

Communication 2086

TANCE NA LEDĚ

1. Požadavky Technických pravidel s přetrvávající platností, platné od 1. července 2017

Technická pravidla stanovují, že některá musí být doplněna požadavky schválenými Technickým výborem tanců na ledě (TVTL).

Požadavky, kdy je Pravidly stanovena platnost pouze na jednu sezónu:

- předepsaný tanec pro mezinárodní žakovské kategorie
- požadavky na hudbu pro předepsané tance pro mezinárodní soutěže
- rytmy nebo témata, předepsané prvky (včetně klíčových bodů a charakteristik klíčových bodů pro prvky předepsaného tance a částečnou krokovou sekvenci) a vodítka pro krátký tanec
- požadované prvky pro volný tanec.

Tyto požadavky platné pro sezónu 2017/2018 jsou uvedeny v Communicationu 2076.

Ostatní požadavky Technických pravidel jsou definovány s pokračující platností a mohou být aktualizovány dle potřeby, viz seznam níže.

- 1) Sekce Předepsaného tance pro mezinárodní soutěže žactva pro sezónu 2017/18
- 2) Specifikace pro hodnocení obtížnosti (levelů) v mezinárodních soutěžích žactva v sezóně 2017/18
 - a) Předepsané tance
 - b) Volný tanec
- 3) Vodítka pro hodnocení (GOE) sekvencí/sekcí předepsaných tanců
- 4) Specifikace pro hodnocení obtížnosti (levelů) požadovaných prvků
- 5) Vodítka pro hodnocení (GOE) požadovaných prvků
- 6) Škála hodnot sekvencí/sekcí předepsaných tanců a požadovaných prvků: viz zvláštní Communication ISU
- 7) Rytmy krátkého tance (Rytmičtý tanec – v závislosti na rozhodnutí Kongresu) pro sezónu 2018/2019

Tubergen,
19. dubna 2017
Lausanne

Jan Dijkema, President

Fredi Schmid, Generální ředitel

I. POŽADAVKY TECHNICKÝCH PRAVIDEL S PŘETRVÁVAJÍCÍ PLATNOSTÍ, PLATNÉ OD 1. ČERVENCE 2017

1. SEKCE PŘEDEPSANÝCH TANCŮ PRO ŽACTVO (BASIC A ADVANCED)

Pravidlo 708, paragraf 2 stanoví, že vzorec stop každého předepsaného tance je možné rozdělit na určitý počet sekcí. TVTL zvolil a přijal pro sezónu 2016/17 pro žactvo **Basic a Advanced** následující rozhodnutí:

- sekvence **Čtrnáctikroku, Evropského valčíku, Zvratového foxtrotu, a Tanga** nebudou děleny do sekcí;

2. SPECIFIKACE PRO URČENÍ ÚROVNĚ OBTÍŽNOSTI SEKVENCE/SEKCE PŘEDEPSANÉHO TANCE NA MEZINÁRODNÍCH SOUTĚŽÍCH ŽACTVA

A) PŘEDEPSANÉ TANCE

Platné další principy určování úrovně obtížnosti (levelů), další definice, specifikace definic a poznámek, charakteristiky obtížnosti prvků předepsaných tanců aplikovaných na a sekvencí/sekcí předepsaných tanců. Pokud nelze aplikovat způsob určení levelu sekvence/sekce předepsaného tance (viz Pravidlo 708, paragraf 3a), ii)), bude sekvence/sekce předepsaného tance identifikována v případě, že bude dokončeno 75% sekvence/sekce oběma partnery.

- a) **Klíčové body a charakteristiky klíčových bodů sekvencí/sekcí předepsaných tanců pro mezinárodní soutěže žactva v sezóně 2017/18**

Žactvo Basic – technický sbor určí název prvku předepsaného tance a potvrdí splnění požadavků levelu basic každé sekvence/sekce. Rozhodčí ohodnotí předepsaný tanec pomocí GOE.

Žactvo Advanced – pro předepsané tance budou popsány 2 klíčové body, které budou ohodnoceny maximálně **levelem 3**. Rozhodčí ohodnotí předepsaný tanec pomocí GOE.

Žactvo Advanced
Evropský valčík

Každá sekvence (EW1Sq & EW2Sq)	Klíčový bod 1 Kroky partnerky 6 & 7 (RBO, LBO) & kroky partnera 6 & 7 (LFO, CR-RFO3)	Klíčový bod 2 Kroky partnerky 13 - 15 (LFO3, RBO, LFO3) & kroky partnera 13 – 15 (RBO, LFO3, RBO)
Charakteristika klíčového bodu	1. správné hrany 2. LBO (# 7 partnerky): začíná blízko u stojné nohy 3. CR-RFO3 (# 7 partnera): správný obrat	1. LFO3 (# 13 partnerky, # 14 partnera): správné obraty 2. RBO (# 14 partnerky, # 15 partnera): začíná blízko u stojné nohy

Zvratový foxtrot

Každá sekvence (RF1Sq, RFSq2, RFSq3 & RFSq4)	Klíčový bod 1 Kroky partnerky 11 až 14 (LFO CIMo, RBO, XF-LBI, RFI)	Klíčový bod 2 Kroky partnera 11 až 14 (LFO CIMo, RBO, XF-LBI, RFI)
Charakteristika klíčového bodu	1. správné hrany 2. CIMo (# 11): správný obrat 3. CIMo (# 11): správné postavení volné nohy na led	1. správné hrany 2. CIMo (# 11): správný obrat 3. CIMo (# 11): správné postavení volné nohy na led

Valčík Světla hvězd

Každá sekce 1: kroky # 1 až 17 (SW1Sq1Se, & SW2Sq1Se)	Klíčový bod 1 Kroky partnera 9 až 10 (LFOI, RFO-SwR)	Klíčový bod 2 Kroky partnerky 16 až 17 (LFO CIMo, RBO)
Charakteristika klíčového bodu	1. správné hrany 2. správná změna hrany (# 9)	1. správné hrany 2. CIMo - správný obrat 3. CIMo - správné postavení volné nohy na led
Každá sekce 2: kroky # 18 až 32 (SW1Sq2Se, & SW2Sq2Se)	Klíčový bod 1 Kroky partnerky 21 až 22 (LFI OpMo, RBI)	Klíčový bod 2 Krok partnera 27 až 28 partnerky (CR-RFO, CR-LFO3)
Charakteristika klíčového bodu	1. správné hrany 2. správný obrat 3. správné postavení volné nohy na led	1. správné hrany 2. správný obrat

Tango

Každá sekvence (TA1Sq, TA2Sq)	Klíčový bod 1 Kroky partnera 7 (XF-RFOxRk (mělký))	Klíčový bod 2 Kroky partnerka 20 & 21 (RFO Sw-CIMo, LBO-SwR) Kroky partnera 20 & 21 (LFI Sw-CIMo, RBI-SwR)
Charakteristika klíčového bodu	1. Rk (# 7): správný obrat 2. správně provedený překřížený krok vpředu (# 7)	1. správné hrany 2. Sw-CIMo (# 20): správný obrat 3. Sw-CIMo (# 20): správné postavení volné nohy na led

Poznámka: Změna hrany v průběhu poslední doby kroku je povolena jako příprava na odraz/přechod do dalšího kroku.

Poznámka: „začíná blízko u stojné nohy“ znamená, že v nasazení musí být vzdálenost nohou menší, než půl brusle.

Poznámka: Kroky a další popisy kroků jsou definovány/popsány v Pravidle 704 a Příručce ISU Tance na ledě 2003, paragrafy I-1 pro Čtrnáctikrok, I-3 pro Zvratový foxtrot, I-4 pro Evropský valčík, I-9 pro Valčík Světla hvězd, I-20 pro Tango.

B) VOLNÝ TANEC

V žactvu Basic může být předepsanému prvku (s výjimkou choreografického), udělen maximálně **level 2**. Jakékoli další charakteristiky se nebudou pro zvýšení levelu počítat a budou technickým sborem ignorovány.

V žactvu Advanced může být předepsanému prvku (s výjimkou choreografického), udělen maximálně **level 3**. Jakékoli další charakteristiky se nebudou pro zvýšení levelu počítat a budou technickým sborem ignorovány.

3. VODÍTKA PRO GOE PRO SEKVENCE/SEKCE PŘEDEPSANÝCH TANCŮ

Současná vodítka pro udělování GOE předepsaných tanců jsou platná pro sekvence/sekce předepsaných tanců.

4. SPECIFIKACE PRO URČENÍ POŽADOVANÉHO PRVKU A JEHO OBTÍŽNOSTI

Informace jsou uvedeny v následujícím pořadí:

- základní principy určování prvků, aplikované na všechny požadované prvky;
- pro každý požadovaný prvek:
 - další principy určování prvků,
 - další definice, specifikace definic a poznámek, aplikované na principy určování a úrovně obtížnosti,
 - úrovně obtížnosti včetně charakteristik úrovní a úpravy úrovní.

4.1. ZÁKLADNÍ PRINCIPY URČOVÁNÍ ÚROVNÍ OBTÍŽNOSTI APLIKOVANÉ NA VŠECHNY POŽADOVANÉ PRVKY

1. Technický sbor určí, jaký prvek byl proveden bez ohledu na plánovanou náplň programu.
2. Úprava úrovně obtížnosti je aplikovaná na úroveň určenou podle splněných charakteristik. Nesmí vyústit v určení Žádný level u předepsaného prvku, pokud jsou splněna kritéria pro level 1 (nebo požadavky pro level Basic u krokové sekvence).
3. K dosažení jakéhokoli levelu musí požadovaný prvek splnit kritéria pro level 1 (nebo požadavky pro level Basic u krokové sekvence).
4. Pokud je prvek přerušen, a pár se pokusí pokračovat stejným prvkem jako druhým pokusem pro účely vyplnění času, technický sbor a rozhodčí/vrchní rozhodčí toto opakování bude ignorovat. (Neplatí pro krokové sekvence a předepsaný tanec).
5. Pokud program končí provedením prvku, pak tento prvek a jeho level musí být identifikován až do jeho úplného ukončení.
6. Prvek, který je zahájen po uplynutí povoleného času programu (plus povolených 10 vteřin tolerance navíc) nesmí být identifikován.
7. Taneční zvedané figury provedené v předepsané krokové sekvenci ať už v krátkém nebo volném tanci musí být identifikovány podle typu (pokud je typ zvedané figury rozeznatelný) musí jim být přiřazena „žádná úroveň“. Takováto zvedaná figura zabere pole v seznamu předvedených prvků.
8. Taneční piruety provedené v předepsané krokové sekvenci v krátkém tanci nebudou identifikovány (taneční pirueta není předepsaným prvkem a neexistuje nařízení vyžadující ji identifikovat jako prvek navíc).
9. Taneční iruety provedené v krokové sekvenci ve volném tanci jsou identifikovány jako taneční pirueta a přiřazen žádný level. Takováto pirueta zabere pole v seznamu předvedených prvků.
10. Sada/y twizzlů provedené v předepsané krokové sekvenci (včetně krokové sekvence typ předepsaný tanec) nesmí být identifikovány.
11. Technický sbor určí, zda je splněna jakákoliv charakteristika, která určuje level, byla udělena, pokud tato charakteristika není výslovně zakázána v současném Communicationu nebo v Příručce pro Technický sbor (např. v taneční piruetě může technický sbor ocenit jako variaci zvyšující úroveň obtížnosti variaci základní polohy ve váze, která není přímo pojmenována v seznamu příkladů, nesmí však ocenit prostou polohu ve váze partnerky).
12. Při hodnocení prvků, definice „složitý“ neznamená nutně „obtížný“. Může být vyjádřeno také jako tvořivý, zajímavý a jedinečný.

4.2. PRVKY POŽADOVANÉHO TANCE

4.2.1. DALŠÍ PRINCIPY URČOVÁNÍ ÚROVNĚ OBTÍŽNOSTI

1. Proces, který technický sbor k určování klíčových bodů a jejich správného provedení je stejný jako proces, kterým jsou určovány požadované prvky a úroveň obtížnosti (tj. prostou většinou). Správné nebo nesprávné provedení klíčového bodu je zaznamenáno v protokolu u každého závodníka následovně:
 - „Yes“ (ano), znamenající „všechny charakteristiky klíčového bodu byly splněny a všechny hrany/kroky byly drženy po požadovaný počet dob, nebo
 - „Timing“, znamená „všechny charakteristiky klíčového bodu byly splněny, ale jedna nebo více hran/kroků nebyl držen po celou předepsanou dobu“ nebo
 - „No“ (ne), znamenající „jedna nebo více charakteristik klíčového bodu nebyly splněny, ať už byly hrany/kroky drženy po požadovaný počet dob“.
2. Ohodnocení podílu kroků v krátkém tanci je založeno na celkovém počtu dokončených kroků.
3. Ohodnocení podílu kroků v krokové sekvenci nebo v krokové sekvenci typu předepsaný tanec je založeno na dokončeném podílu z předepsaného tvaru, tedy přímkou, kruhu/kruhového tvaru, diagonála atd.
4. Pokud dojde na začátku nebo v průběhu prvku předepsaného tance k pádu, ale pár okamžitě naváže, bude prvek pojmenován a dostane level, který byl splněn před a po pádu nebo žádný level, pokud nebudou splněny požadavky pro level 1.
5. Pokud přerušení (kvůli zakopnutí, pádu apod.) trvá déle, než 4 doby, technický specialista označí prvek jako provedený (Yes, No, Timing), určí jméno prvku a přidělí **Level 1**, s dodatkem „**downgraded**“ (ponížený). Na obrazovkách rozhodčích se objeví znak „<<“ značící přerušení na více, než 4 doby.
6. Pokud pár dokončí méně, než 75% vzorce prvku předepsaného tance, technický specialista označí prvek jako provedený (Yes, No, Timing), určí jméno prvku a přidělí **Level 0**, s dodatkem „**attention**“ (ponížený). Na obrazovkách rozhodčích se objeví znak „!“ značící, že bylo dokončeno méně, než 75% vzorce prvku předepsaného tance.

4.2.2. DALŠÍ DEFINICE, SPECIFIKACE DEFINIC A POZNÁMKY

Klíčový bod a charakteristiky klíčového bodu: klíčový bod je proveden správně, pokud jsou splněny související charakteristiky klíčového bodu a všechny hrany/kroky jsou drženy po požadovaný počet dob. Klíčové body a charakteristiky klíčových bodů jsou technické požadavky platné jednu sezónu a jsou publikovány v odpovídajícím Communicationu ISU.

Změna hrany v poslední ½ době kroku je povolena jako příprava na odraz/přechod do dalšího kroku.

4.2.3. ÚROVNĚ OBTÍŽNOSTI

Charakteristiky úrovní obtížnosti:

Úroveň 1	Úroveň 2	Úroveň 3	Úroveň 4
75% prvku předepsaného tance je dokončeno oběma partnery	Prvek předepsaného tance není přerušen na celkem víc, než 4 doby, ať už zakopnutím, pádem nebo z jakéhokoli jiného důvodu A 1 klíčový bod je správně proveden	Prvek předepsaného tance není přerušen na celkem víc, než 4 doby, ať už zakopnutím, pádem nebo z jakéhokoli jiného důvodu A 2 klíčové body jsou správně provedeny	Prvek předepsaného tance není vůbec přerušen ať už zakopnutím, pádem nebo z jakéhokoli jiného důvodu A 3 klíčové body jsou správně provedeny

4.3. TANEČNÍ PIRUETY

4.3.1. DALŠÍ PRINCIPY POJMENOVÁNÍ PRVKU

1. V programech, ve kterých je požadovaným prvkem taneční pirueta, bude identifikována taneční pirueta, provedená jako první. Tato pirueta může být klasifikována jako pirueta nebo kombinovaná pirueta a může jí být přiřazen level nebo – pokud nejsou splněna kritéria pro level 1 - žádný level. Další provedené taneční piruety budou klasifikovány jako Zvláštní prvek (Extra Element) s žádným levellem. Nicméně, pokud je požadován choreografický prvek s choreografickým rotačním pohybem jako možností, a žádný jiný choreografický prvek ještě nebyl pojmenován, bude první takovýto prvek identifikován kdekoliv v průběhu programu jako choreografický rotační prvek.
2. V případě, že pirueta je požadovaný prvek a není dovolená kombinovaná pirueta, pak provedená kombinovaná pirueta bude pojmenována jako prvek navíc s nulovou hodnotou.
3. Pokud nastane v nájzdu nebo v průběhu piruety pád nebo přerušení a následuje okamžitý rotační pohyb (za účelem vyplnění času), bude prvek identifikován a bude mu přiřazen level podle požadavků, splněných před pádem nebo přerušením, nebo bude přiřazen level 0, pokud nebyla splněna kritéria pro level 1. Druhá část nebude pojmenována. (Poznámka: přerušení otáčení za účelem provedení charakteristik obtížnosti jako je změna směru nebo obraty na jedné noze za účelem znovuzískání rotace nebudou považovány za takovéto přerušení).

4.3.2. DALŠÍ DEFINICE, SPECIFIKACE DEFINIC A POZNÁMKY

Základní polohy tanečních piruet

1. Vzpřímená:

pokud je úhel mezi stehnem a holení stojné nohy méně, než zhruba 120 stupňů, je poloha považována za nízkou.

2. Nízká:

pokud je úhel mezi stehnem a holení stojné nohy větší, než 120 stupňů, bude považována za vzpřímenou nebo ve váze, v závislosti na dalších kritériích, které charakterizují tyto polohy.

3. Ve váze:

pokud není linie pasu horizontální a/nebo trup je více, než 45 stupňů nad horizontální linií, poloha je považována za vzpřímenou. Pokud je úhel mezi stehnem a holení stojné nohy méně, než zhruba 120 stupňů, je poloha považována za nízkou.

Obtížné varianty základních poloh (příklady):

1. Ve vzpřímené poloze:

- a) typ „Biellmann“ – tělo vzpřímené, chodidlo boty táhne ruka vzad a nad úroveň hlavy;
- b) úplná zakloněná pirueta, s tělem prohnutým od pasu směrem k ledu nebo stranou, s tělem od pasu ohnutým do strany směrem k ledu;
- c) provaz s oběma nohama propnutýma a bota/brusle volné nohy směřuje vzhůru, výše než hlava (může být podpořeno partnerem);
- d) horní část těla prohnutá vzad nebo stranou, bota/brusle volné nohy se téměř dotýká hlavy v kruhu (kolečko: maximální vzdálenost mezi hlavou a nožem je půl délky brusle);
- e) odklon od partnera, kdy osa je od kolena až po horní část zad odkloněná více, než 45 stupňů od vertikály.

Poznámka:

- Příklady b) a e), provedené stejným partnerem, budou považovány za stejnou obtížnou variantu vzpřímené polohy.

2. V nízké poloze:

- a) volná noha ohnutá nebo propnutá směrem vpřed, stehno stejné nohy alespoň rovnoběžně s ledem;
- b) volná noha ohnutá nebo propnutá směrem vzad, stehno stejné nohy alespoň rovnoběžně s ledem;
- c) volná noha ohnutá nebo propnutá směrem stranou, úhel mezi stehnem a holení nesmí být větší, než 90 stupňů;
- d) volná noha propnutá vzadu, směrem stranou, úhel mezi stehnem a holení nesmí být větší, než 90 stupňů;
- e) volná noha překřížená vzadu, dotýká se nebo nedotýká se stejné nohy, stehno stejné nohy alespoň rovnoběžně s ledem;
- f) volná noha směřuje vpřed, úhel mezi stehnem a holení nesmí být větší, než 90 stupňů, záda jsou téměř rovnoběžně s ledem.

Poznámka:

- Příklad e) provedený bezprostředně po jiné obtížné variantě nízké polohy, bude považován za stejnou obtížnou variantu.

3. Ve váze:

- a) horní část těla (ramena a hlava) otočená vzhůru – s pohledem nahoru tak, že osa ramen překračuje vertikálu alespoň o 45 stupňů;
- b) tělo téměř vodorovně nebo ohnuté stranou vodorovně, hlava a chodidlo volné nohy se téměř dotýkají. (kolečko/kruh: maximální vzdálenost mezi hlavou a nožem je půl délky brusle);
- c) tělo téměř vodorovně, chodidlo boty táhne ruka vzad a nad úroveň hlavy;
- d) tělo ohnuté vpřed směrem ke stejné noze a volná noha napnutá vzad a vzhůru do téměř úplného provazu (úhel mezi stehny zhruba 180 stupňů);
- e) jednoduchá poloha ve váze partnera, volná noha na horizontální linii nebo výše.

Poznámka:

- Jednoduchá poloha ve váze partnerky není považována za obtížnou variantu polohy ve váze.

Poznámky:

- Příklady d) pro vzpřímenou polohu (kruh/kolečko) a b) pro polohu ve váze (kruh/kolečko) provedené stejným partnerem, jsou považovány za stejnou obtížnou variantu.
- Příklady a) pro vzpřímenou polohu (Biellmann) a c) pro polohu ve váze (chodidlo boty táhne ruka vzad a nad úroveň hlavy) provedené stejným partnerem, jsou považovány za stejnou obtížnou variantu.
- Otáčky pro celkový počet jsou počítány v případě, kdy jsou provedeny celé, souvisle, na jedné noze a současně oběma partnery.
- Otáčky v obtížných polohách jsou počítány pro levely v případě, že jsou provedeny souvisle, v plně zaujaté poloze.

Možnosti tanečních piruet:

- **Možnost 1 pro piruety:** beze změny směru otáčení
- **Možnost 2 pro piruety:** se změnou směru otáčení, provedenou současně oběma partnery a při provedení nejméně dvou otáček v každém směru.
- **Možnost 1 pro kombinované piruety:** se stejným směrem otáčení pro obě části.
- **Možnost 2 pro kombinované piruety:** s rozdílným směrem otáčení pro každou část.

Charakteristika pro vjezd/výjezd:

- a) neočekávaný vjezd/výjezd bez jakékoli předchozí přípravy
- b) plynulá kombinace složitých kroků NEBO plynulá kombinace složitých pohybu/ů NEBO plynulá kombinace složitých kroků a složitých pohybů bezprostředně před nebo po taneční piruetě

4.3.3. ÚROVNĚ OBTÍŽNOSTI

Charakteristiky úrovní obtížnosti:

- Obtížná variace bude uvažována pro level v případě, že bude držena po nejméně 2 otáčky v piruetě nebo 3 otáčky v kombinované piruetě.
- Levelu 3 nebo 4 může být dosaženo pouze v případě, že každý z partnerů provede alespoň jednu obtížnou variantu, uvažovanou pro level.
- V kombinované piruetě bude může být levelu 3 nebo 4 dosaženo jen v případě, že každá část kombinované piruety obsahuje alespoň jednu obtížnou variantu, která splňuje kritéria pro level.

Úroveň 1	Úroveň 2	Úroveň 3	Úroveň 4
Piruetu: nejméně 3 otáčky Kombinovaná pirueta: nejméně 3 otáčky v jedné z obou částí a víc než 1 otáčka ve druhé	MOŽNOST 1: 2 různé obtížné varianty ve 2 různých základních polohách MOŽNOST 2 1 obtížná varianta v kterékoliv základní poloze	MOŽNOST 1: 3 různé obtížné varianty ve 3 různých základních polohách MOŽNOST 2 2 obtížné varianty ve 2 různých základních polohách	MOŽNOST 1: 4 různé obtížné varianty ve 3 různých základních polohách (nejméně 2 různé obtížné polohy provedené partnery zároveň) A vjezdová nebo výjezdová charakteristika MOŽNOST 2 3 obtížné varianty ve 3 základních polohách A vjezdová nebo výjezdová charakteristika

Úpravy úrovní obtížnosti:

1. Pokud byl zahájen vjezd do taneční piruety a jeden nebo oba partneři jsou na dvou nohách ještě po půl otáčce, level bude snížen o jeden v případě, že na dvou nohách je jeden z partnerů, o dva levely v případě, že na dvou nohách jsou oba partneři.
2. Pokud v kombinované piruetě těsně po změně nohy je zahájena rotace a jeden nebo oba partneři jsou na dvou nohách ještě po půl otáčce, level bude snížen o jeden v případě, že na dvou nohách je jeden z partnerů, o dva levely v případě, že na dvou nohách jsou oba partneři.
3. Pokud v průběhu taneční piruety:
 - se oba partneři nedrží (s výjimkou změny držení), nebo

- dojde ke ztrátě kontroly s jedním z následujících důsledků:
 - další podpora (dotek ledu volnou nohou a/nebo rukou/rukama jedním z partnerů (poznámka: netýká se situací popsaných v bodu 1. a 2. výše).
 - jeden z partnerů se nedotýká ledu,
 - partneři se spolu nedrží po až půl otáčky a taneční pirueta pokračuje podle požadavků na taneční piruetu po oddělení/chybě, level se sníží o jeden za každý výskyt. Pokud oddělení/chyba trvá déle než půl otáčky, je to považováno za přerušení a aplikují se další principy pojmenování prvků.
4. Pokud jeden z partnerů v kombinované piruetě nezmění nohu (z jedné na druhou), prvek bude identifikován jako pirueta level 1.

4.4. TANEČNÍ ZVEDANÉ FIGURY

4.4.1. DALŠÍ PRINCIPY POJMENOVÁNÍ PRVKU

Aplikované na všechny typy tanečních zvedaných figur

1. První provedená taneční zvedaná figura/y bude identifikována jako požadovaná taneční zvedaná figura s přiřazenou hodnotou nebo s hodnotou 0, pokud nebudou splněna kritéria pro level 1. Další provedené taneční zvedané figury budou klasifikovány jako prvek navíc s nulovou hodnotou. Nicméně, pokud je požadován choreografický prvek s choreografickou taneční zvedanou figurou jako možností, a žádný jiný choreografický prvek ještě nebyl pojmenován, první další taneční zvedaná figura musí být identifikována jako choreografická taneční zvedaná figura. Počet požadovaných tanečních zvedaných figur je specifikovaný v popisu požadovaných prvků pro krátký tanec a dobře vyvážený volný tanec.
2. Jakákoliv taneční zvedaná figura nebo část kombinované zvedané figury z opakovaného typu bude klasifikována jako prvek navíc s nulovou hodnotou (neplatí pro druhou část kombinované zvedané figury, složené ze dvou zvedaných figur po oblouku na dvou obloucích, které tvoří serpentínový vzorec stop nebo sestávající ze dvou rotačních tanečních zvedaných figur do různých směrů).
3. Jakákoliv taneční zvedaná figura z typů neodpovídajících požadovaným prvkům pro krátký tanec nebo dobře vyváženého programu volného tance, bude klasifikována jako prvek navíc s nulovou hodnotou.
4. Krátký okamžik, kdy brusle jednoho z partnerů za podpory druhého nejsou na ledě, není považován za taneční zvedanou figuru za předpokladu, že zdvižený partner nesetrvá ve vzduchu. Nicméně, pokud provede zvedající partner více, než jednu otáčku zatímco zvedaný partner je stále nad ledovou plochou, bude tato figura považována za rotační zhvedanou figuru.
5. Pokud program začíná tím, že partneri zaujmou polohu ve zvedané figuře ještě před zahájením hudebního doprovodu, bude pojmenování a úroveň obtížnosti stanovena od momentu, kdy se jeden z partnerů začne pohybovat.
6. V případě pádu nebo přerušení ve vjezdu do taneční zvedané figury nebo v průběhu zvedané taneční figury, prvek bude hodnocen a bude mu přiřazena úroveň, které bylo dosaženo před pádem nebo přerušením nebo v případě, že nebyly splněny podmínky pro přidělení úrovně 1, bude přiřazena úroveň 0.

Aplikovatelné na rotační zvedané figury:

1. Za rotační zvedanou figuru je považována figura, kdy se zvedající partner otočí víc, než o jednu otáčku. Rotace méně, než jedna otočka na začátku nebo konci u jakékoli rotační nebo kombinované zvedané figury, která není rotační zvedanou figurou, bude technickým sborem ignorována.
2. Pokud se v rotační zvedané figuře zvedající partner přestane pohybovat z místa, tak se od tohoto momentu nebudou brát v úvahu otáčky a obtížné polohy/pozice, změny polohy, výjezdová charakteristika pro stanovení úrovně obtížnosti.

Aplikovatelné na kombinované zvedané figury

1. Za kombinovanou zvedanou figuru budou označeny první dvě úplně provedené typy krátkých zvedaných figur, které tvoří dvě relativně stejně dlouhé části nebo musí být pojmenována jako krátká zvedaná figura podle typu, který tvoří její větší část. Úroveň obtížnosti je stanovena pro každou z krátkých zvedaných figur zvlášť.
2. V případě, že z jakéhokoli důvodu jednu z částí kombinované zvedané figury není možné identifikovat, bude označena jen druhá část jako krátká zvedaná figura a bude jí přiřazena odpovídající úroveň obtížnosti, pokud plní příslušná kritéria nebo v případě, že nebyly splněny podmínky pro přidělení úrovně 1, bude přiřazena úroveň 0 a přidáno +“Combo“. Následující prvky budou identifikovány jako kdyby byly provedeny obě části kombinované zvedané figury.
3. Pokud jedna z krátkých zvedaných figur kombinované zvedané taneční figury obsahuje zakázaný pohyb/pózu, bude jednou uplatněna srážka za zakázaný prvek/pohyb a té části kombinované zvedané figury, která zakázaný prvek/pózu obsahuje, bude udělen level 1, pokud jsou splněna kritéria pro tento level (příklad hodnocení: „CuLi1 zakázaný prvek+RoLi4 Combo“).
4. Pokud zakázaný prvek/pózu (stejný nebo jiný) obsahují obě krátké zvedané figury, které tvoří kombinovanou zvedanou figuru, bude srážka za zakázaný prvek uplatněna dvakrát a obě části kombinované zvedané figury obdrží level 1, pokud jsou splněna kritéria pro tento level (příklad hodnocení: „CuLi1 zakázaný prvek+RoLi1 zakázaný prvek Combo“).
5. Pokud pár provede v kombinované zvedané figuře zakázaný prvek/pohyb jako nástupovou charakteristiku (jako skok s více, než jednou otáčkou): bude uplatněna srážka za zakázaný prvek/pohyb a první část kombinované zvedané figury obdrží level 1, pokud jsou splněna kritéria pro tento level. Druhá část zvedané figury obdrží takový level, jaká kritéria splní.

6. Pokud pár provede v kombinované zvedané figuře zakázaný prvek/pohyb jako výjezdovou charakteristiku (jako skok s více, než jednou otáčkou): bude uplatněna srážka za zakázaný prvek/pohyb a druhá část kombinované zvedané figury obdrží level 1, pokud jsou splněna kritéria pro tento level. První část zvedané figury obdrží takový level, jaká kritéria splní.

4.4.2. DALŠÍ DEFINICE, SPECIFIKACE DEFINIC A POZNÁMKY

Obtížné polohy pro zvedaného partnera (příklady):

- úplné roznožení: propnuté nohy zvedaného partnera v rovné linii, úhel mezi stehny cca 180°;
- úplná Biellmann pozice: tělo v kterémkoli směru (tedy zpřímá, horizontálně atd.) ve vztahu k vertikální linii těla, pata boty tažena rukou za hlavou a nad úroveň hlavy;
- úplný „kroužek“ kombinovaný s obtížným držením/interakcí mezi partnery: tělo prohnuté, jedna nebo obě nohy se téměř dotýkají hlavy v téměř dokonalém kroužku (maximální vzdálenost hlavy od bruslí je polovina délky brusle);
- hlavou dolů v kombinaci s obtížným držením/interakcí mezi partnery;
- zvedaný partner je z vertikální polohy vychýlen jako páka: jeho tělo je odchýleno od zvedajícího partnera a jediným podpůrným bodem jsou ruce;
- balancování v horizontální poloze, s jediným podpůrným bodem;
- vyklánění ven (vpřed či vzad), kdy jediným podpůrným bodem jsou nohy;
- úplná zakloněná poloha s horní částí těla od pasu prohnutou s nulovou podporou zvedající partnera nad úrovní stehen;
- natažení směrem ven, kdy majoritní část tělesné váhy je v horizontální linii, kdy jediným podpůrným bodem jsou ramena nebo horní část zad.

Poznámky:

- zvolený typ obtížné polohy bude uvažován pro úroveň obtížnosti pouze při prvním provedení;
- příklady b) (úplná Biellmann) a c) (úplný „kroužek“) jsou považovány za stejný typ obtížné polohy.

Obtížné polohy zvedaného partnera:

Změna polohy zvedaného partnera bude uvažována pro úroveň obtížnosti pokud:

- zvedající partner změni držení a zvedaný partner změni držení a polohu těla tak, že je změna zřejmá (tzn. fotograf by pořídil dvě různé fotografie). Pouhá změna polohy paže/paží a/nebo nohou, výměna stran (zrcadlová změna) nebo změna výšky polohy těla zvedaného partnera není postačující pro získání charakteristiky změna polohy;
- každá póza, před nebo po změně polohy je jasně definována a první poloha je jasně provedena před změnou do druhé polohy nebo se zvedaný partner souvisle pohybuje během různých poloh v průběhu celé zvedané figury.

Poznámka: změna polohy je počítána jako charakteristika pro úroveň obtížnosti jen při prvních dvou provedeních, ať už se jedná o krátké nebo části dlouhých zvedaných figur.

Obtížné polohy zvedajícího partnera (skupiny příkladů):

- na jedné noze;
- měsíc nebo Ina Bauer na jakékoli hraně/stopě;
- jakákoliv obtížná variace s ohnutými koleny, jako dřep na jedné noze (voziček), (stehno alespoň rovnoběžně s ledem) nebo dřep s oběma koleny pokrčenými (stehno alespoň rovnoběžně s ledem) nebo jedno koleno ohnuté (stehno alespoň rovnoběžně s ledem) a jedna noha napjatá do strany nebo „šourák“ (stehno alespoň rovnoběžně s ledem);
- zvednutí na jedné ruce/paži: není povolen žádný jiný kontakt, než mezi paží/rukou zvedajícího partnera a zvedaného partnera.

Poznámka:

- příklad c) (obtížná variace s ohnutými koleny), není uvažován jako charakteristika pro úroveň obtížnosti ve stacionární zvedané figuře která nerotuje
- zvolená skupina příkladů obtížné polohy je uvažována pro charakteristiku obtížnosti pouze v prvním provedení (výjimka: kombinovaná zvedaná figura sestávající ze dvou rotačních figur, možnost 2 do různých směrů, kde je pro úroveň obtížnosti bráno v úvahu zdvižení na jedné ruce/paži v obou směrech a kombinovaná zvedaná figura sestávající ze dvou zvedaných figur po oblouku na dvou obloucích vytvářejících serpentinový vzorec stop kde příklady ze skupiny b), i na stejné hraně, jsou uvažovány pro charakteristiky obtížnosti v obou obloucích).

Nástupová charakteristika (skupiny příkladů):

- a) neočekávaný nástup bez viditelné přípravy;
- b) nástup z obtížné polohy zvedajícího partnera (uvažuje se pouze v případě zvedané figury stacionární, po přímce nebo po oblouku): obtížnou polohu musí zaujmout dřív, než zvedaný partner opustí led a následně musí být
 - souvisle držena jako obtížná poloha, která je uvažována pro charakteristiku obtížnosti a přidělen za ni level, nebo
 - změněna bez jakékoliv mezipolohy do jiné obtížné polohy, která je uvažována pro charakteristiku obtížnosti a přidělen za ni level;
- c) souvislá kombinace složitých kroků NEBO souvislá kombinace složitých pohybů NEBO souvislá kombinace složitých kroků a pohybů bezprostředně předcházející taneční zvedané figuře;
- d) jasné přechodové pohyby zvedaného partnera, kterými se dostane do požadované polohy (není bráno v úvahu, pokud zvedaný partner následně provede změnu polohy pohybující se souvisle přes různé polohy v průběhu celého trvání krátké zvedané figury).

Poznámky:

- zvolená skupina z příkladů nástupu b) jsou uvažovány pro úroveň obtížnosti pouze v té zvedané figuře, kde jsou poprvé provedeny;
- zvolená skupina z příkladů nástupu a), c) nebo d) jsou uvažovány pro úroveň obtížnosti pouze v té zvedané figuře, kde není proveden a udělena charakteristika ze skupiny b), kde jsou provedeny jako první.

Výjezdová charakteristika (skupiny příkladů)

- a) jasné přechodové pohyby zvedaného partnera, před tím, než se dotkne ledu (není bráno v úvahu, pokud zvedaný partner provedl předtím změnu polohy pohybující se souvisle přes různé polohy v průběhu celého trvání krátké zvedané figury).
- b) obtížná výjezdová poloha zvedajícího partnera, odlišná od té, která byly použita ve zvedané figuře
 - změněna bez jakékoliv mezipolohy do jiné obtížné polohy, která je uvažována pro charakteristiku obtížnosti a přidělen za ni level;
- c) souvislá kombinace složitých kroků NEBO souvislá kombinace složitých pohybů NEBO souvislá kombinace složitých kroků a pohybů bezprostředně předcházející taneční zvedané figuře následujících bezprostředně po doteku ledu

Poznámka:

- zvolená skupina z příkladů výjezdů b) jsou uvažovány pro úroveň obtížnosti pouze v té zvedané figuře, kde jsou provedeny poprvé.

Zvláštní charakteristika pro úroveň obtížnosti 4 na jedné ruce/paži v rotační zvedané figuře:

Pro zvednutí, udržení v poloze a sestup je využita jen jedna ruka/paže, a zároveň

- je zvedající partner na jedné noze po nejméně jednu otáčku;
- a/nebo zvedající partner výrazně změní polohu/vyšší polohy nohou (pozici kolen) stojných nohou v průběhu pohybu během nejméně tří otáček;
- a/nebo ruka/paže zvedajícího partnera je plně napjatá v předpažení se signifikantní vzdáleností mezi partnery během nejméně tří otáček.

Poznámky:

- pokud je provedeno v první části kombinované zvedané figury, nelze aplikovat sestup na jedné ruce/paži;
- pokud je provedeno ve druhé části kombinované zvedané figury, nelze aplikovat nástup na jedné ruce/paži.

4.4.3. ÚROVNĚ OBTÍŽNOSTI

Charakteristiky úrovní obtížnosti:

Zvedaná figura stacionární, po přímce, po oblouku			
Úroveň 1	Úroveň 2	Úroveň 3	Úroveň 4
Zvedaný partner je držen nad ledem nejméně po 3 vteřiny	<p>1 charakteristika ze 2:</p> <p>1.Zvedaný partner udržuje obtížnou polohu po nejméně 3 vteřiny</p> <p>NEBO</p> <p>zvedaný partner se pohybuje v průběhu změny polohy</p> <p>2.Zvedající partner udržuje obtížnou polohu po nejméně 3 vteřiny</p>	<p>2 charakteristiky ze 3:</p> <p>1.Zvedaný partner udržuje obtížnou polohu po nejméně 3 vteřiny</p> <p>NEBO</p> <p>zvedaný partner se pohybuje v průběhu změny polohy</p> <p>2.Zvedající partner udržuje obtížnou polohu po nejméně 3 vteřiny</p> <p>3.Nástupová nebo výjezdová charakteristika</p>	<p>3 charakteristiky ze 4:</p> <p>1.Zvedaný partner udržuje obtížnou polohu po nejméně 3 vteřiny</p> <p>NEBO</p> <p>zvedaný partner se pohybuje v průběhu změny polohy</p> <p>2.Zvedající partner udržuje obtížnou polohu po nejméně 3 vteřiny</p> <p>3.Nástupová charakteristika</p> <p>4. Výjezdová charakteristika</p>

Zvedaná figura rotační			
Úroveň 1	Úroveň 2	Úroveň 3	Úroveň 4
<p>Zvedaný partner je držen nad ledem nejméně po 3 otáčky</p> <p>A</p> <p>Zvedající partner se v průběhu nejméně 3 otáček pohybuje</p>	<p>MOŽNOST 1.a)</p> <p>Zvedaný partner udržuje obtížnou polohu po nejméně 3 otáčky nebo se pohybuje v průběhu změny polohy</p> <p>A</p> <p>Zvedající partner se v průběhu nejméně 4 otáček pohybuje</p> <p>MOŽNOST 1.b)</p> <p>Zvedající partner se v průběhu nejméně 5 otáček pohybuje</p> <p>MOŽNOST 2.a)</p> <p>Zdvihající partner provádí figuru na jedné ruce/paži (zvednutí, držení a sundání) po nejméně 2 otáčky</p> <p>MOŽNOST 2.b)</p> <p>Zdvihající partner provádí figuru na jedné ruce/paži (zvednutí, držení a sundání) po nejméně 3 otáčky</p>	<p>MOŽNOST 1</p> <p>Zvedaný partner udržuje obtížnou polohu po nejméně 4 otáčky nebo se pohybuje v průběhu změny polohy</p> <p>A</p> <p>Zvedající partner se v průběhu nejméně 5 otáček pohybuje</p> <p>MOŽNOST 2</p> <p>Zdvihající partner provádí figuru na jedné ruce/paži (zvednutí, držení a sundání) po nejméně 3 otáčky</p>	<p>MOŽNOST 1.a)</p> <p>Zvedaný partner udržuje obtížnou polohu po nejméně 5 otáček nebo se pohybuje v průběhu změny polohy</p> <p>A</p> <p>Zvedající partner se v průběhu nejméně 6 otáček pohybuje</p> <p>MOŽNOST 1.b)</p> <p>Požadavky pro level 3, možnost 1</p> <p>A</p> <p>Nástupová NEBO výjezdová charakteristika kromě skupiny příkladů b) (nástup/výjezd z obtížné polohy zvedajícího partnera)</p> <p>MOŽNOST 2</p> <p>Požadavky pro level 3, možnost 2</p> <p>A</p> <p>Zvláštní charakteristika pro rotační figuru na jedné ruce/paži</p>

Kombinovaná zvedaná figura

Jakákoliv krátká zvedaná figura level 2 (**kromě rotační zvedané figury**) nebo 3 (kromě rotační zvedané figury, možnost 2), která tvoří kteroukoliv ze dvou částí kombinované zvedané figury bude povýšena na level 3, **resp. 4**, pokud první/druhá krátká zvedaná figura, které tvoří zvedanou figuru kombinovanou je provedena:

- pokud je první částí kombinované zvedané figury figura stacionární, po přímce nebo po oblouku: s nástupovou charakteristikou,
- pokud je druhá část kombinované zvedané figury figura stacionární, po přímce nebo po oblouku: s výjezdovou charakteristikou,
- pokud je první částí kombinované zvedané figury figura rotační, možnost 1, level 3: s nástupovou charakteristikou kromě skupiny příkladů b) (nástup z obtížné polohy zdvihajícího partnera),
- pokud je druhá část kombinované zvedané figury figura rotační, možnost 1, level 3: s výjezdovou charakteristikou kromě skupiny příkladů b) (nástup z obtížné polohy zdvihajícího partnera),
- pokud je první částí kombinované zvedané figury figura rotační, možnost 2: se zvláštní charakteristikou pro rotační figuru na jedné ruce/paži, rotační zvedaná figura možnost 2, level 3 tvořící jakoukoli ze dvou částí kombinované zvedané figury bude povýšena na level 4, pokud bude provedena se zvláštní charakteristikou na jedné ruce/paži.

Poznámka: Pokud je proveden obtížný výjezd, který může být uvažován pro level, a má vliv na první krátkou zvedanou figuru, technický sbor požádá review, aby se předešlo zmatkům a mohl být správně určen level první krátké zvedané figury.

Vysvětlivky k úrovním obtížnosti:

1. V rotační figuře, pokud zvedající partner rotuje, přestane rotovat a poté znovu pokračuje v rotaci, je-li zvednutý partner v obtížné poloze nebo provádí změnu polohy za kterou lze udělit charakteristiku nebo zvedající partner provádí zvláštní charakteristiku na jedné ruce/paži v momentě, kdy se zastaví rotace, bude úroveň obtížnosti snížena o jednu za každé zastavení.

2. Pokud je ztracena kontrola nad pohybem a je nutná další podpora (dotek ledu volnou nohou nebo rukou/rukama zvedaného nebo zvedajícího partnera) po započetí taneční zvedané figury a figura pokračuje i po doteku (bez přerušení), úroveň obtížnosti bude snížena o jednu za každý dotek ledu (v kombinované zvedané figuře bude snížena pouze obtížnost té krátké zvedané figury, kde k doteku došlo).

4.5. SADA TWIZZLŮ

4.5.1. DALŠÍ PRINCIPY PRO POJMENOVÁNÍ PRVKŮ

1. První předvedená sada twizzlů bude identifikována a ohodnocena úrovní obtížnosti; v případě, že nedosáhne na požadavky úrovně 1, bude hodnocena úrovní 0. První provedená sada twizzlových pohybů provedená po požadované sadě synchronizovaných twizzlů bude identifikována jako choreografický twizzlový pohyb. Následné sady twizzlů nebudou identifikovány.

2. Pokud dojde k pádu nebo přerušení ve vjezdu nebo v průběhu do sady twizzlů a okamžitě následuje rotační pohyb (pro vyplnění času), prvek bude hodnocen a budou mu přiřazeny charakteristiky a úroveň, které byly dosaženy před pádem nebo přerušením nebo v případě, že nebyly splněny podmínky pro přidělení úrovně 1, bude přiřazena úroveň 0. Rotační pohyb pro vyplnění času nebude hodnocen.

4.5.2. DALŠÍ DEFINICE, SPECIFIKACE DEFINIC A POZNÁMKY

Další charakteristiky (skupiny příkladů):

Skupina A (tělo a paže):

- loket/lokyty nejméně v úrovni ramen nebo výš, než ramena (ruka/ruce mohou být nad hlavou, v úrovni hlavy nebo níže, než hlava);
- signifikantní souvislý pohyb paží;
- ruce spojeny za tělem a nataženy od těla;
- napjaté paže spojené před tělem a natažené od těla (ve výšce mezi pasem a hrudníkem a pod úrovní ramen);
- trup je vychýlen z vertikální osy;

Skupina B (stojná a volná noha):

- coupé vpředu nebo vzadu, volná nohy se dotýká nohy stojné, kyčel v plně otevřené pozici;
- držení za brusli nebo botu volné nohy;
- volná noha překřížená vzadu nad kolenem;
- volná noha držená směrem ven (natažená nebo pokrčená v úhlu alespoň 90° nebo více mezi stehnem a holení, stranou nebo vzad nebo kombinovaně) 45° nebo více od vertikály;
- v nízké pozici (úhel nejméně 90° mezi holení a stehnem jedoucí nohy);
- změna polohy jedoucí nohy (kolene) směrem nahoru a dolů s plynulým pohybem.

Skupina C (vzorec, vjezd, výjezd):

- oba partneři provádějí třetí twizzl s nejméně 3 otáčkami, správně provedený, začínající na jiné hraně, než předchozí dva, a kterému předchází maximálně jeden krok v případě sady sekvenčních twizzlů nebo maximálně tři kroky v případě sady synchronizovaných twizzlů;
- sada twizzlů provedená vedle sebe opačnými směry (zrcadlově), aniž si bruslaři vzájemně překříží dráhy;
- nástup do twizzlu z tanečního skoku (hrana twizzlu bude určena podle dopadové hrany tanečního skoku);
- sada twizzlů provedená na jedné noze beze změny nohy, bez omezení stran počtu otáček nebo pohybů provedených na jedné noze mezi twizzly.
- Sada twizzlů provedená přímo z obtížného/kreativního, složitého nebo neočekávaného vjezdu.

Poznámky:

- Vybraná další charakteristika je uvažována pro úroveň obtížnosti, pokud je provedena oběma partnery zároveň.
 - Vybraná další charakteristika ze skupin A a B je uvažována pro úroveň obtížnosti, pokud je zcela dosažena a zaujmuta:
- během první půlrotace twizzlu a
- je držena až do výše počtu otáček, nutných pro tuto úroveň obtížnosti (2 otáčky pro úroveň 2, 3 otáčky pro úroveň 3 a 4 otáčky pro úroveň 4).
- Počet obrátů nebo pohybů na jedné noze při změně nohy mezi twizzly není omezen.

4.5.3. ÚROVNĚ OBTÍŽNOSTI

1. Sadě twizzlů, kdy provedení každého z partnerů odpovídá jinému hodnocení, bude přidělena odpovídající nižší z těchto dvou hodnot, nebo level 0, pokud nebyly splněny požadavky pro level 1 jedním z partnerů.
2. Pokud dojde po zahájení twizzlu ke ztrátě kontroly s dodatečnou podporou (dotek ledu volnou nohou a/nebo rukou/rukama) a twizzly po tomto zaváhání (bez přerušení) pokračuje, budou pro určení levelu započítány jen otáčky, provedené před tímto dotekem ledu.

Charakteristiky úrovní obtížnosti:

Úroveň 1 (každý z partnerů)	Úroveň 2 (každý z partnerů)	Úroveň 3 (každý z partnerů)	Úroveň 4 (každý z partnerů)
Alespoň jedna otáčka v každém ze dvou twizzlů	Jiná nástupní hrana a jiný směr rotace dvou twizzlů A nejméně 2 otáčky v každém z obou twizzlů A 2 různé další charakteristiky	Jiná nástupní hrana a jiný směr rotace dvou twizzlů A nejméně 3 otáčky v každém z obou twizzlů A 3 různé další charakteristiky ze 2 různých skupin	Jiná nástupní hrana a jiný směr rotace dvou twizzlů A nejméně 4 otáčky v každém z obou twizzlů A 3 různé další charakteristiky ze 3 různých skupin

Poznámky k úrovním obtížnosti:

1. Pokud se z kterékoli části twizzlů stane pirueta nebo trojky, úroveň obtížnosti bude snížena:
 - jednu úroveň pokud se stane pirueta nebo trojky z jednoho nebo dvou twizzlů;
 - dvě úrovně, pokud se stane pirueta nebo trojky ze tří nebo čtyř twizzlů.
2. Pokud jeden nebo oba partneři před prvním twizzlem zastaví, úroveň sady twizzlů se sníží o jednu.
3. Pokud jeden nebo oba partneři zastaví před druhým twizzlem, úroveň sady twizzlů se sníží o jednu.
4. Pokud je v sadě sekvenčních twizzlů více, než jeden krok mezi twizzly nebo v sadě synchronizovaných twizzlů více, než tři kroky mezi twizzly, bude úroveň snížena o 1, pokud se chyby dopustí jeden z partnerů, pokud se chyby dopustí oba, bude úroveň snížena o 2 stupně.

4.6. KROKOVÉ SEKVENCE (včetně KROKOVÉ SEKVENCE TYP PŘEDEPSANÝ TANEC)

4.6.1. DALŠÍ PRINCIPY PRO POJMENOVÁNÍ PRVKŮ

1. První provedená kroková sekvence požadovaného typu bude identifikována jako předepsaná kroková sekvence tohoto typu a bude ohodnocena úrovní obtížnosti, nebo jí bude přidělena úroveň 0, pokud nebudou splněny požadavky pro alespoň úroveň 1. Jakákoli další kroková sekvence tohoto typu a kroková sekvence typu, který není mezi předepsanými prvky v krátkém tanci nebo v dobře vyváženém volném tanci nebude klasifikována.

2. Pokud dojde k pádu nebo přerušení v nájezdu nebo v průběhu krokové sekvence a v prvku pár okamžitě pokračuje, prvek bude hodnocen úrovní obtížnosti podle toho, co bylo provedeno před a po pádu nebo přerušení a bude hodnocen úrovní 0, pokud nebyla splněna kritéria ani pro úroveň 1.

4.6.2. DALŠÍ DEFINICE, SPECIFIKACE A POZNÁMKY

Typy obtížných obrátů: protitrojka, zvrát, protizvrát, chocktaw, vnější mohawk, twizzl (twizzl s jednou otáčkou „jednoduchý twizzl“ pro úrovně 1 a 2) nebo se dvěma otáčkami – „dvojitý twizzl“ (pro úroveň 1 až 4), provedené čistě a zřetelně v hranách a v souladu s popisem Twizzlu v Pravidle 704.

Typy obrátů pro sekci na jedné noze: protitrojka, zvrát, protizvrát, twizzl ((twizzl s jednou otáčkou „jednoduchý twizzl“ pro úrovně 1 a 2) nebo se dvěma otáčkami – „dvojitý twizzl“ (pro úroveň 1 až 4), provedené čistě a zřetelně v hranách a v souladu s popisem Twizzlu v Pravidle 704.

Poznámka: V případě chyby v jakékoli části obrátu má za následek to, že obrát není počítán pro úroveň obtížnosti. Toto platí pro chyby v jakékoli části twizzlu nebo „dvojitého twizzlu“, celý twizzl nebude počítán pro úroveň obtížnosti. Např.: Pokud pár zažádá „dvojitý twizzl“ jako obtížný obrát a udělá chybu v provedení v jakékoli části tohoto obrátu, není počítán ani jako „jednoduchý twizzl“.

Taneční držení: kiliánové (nebo variace na kiliánové držení), valčíkové (nebo tangové) a foxtrotové. Aby mohlo být považováno za charakteristiku, musí být ustaveno.

Změna držení: aby mohlo být uvažována pro charakteristiku, musí být provedena rozpoznatelně (např. z valčíkového do kiliánového nebo z foxtrotového do tangového, ale ne z valčíkového do tangového nebo z valčíkového do za ruku čelem k sobě) a každé držení musí být ustavené.

4.6.3. Úrovně obtížnosti

Styl krokové sekvence: level krokové sekvence bude určena podle následujících charakteristik:

- žactvo (Basic a Advanced) ve volném tanci (po přímce nebo po oblouku v držení): styl B.
- Senioři a junioři krátký tanec (středem plochy bez doteku, po diagonále nebo po kruhu): styl B*.
- Senioři krátký tanec (částečná kroková sekvence v držení): styl B* (není povolono ŽÁDNÉ oddělení).
- Junioři a senioři volný tanec (po přímce a po oblouku):
 - první předvedená: styl A
 - druhá předvedená: styl B

Charakteristiky úrovní obtížnosti, Styl A:

Základní level (Base)	Úroveň 1 (každý z partnerů)	Úroveň 2 (každý z partnerů)	Úroveň 3 (každý z partnerů)	Úroveň 4 (každý z partnerů)
<p>Kroková sekvence není přerušena celkem po více, než 50% vzorce stopy, ať už zakopnutími,, pády nebo z jakýchkoli jiných důvodů.</p> <p>A</p> <p><u>Musí být ustaveno nejméně jedno držení (pouze v sekvenci v držení)</u></p>	<p>Kroková sekvence není přerušena po více, než 50% celkového vzorce stopy ať už kvůli zakopnutím, pádům nebo jiným důvodům</p> <p>A</p> <p>obsahuje alespoň 2 různé typy obtížných obrátů</p> <p>A</p> <p><u>Musí být ustaveno nejméně jedno držení (pouze v sekvenci v držení)</u></p>	<p>Kroková sekvence není přerušena po více, než 25% celkového vzorce stopy ať už kvůli zakopnutím, pádům nebo jiným důvodům</p> <p>A</p> <p>obsahuje alespoň 5 obtížných obrátů a jeden typ nemůže být počítán více, než dvakrát)</p> <p>A</p> <p>jedna sekce na jedné noze, která obsahuje nejméně 2 různé druhy obrátů ze sekce na jedné noze</p> <p>A (pouze pro sekvence v držení) obsahuje nejméně 1 změnu držení</p> <p>A</p> <p>obsahuje nejméně 2 různá taneční držení</p>	<p>Kroková sekvence není přerušena po více, než 10% celkového vzorce stopy ať už kvůli zakopnutím, pádům nebo jiným důvodům</p> <p>A</p> <p>Obsahuje alespoň 7 obtížných obrátů (pokud je zařazen twizzl, musí být proveden s nejméně dvěma otáčkami - „dvojitý twizzl“) a z nichž jeden typ nemůže být počítán více, než dvakrát)</p> <p>A</p> <p>obraty jsou prováděny na obě strany</p> <p>A</p> <p>sekce na jedné noze, obsahuje nejméně 3 různé druhy obrátů ze sekce na jedné noze (pokud je zařazen twizzl, musí být proveden s nejméně dvěma otáčkami - „dvojitý twizzl“)</p> <p>A (pouze pro sekvence v držení) obsahuje nejméně 2 změny držení</p> <p>A</p> <p>obsahuje nejméně 2 různá taneční držení</p>	<p>Kroková sekvence není vůbec přerušena ať už kvůli zakopnutím, pádům nebo jiným důvodům</p> <p>A</p> <p>Obsahuje alespoň 9 obtížných obrátů ((pokud je zařazen twizzl, musí být proveden s nejméně dvěma otáčkami - „dvojitý twizzl“) z nichž jeden typ nemůže být počítán více, než dvakrát)</p> <p>A</p> <p>obraty jsou prováděny na obě strany</p> <p>A</p> <p>sekce na jedné noze obsahuje VŠECHNY 4 různé druhy obrátů ze sekce na jedné noze (twizzl, musí být proveden s nejméně dvěma otáčkami - „dvojitý twizzl)</p> <p>A</p> <p>100% obtížných obrátů je provedeno čistě ve správných hranách a všechny ostatní obraty/kroky jsou čisté</p> <p>A (pouze pro sekvence v držení) obsahuje nejméně 3 změny držení</p> <p>A</p> <p>Obsahuje nejméně 3 různá taneční držení</p>

Charakteristiky úrovně obtížnosti Styl B

Základní level (Base)	Úroveň 1 (každý z partnerů)	Úroveň 2 (každý z partnerů)	Úroveň 3 (každý z partnerů)	Úroveň 4 (každý z partnerů)
<p>Kroková sekvence není přerušena celkem po více, než 50% vzorce stopy, ať už zakopnutími,, pády nebo z jakýchkoli jiných důvodů.</p> <p><u>A</u></p> <p><u>Musí být ustaveno nejméně jedno držení (pouze v sekvenci v držení)</u></p>	<p>Kroková sekvence není přerušena po více, než 50% celkového vzorce stopy ať už kvůli zakopnutím, pádům nebo jiným důvodům</p> <p><u>A</u></p> <p><u>obsahuje alespoň 1 typ obtížných obrátů</u></p> <p><u>A</u></p> <p><u>Musí být ustaveno nejméně jedno držení (pouze v sekvenci v držení)</u></p>	<p>Kroková sekvence není přerušena po více, než 25% celkového vzorce stopy ať už kvůli zakopnutím, pádům nebo jiným důvodům</p> <p>A</p> <p><u>obsahuje alespoň 3 různé typy obtížných obrátů</u></p> <p>A</p> <p>obsahuje nejméně 2 změny držení</p> <p>A</p> <p>obsahuje nejméně 2 různá taneční držení</p>	<p>Kroková sekvence není přerušena po více, než 10% celkového vzorce stopy ať už kvůli zakopnutím, pádům nebo jiným důvodům</p> <p>A</p> <p>Obsahuje alespoň 4 různé obtížné obraty (<u>pokud je zařazen twizzl, musí být proveden s nejméně dvěma otáčkami - „dvojitý twizzl“</u>)</p> <p>A</p> <p>obraty jsou prováděny na obě strany</p> <p>A</p> <p>obraty jsou prováděny na obě strany</p> <p>A</p> <p>obsahuje nejméně 2 změny držení</p> <p>A</p> <p>obsahuje nejméně 3 různá taneční držení</p>	<p>Kroková sekvence není vůbec přerušena ať už kvůli zakopnutím, pádům nebo jiným důvodům</p> <p>A</p> <p>Obsahuje alespoň 5 různých obtížných obrátů (<u>pokud je zařazen twizzl, musí být proveden s nejméně dvěma otáčkami - „dvojitý twizzl“</u>)</p> <p>A</p> <p>obraty jsou prováděny na obě strany</p> <p>A</p> <p>všechny obraty/kroky jsou 100% čisté</p> <p>A</p> <p>obsahuje nejméně 3 změny držení</p> <p>A</p> <p>obsahuje nejméně 3 různá taneční držení</p>

Poznámky k úrovním obtížnosti:

1. Krokové sekvenci, kdy provedení každého z partnerů odpovídá jinému hodnocení, bude přidělena odpovídající nižší z těchto dvou hodnot, nebo level 0, pokud nebyly splněny požadavky pro level 1 jedním z partnerů.
2. Pokud krokové sekvenci typu předepsaný tanec nezůstanou partneři v kontaktu po celou dobu, i v průběhu změn v držení a zvolených zastaveních, level se sníží o jeden (za každý prvek). Toto ustanovení neplatí pro ztrátu kontaktu z důvodu pádu.
3. Aby mohlo být držení uvažováno pro level, musí být jasně ustaveno.

4.7. CHOREOGRAFICKÉ PRVKY

4.7.1. DALŠÍ PRINCIPY POJMENOVÁNÍ PRVKŮ

1. Pokud je předepsán choreografický prvek s možností choreografického rotačního pohybu nebo choreografické zvedané figury nebo choreografická sada twizzlových pohybů, první choreografický rotační pohyb provedený kdekoliv v programu, první taneční zvedaná figura provedená po předepsané taneční zvedané figurě nebo první sada twizzlových prvků provedená po předepsané sadě synchronizovaných twizzlů bez ohledu na to, která je provedená dřív - bude identifikován jako choreografický prvek se sobě odpovídající typem (choreografický rotační pohyb, nebo choreografická taneční zvedaná figura nebo choreografická sada twizzlových prvků). Následující choreografické rotační pohyby nebo twizzlové prvky nebudou identifikovány, s výjimkou případů, že se jedná o taneční piruety (viz další principy pro pojmenování prvků). Následné taneční zvedané figury budou identifikovány (viz další principy pro pojmenování prvků).
2. Choreografická taneční zvedaná figura bude identifikována při nástupu do prvku a potvrzena pokud je rozpoznatelná přetrvávající akce zvedajícího partnera.
3. Choreografický rotační pohyb bude identifikován při nástupu do prvku a potvrzen pokud budou současně oběma partnery provedeny dvě otáčky.
4. Choreografická sada twizzlových prvků bude identifikován při nástupu do prvku a potvrzena, pokud v první části oba partneři provedou simultánně alespoň 2 souvislé „cestující“ otáčky a ve druhé části provede alespoň jeden z partnerů alespoň 2 souvislé otáčky.

POZNÁMKA: Škála hodnot všech choreografických prvků bude publikována v následujícím Communicationu. Základní hodnota všech choreografických prvků bude stejná.

5. VODÍTKA PRO PŘIDĚLENÍ GOE ZA POŽADOVANÉ PRVKY

GOE za požadované prvky je určeno zvolením stupně, který je aplikovaný na průměrnou úroveň charakteristiky GOE. Platí současné charakteristiky GOE (viz Communication 1860). Tato hodnota je dále upravována, pokud je to nutné, podle úprav GOE.

5.1. ÚPRAVY GOE

PRVKY PŘEDEPSANÉHO TANCE: ÚPRAVY	Ne vyšší, než:	Snížit o:	Zvýšit o:
Nezačalo na předepsanou dobu (za každý požadovaný prvek předepsaného tance)		1 stupeň	
Nedodržení hran/kroků po požadovaný počet dob jedním nebo oběma partnery:			
<ul style="list-style-type: none"> od jedné hrany /jednoho kroku až po 10% kroků předepsaného tance 	+1		
<ul style="list-style-type: none"> od 10% až po 25% kroků předepsaného tance 	0		
<ul style="list-style-type: none"> více než ve 25% kroků předepsaného tance 	-1		
Do ¼ vynechaný prvek předepsaného tance kvůli přerušení	-1		
Prvek předepsaného tance neodráží charakter rytmu	-1		
Prvek předepsaného tance je proveden v charakteru rytmu			+1
ÚPRAVY APLIKOVATELNÉ NA VŠECHNY POŽADOVANÉ PRVKY (KROMĚ PRVKŮ PŘEDEPSANÉHO TANCE)	Ne vyšší, než:	Snížit o:	Zvýšit o:
Nepohledná nebo esteticky nepěkná pozice		1 stupeň	
Prvek neodpovídá nebo není proveden v souladu s <u>frázováním/rytmem</u> hudby	-1		
Krásné a esteticky pěkné pozice a linie obou partnerů			1 stupeň
Neočekávaný/kreativní nástup nebo výjezd			1 stupeň
Prvek je kreativní a zvýrazňuje choreografii/charakter tance			1 stupeň
Prvek odpovídá a je proveden v souladu s frázováním/rytmem hudby nebo <u>odráží dobu, tempo, nuance hudby, strukturu a důrazy v hudbě</u>			1 stupeň
Rychlost rotace a/nebo získaná či zrychlená při jízdě přes kluziště během prvku			1 stupeň
TANEČNÍ PIRUETY: ÚPRAVY	Ne vyšší, než:	Snížit o:	Zvýšit o:
Není na místě (cestuje)			
<ul style="list-style-type: none"> v jedné části kombinované piruety nebo v jednom směru piruety možnosti 2 		1 stupeň	
<ul style="list-style-type: none"> v piruetě možnosti 1, obě části kombinované piruety nebo v obou částech piruety možnost 2 	-1		
Celkové znovuvycentrování s výjimkou taneční piruety do různých směrů (možnost 2)	-1		
Změna nohy neproběhne současně	-1		
TANEČNÍ ZVEDANÉ FIGURY: ÚPRAVY	Ne vyšší, než:	Snížit o:	Zvýšit o:
Prvek nereflakuje charakter zvolené hudby/rytmu	-1		
SADA TWIZZLŮ: ÚPRAVY	Ne vyšší, než:	Snížit o:	Zvýšit o:
Nesimultánní provedení a/nebo nestejný počet otáček:			
<ul style="list-style-type: none"> jeden twizzl 		1 stupeň	
<ul style="list-style-type: none"> dva twizzly 	-1		
Nesprávné provedení obratu (napojené trojky, piruety, škrábání, smýkání, atd.)			
<ul style="list-style-type: none"> jeden twizzl nesprávně 	0		
<ul style="list-style-type: none"> dva twizzly nesprávně 	-1		
Obecně větší vzdálenost mezi partnery než na dvě délky paží		1 stupeň	
<u>Výjezd z prvních dvou twizzlů na plynule jedoucí hraně u obou partnerů</u>			1 stupeň
KROKOVÉ SEKVENCE (APLIKOVATELNÉ TAKÉ NA ČÁSTEČNĚ KROKOVÉ SEKVENCE): ÚPRAVY	Ne vyšší, než:	Snížit o:	Zvýšit o:
Nezačalo na předepsanou dobu nebo není provedeno po požadovaný počet taktů (aplikuje se jen na částečnou krokovou sekvenci)		1 stupeň	
Prvek neodráží charakter zvolené hudby/rytmu	-1		
Nesprávný nebo neúplný/nerozpoznatelný vzorec stop/umístění kresby		1 stupeň	
Obecně vzdálenost mezi partnery větší, než dvě délky paže nebo se partneri v průběhu krokové sekvence bez doteku dotknou		1 stupeň	
Obsahuje nepovolený prvek (za každý)		2 stupně	
Oddělení partnerů při výměně držení delší, než jeden hudební takt (není aplikovatelné pro částečné krokové sekvence)		1 stupeň	
Dlouhé držení za ruce s plně napjatými pažemi (kroková sekvence v držení) (za každé)		1 stupeň	
Nedostatek plynulého pohybu po ploše	-1		
Druhá kroková sekvence (volný tanec) provedená ve viditelně jiném tempu jízdy než první			1 stupeň
Kreativní využití kroků/pohybů a různého držení (kroková sekvence v držení)			1 stupeň
ZTRÁTA ROVNOVÁHY, ZAKOPNUTÍ A PÁDY	Ne vyšší, než:	Snížit o:	Zvýšit o:
Ztráta rovnováhy jednoho partnera		1 stupeň	
<u>Zakopnutí jednoho partnera/ ztráta rovnováhy obou partnerů</u>	0		
Zakopnutí obou partnerů	-1		
Pád jednoho partnera	-2		
Pád obou partnerů	-3		

CHOREOGRAFICKÉ PRVKY: CHARAKTERISTIKY							
	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
Frázování A/NEBO Rytmus (stanovené požadavky)	Mimo frázi a/nebo neodráží doby, tempo, nuance hudby, strukturu a důrazy v hudbě	Mimo frázi a/nebo neodráží doby, tempo, nuance hudby, strukturu a důrazy v hudbě	Mimo frázi a/nebo neodráží doby, tempo, nuance hudby, strukturu a důrazy v hudbě	V souladu s frázováním a/nebo obecně odráží doby, tempo, nuance hudby, strukturu a důrazy v hudbě	V souladu s frázováním a/nebo odráží doby, tempo, nuance hudby, strukturu a důrazy v hudbě	V souladu s frázováním a/nebo po celou dobu odráží doby, tempo, nuance hudby, strukturu a důrazy v hudbě	V souladu s frázováním a/nebo bezvadně odráží doby, tempo, nuance hudby, strukturu a důrazy v hudbě
Charakter (stanovené požadavky)	Zcela bez vztahu k charakteru choreografie	Zcela bez vztahu k charakteru choreografie	Zcela bez vztahu k charakteru choreografie	Odpovídající charakteru choreografie	Odpovídající charakteru choreografie	Zcela odpovídající charakteru choreografie	Bezvadně odpovídající charakteru choreografie
Originalita	Obyčejná	Obyčejná	Obyčejná	Obyčejná	Originální	Originální, inovativní, kreativní	Originální, inovativní, kreativní, zapamatovatelná
Provedení	Špatné, nekontrolované	Roztřesené, nestabilní	Upracované, váhavé	Pod kontrolou, stabilní	Plynulé, jisté	Lehké, jisté	Bez úsilí
Chyby	Mnoho	1 velká, více malých	1 malá	Žádná	Žádná	Žádná	Žádná

GOE choreografických prvků je určena výběrem stupně, který je aplikován na průměrnou hodnotu charakteristiky GOE. Tento stupeň je dále upraven, pokud je to nutné, podle předpisu o úpravách GOE.

Poznámka: „Frázování a rytmus“ jsou stanovené požadavky, a pokud choreografický prvek tato kritéria neplní, GOE **musí** být v mínusu. Navíc, pokud prvek nemá žádný vztah k charakteru choreografie, jedná se také o stanovený požadavek, a GOE **musí** být v mínusu.

6. **Škála hodnot sekvencí/sekcí předepsaných tanců a požadovaných prvků:** viz zvláštní Communication ISU

II. ČÁST POŽADAVKŮ TECHNICKÝCH PRAVIDEL PRO KRÁTKÝ TANEC V SEZÓNĚ 2018/19

1. Rytmy

Pravidlo 709, odstavec 1.a) stanoví, že rytmus/rytmy a/nebo téma/ta jsou vybírány TVTL každoročně na danou sezónu. Pro sezónu 2018/19 byly vybrány následující rytmy.

Junioři a senioři: Tango plus jakýkoliv jiný rytmus/rytmy.

Senioři:

Prvky předepsaného tance musí být provedeny na rytmus Tanga, ve stylu Tanga. Tempo hudby během celého prvku předepsaného tance musí být stálé a v souladu s požadovaným tempem předepsaného tance: Romantické tango, t.j. 28 čtyřdobých taků nebo 112 dob za minutu, plus nebo minus 2 doby za minutu.

Junioři:

Prvky předepsaného tance musí být provedeny na rytmus Tanga, ve stylu Tanga. Tempo hudby během celého prvku předepsaného tance musí být stálé a v souladu s požadovaným tempem předepsaného tance: Argentinské tango, t.j. 24 čtyřdobých taků nebo 96 dob za minutu, plus nebo minus 2 doby za minutu.

2. Vodítka a úpravy

Budou publikovány v následném Communicationu.

3. Požadované prvky

Budou publikovány v následném Communicationu.

Popis, tabulka a náčrt předepsaných tanců je uveden v ISU Příručce Tance na ledě, 2003.

- Platí pravidlo 708, odstavec 1 s následujícími úpravami v první větě pododstavce d):
Timing – prvky předepsaného tance a kroková sekvence, typ předepsaný tanec, musí být předvedeny přesně v tempu hudby, se začátkem prvního kroku každého prvku předepsaného tance nebo krokové sekvence typu předepsaný tanec na první dobu hudební fráze.