тотальное командование требует полноты исполнения, демонстрирующей уверенность, уравновешенность и легкость; высокого уровня энергии, как физической, так и эмоциональной; и последовательности исполнения с сохранением иллюзии легкости во всем. Должна быть отзывчивость на эмоции, выражаемые музыкой и соответствующие

хореографии, наряду со способностью искренне и с удовольствием общаться со зрителями, чтобы они были вовлечены в представление и чувствовали себя так, как будто они являются частью представления.

Программы, получившие высшие оценки в этой категории, демонстрируют динамичность и силу, но в то же время плавны, грациозны и увлекательны. В них есть очарование, взывание к чувствам, магнетизм; короче говоря, они обладают харизмой.

а) Полнота исполнения, использование всего тела, языка жестов

Спортсмены высшего класса продемонстрируют отличную осанку и будут способны демонстрировать и использовать язык тела в положениях головы и туловища, в движениях ног, рук и кистей рук и в выражении лица, чтобы донести сообщение до зрителей.

Акцент на теле и лице

Следите за зрительным контактом и движением головы. Фокус может быть прямолинейным, с прямыми или расправленными плечами, или он может быть мягким, изгибающимся, поворачивающимся с наклоном плеч и сопровождаться соответствующими выражениями лица, чтобы донести сообщение до зрителей.

Использование различных настроений

Спортсмен должен уметь демонстрировать желаемое настроение (любовь, силу, радость, печаль, гнев, боль и т.д.), чтобы зрители также могли ощутить эмоции, звучащие в музыке.

б) Аура полного подчинения, уверенность в убедительной презентации

Все выступление должно быть целенаправленным, захватывающим и требующим внимания, при этом на протяжении всего выступления должна сохраняться атмосфера уверенности и верховенства. Спортсмены демонстрируют полную личную вовлеченность в программу.

Учитывайте при подсчете баллов внешний вид на старте (само-представление): движения и позы во время выхода и суши должны быть уверенными, с четким, ясным и внушительным позированием. Конечная позиция также должна быть резкой, ясной и внушительной.

Обратите внимание, что, хотя купальник не имеет принципиального значения, если будет показан особый креативный или инновационный дизайн, соответствующий теме или музыке, судьи могут рассмотреть возможность награждения его бонусом в размере максимум 0,25 балла.

Представление должно казаться свежим и спонтанным на протяжении всего выступления.

а) Легкость во всем

Иллюзия легкости должна поддерживаться на протяжении всего выступления. Дыхание должно быть спокойным, без сбоя или хрипов. Все движения должны казаться

легкими и мощными, без всплесков или борьбы. Возвращение на поверхность и 'выходы' должны быть плавными и легкими, без разбрызгивания, образования пузырьков или фонтанов воды. Спортсмен не должен выглядеть обезумевшим или паникующим и должен оставаться уравновешенным и уверенным во всем.

Постоянство представления

Лучшие спортсмены не будут выглядеть торопливыми или измученными, но будут демонстрировать постоянство своего уровня представления от старта до финиша. Программа будет протекать плавно, с непрерывным движением на протяжении всего процесса, так что зритель будет переходить от одного действия к следующему, не имея возможности отвести взгляд даже на мгновение, потому что нет остановок или точек отдыха, где движение замедляется.

б) Харизма и коммуникабельность, умение общаться со зрителями

Личное присутствие спортсмена(ов) может быть пленительным, чарующим, интригующим, завораживающе-притягательным и т.д. Процедура кажется слишком короткой, когда она выполняется так хорошо.

Выражения лица

Если меняется настроение музыки, то меняется и выражение лица. "Надетая" улыбка редко бывает уместна, особенно если настроение музыки серьезное, сильное, сердитое или печальное. На протяжении всей программы спортсмен или спортсмены должны изображать уверенность и непринужденность во всех своих движениях.

Искренность

Чтобы быть убедительными, спортсмены должны уметь устанавливать зрительный контакт с судьями и аудиторией.

Зрелищность

Термины "магнетизм", "очарование", "привлекательность" и «харизма» означают то, как спортсмен воздействует на аудиторию. Спортсмены должны "продавать" свое выступление каждый раз, когда оно выполняется, всегда выглядя новыми и свежими. Каждое выступление должно приносить очевидное наслаждение, вызывающее спонтанные аплодисменты зрителей. Вы могли бы смотреть это снова и снова.

16.3 ТРАНЗИШЕНЫ

Программы – это не разрозненный набор изолированных движений. Одной из наиболее важных особенностей хореографии является то, как связаны между собой движения.

Транзишен (Переход) – это движение или серия движений, связанных вместе физическим импульсом или линией энергии, которые приводят к распознаванию логической связи, предотвращают изолированное и обрывистое появление Элементов.

Транзишены (Переходы) определяются как все действия, которые не являются Элементами (ТРЕ, Гибриды и акробатика). В то время как Гибриды определяются как комбинация двух (2) или более движений, выполняемых нижними конечностями с намеренной задержкой дыхания, транзишены предоставляют все творческие и выразительные возможности для верхней части тела, а также движений нижними конечностями вдоль поверхности или с одним (1) или двумя (2) действиями нижних конечностей, которые имеют последовательные последствия, задержку дыхания (переворачивание, мах и т.д.). Обратите внимание, что связанные движения на поверхности воды с перемещением, требуемые для произвольных смешанных дуэтов в Приложении III к Правилам AS, рассматриваются в Оценке Транзишенов.

Транзишены – это не только связь между одним Элементом и следующим, они также вносят основной вклад покрытие бассейна; Транзишены так же важны, как и Элементы, которые они объединяют.

Для Элементов сложность оценивается в соответствии с Заявленной Сложностью (DD), проверенной Техническими Контролерами. В оценку за Транзишены следует учитывать хореографию и сложность Транзишенов, не уделяя особого внимания какой-либо конкретной категории. Способность спортсмена выполнять большое разнообразие переходных движений, демонстрируя постоянное движение множества различных частей тела в превосходной манере, повлияет на оценку за Транзишены. Для оценки исполнения Транзишенов, пожалуйста, обратитесь к таблицам высоты Эгбите и Балетных ног в главе II. - 9.5.

Кроме того, следует отметить, что, хотя разнообразие, креативность и покрытие бассейна также учитываются судьями по художественному впечатлению при оценке хореографии и музыкальности - для того, чтобы должным образом оценить Транзишены в программах, им присуждается отдельная оценка, поскольку Транзишены не учитываются судьями по Элементам.

В Оценке за Транзишены судьи оценивают “богатство” или "сложность" Транзишенов, определяемые дизайном и способностью выполнять художественные последовательности движений, способствующие демонстрации эмоциональной и физической силы.:

- Изучение всего спектра возможных движений тела (выразительные и творческие качества верхней части тела и горизонтальных движений)
- Определение связывающих стилей: использование одинаковых или различных стилей

движений верхней и нижней частей тела для определения повествовательного или органичного характера структуры программы

– Определение, построение и поддержание потока на протяжении всего процесса

Судьи должны учитывать сложность и количество движений тела (“насыщенность”).

Сложность Транзишенов возрастает с включением:

- Сложных действий, состоящих из множества частей.

- Многократных изменений положения тела, углов, направлений и уровня воды.

- Действий с большим разнообразием перестроений.

- Очень быстрых, многократных быстрых движений для изменения положения руки, кисти, ноги или ступни.

- Сложных комбинаций изменения углов наклона рук.

- Взмахов, требующих предельной гибкости, например, с вытянутой рукой за линией плеча.

Судьи должны также учитывать следующие факторы:

- Транзишены должны быть плавными и кажущимися легкими, без подпрыгиваний, рывков или брызг, если только в хореографии явно не предусмотрено иное.

- Во время Транзишена не должно быть никаких чрезмерных, посторонних движений, потери контроля, натянутости или высоты.

- Темп должен быть постоянным (за исключением случаев, когда он изменен для достижения хореографического эффекта).

- Плавность должна прослеживаться во всех Транзишенах.

Наиболее эффектные Транзишены с трудом воспринимаются зрителем и выполняются настолько плавно и естественно, что заканчиваются прежде, чем человек осознает, что произошло. Все Транзишены от Элемента к Элементу от начала до конца должны протекать плавно, логично и без усилий. Они должны быть эффективными и целеустремленными.

Должны быть признаки высокого уровня энергии без потери мощности, скорости или высоты на протяжении всей программы.

16.3.1 Оценочная шкала для бригады художественного впечатления

Хореография и Музыкальность	9 - 10 Отлично/Идеально /Бонус	8-8.75 Очень хорошо/ Бонус	7-7.75 Хорошо Стандарт	6 – 6.75 Достаточно/Сбавки и	5 – 5.75 Удовлетворительно/ Сбавки	4 – 4.75 Недостаточно/Сбавки	3.0 Слабо/ Сбавки
Общее впечатление – Эстетический опыт	Программа увлекает, завораживает и/или очаровывает зрителей.	Программа оказывает эмоциональное воздействие на зрителей.	Зрители получают удовольствие от рутины, но могут быть не вовлечены во все это.	Предсказуемая и обычная программа. Зрители могут потерять интерес во время какой-то части программы.	Зрители теряют интерес во время программы	Очень базовая и простая программа	Минимально. Ограничено способностями спортсмена.
Вариативность, разнообразие-ассортимент	Программа имеет особый узнаваемый стиль. Существует глубокая гармония между разнообразными движениями.	Программа слажена и движения естественным образом перетекают из одного в другое. Хореография демонстрирует разнообразие движений, основанных на весе и размере, использовании времени, пространства и потока. Повторение движений усиливает воздействие программы на зрителей. Разнообразие гармонично сочетается Дуэты и группы демонстрируют хорошее разнообразие в акробатике, перестроениях и количестве задействованных спортсменов.	В программе хорошо сбалансированы Элементы и Транзишены. Программа содержит набросок различных позиций тела и движений. В Элементах и Транзишенах. Повторение движений не приводит к отсутствию разнообразия. Спортсмены используют различные техники продвижения и демонстрируют разнообразные акробатические движения, рисунки и перестроения.	В программе отсутствует баланс между Элементами и Транзишенами. Повторение позиций тела и движений в Элементах и Транзишенах приводит к отсутствию разнообразия. Не хватает разнообразия в техниках продвижения, акробатике и/или рисунках.	Программа однообразна с ограниченным разнообразием. Повторение поз и движений бросаются в глаза. Используется лишь небольшое количество различных техник продвижения, Акробатики и/или рисунков.	Программа имеет очень ограниченное содержание и содержит очень небольшое количество различных действий как в Транзишенах, так и в Элементах.	Программа содержит всего несколько базовых (для начинающих) движений и двигательных техник.

Хореография и Музыкальность	9 - 10 Отлично/Идеально/ Бонус	8-8.75 Очень хорошо/ Бонус	7-7.75 Хорошо Стандарт	6 – 6.75 Достаточно/ Сбавки	5 – 5.75 Удовлетворительно/ Сбавки	4 – 4.75 Недостаточно/Сбавки	3.0 Слабо/ Сбавки
Креативность/ Инновации	<p>Программа рассказывает историю, спортсмены придают особое значение музыке с помощью движений.</p> <p>В программе присутствуют инновационные Элементы, и зрители удивляются характерным действиям (моментам “вау”).</p> <p>Выступление воспринимается как уникальное и запоминающееся произведение искусства.</p>	<p>Хореография насыщена и интересна во всем.</p> <p>В программе есть несколько запоминающихся моментов, достигнутых благодаря творческим комбинациям движений.</p> <p>Программа воспринимается как ‘отличающаяся от других программ’, необычная.</p>	<p>Программа содержит в основном стандартные движения, которые комбинируются таким образом, что не всегда вызывает удивление у зрителей.</p> <p>Воспринимается как увлекательная программа с одной или несколькими менее интересными частями.</p>	<p>Программа предсказуема, с небольшим количеством запоминающихся моментов или вообще без них.</p> <p>Повторяющиеся движения.</p> <p>Воспринимается в некотором роде как обычная программа.</p>	<p>Программа состоит из общих базовых действий и содержит несколько пробелов в творчестве.</p> <p>Избыток повторяющихся движений.</p> <p>Воспринимается как обязательная программа.</p>	<p>В течение большей части программы отсутствует связь между различными частями и движениями.</p>	<p>Программе не хватает структуры, и кажется, что она представляет собой серию несвязанных действий.</p>
Покрытие бассейна/Рисунок бассейна	<p>Постоянное струящееся действие, охватывающее бассейн в разных направлениях.</p> <p>Путешествие сохраняется в Элементах и во время творческих изменений рисунка (перестроений).</p>	<p>Все зоны бассейна задействованы.</p> <p>В целом хороший поток (ход). Эффективно используется пространство, удачно расставлены основные моменты.</p>	<p>Некоторые участки бассейна могут быть пропущены.</p> <p>Стандартное использование пространства, некоторые действия могут быть неудачно размещены.</p>	<p>Покрытие бассейна не распространяется на несколько зон или ограничено одной стороной бассейна.</p> <p>Никакого разнообразия в рисунках и изменениях рисунка (перестроениях).</p>	<p>Покрытие бассейна не сбалансировано, так как ход часто прерывается во время программы.</p> <p>Спортсмены стоят в одном рисунке в течение длительного периода времени.</p>	<p>Покрытие бассейна очень ограничено.</p> <p>Рисунки и изменения рисунков (перестроения) немногочисленны и являются базовыми.</p>	<p>Небольшое покрытие бассейна (если таковое вообще имеется).</p> <p>Трудно определить логику и изменения рисунков (перестроения)</p>
Музыкальность	<p>Музыка (структура музыки) играет центральную роль в хореографии.</p> <p>Сочетание движений и музыки создает единство выражения. Музыка усиливает ощущение движений.</p> <p>Соло/Акробатика: Основные моменты идеально сочетаются с музыкой, создавая особый эффект.</p>	<p>Природа и требования музыки воплощаются в движениях.</p> <p>Характер музыки - "портрет в воде", использующий большинство возможностей, которые предоставляет музыка.</p> <p>Соло/Акробатика: Действия соответствуют музыке.</p>	<p>В целом движения спортсмена соответствуют музыке.</p> <p>Некоторые возможности, предоставляемые музыкой, не используются в хореографии.</p> <p>Соло/Акробатика: Небольшое несоответствие действия музыке.</p>	<p>Большинство действий соответствуют музыке.</p> <p>В основном используется очевидный ритм или мелодия. Некоторые попытки передать настроение или тему.</p> <p>Соло/Акробатика: Несколько небольших несоответствий очевидной музыке.</p>	<p>Некоторые действия соответствуют музыке.</p> <p>Характер музыки не передается движениями.</p> <p>Соло/Акробатика: Несколько очевидных несоответствий действия музыке.</p>	<p>Музыка в основном используется в качестве фона для синхронизации движений.</p> <p>Простое использование ритма приводит к монотонному темпу движений.</p> <p>Соло/Акробатика: Грубые ошибки в синхронизации действий с музыкой.</p>	<p>Спортсмены в основном игнорируют музыку.</p> <p>Можно было бы использовать любую музыку.</p>

	9 - 10 Отлично/Идеально/ Бонус	8-8.75 Очень хорошо/ Бонус	7-7.75 Хорошо Стандарт	6 – 6.75 Достаточно/ Сбавки	5 – 5.75 Удовлетворительн о/Сбавки	4 – 4.75 Недостаточно/Сбавки	3.0 Слабо/ Сбавки
Представление	<p>Полное управление на протяжении всей программы с использованием лица и всего тела (90-100% программы). Безупречно. Выдающаяся харизма. Программа кажется легкой.</p>	<p>Хорошо выполненный общий контроль во время программы с использованием лица и всего тела (80% программы). Незначительные перерывы в общем контроле. Большая часть программы выполняется без особых усилий.</p>	<p>Достигнуто полное владение лицом/телом (70% программы), но может не хватать физической и / или эмоциональной энергии, чтобы держать связь в течение всей программы.</p>	<p>Попытка управлять (60% программы), но спортсмену(ам) не хватает физической и /или эмоциональной энергии, чтобы оставаться на связи в течение всей программы.</p>	<p>Некоторая попытка Управлять (50% программы). Спортсмен(ы) способен(ны) проецировать только половину программы, в то время как остальная часть программы проходит на внутреннем сосредоточении (нет взаимодействия с аудиторией). Не хватает физической и /или эмоциональной энергии, из-за чего программа кажется неуверенной.</p>	<p>Большая часть программы сосредоточена на внутреннем состоянии с небольшими попытками установить контакт с аудиторией (40% рутины). Нет уверенности.</p>	<p>Сосредоточен(ы) на себе в течение всей программы.</p>
Транзишены	<p>Выполняет большое разнообразие переходных движений, демонстрирующих постоянное действие множества различных частей тела, выполненных в превосходной манере.</p> <p>Богатое разнообразие: каждый Транзишен демонстрирует сложный набор движений.</p> <p>Сложность выполняется без особых усилий и может быть оценена на протяжении всей программы.</p> <p>Разнообразные, сложные и точные изменения рисунка (перестроения) на поверхности воды: четкие, аккуратные, с равномерным расстоянием.</p>	<p>Логичные и интересные связи между Элементами. Движения выполняются плавно и точно, с плавными изменениями рисунка (перестроениями).</p> <p>Богатое разнообразие для различных видов Транзишенов.</p> <p>Показывает сложность в большинстве Транзишенов.</p> <p>Интересные, разнообразные изменения рисунка (перестроения) на поверхности воды, точные и хорошо спланированные. Некоторые проблемы с расстоянием.</p>	<p>Логическая связь действий, но может отсутствовать легкость и плавность в течение нескольких мгновений; эффективность и уровень выполнения могут ухудшаться по мере выполнения программы.</p> <p>Разнообразие Транзишенов, хотя в основном это стандартные действия.</p> <p>В некоторых моментах могут проявляться сложности в движениях рук, действиях с гибкостью на поверхности воды или комбинациях балетных ног.</p> <p>Изменения рисунка (перестроения) на поверхности разнообразны и плавны, но перестроения очевидны (заметное время для изменения рисунка). Некоторые проблемы с расстоянием.</p>	<p>Некоторым Транзишенам не хватает плавности; уровень исполнения ограничен способностями спортсмена.</p> <p>Ограниченное разнообразие с некоторыми повторами.</p> <p>Простые Транзишены: никакой сложности. В некоторых местах может проявляться недостаточная эффективность в продвижениях / технике гребков.</p> <p>Изменения рисунка (перестроения) на поверхности воды не являются точными. Для достижения рисунков требуется время. Чаще возникают проблемы с расстоянием.</p>	<p>Транзишены плохо связаны с Элементами и часто отображаются как отдельные действия. Программе не хватает плавности. Трудности с выполнением Транзишенов.</p> <p>Ограниченное разнообразие, в основном с повторениями.</p> <p>Простые Транзишены с очевидными проблемами в исполнении. Недостаточная эффективность очевидна при использовании техник продвижения/ гребках.</p> <p>Недостаточная точность рисунков и проблемы с интервалами при перестроениях на поверхности.</p>	<p>Транзишены - это в основном участки для дыхания / отдыха. Никакой плавности. В основном, низкий уровень исполнения.</p> <p>Несколько различных Транзишенов и в основном базовые гребки.</p> <p>Очень простые Транзишены с большими проблемами при исполнении. Недостаточная эффективность в продвижении/гребках</p> <p>Рисунок на поверхности в основном неясен как из-за отсутствия качественного продвижения, так и из-за отсутствия контроля по времени.</p>	<p>Транзишены, по-видимому, используются для завершения регламентированного времени программы. Даже самые простые движения демонстрируют большие проблемы с исполнением.</p> <p>Никакого разнообразия. Очень просто.</p> <p>Транзишены, которые трудно идентифицировать из-за больших проблем при выполнении.</p> <p>Рисунки на поверхности воды очень нечеткие и неточные.</p>

17. ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРОГРАММЫ

17.1 ОБЩИЕ ТРЕБОВАНИЯ

На Олимпийских играх, отборочном турнире к Олимпийским играм, Кубке мира (World Aquatics), чемпионатах Мира по водным видам спорта среди взрослых, юниоров и юношей и других соревнованиях World Aquatics используются Обязательные Элементы.

Если в описании не указано иное, то:

1. Все Обязательные Элементы должны быть выполнены в соответствии с требованиями, описанными в руководстве World Aquatics AS для Судей, Тренеров, Технических Контролеров и Рефери.

2. Если один (1) или более спортсменов пропускают весь Элемент или его часть или выполняют неправильное действие в Элементе, обратитесь к правилам World Aquatics Handbook 2022-2025 для определения штрафных санкций за неправильные или пропущенные действия.

3. Обязательные технические Элементы №1 - №5 могут быть выполнены в любом порядке.

4. Обязательные технические Элементы № 1 - №5 - Требуется, чтобы обязательные технические Элементы, выбранная степень сложности для каждого требуемого технического Элемента и выбранный порядок выполнения были указаны в карточке тренера для Технической Программы. Карточка тренера должна быть предоставлена до начала соревнований.

5. Дополнительные Гибриды и степени сложности для каждого выбранного Гибрида, а также порядок выполнения должны быть объявлены и представлены в карточке тренера для Технической Программы. Эта форма должна быть отправлена до начала соревнований/мероприятия.

6. За исключением работы на выходе, входа в воду, Гибридного связанного действия (Смешанный дуэт), акробатического движения (команда), парной акробатики (женский дуэт и смешанный дуэт), Каданс (Группа) и рисунок «круг» (Группа), Обязательные технические и произвольные обязательные Элементы и транзишены должны выполняться одновременно и в одном и том же направлении у всех членов дуэта или команды.

7. Дополнительные движения могут быть добавлены непосредственно до и после (от вдоха до вдоха) Технических обязательных Элементов №1 - №5. Эти движения не добавят никакой дополнительной сложности и не будут рассматриваться как дополнительные Гибриды.

8. Временные ограничения – обратитесь к Документу «Наполнение программ».

Рекомендации для всех Технических Программ

Для ясности суждения настоятельно рекомендуется, чтобы обязательные технические Элементы №1 - №5 были разделены друг от друга другим контентом.

Заявленные значения сложности (DD) могут быть скорректированы World Aquatics.

17.2 ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНИЧЕСКИЕ ЭЛЕМЕНТЫ

СОЛО – ТЕХНИЧЕСКАЯ ПРОГРАММА

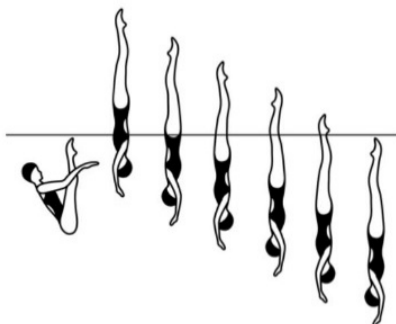
Номер Элемента	Вариант Элемента	Название обязательного технического Элемента	DD
1	A	S-TRE1a Thrust Continuous Spin 720°	2,7
	B	S-TRE1b Thrust Spinning 360°	2,1
2	A	S-TRE2a Combined Spin 1080° – Continuous Spin 1080°	3,0
	B	S-TRE2b Combined Spin 720° – Continuous Spin 1080°	2,7
3		S-TRE3 Swordfish Straight Leg – Knight	3,2
4	A	S-TRE4a Fishtail Half Twist – Continuous Spin 720°	2,9
	B	S-TRE4b Fishtail – Continuous Spin 720°	2,6
5	A	S-TRE5a Rocket Split Bent Knee Joining 360°	2,4
	B	S-TRE5b Rocket Split Bent Knee	2,1




Дополнительные требования к СОЛО - ТЕХНИЧЕСКАЯ ПРОГРАММА:

*Должны быть выполнены два (2) дополнительных произвольных Гибрида.
Они могут быть размещены в любом месте программы*

Элемент 1a (S-TRE1a) DD – 2,7 Thrust Continuous Spin 720° [Траст контiньюос спин семьсот двадцать градусов]

Из позиции вертикальный **Угол под водой**, когда ноги перпендикулярны поверхности воды, выполняется *Траст*, *Продолжительный спин 720°* (2 оборота) до щиколотки. После щиколотки вращение продолжается до полного погружения.



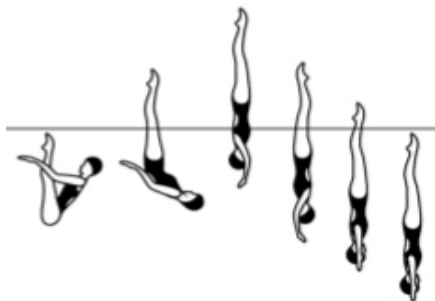
				Total
NVT=		31.0	67.0	98
PV =		3.16	6.84	10





Пояснения:

- Все движения выполняются в быстром темпе.
- ВР 11 Позиция "**Угол под водой**" выполняется с ногами, перпендикулярными поверхности воды.
- ВМ 9 Поправка к действию *Траст*: - допуски на отклонение для движения *Траст* уникальны и допускают отклонения ног от вертикальной линии на 15°.
- Смотри ВМ 9 *Траст*

Элемент 16 (S-TRE1b) DD - 2.1. Thrust Spinning 360° [Траст спіннинг триста 360])

Из позиции вертикальный **Угол под водой**, когда ноги перпендикулярны поверхности воды, выполняется *Траст, спіннинг 360* (1 оборот) до щиколотки. Далее вертикальное погружение.



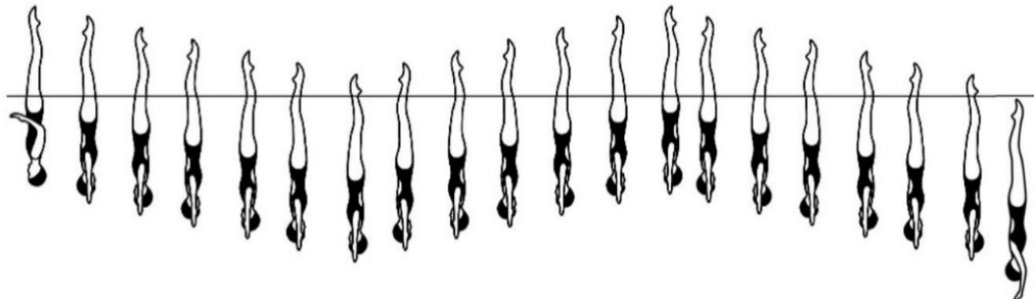
				Total
NVT=	69.0	49.0	118	
PV =	5.85	4.15	10	





Пояснения:

- Все движения выполняются в быстром темпе.
- ВР 11 Позиция "**Угол под водой**" выполняется с ногами, перпендикулярными поверхности воды.
- ВМ 9 Поправка к действию *Траст*: - допуски на отклонение для движения *Траст* уникальны и допускают отклонения ног от вертикальной линии на 15°.
- Смотри ВМ 9 *Траст*

Элемент 2а (S-TRE2а) DD – 3,0 Combined Spin 1080° – Continuous Spin 1080° [Комбайнд спин 1080 – Континьюос спин 1080]

Из позиции **Вертикаль** выполняется *Комбинированный спин на 1080°* (3 вращения + 3 вращения). Продолжая движение в том же направлении и без паузы, выполняется *Продолжительный спин вниз 1080°* (3 оборота), до щиколотки. После щиколотки вращение продолжается до полного погружения.



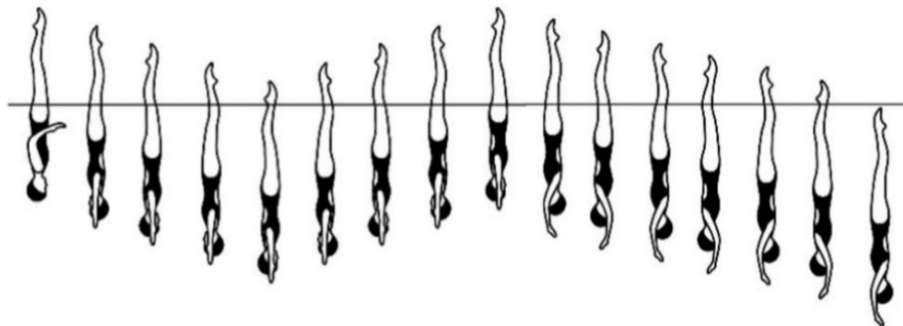
					Total
NVT=		69.0		49.0	118
PV =		5.85		4.15	10





Пояснения:

- VM 13 f) *Продолжительный спин* выполняется быстро.
- Высота начала и окончания ВР 6 позиции **Вертикаль** в *Комбинированном спине* одинакова.

Элемент 2б (S-TRE2b) DD – 2,7. Combined Spin 720° – Continuous Spin 1080° [Комбайнд спин 720 – Континьюос спин 720]

Из позиции **Вертикаль** выполняется *Комбинированный спин на 720°* (2 вращения + 2 вращения). Продолжая движение в том же направлении и без паузы, выполняется *Продолжительный спин* вниз 1080° (3 оборота), до щиколотки. После щиколотки вращение продолжается до полного погружения.



					Total
NVT=		50.0		49.0	99
PV =		5.05		4.95	10

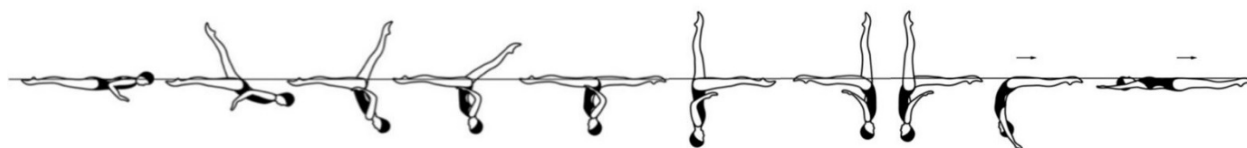
Пояснения:

- VM 13 f) *Продолжительный спин* выполняется быстро.

- Высота начала и окончания ВР в позиции **Вертикаль** в *Комбинированном спине* одинакова.

Элемент 3 (S-TRE3) DD-3.2. Swordfish Straight Leg – Knight [Свóрдфиш стрэйт лэг – Найт])

Из позиции **Лежа на груди** спина прогибается, когда одна нога поднимается по дуге 180° над поверхностью воды, в позицию **Шпагат**. Выполняется резкий поворот на 180°, с одновременным резким подъемом передней ноги, чтобы принять позицию **Рыбий хвост**. Сохраняя вертикальную линию тела и вертикальной ноги, с ускорением темпа, горизонтальная нога перемещается по горизонтальной дуге 180° по поверхности воды в позицию **Витязь** и непрерывным движением в том же направлении совершается дополнительный поворот на 180°. Вертикальная нога опускается в позицию **Арка на поверхности воды**, далее выполняется переход из *арки в позицию лежа на спине*.



							Total
NVT=	43.0	16.5	21.0	24.0	18.5	7.0	130
PV =	3.31	1.27	1.62	1.85	1.42	0.54	10

Пояснение:

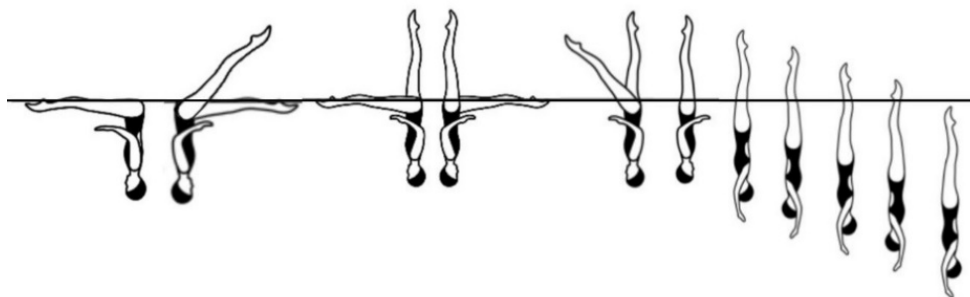
- Действие из позиции ВР 16 **Шпагат** в позицию ВР 8 **Рыбий хвост** выполняется быстро.

Из позиции ВР 8 **Рыбий хвост** до позиции ВР 17 **Витязь** горизонтальная нога движется с

ускорением у поверхности воды, с непрерывным ускорением, продолжая движение в том же направлении, выполняется дополнительный поворот на 180°.

Элемент 4а (S-TRE4а) DD – 2,9 Fishtail Half Twist – Continuous Spin 720°
 [Фиштэйл халф твист – Континьюос спин 720]

Из позиции **Горизонтальный угол** выполняется *Твист 360°*, в то время как одна нога поднимается в позицию **Рыбий хвост**. Продолжая в том же направлении, выполняется *Твист 180* в позиции **Рыбий хвост**. Продолжая движение в том же направлении, выполняется еще один *Твист 360°*, в то время как горизонтальная нога поднимается в вертикальное положение. Продолжая движение в том же направлении, выполняется *Продолжительный спин вниз 720°* (2 оборота) до щиколотки, далее вращение продолжается до полного погружения.



						Total
NVT=		32.0	17.0	26.5	34.0	109.5
PV =		2.92	1.55	2.42	3.11	10

Пояснения:

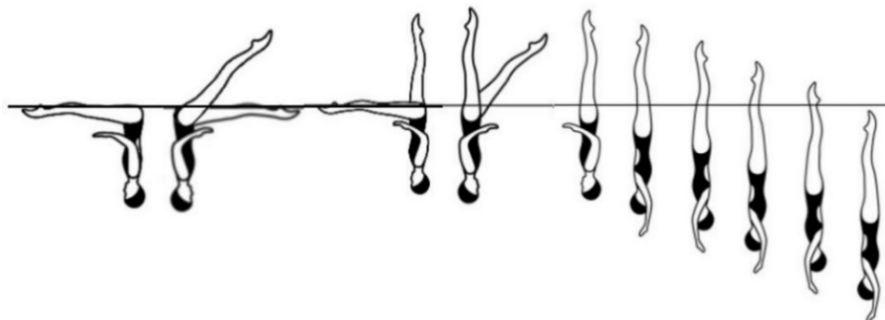
- Все *Твисты* выполняются в одном направлении.
- Из позиции ВР 10 **Горизонтальный угол** можно поднимать как правую, так и левую ногу.
- Стопа горизонтальной ноги остается на поверхности воды на протяжении всего *Твиста* на 360° в позицию **Рыбий хвост** и *Твиста 180* в позиции **Рыбий хвост**.

Элемент 4б (S-TRE4b)
 – Континьюос спин 720

DD – 2,6

Fishtail – Continuous Spin 720° [Фиштэйл

Из позиции **Горизонтальный угол** выполняется *Твист 360°*, в то время как одна нога поднимается в позицию **Рыбий хвост**. Продолжая движение в том же направлении, выполняется еще один *Твист 360°*, в то время как горизонтальная нога поднимается в вертикальное положение. Продолжая движение в том же направлении, выполняется *Продолжительный спин вниз 720°* (2 оборота).



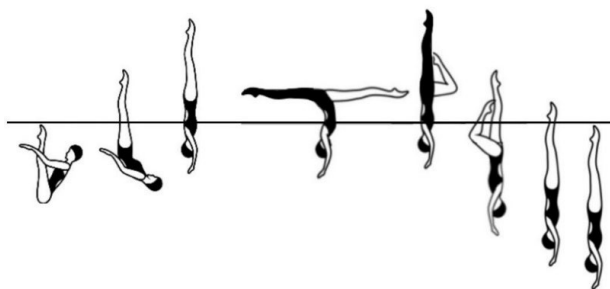
					Total
NVT=		32.0	26.5	34.0	92.5
PV =		3.46	2.86	3.68	10


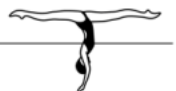



Пояснения:

- Все *Твисты* выполняются в одном направлении.
- Из позиции ВР 10 **Горизонтальный угол** можно поднимать как правую, так и левую ногу.
- Стопа горизонтальной ноги остается на поверхности воды на протяжении всего *Твист 360°* в позиции **Рыбий хвост**.

Элемент 5а (S-TRE5а): DD – 2.4 Rocket Split Bent Knee Joining 360°
 [Рóкет сплит бент нйи джóйнинг 360]

Из позиции **Угол под водой**, когда ноги перпендикулярны поверхности, выполняется *Траст* в позицию **Вертикаль**. Сохраняя максимальную высоту, ноги быстро разводятся, чтобы принять позицию **Эйборн шпагат**. Задняя нога быстро поднимается в вертикальное положение, а передняя нога сгибается, чтобы принять позицию **Вертикаль с согнутым коленом**. Выполняется быстрый *Спин 360°*, одновременно согнутое колено вытягивается в позицию **Вертикаль**, завершающееся, когда лодыжки достигают поверхности воды, за которым следует *Вертикальное погружение* в том же темпе, что и *Траст*.



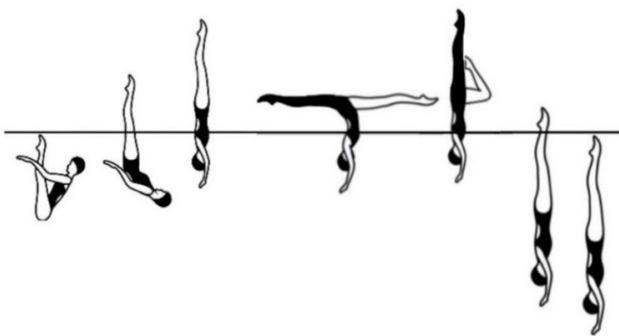
						Total
NVT=	31.0	17.0	13.0	24.0	0	85.0
PV =	3.65	2.00	1.53	2.82	0	10






Пояснение:

- Все движения выполняются в быстром темпе.
- ВР 11 позиция **Угол под водой** выполняется с ногами, перпендикулярными поверхности воды.
- ВМ 9 Поправка к действию *Траст*: - допуски на отклонение для движения *Траст* уникальны и допускают отклонения ног от вертикальной линии на 15°.
- Смотри ВМ 9 *Траст*.
- Смотрите раздел "Возврат в вертикальное положение одной ногой" в Шкале динамических высот для требований к стандарту высоты переходов в воздухе после ВМ 9 *Траст*.

Элемент 5б (S-TRE5b): DD – 2.1 Rocket Split Bent Knee [Рóкет сплит бент ний]

Из позиции **Угол под водой**, когда ноги перпендикулярны поверхности, выполняется *Траст* в позицию **Вертикаль**. Сохраняя максимальную высоту, ноги быстро разводятся, чтобы принять позицию **Эйборн шпагат**. Задняя нога быстро поднимается в вертикальное положение, а передняя нога сгибается, чтобы принять позицию **Вертикаль с согнутым коленом**. Выполняется быстрое погружение, одновременно согнутое колено вытягивается в позицию **Вертикаль**, завершающееся, когда лодыжки достигают поверхности воды, далее *Вертикальное погружение* продолжается в том же темпе, что и выталкивание.



						Total
NVT=	31.0	17.0	13.0	9.0	0	70
PV =	4.43	2.43	1.86	1.29	0	10

Пояснения:

- Все движения выполняются в быстром темпе.
- ВР 11 позиция **Горизонтальный угол** выполняется с ногами, перпендикулярными поверхности воды.
- ВМ 9 Поправка к действию *Траст*: - допуски на отклонение для движения *Траст* уникальны и допускают отклонения ног от вертикальной линии на 15°.
- Смотри ВМ 9 *Траст*.
- Смотрите раздел "Возврат в вертикальное положение одной ногой" в Шкале динамических высот для требований к стандарту высоты переходов в воздухе после ВМ 9 *Траст*.

17.2.2 ДУЭТ - ТЕХНИЧЕСКАЯ ПРОГРАММА

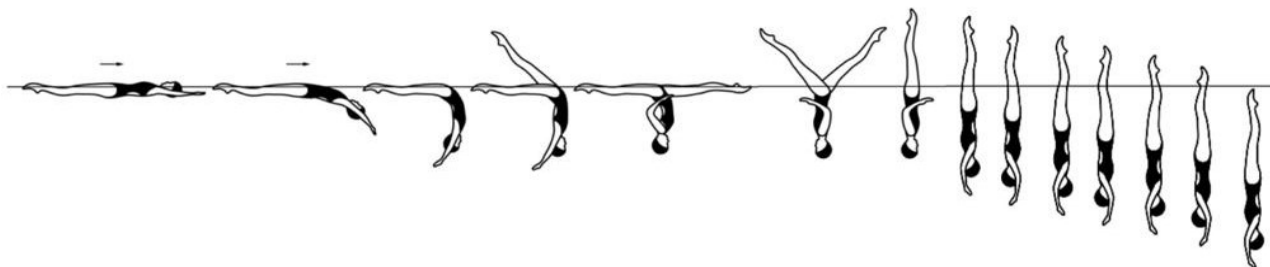
Номер Элемента	Вариант Элемента	Название обязательного технического Элемента	DD
1	A	D-TRE1a Walkover Back Closing 360° – Continuous Spin 1080°	3,0
	B	D-TRE1b Walkover Back Closing 180° – Continuous Spin 720°	2,5
2	A	D-TRE2a Rocket Split Alternating Legs – Spinning 180°	2,8
	B	D-TRE2b Rocket Split – Spinning 180°	2,4
3	A	D-TRE3a Flamingo Full Twist Hybrid	2,9
	B	D-TRE3a Flamingo Half Twist Hybrid	2,6
4	A	D-TRE4a Fishtail – Knight - Continuous Spin 1080°	3,2
	B	D-TRE4b Fishtail – Knight - Continuous Spin 720°	2,7
5	A	D-TRE5a Thrust Bent Knee Twirl Spin 360°	2,3
	B	D-TRE5b Thrust - Bent Knee Twirl	2,1

Дополнительные требования к ДУЭТУ - ТЕХНИЧЕСКАЯ ПРОГРАММА:

Должны быть выполнены два (2) дополнительных произвольных Гибрида и одна (1) парная акробатика. Они могут быть размещены в любом месте программы

Элемент 1a (D-TRE1a): DD – 3.0 Walkover Back Closing 360° – Continuous Spin 1080° [Волкóвер бэк клóузинг 360 – Контíньйос спин 1080]

Из позиции **Лежа на спине** выполняется переход в *Арку на поверхности воды*. Одна нога поднимается по дуге 180° над поверхностью воды приходит в позицию **Шагат**. Выполняется *Твист 360°*, одновременно ноги симметрично закрываются в позицию **Вертикаль**. Продолжая движение в том же направлении, выполняется *Продолжительный спин на 1080°* (3 оборота) до щиколотки, после щиколотки *Спин* продолжается до полного погружения.



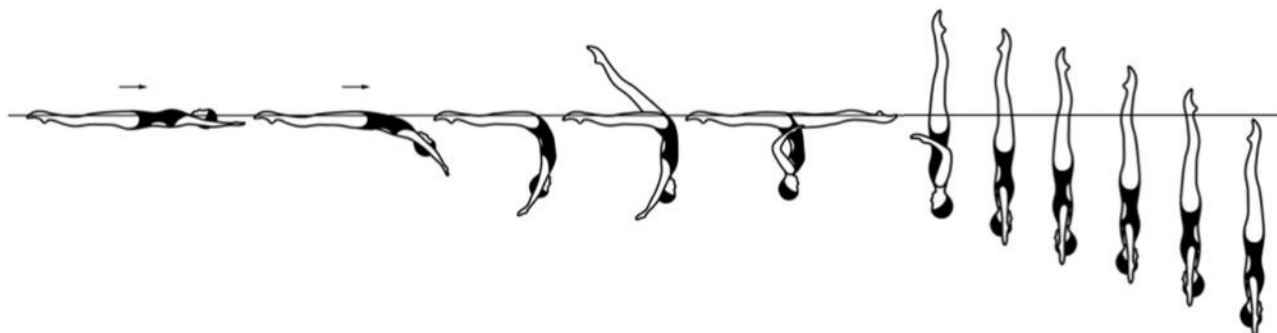
					Total
NVT=	12.0	29.0	27.0	49.0	117
PV =	1.03	2.48	2.31	4.19	10






Пояснения:

- Все вращения выполняются в одном направлении.
- VM 13f *Продолжительный спин* выполняется быстро.

Элемент 16 (D-TRE1b): DD – 2.5 Walkover Back Closing 180° – Continuous Spin 720° [Волкóвер бэк клóузинг 180 – Контíньюс спин 720]

Из позиции **Лежа на спине** выполняется переход в *Арку на поверхности воды*. Одна нога поднимается по дуге 180° над поверхностью воды приходит в позицию **Шпагат**. Выполняется *Твист 360°*, одновременно ноги симметрично закрываются в позицию **Вертикаль**. Продолжая движение в том же направлении, выполняется *Продолжительный спин на 720°* (2 оборота) до щиколотки, после щиколотки *Спин* продолжается до полного погружения.



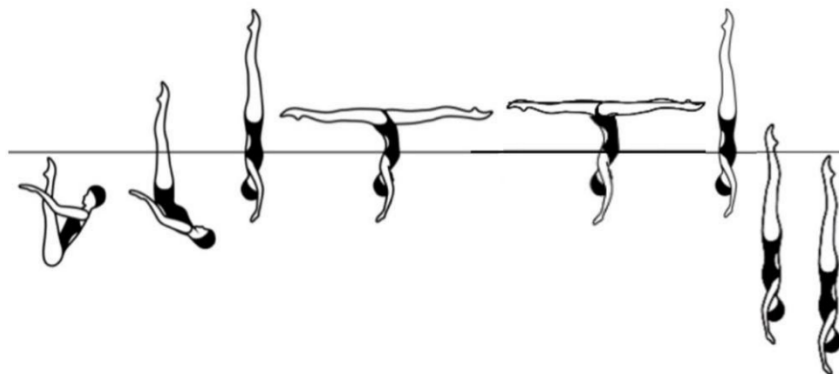
						Total
NVT=		12.0	29.0	17.0	34.0	92
PV =		1.30	3.15	1.85	3.70	10

Пояснения:

- Все вращения выполняются в одном направлении.
- VM 13f *Продолжительный спин* выполняется быстро.

Элемент 2а (D-TRE2а): DD – 2,8. Rocket Split Alternating Legs – Spinning 180°
 [Рóкет сплит альтернэйтинг лэгс – Спíннинг 180°]

Из позиции **Угол под водой**, когда ноги перпендикулярны поверхности, выполняется *Траст* в позицию **Вертикаль**. Сохраняя максимальную высоту, ноги быстро разводятся, чтобы принять две (2) чередующихся позиции **Эйборн шпагат**. Ноги быстро возвращаются в позицию **Вертикаль**. Выполняется быстрый *Спин вниз 180°* до щиколотки. После щиколотки *Вертикальное погружение*



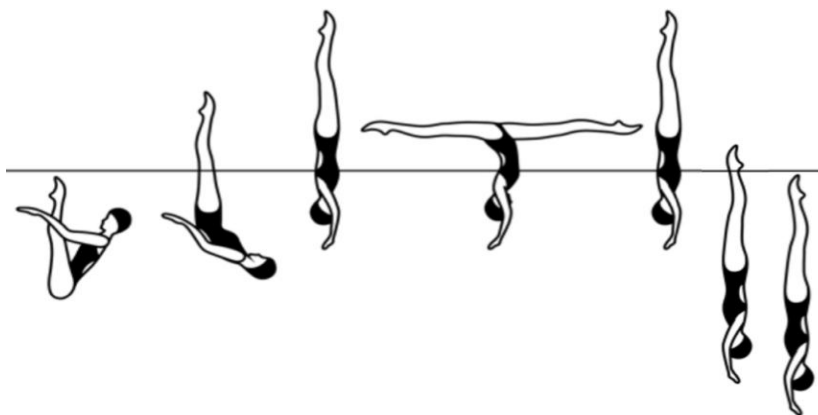
								Total
NVT=		31.0	17.0	22.0	13.0	24.0	0	107
PV =		2.90	1.59	2.06	1.21	2.24	0	10

Пояснение:

- Все движения выполняются в быстром темпе.
- ВР 11 Позиция **Угол под водой** выполняется с ногами, перпендикулярными поверхности воды.
- ВМ 9 Поправка к действию *Траст*: - допуски на отклонение для движения *Траст* уникальны и допускают отклонения ног от вертикальной линии на 15°.
- Смотри ВМ 9 *Траст*.
- Смотрите раздел "Возврат в вертикальное положение двумя ногами" в Шкале динамических высот для требований к стандарту высоты переходов в воздухе после ВМ 9 *Траст*.

Элемент 26 (D-TRE2b): DD – 2,4. Rocket Split – Spinning 180° [Рóкет сплит – Спíннинг 180

Из позиции **Угол под водой**, когда ноги перпендикулярны поверхности, выполняется *Траст* в позицию **Вертикаль**. Сохраняя максимальную высоту, ноги быстро разводятся, чтобы принять позицию **Эйборн шпагат**. Ноги быстро возвращаются в позицию **Вертикаль**. Выполняется быстрый *Спин вниз 180°* до щиколотки. После щиколотки *Вертикальное погружение*



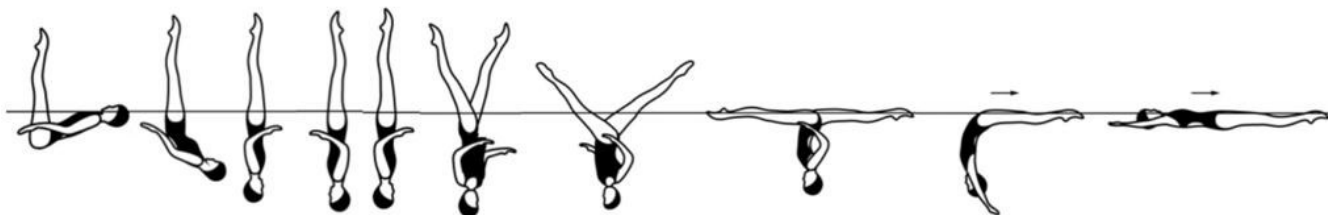
						Total	
NVT=		31.0	17.0	13.0	24.0	0	85
PV =		3.65	2.00	1.53	2.82	0	10

Пояснение:

- Все движения выполняются в быстром темпе.
- ВР 11 Позиция **Угол под водой** выполняется с ногами, перпендикулярными поверхности воды.
- ВМ 9 Поправка к действию *Траст*: - допуски на отклонение для движения *Траст* уникальны и допускают отклонения ног от вертикальной линии на 15°.
- Смотри ВМ 9 *Траст*.
- Смотрите раздел "Возврат в вертикальное положение двумя ногами" в Шкале динамических высот для требований к стандарту высоты переходов в воздухе после ВМ 9 *Траст*.

Элемент 3а (D-TRE3а): DD — 2,9 Flamingo Full Twist Hybrid [Фламинго фулл твист Гибрид]

Из позиции **Двойная балетная нога на поверхности**, сохраняя вертикальное положение ног, бедра поднимаются, а туловище разгибается до позиции **Вертикаль**. Выполняется *Твист 360*. Продолжая движение в том же направлении и без паузы, выполняется дополнительное *Твист 180°*, одновременно ноги симметрично раскрываются, принимая позицию **Шпагат**. Передняя нога поднимается по дуге 180° над поверхностью воды, чтобы встретиться с противоположной ногой в **Позицию Арка**, и с непрерывным движением выполняется выход в позицию **Лежа на спине**.



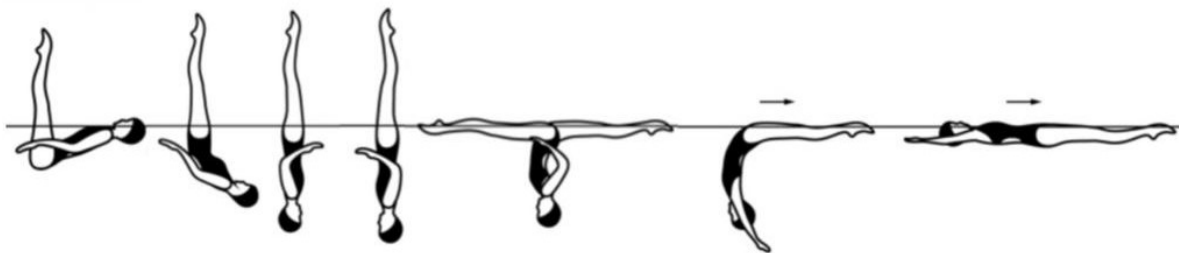
						Total
NVT=	28.0	32.0	20.0	23.0	7.0	110
PV =	2.55	2.91	1.82	2.09	0.64	10

Пояснение:

- Все вращения выполняются в одном направлении.
- Из ВР 6 позиции **Вертикаль** любая нога может стать передней ногой для выполнения ВР 16 позиции **Шпагат**.

Элемент 36 (D-TRE3b): DD - 2.6. Flamingo Half Twist Hybrid [Фламинго халф твист Гибрид]

Из позиции **Двойная балетная нога на поверхности**, сохраняя вертикальное положение ног, бедра поднимаются, а туловище разгибается до позиции **Вертикаль**. Выполняется *Твист 180°*. Одновременно ноги симметрично раскрываются, принимая позицию **Шпагат**. Передняя нога поднимается по дуге 180° над поверхностью воды, чтобы встретиться с противоположной ногой в **Позицию Арка**, и с непрерывным движением выполняется выход в позицию **Лежа на спине**.



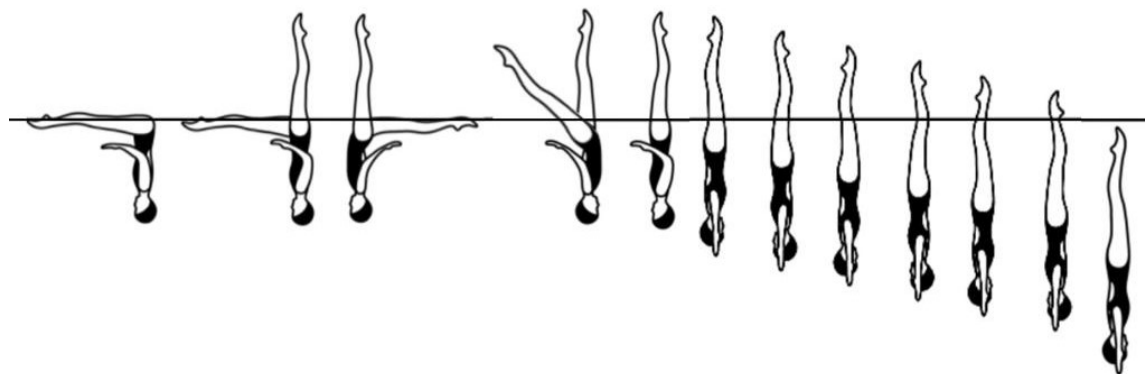
						Total
NVT=	28.0	21.0	17.0	23.0	7.0	96
PV =	2.92	2.19	1.77	2.40	0.73	10



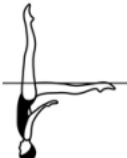


Пояснение:

- Из позиции ВР 6 **Вертикаль** любая нога может стать передней ногой для выполнения позиции ВР 16 **Шпагат**.

Элемент 4а (D-TRE4а): DD - 3.2. Fishtail – Knight - Continuous Spin 1080°
 [Фиштэйл – Найт – Континьюос 1080]

Из позиции **Горизонтальный угол** одна нога поднимается в позицию **Рыбий хвост**. Горизонтальная нога быстро поднимается по дуге 180°, чтобы принять позицию **Витязь**. Выполняется быстрый *Твист 360*, одновременно горизонтальная нога поднимается в позицию **Вертикаль**. Продолжая движение в том же направлении, выполняется *Продолжительный спин 1080°* (3 оборота) до щиколотки, после щиколотки вращение продолжается до полного погружения.



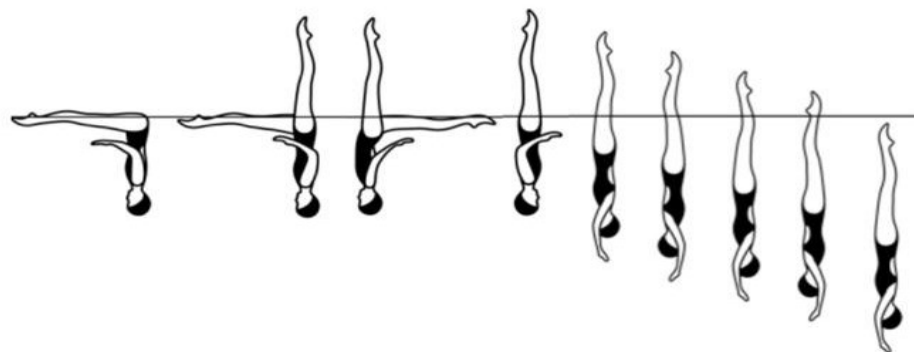
					Total
NVT=	14.5	26.0	36.0	49.0	125.5
PV =	1.16	2.07	2.87	3.90	10


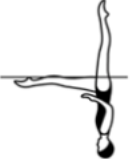
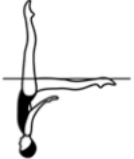


Пояснение:

- Все движения из позиции ВР 8 **Рыбий хвост** выполняются в быстром темпе.

Элемент 46 (D-TRE4b): DD – 2.7. Fishtail – Knight - Continuous Spin 720°
 [Фиштэйл – Найт – Континьюос спин с720

Из позиции **Горизонтальный угол** одна нога поднимается в позицию **Рыбий хвост**. Горизонтальная нога быстро поднимается по дуге 180°, чтобы принять позицию **Витязь**. Выполняется быстрый *Твист 360*, одновременно горизонтальная нога поднимается в позицию **Вертикаль**. Продолжая движение в том же направлении, выполняется *Продолжительный спин 720°* (2 оборота) до щиколотки, после щиколотки вращение продолжается до полного погружения.



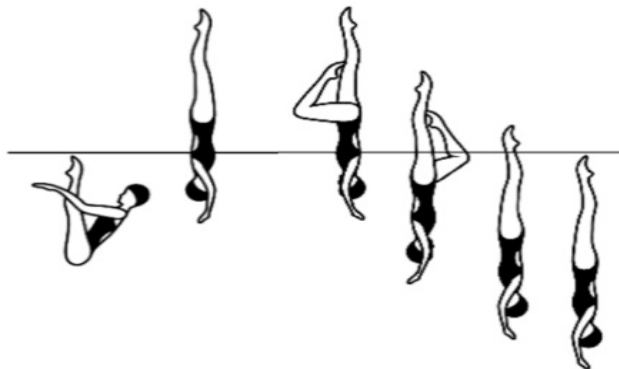
						Total
NVT=		14.5	26.0	28.5	34.0	103
PV =		1.41	2.52	2.77	3.30	10





Пояснение:

- Все движения из позиции ВР 8 **Рыбий хвост** выполняются в быстром темпе.

Элемент 5a (D-TRE5a): DD – 2.3. Thrust Bent Knee Twirl Spin 360° [Траст бент кнйи твирл спин 360]

Из позиции **Угол под водой**, ноги перпендикулярны поверхности, выполняется *Траст* в позицию **Вертикаль**. Одна нога сгибается в позицию **Вертикаль с согнутым коленом**, одновременно с этим выполняется *Твирл*. Продолжая движение в том же направлении и без паузы, выполняется быстрый *Спин 360°*, в то время как согнутое колено вытягивается, чтобы соединиться с вертикальной ногой в позицию **Вертикаль**, которая завершается, когда лодыжки достигают поверхности воды. После этого следует *Вертикальное погружение*, в том же темпе что и *Траст*.



					Total
NVT=	31.0	26.0	24.0	0	81
PV =	3.83	3.21	2.96	0	10

Пояснения:

- Все движения выполняются в быстром темпе.

- ВР 11 Позиция **Угол под водой** выполняется с ногами, перпендикулярными поверхности воды.

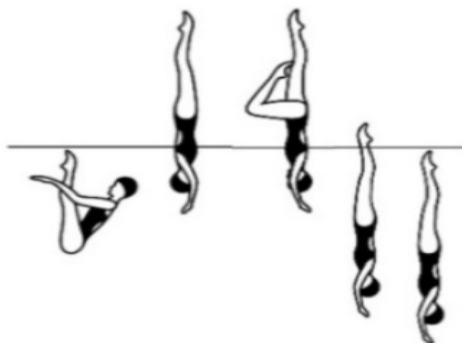
поверхности воды.






ВМ 9 Поправка к действию *Траст*: - допуски на отклонение для движения *Траст* уникальны и допускают отклонения ног от вертикальной линии на 15°.

- Смотри ВМ 9 *Траст*

Элемент 56 (D-TRE5b): DD – 2.1 Thrust - Bent Knee Twirl [Траст – Бент нии твирл

Из позиции **Угол под водой**, ноги перпендикулярны поверхности, выполняется *Траст* в позицию **Вертикаль**. Одна нога сгибается в позицию **Вертикаль с согнутым коленом**, одновременно с этим выполняется *Твирл*. Без паузы выполняется *Вертикальное погружение*, когда согнутое колено разгибается и соединяется с вертикальной ногой в позиции **Вертикаль**, которое завершается, когда лодыжки достигают поверхности воды. После этого следует *Вертикальное погружение*, в том же темпе что и *Траст*.



						Total
NVT =		31.0	26.0	9.0	0	66
PV =		4.70	3.94	1.36	0	10

Пояснения:

- Все движения выполняются в быстром темпе.

- ВР 11 Позиция **Угол под водой** выполняется с ногами, перпендикулярными поверхности воды.

поверхности воды.

ВМ 9 Поправка к действию *Траст*: - допуски на отклонение для движения *Траст* уникальны и допускают отклонения ног от вертикальной линии на 15°.

- Смотри ВМ 9 *Траст*

СМЕШАННЫЙ ДУЭТ - ТЕХНИЧЕСКАЯ ПРОГРАММА

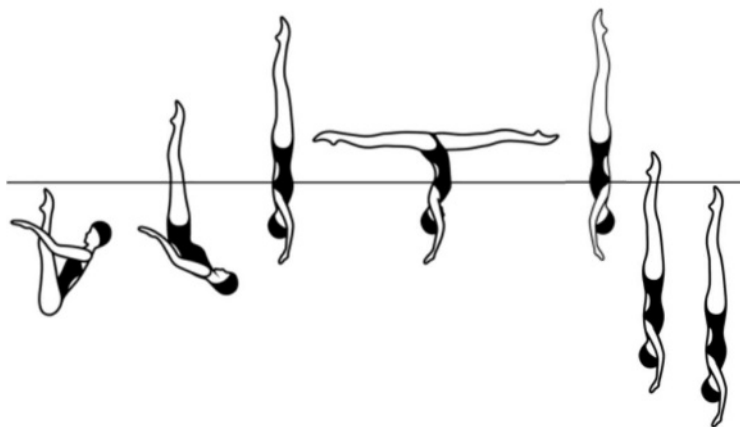
Номер Элемента	Вариант Элемента	Название обязательного технического Элемента	DD
1	A	M-TRE1a Rocket Split Twirl Spin 180°	2,7
	B	M-TRE1b Rocket Split Twirl	2,5
2	A	M-TRE2a Front Pike – Vertical 360° Rotation - Full Twist to Bent Knee - Continuous Spin 720°	2,4
	B	M-TRE2b Front Pike – Vertical 180° Rotation – 1/2 Twist to Bent Knee - Continuous Spin 720°	2,2
3		M-TRE3 London Hybrid	3,3
4	A	M-TRE4a Nova Hybrid – Half Twist – Continuous Spin 1080°	3,0
	B	M-TRE4b Nova Hybrid – Continuous Spin 1080°	2,6
5	A	M-TRE5a Thrust Fishtail Hybrid Bent Knee to Vertical Spinning 180°	2,4
	B	M-TRE5b Thrust Fishtail Helicopter Spinning 180°	2,1


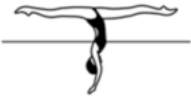



Дополнительные требования к СМЕШАННОМУ ДУЭТУ - ТЕХНИЧЕСКАЯ ПРОГРАММА:

Должны быть выполнены два (2) дополнительных произвольных Гибрида, один из которых должен включать Сцепление и одна (1) парная акробатика. Они могут быть размещены в любом месте программы

Элемент 1а (M-TRE1a): DD - 2,7. Rocket Split Twirl Spin 180° [Рóкет сплит твирл спин 180

Из позиции **Угол под водой**, ноги перпендикулярны поверхности, выполняется *Траст* в позицию **Вертикаль**. Сохраняя максимальную высоту, ноги быстро разводятся в позицию **Эйрборн шпагат**. Выполняется *Твирл*, одновременно ноги симметрично соединяются в позицию **Вертикаль**. Продолжая движение в том же направлении, выполняется быстрый *Спин 180°* до щиколотки, после чего следует *Вертикальный уход*.



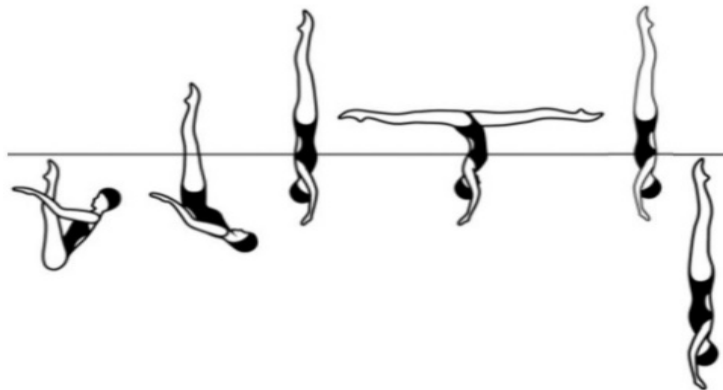
						Total
NVT =	31.0	17.0	30.0	24.0	0	102
PV =	3.04	1.67	2.94	2.35	0	10

Пояснения:

- Все движения выполняются в быстром темпе.
- ВР 11 Позиция **Угол под водой** выполняется с ногами, перпендикулярными поверхности воды.
- ВМ 9 Поправка к действию *Траст*: - допуски на отклонение для движения *Траст* уникальны и допускают отклонения ног от вертикальной линии на 15°.
- Смотри ВМ 9 *Траст*.
- Смотрите раздел "Возврат в вертикальное положение двумя ногами" в Шкале динамических высот для требований к стандарту высоты переходов в воздухе после ВМ 9 *Траст* (см. ГЛАВА II. - 9.5).

Элемент 16 (M-TRE1b): DD - 2,5 Rocket Split Twirl [Рóкет сплит твирл]

Из позиции **Угол под водой**, ноги перпендикулярны поверхности, выполняется *Траст* в позицию **Вертикаль**. Сохраняя максимальную высоту, ноги быстро разводятся в позицию **Эйрборн шпагат**. Одновременно ноги симметрично соединяются в позицию **Вертикаль**. Далее движение в том же направлении, до щиколотки, после чего следует *Вертикальный уход* в том же темпе, что *Траст*.



					Total
NVT=	31.0	17.0	30.0	13.0	91
PV =	3.41	1.87	3.30	1.43	10

Пояснения:

- Все движения выполняются в быстром темпе.

- ВР 11 Позиция **Угол под водой** выполняется с ногами, перпендикулярными поверхности воды.

поверхности воды.

ВМ 9 Поправка к действию *Траст*: - допуски на отклонение для движения *Траст* уникальны и допускают отклонения ног от вертикальной линии на 15°.

- Смотри ВМ 9 *Траст*.

Пояснения:

- Все движения выполняются в быстром темпе.

- ВР 11 Позиция **Угол под водой** выполняется с ногами, перпендикулярными поверхности воды.

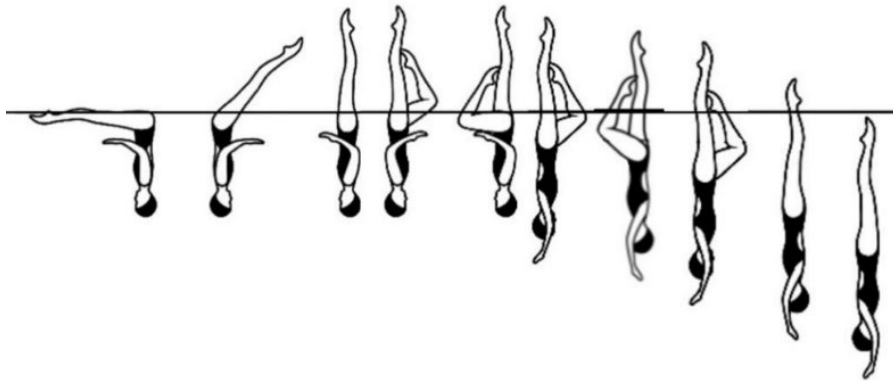
поверхности воды.






ВМ 9 Поправка к действию *Траст*: - допуски на отклонение для движения *Траст* уникальны и допускают отклонения ног от вертикальной линии на 15°.

- Смотри ВМ 9 *Траст*.

Элемент 2а (M-TRE2а): DD 2.4 Front Pike – Vertical 360° Rotation - Full Twist to Bent Knee - Continuous Spin 720° [Фронт пайк – Вёртикал 360 ротэйшн – Фулл твист то бент нии – Континьюос спин 720

Из позиции **Горизонтальный угол** ноги поднимаются в позицию **Вертикаль**, выполняя вращение на 360°. Продолжая в том же направлении, выполняется *Твист 360*, одновременно с этим одна нога сгибается в позицию **Вертикаль с согнутым коленом**. Продолжая в том же направлении, выполняется *Продолжительный спин 720°* (2 оборота), в то время как согнутое колено вытягивается, чтобы соединиться с вертикальной ногой в позиции **Вертикаль**, когда лодыжки достигают поверхности воды, далее вращение продолжается до полного погружения.



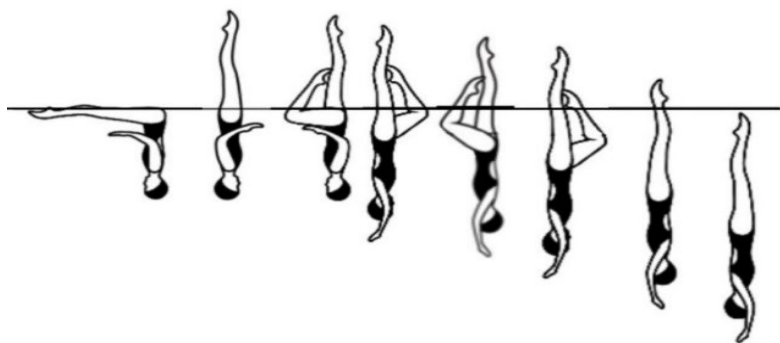
						Total
NVT =		37.0	24.5	24.0	0	85.5
PV =		4.33	2.87	2.81	0	10






Пояснения:

- Все вращения выполняются в одном направлении.
- VM 13f *Продолжительный спин* выполняется быстро.

Элемент 26 (M-TRE2b): DD 2.2 Front Pike – Vertical 180° Rotation – 1/2 Twist to Bent Knee - Continuous Spin 720° [Фронт пайк – Вёртикал 180 ротэйшн – Халф твист то бент нии – Контíньюс спин 720

Из позиции **Горизонтальный угол** ноги поднимаются в позицию **Вертикаль**, выполняя вращение на 360°. Продолжая в том же направлении, выполняется *Твист 180°*, одновременно с этим одна нога сгибается в позицию **Вертикаль с согнутым коленом**. Продолжая в том же направлении, выполняется *Продолжительный спин 720°* (2 оборота), в то время как согнутое колено вытягивается, чтобы соединиться с вертикальной ногой в позиции **Вертикаль**, когда лодыжки достигают поверхности воды, далее вращение продолжается до полного погружения.

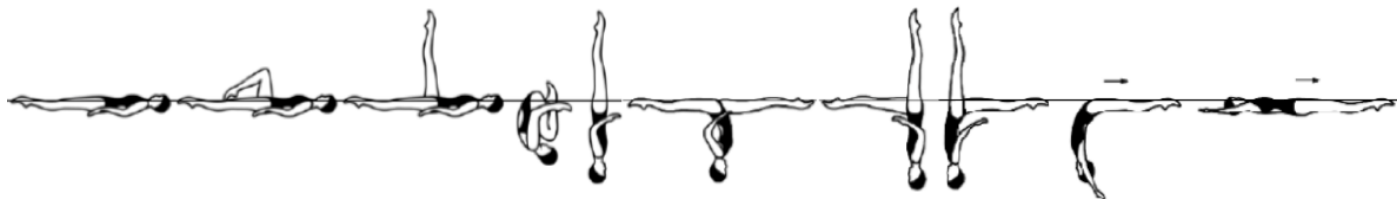


						Total
NVT=		33.0	17.5	24.0	0	74.5
PV =		4.43	2.35	3.22	0	10

Пояснения:

- Все вращения выполняются в одном направлении.
- VM 13f *Продолжительный спин* выполняется быстро.

Выполняется *Балетная нога*, за которой следует частичное сальто назад, когда ноги переходя в позицию **Группировка** пока голени не будут перпендикулярны поверхности воды. Туловище быстро разгибается, в то время как ноги быстро выпрямляются, чтобы прийти в позицию **Вертикаль**, находящуюся посередине между прежней вертикальной линией, проходящей через бедра, и прежней вертикальной линией, проходящей через голову и голени. Ноги симметрично опускаются в позицию **Шпагат**, и без паузы выполняется быстрый поворот бедер на 180°, одновременно с этим передняя нога поднимается, чтобы принять позицию **Рыбий хвост**. Горизонтальная нога быстро поднимается по дуге 180°, чтобы принять позицию **Витязь**. Вертикальная нога опускается в положение **Арка на поверхности воды**, и далее непрерывным движением выполняется переход *из Арки в позицию лежа на спине*.



										Total
NVT=	10.5	11.0	6.0	20.0	17.0	16.5	26.0	18.5	7.0	132.5
PV=	0.79	0.83	0.45	1.51	1.28	1.25	1.96	1.40	0.53	10

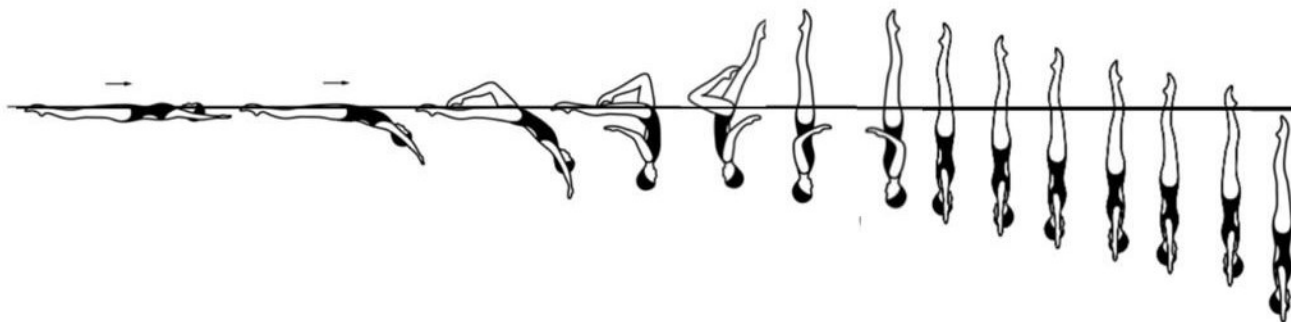
Пояснения:






- Переходы из позиции ВР 9 **Группировка**, в позицию ВР 6 **Вертикаль**, из позиции ВР 16 **Шпагат** в позицию ВР 8 **Рыбий хвост**, и из ВР 8 **Рыбий хвост** для принятия позиции ВР 17 **Витязь** выполняются быстро.

- Балетная нога принимается в соответствии с ВМ 1, стационарно.

Элемент 4а (M-TRE4а): DD — 3,0. Nova Hybrid – Half Twist – Continuous Spin 1080° [Нова хайбрид – Халф твист – Континьюос спин 1080

Из позиции **Лежа на спине** выполняется переход *Арка с согнутым коленом на поверхности воды*. Ноги поднимаются и одновременно соединяются в позицию **Вертикаль**, одновременно выполняется *Твист 360*. Продолжая движение в том же направлении и без паузы, выполняется *Твист 180*. Продолжая движение в том же направлении и без паузы, выполняется *Продолжительный спин 1080°* (3 оборота), до щиколотки. После щиколотки вращение продолжается до полного погружения.



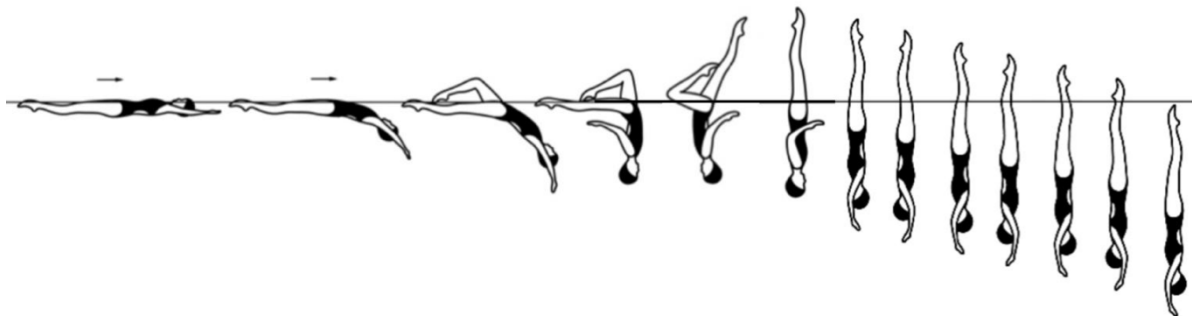
					Total
NVT =	17.5	27.5	21.0	49.0	115
PV =	1.52	2.39	1.83	4.26	10





Пояснение:

- Все вращения выполняются в одном направлении.
- VM 13f *Продолжительный спин* выполняется быстро

Элемент 46 (M-TRE4b): DD — 2.6. Nova Hybrid –Continuous Spin 1080° [Нова хайбрид – Континьюос спин 1080]

Из позиции **Лежа на спине** выполняется переход *Арка с согнутым коленом на поверхности воды*. Ноги поднимаются и одновременно соединяются в позицию **Вертикаль**, одновременно выполняется *Твист 360*. Продолжая движение в том же направлении и без паузы, выполняется *Продолжительный спин 1080°* (3 оборота), до щиколотки. После щиколотки вращение продолжается до полного погружения.



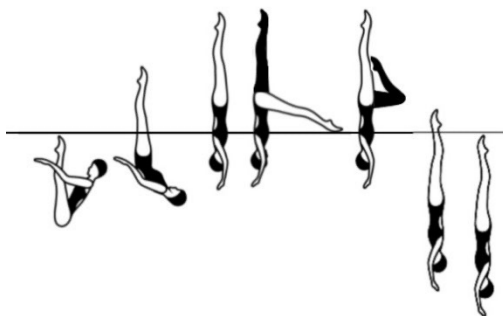
					Total
NVT=		17.5	27.5	49.0	94
PV =		1.86	2.93	5.21	10

Пояснения:

- Все вращения выполняются в одном направлении.
- VM 13f *Продолжительный спин* выполняется быстро

Элемент 5a (M-TRE5a): DD - 2.4. Thrust Fishtail Hybrid Bent Knee to Vertical Spinning 180° [Траст фиштэйл хайбрид бент нии ту вёртикал спіннинг 180]

Из позиции **Угол под водой**, когда ноги перпендикулярны поверхности, выполняется *Траст* в позицию **Вертикаль**. Без потери высоты одна нога быстро опускается в позицию в воздухе среднее между позицией **Боковой рыбий хвост** и позицией **Рыбий хвост**, при этом стопа опущенной ноги касается поверхности воды. Горизонтальная нога быстро поднимается, а вертикальная нога быстро сгибается, чтобы принять позицию **Вертикаль с согнутым коленом**. Выполняется быстрый *Спин 180°*, одновременно согнутое колено вытягивается, чтобы соединиться с вертикальной ногой в позицию **Вертикаль**, когда лодыжки достигают поверхности воды с последующим *Вертикальным погружением*.



						Total	
NVT=		31.0	18.5	17.0	18.0	0	84.5
PV =		3.67	2.19	2.01	2.13	0	10

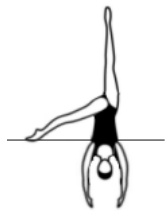
Пояснения:

- Все движения выполняются в быстром темпе.
- ВР 11 Позиция **Угол под водой** выполняется с ногами, перпендикулярными поверхности воды.

ВМ 9 Поправка к действию *Траст*: - допуски на отклонение для движения *Траст* уникальны и допускают отклонения ног от вертикальной линии на 15°.

- Смотри ВМ 9 *Траст*.
- - Смотрите раздел "Возврат в вертикальное положение одной ногой" в Шкале динамических высот для требований к стандарту высоты переходов в воздухе от позиции ВР 8 **Рыбий хвост** до позиции ВР 14с **Вертикаль с согнутым коленом**.

Гибридная воздушная позиция "Рыбий хвост"

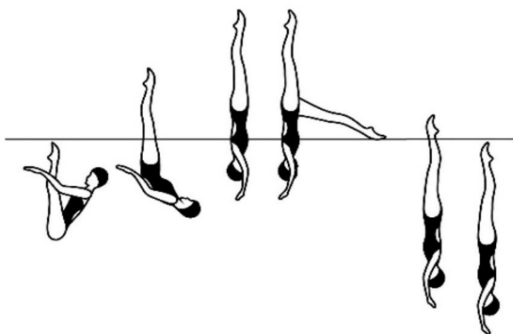


Одна нога быстро опускается в воздушную позицию, среднюю между позицией **Боковой рыбий хвост** и позицией **Рыбий хвост**, при этом стопа опущенной ноги касается поверхности воды. Тело вытянуто в вертикальное положение, а тазобедренные суставы должны находиться на горизонтальной линии

Элемент 56 (M-TRE5b): DD - 2.1

Thrust Fishtail Helicopter Spinning 180° [Траст фиштэйл хеликóптер спíннинг 180]

Из позиции **Угол под водой**, когда ноги перпендикулярны поверхности, выполняется *Траст* в позицию **Вертикаль**. Без потери высоты одна нога быстро опускается в позицию **Рыбий хвост** в воздухе. Выполняется быстрое *Хеликоптер ротейшен спиннинг 180°*, с поднятием горизонтальной ногой в позицию **Вертикаль** во время вращения и завершается, когда лодыжки достигают поверхности воды с последующим *Вертикальным погружением*.



						Total
NVT=		31.0	18.5	17.5	0	67
PV =		4.63	2.76	2.61	0	10

Пояснения:

- Все движения выполняются в быстром темпе.

- ВР 11 Позиция **Угол под водой** выполняется с ногами, перпендикулярными поверхности воды.

поверхности воды.

ВМ 9 Поправка к действию *Траст*: - допуски на отклонение для движения *Траст* уникальны и допускают отклонения ног от вертикальной линии на 15°.

- Смотри ВМ 9 *Траст*.

ГРУППА - ТЕХНИЧЕСКАЯ ПРОГРАММА

Номер Элемента	Вариант Элемент	Название обязательного технического Элемента	DD
1	A	M-TRE1a Flying Fish Hybrid Spinning 180°	2,5
	B	M-TRE1b Flying Fish Hybrid	2,3
2	A	M-TRE2a Vertical - Full Twist to Bent Knee - Full Twist to Vertical – Open 180° - Walkout	2,6
	B	M-TRE2b Vertical - Half Twist to Bent Knee - Half Twist to Vertical – Split – Walkout	2,3
3	A	M-TRE3 Two Fouetté Rotations – Vertical – Continuous Spin 720°	2,6
	B	M-TRE4a Two Fouetté Rotations – Vertical – Spinning 360°	2,3
4		M-TRE4b Butterfly Hybrid	2,9
5	A	M-TRE5a Rocket Split Bent Knee Twirl Hybrid	2,4
	B	M-TRE5b Rocket Split Bent Knee Hybrid	2,1

Дополнительные требования к ГРУППЕ - ТЕХНИЧЕСКАЯ ПРОГРАММА:

- Три (3) дополнительных ГИБРИДА, один из которых должен включать КАДАНС, и один (1) АКРОБАТИЧЕСКИЙ ЭЛЕМЕНТ, которая должна быть выполнена всеми членами команды.

Они могут быть размещены в любом месте программы.

DD для акробатического Элемента не должен быть меньше 2,0, но не более 2,65 (см. Приложение VII).

- КАДАНС (Cadence Action): Одинаковые движения, выполняемые последовательно, одно за другим, всеми членами команды. Если выполняется более одного движения в КАДАНСЕ, они должны быть последовательными и не должны разделяться другими необязательными или обязательными Элементами. Второе движение КАДАНСА может начаться до того, как все члены команды завершат первое движение КАДАНСА, но каждый член команды должен выполнить движение каждого КАДАНСА.

- АКРОБАТИЧЕСКИЙ ЭЛЕМЕНТ: Общий термин для прыжков, бросков, подъемов, стоек, платформ и т.д., которые выполняются как зрелищные гимнастические упражнения и/или рискованные действия и, в основном, с помощью другого спортсмена (спортсменов). Акробатическим Элементом считается движение, которое начинается и заканчивается после того, как все члены команды окажутся в воде.

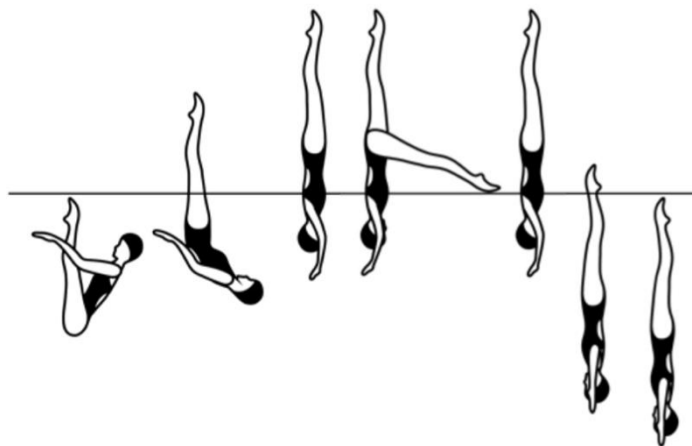
- В программе может быть не более одного (1) круга.

- Направление движения может меняться, если все спортсмены направлены в одну сторону.

- Изменения в движении и направлении движения разрешены только во время смены подводного перестроения, подводных действий, а также при выполнении и завершении круга.

Элемент 1а (Т-TRE1а): DD – 2,5 Flying Fish Hybrid Spinning 180° [Флаинг фиш хайбрид спіннинг 180]

Из позиции **Угол под водой**, когда ноги перпендикулярны поверхности воды, выполняется *Траст* в позицию **Вертикаль** и без потери высоты одна нога быстро опускается в позицию **Рыбий хвост** в воздухе. Без паузы горизонтальная нога быстро поднимается в позицию **Вертикаль**, после чего следует быстрый *Спин 180°* до щиколотки, после чего следует погружение.



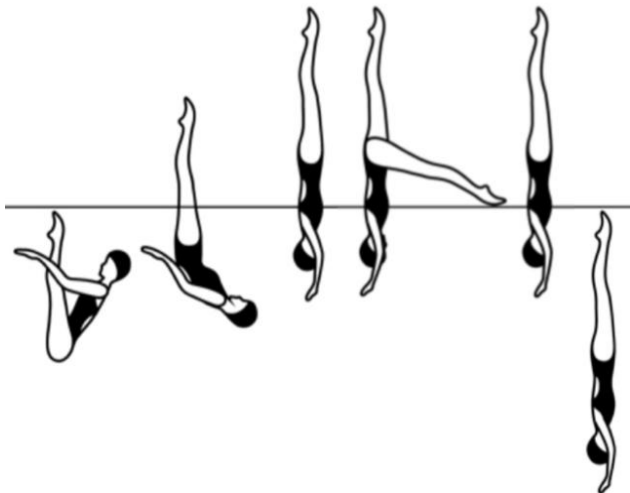
						Total
NVT=	31.0	18.5	14.0	24.0	0	87.5
PV =	3.54	2.11	1.60	2.74	0	10

Пояснения:

- Все движения выполняются в быстром темпе.
- ВР 11 Позиция **Угол под водой** выполняется с ногами, перпендикулярными поверхности воды.
- ВМ 9 Поправка к действию *Траст*: - допуски на отклонение для движения *Траст* уникальны и допускают отклонения ног от вертикальной линии на 15°.
- Смотри ВМ 9 *Траст*.
- Смотрите раздел "Возврат в вертикальное положение двумя ногами" в Шкале динамических высот для требований к стандарту высоты переходов в воздухе после ВМ 9 *Траст*.

Элемент 1б (Т-TRE1b): DD – 2,3 Flying Fish Hybrid [Флáинг фиш хáйбрид]

Из позиции **Угол под водой**, когда ноги перпендикулярны поверхности воды, выполняется *Траст* в позицию **Вертикаль** и без потери высоты одна нога быстро опускается в позицию **Рыбий хвост** в воздухе. Без паузы горизонтальная нога быстро поднимается в позицию **Вертикаль**, после чего следует *Вертикальное погружение*.



						Total
NVT=		31.0	18.5	14.0	13.0	76.5
PV =		4.05	2.42	1.83	1.70	10

Пояснения:

- Все движения выполняются в быстром темпе.

- ВР 11 Позиция **Угол под водой** выполняется с ногами, перпендикулярными поверхности воды.

поверхности воды.

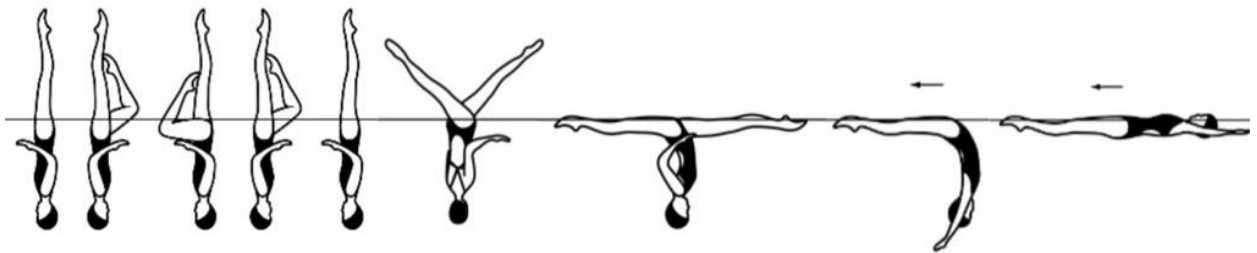
ВМ 9 Поправка к действию *Траст*: - допуски на отклонение для движения *Траст* уникальны и допускают отклонения ног от вертикальной линии на 15°.







- Смотри ВМ 9 *Траст*.

- Смотрите раздел "Возврат в вертикальное положение двумя ногами" в Шкале динамических высот для требований к стандарту высоты переходов в воздухе после ВМ 9 *Траст*.

Элемент 2а (Т-TRE2а): DD - 2.6 Vertical - Full Twist to Bent Knee - Full Twist to Vertical – Open 180° - Walkout [Вёртикал – Фулл твист ту бент нии – Фулл твист ту вёртикал – Оупен180– Волкáут]

Начиная с позиции **Вертикаль**, выполняется *Твист 360*, одновременно с этим одна нога опускается в позицию **Вертикаль с согнутым коленом**. Продолжая в том же направлении, выполняется еще один *Твист 360*, одновременно с этим согнутое колено вытягивается в позицию **Вертикаль**. Продолжая в том же направлении, выполняется *Твист 180*, одновременно с этим ноги симметрично опускаются в позицию **Шпагат**. Далее выполняется *Закрытие в арку*.



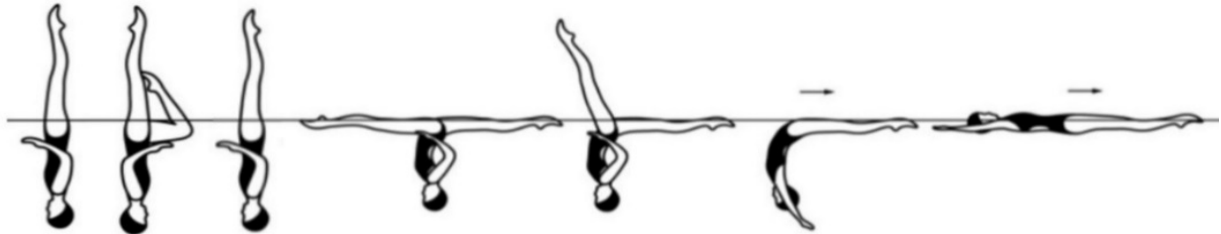
						Total
NVT=	24.5	22.0	20.0	23.0	7.0	96.5
PV =	2.54	2.28	2.07	2.38	0.73	10







Пояснения:

- Все вращения выполняются в одном направлении.

Элемент 2б (T-TRE2b): DD- 2.3 Vertical - Half Twist to Bent Knee - Half Twist to Vertical – Split – Walkout [Вёртикал – Халф твист ту бент нии – Халф твист ту вёртикал – Сплит – Волкаут]

Начиная с позиции **Вертикаль**, выполняется *Твист 1800*, одновременно с этим одна нога опускается в позицию **Вертикаль с согнутым коленом**. Продолжая в том же направлении, выполняется еще один *Твист 180*, одновременно с этим согнутое колено вытягивается в позицию **Вертикаль**. После ноги симметрично опускаются в позицию **Шпагат**. Далее выполняется *Закрытие в арку*.



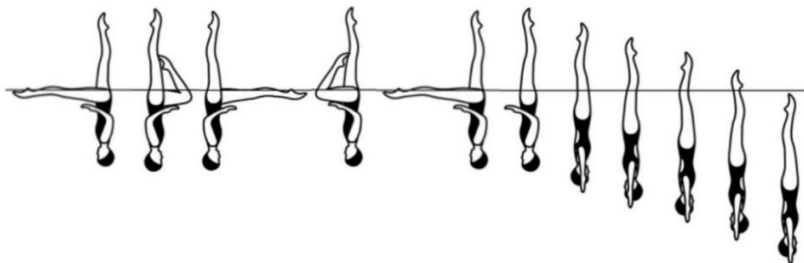
						Total
NVT=	17.5	16.5	17.0	23.0	7.0	81
PV =	2.16	2.04	2.10	2.84	0.86	10






Пояснения:

- Все вращения выполняются в одном направлении.

Элемент 3а (Т-TRE3а): DD – 2,6 Two Fouetté Rotations – Vertical – Continuous Spin 720° [Ту Фуэтэ ротэйшнс – Вёртикал – Континьюос спин 720

Из позиции **Рыбий хвост** выполняются 2 *Фуэте ротейшен* (180°+180°). Горизонтальная нога быстро поднимается в позицию **Вертикаль**. Продолжая движение в том же направлении, выполняется *Продолжительный спин 720°* (2 оборота до щиколотки). После щиколотки вращение продолжается до полного погружения.



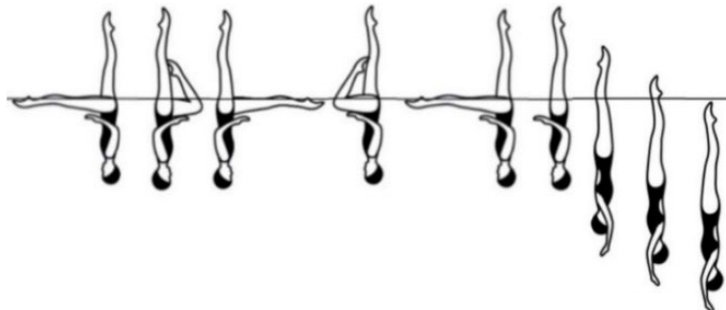
					Total
NVT=	19.0	19.0	20.5	34.0	92.5
PV =	2.05	2.05	2.22	3.68	10

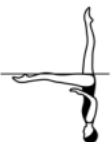




Пояснения:

- Все вращения выполняются в одном направлении.
- См. раздел ВМ 18 *Фуэте ротейшен*.
- При выполнении *Фуэте ротейшен* может использоваться любая нога.
- Вращение в сторону вертикальной ноги означает, что при старте правой горизонтальной ноги необходимо отвести левое плечо назад для начала вращения на 180°. И наоборот, при старте левой горизонтальной ноги для начала вращения на 180° необходимо отвести назад правое плечо.

Элемент 3б (T-TRE3b): DD – 2,3 Two Fouetté Rotations – Vertical – Spinning 360° [Ту Фуэтэ ротэйшнс – Вёртикал – Спіннинг 360]

Из позиции **Рыбий хвост** выполняются 2 *Фуэте ротейшен* (180°+180°). Горизонтальная нога быстро поднимается в позицию **Вертикаль**. Продолжая движение в том же направлении, выполняется *Спин 360°* (1 оборот до щиколотки). После щиколотки выполняется *Вертикальный уход*



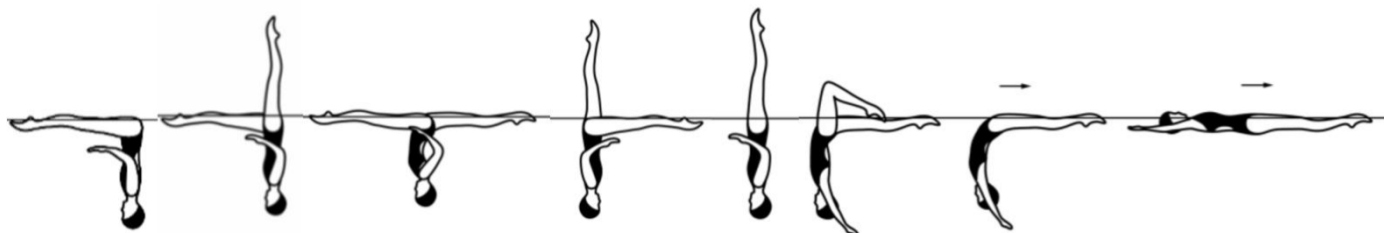
					Total
NVT=	19.0	19.0	20.5	19.0	77.5
PV =	2.45	2.45	2.65	2.45	10

Пояснения:

- Все вращения выполняются в одном направлении.
- См. раздел ВМ 18 *Фуэте ротейшен*.
- При выполнении *Фуэте ротейшен* может использоваться любая нога.
- Вращение в сторону вертикальной ноги означает, что при старте правой горизонтальной ноги необходимо отвести левое плечо назад для начала вращения на 180°. И наоборот, при старте левой горизонтальной ноги для начала вращения на 180° необходимо отвести назад правое плечо.

Элемент 4 (T-TRE3): DD – 2.9 Butterfly Hybrid [Баттерфлай Гибрид]

Гибрид Баттерфляй должен выполняться быстро. Из позиции **Горизонтальный угол** одна нога поднимается в позицию **Рыбий хвост**. Горизонтальная нога поднимается по дуге 180° назад, а вертикальная нога опускается вперед, чтобы принять позицию **Шпагат**. Без паузы выполняется поворот бедер на 180°, одновременно с этим передняя нога поднимается, чтобы принять позицию **Рыбий хвост**. Продолжая в том же направлении, выполняется поворот на 180°, в то время как горизонтальная нога поднимается в позицию **Вертикаль**. Ноги одновременно опускаются в позицию **Арка с согнутым коленом**. (**Примечание:** позицию **Арка с согнутым коленом** можно выполнять, используя любую ногу). Согнутое колено выпрямляется до позиции **Арка на поверхности воды** и непрерывным движением выполняется переход из *Арки* в *позицию лежа на спине*.



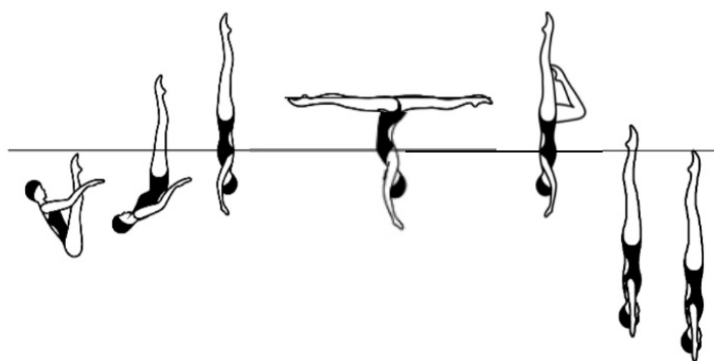
								Total
NVT=	14.5	20.0	16.5	23.5	21.0	11.5	7.0	114
PV =	1.27	1.75	1.45	2.06	1.84	1.01	0.61	10

Пояснения:

- Гибрид Баттерфляй должен выполняться быстро.
- ВР 14d) позиция **Арка с согнутым коленом** может быть принята с использованием любой ноги

Элемент 5а (Т-TRE5а): DD - 2.4. Rocket Split Bent Knee Twirl Hybrid
 [Рóкет сплит бент нйи твирл хайбрид]

Из позиции **Угол под водой**, когда ноги перпендикулярны поверхности воды, выполняется *Траст* в позицию **Вертикаль**. Сохраняя максимальную высоту, ноги быстро разводятся, чтобы принять позицию **Эйрбон шпагат**, после чего следует *Твирл 180°*, чтобы принять позицию **Вертикаль с согнутым коленом в воздухе**, с согнутой передней ногой. Быстрое *Вертикальное погружение* выполняется, одновременно с приставлением согнутой ноги к вертикальной ноге, завершается, когда лодыжки достигают поверхности воды, за которым следует *Вертикальное погружение*.



						Total
NVT=	31.0	17.0	25.0	9.0	0	82
PV =	3.78	2.07	3.05	1.10	0	10

Пояснения:

- Все движения выполняются в быстром темпе.

- ВР 11 Позиция **Угол под водой** выполняется с ногами, перпендикулярными поверхности воды.

поверхности воды.

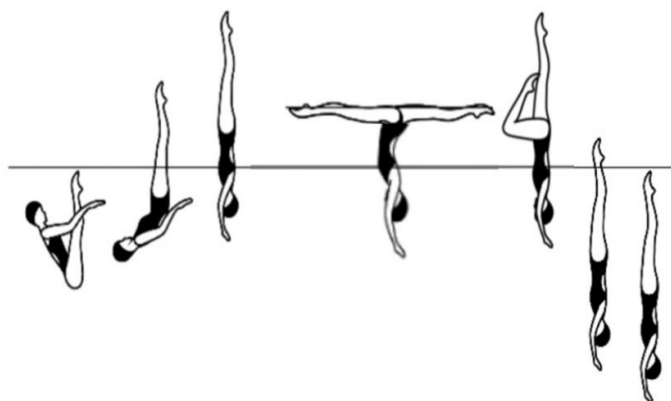
ВМ 9 Поправка к действию *Траст*: - допуски на отклонение для движения *Траст* уникальны и допускают отклонения ног от вертикальной линии на 15°.

- Смотри ВМ 9 *Траст*.

- Смотрите раздел "Возврат в вертикальное положение одной ногой" в Шкале динамических высот для требований к стандарту высоты переходов в воздухе после ВМ 9 *Траст*.

Элемент 5б (Т-TRE5b): DD - 2.1 Rocket Split Bent Knee Hybrid [Рóкет сплит бент нии хайбрид]

Из позиции **Угол под водой**, когда ноги перпендикулярны поверхности воды, выполняется *Траст* в позицию **Вертикаль**. Сохраняя максимальную высоту, ноги быстро разводятся, чтобы принять позицию **Эйрбон шпагат**, после чего передняя нога быстро сгибается, а задняя быстро поднимается до вертикального положения, чтобы принять позицию **Вертикаль с согнутым коленом в воздухе**. Быстрое *Вертикальное погружение* выполняется, одновременно с приставлением согнутой ноги к вертикальной ноге, завершается, когда лодыжки достигают поверхности воды, за которым следует *Вертикальное погружение*.



						Total
NVT=	31.0	17.0	13.0	9.0	0	70
PV =	4.43	2.43	1.86	1.29	0	10

Пояснения:

- Все движения выполняются в быстром темпе.

- ВР 11 Позиция **Угол под водой** выполняется с ногами, перпендикулярными поверхности воды.

поверхности воды.

ВМ 9 Поправка к действию *Траст*: - допуски на отклонение для движения *Траст* уникальны и допускают отклонения ног от вертикальной линии на 15°.

- Смотри ВМ 9 *Траст*.

- Смотрите раздел "Возврат в вертикальное положение одной ногой" в Шкале динамических высот для требований к стандарту высоты переходов в воздухе после ВМ 9 *Траст*.

18. АКРОБАТИЧЕСКАЯ ГРУППА

Акробатическая Группа полюбилась зрителям и была переименована из Хайлайта, чтобы способствовать популяризации мощной и инновационной Акробатики, которую спортсмены теперь выполняют в воде.

Акробатическая Группа позволяет спортсменам и тренерам использовать различные навыки, чтобы продемонстрировать свой творческий потенциал, мощь и выносливость в воде.

Заявленная сложность и оценка сложности этой программы основаны исключительно на Акробатике. Гибриды, исполненные в этой программе, будут отражены в только в оценке за Художественное Впечатление.

В целом, Акробатика делится на четыре (4) группы: воздушная, баланс, комбинированная и платформы. Для выполнения Акробатической Группы требуется в общей сложности семь (7) Акробатических Элементов, и по крайней мере по одной (1) из каждой из этих групп должно быть представлено в программе. Команды могут выполнять любые Гибриды, но без заявленной сложности, которая не будет учитываться в оценках за Сложность.

18.1 Общие требования

- В акробатической группе участвуют от четырех (4) до восьми (8) спортсменов, выполняющих заданное количество Элементов
- Акробатические группы выполняются только в возрастных категориях Женщины/Мужчины, Юниорки/Юниоры
- Временные ограничения как указано в пункте AS 14.1.5: **3:00 (три минуты)**
- Обязательные Элементы №1 - №7 могут быть выполнены в любом порядке
- Как и во всех программах, в Карточке Тренера должны быть указаны Элементы в соответствии с приложением III к правилам AS и выбранный порядок выполнения Элементов и Транзишенов.

Обратите внимание, что заявленная сложность в этой программе основана исключительно на Акробатике.

18.2 Элементы Акробатической Группы

В Акробатической Группе требуется выполнения 7 (семи) обязательных произвольных Элементов: Акробатических Групповых Движений:

- Четыре (4) акробатических движения, состоящих из одного (1) из каждой Акробатической группы (А, В, С и Р)
- Три (3) акробатических движения (групповых) по произвольному выбору

- Гибриды произвольные и не имеют заявленной сложности

Акробатические движения – это общий термин для прыжков, бросков, подъемов, стыков, платформ и т.д., которые выполняются как зрелищные гимнастические трюки и / или рискованные действия и в основном выполняются с помощью другого спортсмена (ов).

Групповой Акробатический Элемент рассматривается как Элемент, в котором участвуют по крайней мере четыре (4) спортсмена или более (например: три (3) базовых пловца плюс один (1) Основной пловец; или два (2) основных пловца плюс один (1) вспомогательный пловец, который толкает одного (1) базового пловца). Командные акробатические движения должны начинаться и заканчиваться в воде. Все остальные действия рассматриваются как парная акробатика или парные действия с помощью.

18.3 Судейство Акробатических Групп

Как и во всех программах, две (2) бригады из пяти (5) судей будут исполнять обязанности и выставять оценки:

1. Первая бригада: **Элементы**
2. Вторая бригада: **Художественное Впечатление**

Две (2) группы из трех (3) Технических Контролеров должны обслуживать сессию Акробатической Группы:

1. **Технические Контролеры Сложности (DTCs)**, которые проверяют количество и заявленную сложность Элементов, а также порядок выполнения Транзишенов и Элементов.
2. **Технические Контроллеры Синхронности (STCs)**, которые регистрируют количество и тип наблюдаемых ошибок синхронности (неодинаковых действий).

18.3.1 Бригада судей по Элементам

Бригада судей по Элементам присуждает одну (1) оценку за выполнение каждого Элемента. В Акробатических Группках оцениваемыми Элементами являются все Акробатические движения. Обратите внимание, что судьи по Элементам **не** оценивают Гибриды, если они включены в Акробатические Группы.

Исполнение — это уровень совершенства, демонстрируемый владением спортсменом узкоспециализированными навыками. Исполнение зависит от того, насколько хорошо спортсмены выполняют выбранную ими Акробатику. Исполнение Акробатики оценивается по тем же принципам, что и другие Элементы.

Судья должен быть осторожен, оценивая все Акробатическое действие, от подготовки до завершения. Судьи оценивают достигнутую позицию или устойчивую платформу, на которой пловец находится под контролем на вершине.

Вся Акробатика должна четко демонстрировать высоту, хронометраж и контроль с эффективностью движений при исполнении. Смотрите шкалу высоты в акробатике в разделе 15.2.4 и разделе 15.2.6 для сбавок в акробатике.

Обратите внимание, что, если попытка выполнить акробатическое действие предпринята, но оно не выполняется или может считаться полным провалом, или неясно, какая акробатика должна была быть выполнена, судьи по Элементам выставят оценку 3,0 (минимальный балл).

Для получения общей информации о судействе Элементов, включая акробатику, пожалуйста, обратитесь к разделу, посвященному судейству Элементов данного Руководства.

18.3.2 Бригада судей по Художественному Впечатлению

Бригада судей по художественному впечатлению выставляет три отдельных оценки, одну (1) за

Хореографию и Музыкальность, одну (1) за **Исполнение** и одну (1) за **Транзишены**.

Дизайн движений и структур внутри Акробатической группы должны воздействовать на аудиторию, создавая эстетический и удивляющий эффект.

Комбинация Элементов, необходимых в Акробатической группе (семь (7) Акробатических движений), должна включать в себя использование всевозможных вариаций построения и движений, с творческим подходом к специализированным навыкам произвольных Транзишенов, Гибридов, рисунков, которые привели бы к успеху в хореографии.

В Акробатических Группах спортсмены демонстрируют свое мастерство в акробатике в сочетании с творческими приемами Гибридов и Транзишенов.

Транзишены – это связующие действия между Элементами. Эти переходные действия следует использовать при переходе от одного Элемента к другому с использованием двигательных приемов, гребков, комбинаций балетных ног, действий с гибкостью на поверхности и перестроений. Транзишены не только соединяют один Элемент со следующим, но и являются основным вкладом в охват бассейна; Транзишены так же важны, как и Элементы. Они являются тем связующим звеном, которое объединяет всю программу воедино. Общую информацию о том, как оценивать Художественное Впечатление, смотрите в разделе 16.

19. Комби

В Комби должно быть от четырех (4) до десяти (10) спортсменов, которые выполняют комбинацию программ.

Программы состоят из заранее определенного количества Элементов (как указано в пункте AS 4.4), поставленных под музыку (см. Приложение III).

Эта дисциплина предназначена только для возрастных групп «Юноши/Девушки» и "до 13 лет".

В комби важно исполнение, однако в основе этой дисциплины лежит художественное впечатление.

19.1 ОБЩИЕ ТРЕБОВАНИЯ

1. Временные ограничения, как в **ASAG 5** - 3:00 минуты
2. Старт может быть на помосте или в воде, или в сочетании того и другого.
3. Все последующие части должны начинаться в воде.
4. Новая часть начинается в непосредственной близости от предыдущей части.
5. Как и во всех программах, на Карточке Тренера должны быть показаны Элементы и Транзишены в выбранном порядке выполнения.
6. Программа должна отражать Тему, которая должна быть указана в Карточке Тренера.
7. По крайней мере, в двух (2) частях должно быть менее трех (3) спортсменов, и по крайней мере в двух (2) частях должны участвовать все спортсмены.

Чтобы две (2) или более части считались состоящими менее чем из трех (3) спортсменов, все остальные спортсмены должны держать неподвижную позу или выполнять другое движение, которое не нарушает действий основных спортсменов, выполняющих эту часть. Требуемой продолжительности времени нет, но рекомендуется использовать как минимум три (3) секунды. Термин “части” относится к различным секциям с разным количеством спортсменов, которые составляют программу Комби.

8. Элементы, предписанные для Комби, как указано в приложении III к Правилам AS:

Категория Юноши 13-16 лет/Девушки 13-15 лет:

- Четыре (4) акробатических движения, и
- ТОЛЬКО один (1) сольный Гибрид, один (1) дуэтный Гибрид и три (3) групповых Гибрида (требуется минимум четыре (4) спортсмена)

Категория до 13 лет:

- Три (3) акробатических движения
- ТОЛЬКО один (1) сольный Гибрид, один (1) дуэтный Гибрид и три (3) групповых Гибрида (требуется минимум четыре (4) спортсмена)

– Акробатические Элементы любой группы (произвольный выбор) не могут иметь заявленную сложность (DD) выше указанной ниже:

- Группа А – 2.65
- Группа В – 2.60
- Группа С – 2.45
- Группа Р – 2.50

Информацию об акробатических движениях и присвоенных им значениях сложности смотрите в акробатическом каталоге World Aquatics Acrobatics. Значения сложности могут быть скорректированы World Aquatics по мере необходимости.

Цель дисциплины «Комби» состоит в том, чтобы быть произвольной, с ограниченными правилами и предписаниями, при этом особое внимание уделяется художественному впечатлению и сменами между частями.

Термин “смена” относится к переходу с одной части на следующую. Смены можно рассматривать как связующее звено для соединения частей «головоломки», чтобы создать целостную, плавную и художественно-значимую программу, соответствующую заявленной теме. Намерение состоит в том, чтобы программа протекала плавно и была логичной, не требуя от судей или телекамер поиска следующего спортсмена. Дистанция между спортсменами должна быть безопасной для них самих, особенно при групповых сменах. В то же время очевидное расстояние между сменами частей повлияет на плавность программы и, следовательно, на оценку судей, а также повлечет за собой наложение штрафа на основании решения рефери.

19.2 СУДЕЙСТВО КОМБИ

Как и во всех программах, две (2) бригады из пяти (5) судей обслуживают соревнования и выставляют оценки:

1. Первая бригада: **Элементы**
2. Вторая бригада: **Художественное впечатление**

Две (2) группы из трех (3) Технических Контролеров должны обслуживать проведение дисциплины Комби:

3. **Технические Контролеры сложности (DTCs)**, которые проверяют количество и заявленную сложность Элементов, а также порядок выполнения Транзишенов и Элементов

4. **Технические Контроллеры Синхронности (STCS)**, которые регистрируют количество и тип наблюдаемых ошибок синхронности (неодинаковых действий)

19.2.1 Бригада Элементов

Судьи по Элементам присваивают один (1) балл за выполнение каждого Элемента, необходимого для Комби – Акробатики и Гибридов.

Исполнение – это уровень совершенства в выполнении узкоспециализированных навыков.

Для общей информации по судейству исполнения Элементов смотрите главу 3, пункт 15.

19.2.2 Бригада Художественного Впечатления

Судьи по Художественному Впечатлению выставляют по одной оценке за каждый из трёх компонентов:

1. Хореография и Музыкальность

Хореография – это творческое умение составлять программу, сочетающую в себе художественные и технические компоненты. Это включает в себя разнообразие и креативность в Гибридах и Транзишенах, дизайн и переплетение всех движений, а также покрытие бассейна.

Музыкальность охватывает использование и интерпретацию музыки, выражение музыкального настроения, использование музыкальной структуры, а также синхронизацию с музыкой. Насколько хорошо спортсмен в каждой части интерпретирует музыку?

Каждая программа должна интерпретировать определенную тему и тренерам нужно указывать ее в Карточке Тренера. Имеет ли смысл эта тема? Соответствует ли общий ход программы теме?

Смены (переход от одной части к другой) являются характерной чертой этого типа программы. Таким образом, судьи должны учитывать хореографию при сменах (переходов от одной части к другой) как ключевой фактор при оценке комби:

Судьям следует учитывать разнообразие смен (переходов от одной части к другой). Проводятся ли групповые смены с участием разного количества спортсменов?

• *Существует ли разнообразие в ходах, используемых в рамках смен частей? Являются ли смены между частями творческими и уникальными или предсказуемыми? Есть ли здесь Элемент неожиданности?*

Судьям также следует учитывать:

• Разнообразие и креативность движений. Более сильные атлеты продемонстрируют энергичные, оригинальные, изобретательные движения в частях и сменах (переходах от одной части к другой).

• Всегда ли одни и те же спортсмены используются для соло / дуэта / трио и основных партий или во всех партиях используются разные спортсмены?

• Количество и порядок расположения частей. Не слишком ли много деталей, чтобы судьи не было времени оценить то, что делается? Чередуются ли партии с участием менее трех (3) спортсменов между командными частями или есть несколько сольных/дуэтных партий подряд?

• Протекает ли программа логически и охватывает ли весь бассейн или она фрагментирована на части с отсутствием логического движения? Насколько хорошо части сплетены вместе? Все части должны гармонично сочетаться. Каждая часть должна казаться необходимой для того, чтобы программа казалась целостной.

• Является ли программа цельной, когда каждая часть и смена протекают плавно и усиливают общее впечатление от программы? Хорошо ли каждая часть работает вместе?

2. Представление

Рассмотрите манеру, в которой спортсмены представляют программу зрителям, полное доминирование над выполнением программы. На протяжении каждой части музыки спортсмены в идеале должны демонстрировать ПОЛНОЕ ВЛАДЕНИЕ собой, заставляя судей наблюдать за ними. В дополнение к спортсменам, выполняющим в данный момент часть программы, ожидающие спортсмены также должны создавать ощущение, что они вовлечены и являются частью программы.

Судьи также оценивают:

- Эффективность, мощь и уровень энергии. Меняется ли уровень исполнения, мощь и энергозатраты внутри отдельных частей или по мере выполнения программы?
- Выполняются ли части с менее чем тремя (3) спортсменами лучше, чем части с четырьмя (4) или более спортсменами, или наоборот?

3. Транзишены

Судьи должны учитывать артистизм и мастерство выполнения разнообразных и целенаправленных движений, толчков и гребков, которые связывают Элементы программы. Отсутствие креативности и разнообразия в Транзишенах отрицательно скажется на сменах (перестроения на поверхности воды, сцепления).

Судьи также оценивают:

- Как исполняется переход от одной части к другой, протекает ли все гладко и начинается ли там, где закончилась предыдущая часть?
- Насколько четкие формации рисунков между сменами?

Шкала оценок для смен частей в Комби

Приведенная ниже шкала оценок для смен частей должна учитываться судьями как в оценке за Транзишены (когда смена происходит во время Транзишенов), так и в оценке за Хореографию и Музыкальность.

Категория	Оценка	Описание
Идеально, Почти идеально, Отлично	9.0-10	Удивительные смены, неожиданный фактор "ВАУ": нет отвлечения во время смен, спортсмены просто "исчезают", когда заканчивают, и "появляются", чтобы начать
Очень хорошо	8.0-8.75	Очень хорошие и интересные смены, нет времени ожидания, но более очевидно, что происходит; некоторое отвлечение спортсменов во время смены
Хорошо	7.0-7.75	Хорошие, но несколько предсказуемые смены, минимальное время ожидания, возможно, слишком долгое пребывание на одной стороне бассейна, некоторое отвлечение спортсменов во время самой смены.
Достаточно	6.0-6.75	Обычные и предсказуемые смены с длительным ожиданием, спортсмены, заканчивающие часть, и те, кто начинает часть, отвлекают
Удовлетворительно	5.0-5.75	Смены удовлетворительны и просты и требуют много времени ожидания (погружение тела, чтобы закончить часть, ожидание и всплытие, чтобы начать следующую часть); заходы и выплывы неудобные
Недостаточно	4.0-4.75	Смены частей не связывают между собой программу, выглядят как отдельные разделы с отсутствием связи

20. Смешанные дуэты (произвольная программа)

Все правила, бригады и судейство программ в Смешанных дуэтах (произвольная программа) такие же, как и в Женских Дуэтах (произвольная программа).

Судейство Элементов такое же, как и для Женского Дуэта (произвольная программа). Существует девять (9) Элементов, которые оцениваются судейской бригадой Элементы, включая:

- Шесть (6) Гибридов, один (1) из которых должен включать сцепление (обратитесь к Вводному руководству по применению заявленной сложности для получения дополнительной информации о сцеплениях), и
- Три (3) Парных Акробатики (один (1) подъем, один (1) бросок/прыжок и один (1) произвольный выбор).

Программы также должны включать два (2) (или более) сцеплений на поверхности с перемещением, которые считаются Транзишенами (без штрафа за дополнительные сцепления на поверхности с перемещением, которые применяются к Элементам). Эти движения оцениваются только бригадой судей по Художественному Впечатлению.

Судьи по Художественному Впечатлению, как и в случае с Женским Произвольным Дуэтом, оценивают Смешанный Произвольный Дуэт по трём критериям: **Хореография и Музыкальность, Исполнение и Транзишены**. В рамках этих оценок судьи должны учитывать уникальные способности спортсменов к:

- Демонстрации как мужчин, так и женщин в уникальных взаимодействиях
- Представлению своего собственного стиля исполнения
- Установлению четкой связи между ними на протяжении всего выступления
- Созданию незабываемых моментов
- Способности оказывать сильное эмоциональное воздействие
- Способности дополнять друг друга, демонстрируя силу, гибкость и мощь

Разница в размерах спортсменов может иметь место и не должна рассматриваться как проблема, а скорее как возможность расширить концепцию взаимодействующих действий.

Наконец, Смешанный Дуэт (произвольная программа) допускает разнообразие в творчестве и инновациях программы, но важным фактором для рассмотрения является то, насколько хорошо сбалансированна концепция программы. Программа должна демонстрировать баланс в выборе действий, должна быть организована таким образом, чтобы она казалась завершенной, и должна охватывать концепцию мужчины и женщины, демонстрирующих яркое, инновационное проявление артистизма и атлетизма.

21. ГЛОССАРИЙ ТЕРМИНОВ

Фигуры – это установленные WA (World Aquatics) набор позиций и переходов, указанных в приложении 1, обязательных к исполнению в возрастных категориях 13-15/16 лет и до 13 лет.

Техническая программа – программа, выполняемая под музыку с обязательным набором технических обязательных Элементов, описанных в приложении 2, а также иными, также заранее определенными произвольными Элементами (Гибриды и акробатические Элементы) и свободный выбор транзишенов.

Произвольная программа – программа, выполняемая под музыку, с заранее определенным количеством Элементов (Гибриды и акробатические Элементы), а также свободный выбор транзишенов.

Акробатическая группа – вид программы для возрастной категории юниоры, юниорки; мужчины, женщины, выполняемый под музыку, согласно регламенту.

Комби – вид программы для возрастной категории 13-15/16 лет и до 13 лет, выполняемый под музыку, в соответствии с регламентом.

Технический обязательный Элемент – это установленные WA (World Aquatics) набор позиций и переходов указанных в приложении 2 и обязательных к исполнению в технических

программах.

Произвольный обязательный Элемент – это Гибрид (связка) и акробатический Элемент, обязательные к исполнению в программе

Акробатический Элемент – это Элементы, описанные в приложении 4, которые выполняются в групповых видах произвольной и технической программы.

Парная акробатика – это Элементы, выполняемые 2-3 членами команды и описанные в приложении 4.

Дополнительный Элемент – это Элементы, указанные дополнительно, для отдельных видов программ, обязательные к исполнению, но не имеющие отдельного коэффициента сложности и не имеющие отдельной оценки за исполнение.

Обязательный компонент – это определенное движение или набор движений обязательные к исполнению в одном из произвольных Элементов

Гибрид Hybrid [Хайбрид] – Связка. Под связкой понимается сочетание трех или более движений, выполняемых нижними конечностями (ногами) с преднамеренной задержкой дыхания (голова ниже уровня бёдер).

Транзишен (Transition) -, Эгбитэ и выпрыгивания, горизонтальные движения по поверхности с 1-2 движениями нижних конечностей с непреднамеренной задержкой дыхания (кувырки, удары, и т. д.) считаются. Движения транзишенов – это все движения, выполняемые между Элементами.

Гибриды (Hybrids)

Гибрид Hybrid [Хайбрид] – Связка. Под связкой понимается сочетание трех или более движений, выполняемых нижними конечностями (ногами) с преднамеренной задержкой дыхания (голова ниже уровня бёдер). Горизонтальные движения по поверхности с 1-2 движениями нижних конечностей с непреднамеренной задержкой дыхания (кувырки, удары, и т. д.) считаются **Транзишеном** (Transition).

Компонент Гибрида Hybrid component [Хайбрид компóнент] – Одна из трёх составляющих сложности Hybrid.

Базовая оценка Base mark [Бэйз марк] – Базовая оценка это необходимое и достаточное числовое значение сложности связки, основанное на **Количестве движений** (Number of movements) и **Времени под водой** (Time underwater).

Количество движений Number of movements [Нáмбер оф мýвментс] – Количество движений в Hybrid.

Время под водой Time underwater [Тáйм андервóтер] – Время, проведённое под водой. Рассчитывается в общем случае от вдоха перед уходом под воду до первого вдоха после выхода из под воды.

Движение Movements [Мувментс] – Движение. Выраженное изменение в позиции или направлении нижних конечностей (ног) спортсмена, запланированное в программе.

Траст Thrust [Траст] – Выталкивание.

Кэтчинг Catching [Кэтчинг] – Четкая остановка.

Ротэйшен Rotation [Ротэйшн] – Вращение.

Твист Twists, [Твистс] – Вращения, выполняемые на определенной (устойчивой) высоте. Тело остаётся на его продольной оси в течение всего вращения. Допустимая погрешность при выполнении Twist – $\pm 1/4$ вращения (90°)

Спин Spins, [Спинс] – Вращения, выполненные в вертикальной позиции с изменением высоты (Восходящие или нисходящие вращения) Тело остаётся на его продольной оси в течение всего вращения.

Твирл Twirls [Твирлс] – Быстрый Twist.

Свирл Swirls [Свирлс] – Вращение в позиции, при которой тело не выровнено по его вертикальной оси.

Движение вниз - Descending [Десэндинг] – Нисходящий/нисходящее .

Движение вверх Ascending [Асэндинг] – Восходящий/восходящее.

Комбинированный Combined [Комбáйнд] – Нисходящее вращение, как минимум на 360° , за которым без паузы следует соответствующее (по количеству вращений/градусу) восходящее вращение в том же направлении. Восходящее вращение должно достигать той же высоты, с которой начинается нисходящее вращение.

Реверс комбинированный Reverse Combined [Ревёрс комбáйнд] – Восходящее вращение, как минимум на 360° , за которым без паузы следует соответствующее (по количеству вращений/градусу) нисходящее вращение в том же направлении.

В двух направлениях Two-Direction [Ту-дирéкшн] – Вращение, при котором после вращения в одном направлении следует соответствующее (по количеству вращений/градусу) в другом направлении.

Анбаланс Unbalanced [Анбэлэнсд] – Вращение, при котором тело выровнено по его вертикальной оси, но выполняется с наклоном в вертикальной или сагитальной плоскостях.

Гибкость Flexibility [Флексибáлити] – Движение, использующее максимальный диапазон движения сустава.

Шпагат Split [Сплит] – см. Базовые позиции.

Закрытие в арку Walkout Front [Волкáут фронт] – см. Базовые позиции.

Ариана ротейшн Ariana rotation [Ариана ротэйшн] – см. Базовые позиции.

Витязь Knights [Найтс] – см. Базовые позиции.

Эйрборн Airborne Weight [Эйрбóрн вейт] – Позиции или движения в воздухе.

Удержание высоты Sustained height [Сустэйнд хайт] – Постоянная устойчивая высота.

Изолированные движения Isolated movements [Изолэйтед мўвментс] – Движения какой-либо частью тела при стабильном положении другой части тела (каталинный поворот, движения одной ногой в кране, фламинго, вертикали и т.д.)

Сцепления Connection [Коннэкшн] – Соединение спортсменов друг с другом во время выполнения движения.

Face-to-face connection [Фейс-ту-фейс коннэкшн] – Соединение, выполняемое в вертикальной позиции лицом к лицу.

One-leg back connection [Уан-лэг бэк коннэкшн] – Соединение одной ногой, выполняемое в вертикальной позиции спиной к спине или боком друг к другу.

Two-leg connection [Ту-лэг коннэкшн] – Соединение обеими ногами, выполняемое в вертикальной позиции.

Rotation vertical connection [Ротэйшн вёртикал коннэкшн] – Соединение в вертикальной позиции, во время выполнения вращения, как минимум на 180° градусов, на максимальной высоте.

Бонус Bonus [Бонус] – Hybrid component, добавляющий дополнительные модификаторы (компоненты) сложности в зависимости от программы.

Продвижение [Трэвеллинг] – Перемещение всех спортсменов на 1 метр или более во время выполнения связки. Перемещение во время выхода (Walkout, torpedo/propeller, и т. д.) не учитывается.

Углы Angles [Энглс] – Углы.

Простые Simple angles [Симпл энглс] – Простые углы определяются как углы, выполняемые с прямыми ногами в продольной плоскости (движения вперед или назад) или фронтальной плоскости (боковые или фронтальные движения) с одной или двумя ногами.

Сложные Complex angles [Комплéкс энглс] – Сложные углы имеют следующее наполнение:

Движения крупных суставов по различных осям и плоскостям

Позиции, в которых несколько суставов находятся под углом (пальцы ног, голеностоп, колено, бедро...)

Hybrids, в которых есть микро движения одного из суставов (например колена)

Включающие значительное или непрерывное смещение центра тяжести.

Углы, которые включают несбалансированные движения

Расположение Placement [Плэйсмент] – Момент в программе, в который выполняется связка. Бонус применяется в случае нахождения связки в последних 20 секундах программы. Связка должна начинаться в течение этих 20 секунд.

Синхронность Synchronization [Синхронизэйшн] – Бонус применяется только для групп. Синхронизация части или всего Hybrid означает, что все спортсмены выполняют одинаковые движения в одно и то же время. Равные движения (одинаковые ноги) в разных направлениях (лицом в разные стороны) считаются синхронизированными движениями.

Частичная Partial Synchronisation [Пáрчиал синхронизэйшн] – Этот бонус начисляется за полностью синхронизированную часть Hybrid, состоящую как минимум из 7 или более движений.

Полная Full Synchronisation [Фулл синхронизэйшн] – Этот бонус начисляется за полностью синхронизированный Hybrid (допускается максимум 3 асинхронных движения). Бонус начисляется только за Гибриды с 7-19 (уровень 2), 20-29 (уровень 3) или 30+ (уровень 4) движений.

Перестроения Pattern Changes [Пáттерн чéнджес] – Изменения расстановки (рисунка), обусловленные сменой пространственных положений членов команды.

Простое Simple pattern change [Симл пáттерн чендж] – Pattern Change, когда спортсмены видят друг друга и могут контролировать точность изменения расстановки (рисунка).

Сложное Complex pattern change [Комплéкс пáттерн чендж] - Переход от крупных рисунков к компактным и от компактных рисунков к крупным рисункам. Слепые изменения расстановки (рисунков), когда спортсмены не видят друг друга во время выполнения Pattern Change спиной или боком друг к другу.

ГЛАВА IV – Рекомендации для Рефери

22. Общие принципы

Чтобы быть эффективным Рефери в синхронном плавании, судья должен демонстрировать следующее:

- Знать правила и как их применять.
- Обладать здравым смыслом и уметь его применять.
- Уметь анализировать проведение соревнований до, во время и после мероприятия.
- Быть дипломатичным во всех взаимодействиях с официальными лицами, тренерами, спортсменами и организаторами.
- Обладать способностью к совместной работе в командной среде.
- Владеть английским языком как официальным языком World Aquatics. (для международных судей)
- Быть готовым делиться знаниями и способствовать обучению на протяжении всего мероприятия.
- Обеспечивать безопасность соревнований.
- Иметь опыт демонстрации сильных лидерских качеств в организации мероприятий на объекте.
- Создавать позитивную обстановку и поддерживать спокойное и уважительное поведение во всех аспектах мероприятия.

Изменения технического характера могут быть внедрены World Aquatics на пробной основе в ходе международных соревнований.

Обязанности Рефери на соревнованиях определяются В Своде правил World Aquatics правило AS 22.

На Олимпийских играх, чемпионатах мира, Кубке мира по синхронному плаванию или других мировых соревнованиях по водным видам спорта определенные обязанности Рефери выполняются в сотрудничестве с Комиссией в соответствии с GR 9.5 Комиссии.

Чтобы иметь возможность успешно провести соревнования, Рефери должен иметь в своем распоряжении за 48 часов до начала первого соревнования следующее:

- Все правила, относящиеся к данному соревнованию: World Aquatics плюс любые континентальные, региональные и/или национальные изменения правил, характерные для данного соревнования. Рефери должен внимательно ознакомиться с правилами и знать их досконально.
- Весь персонал, необходимый для организации и проведения соревнований. В частности, Рефери требуется соответствующее количество подготовленных должностных лиц

на панели - судей, Технических Контролеров, секретарей, хронометристов, судей по музыке, дикторов, судей по видео и т.д. Организационному комитету соревнований следует также назначить ответственного за связь с Рефери на панели для решения организационно-технических вопросов, влияющих на проведение мероприятия.

- Все необходимое оборудование и материалы, включая карточки для выставления оценок, протоколы, музыкальное оборудование, видеоаппаратуру, секундомеры, подходящие места для судей, компьютерная система для подсчета баллов, когда это возможно, столы, стулья, ручки, клипборды и т.д.

- Вся информация, касающаяся заявок и допуска.

Нужно убедиться, что Организационный комитет одобрил презентацию World Aquatics power point для совещания представителей команд и совещания судей. Эти совещания проводятся до начала соревнований.

Обеспечить наличие и доступность Wi-Fi.

В зале для совещания судей обеспечить наличие экрана и проектора для показа программ.

Организаторы совещания должны обеспечить связь официальных лиц для работы с Рефери, чтобы убедиться, что у всех официальных лиц есть необходимое оборудование, канцелярия и прохладительные напитки, по мере необходимости.

Рефери в сотрудничестве с делегатом World Aquatics, Комиссией и Эвалюаторами должен контролировать проведение мероприятия. Рефери должен привести в исполнение решения группы. Рефери примет участие и предоставит судьям информацию о материально-техническом обеспечении сессии (например, если будет перерыв или если есть какие-либо шероховатости). Эвалюаторы будут руководить всеми дискуссиями судейской коллегии и подведением итогов работы судей.

Рефери несет ответственность за:

1. Наблюдение за жеребьевкой или стартовым порядком на все сессии.
2. Запись изменений в составе спортсменов перед каждой сессией.
3. Проверку электронной системы подсчета баллов.
4. Проверку компьютерных результатов.
5. Обеспечение наличия программы Эвалюации.
6. Обеспечение Технических Контролеров Карточками Тренера и обеспечение судей «Судейскими Карточками» для каждого мероприятия.
7. Обеспечение судей «Судейскими Карточками» для каждой программы.
8. Связь с диктором, медицинским персоналом, ответственным за музыкальное сопровождение (судья по музыке), спасателями и другими лицами.

9. Получение изменений в Карточке Тренера и распространение их среди Секретарей, Технических Контролеров, Диктора, Средств Массовой Информации и трансляции.
10. Обеспечение того, чтобы судьи знали, как взаимодействовать с клавиатурами для выставления баллов. Посоветуйте всем судьям немедленно поднять руку, если они случайно выставят неверную оценку. Оценки судей не могут быть скорректированы после того, как они были отображены на табло.
11. Оказание помощи в надзоре за всеми должностными лицами по любому вопросу, связанному с проведением самого соревнования.
12. Обеспечение доступа наушников для использования на противоположных сторонах помоста.
13. Подпись проверенных результатов по завершении мероприятия и обеспечение доступа к ним как можно быстрее, чтобы организаторы могли своевременно приступить к церемонии награждения. Убедитесь, что копии результатов переданы делегату World Aquatics, Комиссии и Эвалюаторам.
14. Удостоверение в том, что все необходимые должностные лица находятся на своих соответствующих позициях вовремя для проведения сессии.
15. Назначение процедуры протеста в соответствии с GR 9.2 в случае официального протеста.
16. Посещение тренировок с судьями и Техническими Контролерами.
17. Обеспечение присутствия медицинского персонала у бассейна в течение всего мероприятия.
18. Осведомление судей, Технических Контролеров, дикторов, СМИ, ответственного по музыке и т.д., если на мероприятии есть какие-либо несостыковки (сбои).
19. Подачу сигнала о начале мероприятия.

Во время соревнований Рефери должен работать с позиции, обеспечивающей быструю и эффективную связь со всем персоналом, а также с делегатом и комиссией World Aquatics.

Пересмотры

Если требуется пересмотр из-за возможных штрафов по времени или использования дна бассейна, Рефери проинформирует диктора, который немедленно объявит, что программа в настоящее время пересматривается.

Рекомендуется, чтобы любые пересмотры проводились тремя (3) представителями из трех (3) разных Федераций.

Если команда пересмотрщиков придет к выводу, что это штраф, Рефери проследит за тем, чтобы они были применены и посчитаны. Диктор объявит оценки за программу только после завершения пересмотра.

Процесс пересмотра на предмет Сложности или Синхронности происходит в соответствии с разделом I (F): Технические контроллеры (Сложности и Синхронности).

В случае запроса Технического Контролера на пересмотр в соответствии с **AS18.10** необходимо выполнить запрос Технического Контролера (DTC/DATC/STC) на проверку.

В соответствии с пунктом 22.2 Рефери несет ответственность за все происходящее на судейской панели и общий ход соревнований. Правила будут приводиться в исполнение Рефери после обсуждения с делегатом/комиссией World Aquatics. При необходимости можно проконсультироваться с Эвалюаторами. Рефери в сотрудничестве с делегатом/комиссией World Aquatics отвечает за вопросы и решения, касающиеся проведения соревнований.

В соответствии с пунктом 22.3 Рефери должен убедиться, что все должностные лица находятся на своих соответствующих позициях для проведения сессии. Он следит за тем, чтобы у официальных лиц были свои обязанности для каждой сессии, и что им предоставлены Судейские карточки» для каждого участника.

В соответствии с пунктом 22.4 Рефери может назначить резервных судей для любых лиц, которые отсутствуют, неспособны выполнять свои обязанности или признаны неэффективными или предвзятыми после консультации с Делегатом/Комиссией World Aquatics.

Для каждой сессии должен быть назначен один или несколько резервных судей. Они должны присутствовать до начала мероприятия в комнате для судейских совещаний вместе с остальными членами назначенной коллегии. Резервные судьи должны быть готовы к судейству.

Кроме того, в соответствии с правилом о конфликте интересов судей рефери имеет право вывести судью из состава коллегии, если обнаружит, что судья не раскрыл конфликт интересов. Судьи должны соблюдать кодекс этики World Aquatics, раздел I(G) (Конфликт интересов). Если судья не заявит о конфликте интересов, президент World Aquatics или один из членов Исполнительного комитета World Aquatics может передать дело в Комиссию по этике.

В соответствии с пунктом 22.6 Рефери проверяет, готовы ли спортсмены, и подает сигнал к началу музыкального сопровождения. Он должен утвердить штрафы, вытекающие из любого нарушения правил. Рефери и делегат/комиссия World Aquatics должны утвердить правила до того, как они будут объявлены.

Перед объявлением официальных результатов судья, делегат/комиссия World Aquatics должны убедиться, что вся соответствующая информация была включена, например, о штрафах, и точно обработана, а все баллы точно записаны и подсчитаны. Когда все было проверено, Рефери подписывает протоколы результатов, чтобы подтвердить достоверность результатов. Если должен быть применен штраф или вычет (за выполнение Обязательных Элементов в Технических Программах), судья должен обеспечить своевременное

информирование тренера или делегата пострадавшего участника, чтобы позволить им заявить протест, если они пожелают это сделать.

Согласно пункту 22.7 Рефери может вмешаться в соревнование на любом этапе, чтобы убедиться в соблюдении правил World Aquatics, и должен рассматривать все протесты, связанные с мероприятием, с делегатом/комиссией World Aquatics.

Если во время выступления возникает техническая проблема, Рефери может разрешить повторный старт.

Рекомендации по срокам повторного старта:

- Если было выполнено менее половины программы, запланируйте повторный старт после следующих двух (2) участников (примерно 15 минут на восстановление).

- Если выполнено более половины программы, запланируйте повторный старт после следующих трех (3) участников (примерно 20 минут на восстановление).

- Если первоначальный стартовый номер был непосредственно перед перерывом, после перерыва участник может повторно выступить в качестве первого участника.

- Если возникает проблема во время последнего стартового номера, Рефери должен определить подходящее время для восстановления (например, 10-15 минут или раньше, если спортсмен (ы) готов(ы)) и попросить официальных лиц оставаться на своих местах до тех пор, пока не произойдет повторный старт.

- Когда техническая проблема, такая как сбой питания, приводящий к отсутствию музыки под водой или погодные условия и т.д., требует повторного заплыва, Рефери должен сообщить об этом лично тренеру, а также официальным лицам и зрителям через диктора.

В мужском соло, женском соло, женском дуэте, смешанном дуэте, группе технической, группе произвольной, комби или акробатической группе Рефери может попросить выступить раньше запланированного времени. У спортсменов будет две (2) минуты на подготовку, а затем они должны выйти и быть готовыми к соревнованиям.

В соответствии с пунктом 22.8 Рефери должен рекомендовать дисквалифицировать любого спортсмена за любое нарушение правил, которые он лично увидел, сообщив о нарушителе делегату/комиссии World Aquatics.

В соответствии с пунктом 22.9 Рефери должен присутствовать на совещании представителей команд и проконтролировать материально-техническое обеспечение мероприятия.

По пункту 22.10 Рефери проводит жеребьевку на совещании представителей команд. Жеребьевка начинается после того, как все информационные бюллетени для СМИ будут представлены в LOC по каждой программе.

Могут использоваться электронные методы жеребьевки, одобренные World Aquatics.

World Aquatics рекомендует, чтобы при отсутствии предварительных соревнований, когда проводится сразу финал Технических Программ, если команде или спортсмену достался 1-й стартовый номер в технических программах, то далее эти спортсмены уже не будут жеребиться под первыми номерами в произвольных программах или в акробатической группе. Те же принципы применимы к соло, дуэтам и смешанным дуэтам.

Информацию о финальных соревнованиях смотрите в текущем справочнике World Aquatics Handbook. AS 7, AS 1.

В соответствии с пунктом 22.11 Рефери удостоверяется в том, что World Aquatics создала групповой чат с тренерами на совещании представителей команд и групповой чат официальных лиц на совещании судей.

23. Итоговая таблица штрафов за нарушения правил в аппендиксах II, III, IV и V (подает DTC Рефери)

<i>Тип ошибки</i>	<i>Техническая программа</i>	<i>Произвольная программа</i>	<i>Акробатическая группа</i>	<i>Комби</i>	<i>Номер в правилах</i>	<i>Оценка (Судьи за Элементы)</i>	<i>Вычитать из</i>
<i>Дополнительный Элемент (больше разрешенного кол-во за программу)</i>	-2 балла за каждый	-2 балла за каждый	-2 балла за каждый акробатический Элемент больше 7	-2 балла за каждый	AS 18.4	Нет оценки (а дополнительные Элементы)	Оценка за Элементы
<i>Пропущенный Элемент (отсутствует один или несколько обязательных Элементов)</i>			-2 балла за каждый акробатический Элемент менее 7	-2 балла за каждую пропущенный акробатический Элемент	AS 18.7.4 AS 18.8.1 AS 18.9.2	Нет оценки (за пропущенный Элемент)	Оценка за Элементы
<i>Меньше обязательных компонентов</i>		- 0,5 за каждое (смешанный дуэт и группа юноши/девушки)			AS 18.5	Оценка	Оценка за художественное впечатление
<i>Сложность заявленной акробатики (неправильно заявлена большая или меньшая сложность)</i>	-2 балла за каждый (Группа)			-2 балла за каждый	AS 18.7.4 AS 18.8.2	Оценка	Оценка за Элементы
<i>Акробатическая группа (для каждой из (4) неисполненных Групп)</i>			-2 балла за каждый		AS 18.9.2	Оценка	Оценка за Элементы
<i>Пропущено сцепление/каданс</i>	-2 балла (смешанный дуэт, группа)				AS 18.7.4	Оценка	Оценка за Элементы
<i>Больше «кругов»</i>	- 2 балла за каждый больше (1) (Группа)				AS 18.7.4	Оценка	Оценка за Элементы
<i>Порядок Тех. Элем</i>	Ноль				AS 18.7.2	Оценка	Оценка за Элементы
<i>Зеркальные действия</i>	- 0,5 за каждое				AS 18.7.3	Оценка	Оценка за Элементы
<i>Гибрид и акро порядок исполнения (Выполняются не в том порядке, как указано в Карточке тренера)</i>	Базовая Оценка	Базовая Оценка	Базовая Оценка	Базовая Оценка	AS 18.3 AS 18.7.2	Нет оценки Исключение: Акробатическая группа (оценка)	Оценка за Элементы
<i>Комби общие требования № 2,3,4,5-отсутствуют</i>				-2 балла за каждый	AS 18.8.1	Оценка	Оценка за Программу

23.1 Суммарные штрафы

Примеры суммарных штрафов:

Пример 1:

В Акробатической Группе выполняется только пять (5) Акробатических Элементов, и ни одной Акробатики из группы А не выполнено. Это приводит к трем (3) нарушениям пункта **18.9.2**, и, таким образом, к результату будут применены три (3) штрафа:

- Два (2) за выполнение на два (2) Акробатических Элемента я меньше, чем требуется (с одним (1) штрафом за каждую пропущенную Акробатику), и
- Один (1) для отсутствующей группы А.

Пример 2:

В Смешанном Дуэте с Технической Программой спортсмены выполняют пять (5) TREs, один (1) Гибрид и две (2) парные Акробатики. Во время Гибрида не выполняется никаких связанных действий (сцеплений). Это приведет к трем (3) штрафам:

- Одно нарушение пункта **18.4** за один (1) дополнительный Элемент (2 парных АКРО), и
- Два нарушения **AS 18.7.3**: одно (1) из-за отсутствия одного (1) Гибрида и одно (1) из-за невыполнения сцепления.

ГЛАВА V. – МЕДИЦИНСКИЕ ПРОБЛЕМЫ В СИНХРОННОМ ПЛАВАНИИ

24. Болезни в синхронном плавании

25. Травмы в синхронном плавании

Информацию из данной главы подробнее читайте в оригинальной версии руководства на сайте world aquatics: [мануал английская версия](#)

ГЛАВА VI. – РЕКОМЕНДАЦИИ ПО НАДЛЕЖАЩЕМУ ПОВЕДЕНИЮ НА СОРЕВНОВАНИЯХ

26. Общее поведение

27. Поведение во время тренировок

28. Поведение во время соревнований

Информацию из данной главы подробнее читайте в оригинальной версии руководства на сайте world aquatics: [мануал английская версия](#)