

Министерство спорта и туризма Республики Беларусь  
Общественное Объединение  
«Белорусская федерация синхронного плавания»

An underwater photograph of a synchronized swimming team performing a routine in a pool. The swimmers are wearing orange and blue swimsuits and are captured in a dynamic, inverted position, with their arms and legs extended in various poses. The water is clear blue, and the swimmers' movements create ripples and bubbles on the surface.

# Синхронное плавание

Правила соревнования  
2017-2021 г.г.

Минск 2018

**Правила соревнований разработаны в соответствии с правилами FINA и LEN с учетом дополнений и изменений.**

**Правила утверждены Президиумом ОО «Белорусская федерация синхронного плавания» «28» февраля 2018 года, протокол №12 и действуют при проведении республиканских соревнований на территории Республики Беларусь.**

**Правила подготовлены коллегий судей при участии старшего тренера НКРБ Сахарук Н.А. и председателя федерации Светличной Е.В.**

# Оглавление

Общие правила ФИНА	4
Общие положения	6
Виды программ	6
Программы	6
Заявки	7
Предварительные соревнования и финал	7
Фигуры	7
Панели фигур	7
Судейство фигур	8
Штрафы в фигурах	8
Вычисление результата фигур	8
Произвольные программы	9
Время для программ	10
Музыкальное сопровождение	10
Судейские панели в технических программах	11
Судейство программ	11
Сбавки, штрафы и другие вопросы	14
Вычисление результата произвольных программ	14
Финальный результат	15
Должностные лица и их обязанности	16
Рефери (главный судья)	17
Обязанности организатора	17
Праила возрастных подгрупп	18
<u>Фигуры для возрастных подгрупп</u>	
ПРИЛОЖЕНИЕ IV Правила для фигур	19
ПРИЛОЖЕНИЕ V FINA группы фигур 2017 - 2021	20
ПРИЛОЖЕНИЕ VI FINA требуемые элементы для технических программ	32
ПРИЛОЖЕНИЕ VII FINA требуемые элементы для комбинированной группы 2017 - 2021	41
ПРИЛОЖЕНИЕ VIII FINA необходимые элементы для акробатической группы 2017 - 2021	41
Руководство для выставления оценок в обязательной программе	42
Руководство для сбавок в судействе фигур	44
Шкала высоты тела над поверхностью воды	45
Руководство для оценивания позиции «шпагат»	46
Руководство для оценивания высоты	47
Руководство для оценивания сложности программы	48

## **ОБЩИЕ ПРАВИЛА ФИНА**

(2017-2021)

Настоящие Общие правила являются основными правилами для проведения соревнований ФИНА по всем видам водного спорта: плаванию, плаванию на открытой воде, прыжкам в воду, прыжкам в открытом водоеме, водному поло, синхронному плаванию и соревнованиям в категории Мастерс, а также являются едиными правилами, предъявляемыми к соревновательному техническому оборудованию.

ФИНА признает, что эти Правила могут быть видоизменены применительно к соревнованиям в рамках отдельной федерации, но ФИНА рекомендует всем Федерациям как можно точнее придерживаться этих Правил.

Примечание: Под Федерациями подразумеваются любые спортивные организации, являющиеся аффилированными или зарегистрированными членами ФИНА

### **GR 1 ПРАВО НА УЧАСТИЕ В СОРЕВНОВАНИЯХ**

GR 1.1 Для того, чтобы иметь право на участие в соревнованиях, все спортсмены должны быть членами своей национальной Федерации.

### **GR 2 МЕЖДУНАРОДНЫЕ ОТНОШЕНИЯ**

GR 2.1 Любые соревнования, организуемые национальной федерацией, региональной федерацией или клубом, в которых принимают участие федерации, клубы или отдельные спортсмены, признаваемые ФИНА, должны считаться международными.

GR 2.2 Федерация не может принимать в свои члены клуб, который является членом другой Федерации.

GR 2.3 Спортсмен, который временно или постоянно меняет свое место жительства на другую страну, может вступить в клуб, принадлежащий федерации новой страны проживания. В этом случае он будет находиться под юрисдикцией этой федерации.

GR 2.4 Ни одна команда не может выступать как национальная сборная Страны или Спортивной страны до тех пор, пока Федерация этой Страны или Спортивной Страны сама не определит состав участников.

GR 2.5 Когда спортсмен или судья представляют свою страну на соревнованиях, они должны быть гражданами этой страны либо по рождению, либо быть натурализованные гражданами этой страны, причем натурализованные граждане должны прожить в этой стране по меньшей мере год до начала соревнований. Спортсмены, которые имеют более одного гражданства, должны выбрать одно «спортивное гражданство» и являться членом только одной национальной федерации.

GR 2.6 Любому спортсмену или судье, который меняет свою принадлежность к федерации, должен прожить на территории страны и находиться под юрисдикцией национальной федерации этой страны по меньшей мере 12 месяцев до выступления в качестве представителя этой страны.

GR 2.6.1 Доказательства местожительства:

1. местожительство означает место/страну где спортсмен или судья проживает постоянно и где его можно найти большую часть времени в году;

2. доказательства местожительства являются документы, подтверждающие проживание спортсмена в стране. Таковыми могут быть подтверждение из школы или университета того, что данный спортсмен обучается у них или трудовой договор, или любые другие соответствующие документы;

3. документ, подтверждающий регистрацию спортсмена по адресу проживания в «новой» стране сроком не менее, чем за 12 месяцев до первого представления спортсмена в качестве представителя «новой» страны. Указанные документы должны быть направлены в ФИНА.

GR 2.6.2 Доказательства юрисдикции (подведомственности):

1. документ, подтверждающий членство в клубе «новой» страны;

2. подтверждение от национальной федерации новой страны;

3. официальные протоколы соревнований чемпионатов страны, региональных или клубных международных соревнований, в которых принимал участие спортсмен, представляя его/ее «новый» клуб в период, определенный в правиле GR 2.6

4. спортсмен не может представлять никакую страну в «переходный период».

GR 2.7 Любое обращение на смену спортивного гражданства должно быть одобрено ФИНА.

### **GR 3 ПОЕЗДКИ В ЗАРУБЕЖНЫЕ СТРАНЫ**

GR 3.1 Спортсмен, принимающий участие в соревнованиях за рубежом, должен являться членом Федерации или клуба, признаваемого ей. Этот пункт в такой же мере касается судей, официальных лиц, инструкторов и тренеров.

GR 3.2 Все соревнования должны проводиться по согласованию с национальной федерацией страны проведения соревнований, а все спортсмены или клубы должны получить допуск от своей национальной федерации, соответствующей федерации, быть членами ФИНА или получить разрешение на участие в соревнованиях от Федерации, проводящей соревнования, а также от своих соответствующих Федераций.

GR 3.3 В случае возникновения разногласий между участниками при проведении соревнований применяются правила той Федерации или Континентальной организации, признанной ФИНА, под чьей юрисдикцией прово-

дятся соревнования. Во время Олимпийских Игр, Чемпионатов Мира и других соревнований ФИНА применяются Правила ФИНА.

#### GR 4 НЕСАНКЦИОНИРОВАННЫЕ ОТНОШЕНИЯ И НЕАДЕКВАТНОЕ ПОВЕДЕНИЕ

GR 4.1 Федерации не имеют права вступать в какие-либо отношения с федерацией, не являющейся членом ФИНА, или с дисквалифицированной федерацией.

GR 4.2 Не разрешается обмен спортсменами, административными работниками, директорами, судьями, официальными лицами, инструкторами, тренерами федераций, не являющихся членами ФИНА, или с дисквалифицированными федерациями.

GR 4.3 Не разрешается проведение демонстраций и/или выставок, семинаров, тренировок, соревнований с участием федераций, не являющимися членами ФИНА, или с дисквалифицированными федерациями.

GR 4.4 Бюро может допустить (разрешить) отношения, упомянутые в Правилах GR 4.1 - GR 4.3, с федерациями, не являющимися членами ФИНА, или с дисквалифицированными федерациями.

GR 4.5 Любое лицо или группа, нарушающая это Правило, должна быть дисквалифицирована Федерацией минимум на один год, максимум до двух лет. ФИНА оставляет за собой право пересмотреть срок дисквалификации, определенный Федерацией, и увеличить его до максимального срока в два года, исходя из конкретных обстоятельств. Федерация должна подчиниться такому сроку, сделанному после пересмотра дела. В случае, если такое лицо или группа отказались от своего членства в Федерации или никогда не являлись членами Федерации, то им (лицу или группе) запрещается подавать заявку на членство в данной Федерации в течение, по меньшей мере, трех месяцев, а максимум, до двух лет. ФИНА оставляет за собой право пересмотреть любую такую санкцию, наложенную Федерацией, и увеличить ее действие до двух лет, исходя из конкретных обстоятельств. Федерация должна подчиниться любому такому усилению санкции.

GR 4.6 Каждая Федерация, проводящая соревнования, должна следить за тем, чтобы строго соблюдались все правила ФИНА, обеспечивающие права Федераций на участие.

#### GR 5 КОСТЮМЫ

GR 5.1 Плавательная техническая экипировка всех участников (плавательные костюмы, шапочка и очки) должна отличаться хорошим вкусом, быть пригодной для выступления в данной дисциплине и не носить никаких символов, которые можно было бы посчитать вызывающими или оскорбительными.

GR 5.2 Все костюмы должны быть непрозрачными.

GR 5.3 Рефери соревнований имеет право снять с соревнований любого участника, чей костюм или изображение на теле не отвечают требованиям этого Правила.

#### GR 7 ЗАМЕНА, ДИСКВАЛИФИКАЦИЯ И СНЯТИЕ С СОРЕВНОВАНИЙ

GR 7.1 На Техническом совещании возможна замена одного заявленного участника другим заявленным участником. Обязательным является присутствие на Техническом совещании хотя бы одного представителя команды от национальной федерации. За отсутствие представителя на Техническом совещании взимается штраф.

GR 7.4 На соревнованиях по плаванию, прыжкам в воду и синхронному плаванию, где спортсмен, который выступал в финалах и был дисквалифицирован по любой причине, включая медицинский контроль, место, которое он мог бы занять, будет присуждено спортсмену, который был ступенью ниже, а стоящие ниже в таблице спортсмены поднимаются соответственно на ступень выше. Если дисквалификация произошла после награждения, то награды должны быть возвращены и вручены соответствующему спортсмену согласно настоящему правилу.

#### GR 9.2 Протесты

GR 9.2.1 Протесты могут быть поданы в следующих случаях:

- (a) если не соблюдаются нормы и правила проведения соревнований;
- (b) если прочие условия ставят под угрозу проведение соревнований и/или безопасность спортсменов
- (c) или против решений рефери;

однако, протесты не могут быть поданы по поводу решений, принятых по факту.

GR 9.2.2 Протест должен быть подан:

- (a) рефери;
- (b) в письменном виде на бланке ФИНА;
- (c) только ответственным руководителем команды;
- (d) вместе с депозитом в 100 швейцарских франков и в течение 30 мин. после окончания.

Если условия, вызывающие потенциальный протест, замечены до начала соревнований, то протест должен быть подан до того, как будет дан сигнал старта.

GR 9.2.3 Все протесты должны быть рассмотрены рефери. Если он отклоняет протест, он должен указать причины этого решения. Руководитель команды может апеллировать против этого решения к Апелляционному Жюри, чье решение будет окончательным.

GR 9.2.4 Если протест отклонен, депозит будет передан руководящему органу соревнований. Если протест принят, то депозит будет возвращен.

## **ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

Все международные соревнования по плаванию Синхронному (художественному) должны быть проведены в соответствии с правилами FINA.

Виды программ: фигуры, соло произвольное, соло техническое, дуэт произвольный, дуэт технический, смешанный дуэт произвольный, смешанный дуэт технический, группа произвольная, группа техническая, комбинированная группа и акробатическая группа.

Спортсменки в плавании синхронном (художественном) моложе пятнадцати (15) лет (на 31 декабря в год проведения соревнований) не допускаются, для участия в Олимпийских играх, чемпионатах мира и мировых сериях.

## **AS 4 ВИДЫ ПРОГРАММ**

AS 4.1 Фигуры (обязательная программа). Каждый спортсмен, участвующий в программе Соло, Дуэт и Группа должен выполнить четыре (4) фигуры как описаны в Приложении V настоящих правил. Каждый участник в комбинированной группе может выполнять четыре (4) фигуры как описано в Приложении V настоящих правил.

AS 4.2 Технические программы: Предварительные / Финалы. В технических программах в каждом Соло, Дуэт, смешанный дуэт и группа должны выполняться необходимые элементы, описанные в Приложении VI

AS 4.3 Произвольные программы: Предварительные / Финалы. В каждом Соло, Дуэт, смешанный дуэт и группа должны выполнить произвольные программы, которые могут состоять из любых перечисленных фигур, рисунков и / или их частей, музыки. Произвольные программы не имеют никаких ограничений относительно выбора музыки, содержания или хореографии. Произвольные группы имеют максимум шесть акробатических поддержек. Это не включает в себя партнерство (2 человека) поддержки в парах.

AS 4.4 Комбинированная группа: Предварительные/Финалы. Комбинированная группа состоит из восьми (8) до десяти (10) спортсменок, которые делают программу (Приложение VII).

AS 4.5 Акробатическая группа: Предварительные / Финалы. Акробатическая группа имеет от восьми (8) до десяти (10) спортсменок для выполнения требуемых элементов описанных в Приложении VIII.

## **AS 5 ПРОГРАММЫ**

AS 5.1 Для Олимпийских игр, группа: Технические программы и произвольные, с произвольной жеребьевкой согласно AS 13.7.1. Для Олимпийских игр, дуэтов, в следующем порядке: произвольные, технические программы и произвольные Финал.

AS 5.2 Для чемпионатов мира: Технические программы - предварительные, Технические программы - Финал, Произвольные программы - предварительные, Произвольные программы - Финал, комбинированная группа - предварительные, комбинированная группа - Финал.

AS 5.3 Для FINA плавания синхронного (художественного) Мировая серия: см BL 11.4.1

AS 5.4 Для чемпионата мира среди юниоров: Технические программы и произвольные программы в следующем порядке: Произвольные программы, комбинированная группа - Предварительные, технические программы, (Приложение VI), Произвольные программы - Финал, комбинированная группа - Финал (лимит времени, перечисленные в ASAG 5).

AS 5.5 Для всех других международных соревнований программа может быть в любой комбинации AS 4.1 - AS 4.3 так, чтобы произвольные были включены. Комбинированная группа и / или акробатическая группа могут быть включены.

## **AS 6 ЗАЯВКИ**

AS 6.1 Для Олимпийских игр, чемпионатов мира юниоров, континентальные и региональных Чемпионатов и FINA соревнований каждая страна имеет право заявить одно Соло, один Дуэт, один смешанный дуэт, одну группу, одну комбинированную группу и одну акробатическую группу (если не указано иное).

AS 6.1.1 В чемпионате мира каждая страна имеет право заявить одно техническое Соло, одно произвольное Соло, один технический Дуэт, один произвольный Дуэт, один технический смешанный Дуэт, один произвольный смешанный Дуэт, одну техническую Группу, одну произвольную Группу и одну комбинированную группу. Один спортсмен может конкурировать не более чем в семи (7) видах программ, и не должны конкурировать одновременно в дуэтах и смешанных дуэтах. Мужчина спортсмен может участвовать только в двух (2) видах программ; технический смешанный Дуэт и / или произвольный смешанный Дуэт.

AS 6.1.2 Во всех других соревнованиях, по взаимному согласию всех участвующих федераций, можно заявить более чем одно Соло, более чем один Дуэт (смешанный дуэт), более чем одна группа, более чем одна комбинированная группа и более одной акробатической группы допускается.

AS 6.1.3 Участнику разрешается плавать одно Соло, один Дуэт, один смешанный дуэт, одну группу, одну комбинированную группу и одну акробатическую группу (если не указано иное).

## **AS 6.2 Группа, комбинированная группа и акробатическая группа:**

AS 6.2.1 Для Олимпийских игр, группа будет состоять из восьми (8) спортсменов. Общее количество участников, заявленных от каждой федерации (если не указано иное) не может превышать девяти (9) спортсменов.

AS 6.2.2 Для чемпионатов мира и FINA соревнований, группа должна состоять из восьми (8) спортсменов, десять (10) для комбинированной группы и десять (10) для акробатической группы. Для FINA соревнований, общее количество участников заявленных каждой федерацией (если не указано иное) не может превышать двенадцать (12) спортсменов. Для чемпионатов мира, общее количество спортсменов заявленных каждой федерацией (если не указано иное) не может превышать четырнадцать (14) спортсменов, в том числе не более двух мужчин спортсменов, только если федерация участвует в смешанном дуэте. В республиканских соревнованиях группа может состоять из 4 – 8 спортсменов, а комбинированная группа из 4 – 10 спортсменов.

AS 6.3 Заявки должны быть отправлены, по крайней мере за семь (7) дней до начала соревнований. После этой даты, никакие изменения не будут приняты.

AS 6.3.1 В заявке должно быть указано имя Солистки и резерва, имена спортсменок дуэта и максимум один резерв, имена спортсменок группы и максимум двух резервов, имена спортсменок в комбинированной группе и не более двух резервов и имена спортсменок в акробатической группе и максимум двух резервов. Для чемпионатов мира: Техническое Соло и резерв, произвольное Соло и резерва, имени спортсменок Технического дуэта и максимум один резерв, имена спортсменок произвольного Дуэта и максимум один резерв, имена спортсменов в техническом смешанном Дуэте, имена спортсменов в произвольном смешанном Дуэте, имена спортсменов в технической группе и не более двух резервов, имена спортсменов в произвольной группе и не более двух резервов и имена спортсменов в комбинированной группе и более двух резервов. Для FINA плавания синхронного (художественного) Мировая серия: см BL 11.4.

## **AS 7 ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЕ СОРЕВНОВАНИЯ И ФИНАЛ**

AS 7.1 Если есть более двенадцати (12) участников в любом виде программы произвольной группы, комбинированной группе, акробатической группе, предварительные соревнования должны быть проведены. Только двенадцать (12) лучших результатов принимают участие в официальных финалах.

AS 7.1.1 В чемпионате мира: Применяется также для технических программ.

AS 7.2 Если есть меньше, чем тринадцать (13) участников в любом виде программы, предварительные соревнования могут быть проведены.

AS 7.2.1 В чемпионате мира: Это относится также к техническим программам.

AS 7.3 Эта информация должна быть включена в информационный лист (см AS 24.2.7 ФИНА правил).

## **AS 8 ФИГУРЫ**

AS 8.1 Может быть проведено только одно соревнование по обязательной программе.

AS 8.2 Спортсмены в соревнованиях FINA, кроме юниорского Чемпионата мира, континентальных чемпионатов и региональных чемпионатов могут по взаимному согласию, выбирать группу фигур из фигур Возрастной группы (Приложение V) для выявления уровня специальной подготовленности спортсменов в соревнованиях.

AS 8.3 Для соревнований по фигурам одна группа фигур должна быть выбрана главной судейской коллегией.

AS 8.3.1 Жеребьевка должна быть от восемнадцати (18) до семидесяти двух (72) часов до начала соревнований по фигурам.

AS 8.3.2 Жеребьевка должна быть публичной.

AS 8.4 Порядок выступления спортсменов в фигурах должны быть приняты посредством жеребьевки. Жеребьевка должна проводиться, по крайней мере, за двадцать четыре (24) часа до первой части соревнований и должна быть публичной. Место и время должны быть объявлены, по крайней мере, за двадцать четыре (24) часа.

AS 8.4.1 Для соревнований FINA пресвимеры рекомендуются для фигур.

AS 8.5 Купальники для соревнований по фигурам должны быть в соответствии с FINA правил GR 5. Он должен быть черным, и спортсмены должны носить белую шапочку. Защитные очки, зажимы для носа могут быть произвольны. Ювелирные изделия не допускаются.

## **AS 9 ПАНЕЛИ ФИГУР**

AS 9.1 Когда квалифицированные судьи доступны в достаточном количестве одна (1), две (2) или четыре (4) панели из шести (6) или семь (7) судей - может состоять судейство.

AS 9.1.1 Когда одна (1) панель судей, все участники должны выполнять четыре (4) фигуры по одному в указанном порядке.

AS 9.1.2 Когда две (2) панели судей, каждая панель будет судить две (2) фигуры.

AS 9.1.3 Когда четыре (4) панели судей, каждая панель будет судить одну (1) фигуру.

AS 9.2 Во время фигур, судьи должны быть размещены в таких повышенных позициях, чтобы видеть профиль спортсменов.

AS 9.2.1 Все фигуры и судейство начинается по сигналу судьи или помощника судьи.

AS 9.2.2 По сигналу рефери или помощника судьи все судьи одновременно выкидывают оценки.

AS 9.2.3 Оценки судей могут быть на планшетках или отправлены на компьютер после утверждения судьи или назначенного должностного лица.

## AS 10 СУДЕЙСТВО ФИГУР

AS 10.1 Участник может получить баллы от 0 - 10 с использованием 1/10ой.

Идеально	10	Удовлетворительно	5.9 – 5.0
Возле идеального	9.9 – 9.5	Дефекты	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
Компетентно	6.9 – 6.0	Полностью не удалось	0

AS 10.2 Все оценки выставляются с точки зрения совершенства каждого перехода в пределах фигуры, которая имеет численное значение, основанное на его сложности (NVT). Большие, средние и малые сбавки должны быть приняты от процентного значения десять (PV) для каждой фигуры.

AS 10.2.1 МАЛАЯ сбавка 0,1 - 0,5 баллов. Небольшая сбавка должна быть сделана, если переходы в фигуре выполняются с минимальными отклонениями от 1 до 15 градусов.

AS 10.2.2 СРЕДНЯЯ сбавка 0,6 - 1,5 балла. Средняя сбавка должна быть сделана, когда принимается попытка следовать описанию фигуры, но есть некоторые очевидные отклонения от 16 до 30 градусов.

AS 10.2.3 БОЛЬШАЯ сбавка 1,6 - 3,0 балла. Большая сбавка принимается, когда движения не соответствуют описанной фигуре, отклонения 31 градус и более.

AS 10.2.4 Сбавки на чрезмерное перемещение или отсутствие необходимых проплывов в любом переходе не должны превышать 0,5.

*ПРИМЕЧАНИЕ: сбавка не может превышать PV соответствующего перехода.*

AS 10.3 Если какая-либо судья по причине болезни или других непредвиденных обстоятельств не может принимать участие в судействе какой-либо одной фигуры, должна вычисляться средняя оценка других судей и должна рассматриваться как отсутствующая оценка. Это должно быть рассчитано с точностью до 0,1 балла.

## AS 11 ШТРАФЫ В ФИГУРАХ

AS 11.1 Если спортсмен не выполняет объявленную фигуру, или если фигура не имеет все необходимые элементы или выполняет другую, чем соответствует в описании, судья или помощник судьи должен сообщить судьям и спортсмену что результат этой фигуры будет равен нулю.

AS 11.2 В продолжительном винте, любое отклонение от 180 (более или менее) в точное требуемое число оборотов, будет рассматриваться рамках AS 11.1.

AS 11.3 В соревновании фигур, если оценка за фигуру является нулем, судья может рассмотреть официальное видео.

## AS 12 ВЫЧИСЛЕНИЯ РЕЗУЛЬТАТА ФИГУР

AS 12.1 Самые высокие и самые низкие оценки вычеркиваются (одна из каждой). Четыре (4) или пять (5) оценок суммируются, сумма делится на четыре (4) или пять (5). Результат умножается на коэффициент сложности, чтобы получить оценку для каждого из четырех фигур.

AS 12.2 Сумма четырех фигур должны быть разделены на общий коэффициент сложности группы и умножается на 10, а затем штрафы должны быть вычтены.

AS 12.3 Результат фигур должен быть для:

AS 12.3.1 Результат Соло должен быть получен в соответствии с AS 12.2.

AS 12.3.2 Для дуэтов - для каждого спортсмена результат должен быть получен соответствии с AS 12.2. Эти результаты должны быть суммированы и поделены на два (2) чтобы найти средний балл (округление до четырех знаков после запятой).

AS 12.3.3 Для групп - для каждого спортсмена, который выступает в группе, должен быть получен результат в соответствии с AS12.2. Эти результаты складываются, и сумма делится на количество спортсменов в группе чтобы узнать средний балл (округление до четырех знаков после запятой).

AS 12.3.4 Если участник после предварительного дуэта или группы не может плавать фигуры (из-за болезни или травмы), в Дуэте результат фигур считается из резерва, и используется для определения общей оценки дуэта: в группе, чем выше оценка одного из двух резервов используются для определения общей оценки команды.



## **AS 13 ПРОИЗВОЛЬНЫЕ ПРОГРАММЫ**

AS 13.1 Смешанный дуэт состоит из одной девушки и одного мужчины.

AS 13.2 Группа должна состоять не менее четырех (4), но не более чем восемь (8) спортсменов (за исключением, см AS 6.2). Количество спортсменов в группе не может изменяться между предварительным и финалами или техническими и произвольной программами.

AS 13.3 Комбинированная группа должна состоять от 8 до десяти (10) спортсменов, на республиканских соревнованиях от 4 до 10 спортсменов.

AS 13.4 Акробатическая группа должна состоять по крайней мере из восьми (8), но не более десяти (10) спортсменов.

AS 13.5 В комбинированной группе и акробатической группе, количество спортсменов не может изменяться между предварительным и финалами.

AS 13.6 В Дуэте, Группе, комбинированной группе и акробатической группе спортсменки, которые заявлены согласно правилу, AS 6.3.1 могут быть взаимозаменяемыми прежде, чем начнутся произвольные программы.

AS 13.6.1 Любые изменения имен спортсменов из самых последних списков заявки должны быть переданы главному судье в письменном виде по крайней мере за два часа до начала старта. Это должно быть опубликовано в официальном расписании соревнований. Изменения после этого могут быть сделаны только в случае внезапной болезни или несчастного случая спортсмена и, если резерв готов выступать без задержки соревнований. Окончательное решение в такой ситуации должно быть принято главным судьей.

AS 13.6.2 Если отсутствие резерва уменьшает состав группы, комбинированной группы или акробатической группы менее чем определено в AS 4.4, AS 4.5, AS 6.2, AS 13.2, AS13.3 или AS 13.4 команда должна быть дисквалифицирована.

AS 13.6.3 Не уведомление Рефери о замене или / и смене количественного состава команды соответствии с правилом 13.6.1 АС должна привести к дисквалификации программы.

AS 13.7 Порядок выступления для технических программ, произвольных программ, комбинированных групп или акробатических групп в предварительных соревнованиях решается жребием. Жеребьевка должна проводиться по крайней мере за восемнадцать (18) часов до первой части соревнований и должна быть публичной. Место и время должны быть объявлены, по крайней мере за двадцать четыре (24) часа до жеребьевки.

AS 13.7.1 Порядок жеребьевки должен быть следующим: группы, комбинированные группы, акробатические группы, дуэты и соло предварительные. Для соревнований с участием технических и произвольных программ, сначала идет жеребьевка технических программ, а потом произвольных (техническая группа, произвольная группа предварительные, комбинированная группа предварительные, акробатическая группа предварительные, дуэт технический, дуэт произвольный предварительные, смешанный дуэт технический, смешанный дуэт произвольный предварительные, соло техническое, соло произвольное предварительные).

AS 13.7.2 Когда Федерация вытягивает стартовый номер один (1) в технической программе или произвольной предварительной программе, комбинированной группе предварительной или акробатической группе предварительной, эта федерация должна быть освобождена от стартового номера один (1) во всех остальных предварительных соревнованиях.

AS 13.7.3 Для FINA соревнований рекомендуются предварительные участники со стартовым номером ноль (0) для технических программ, произвольных программ, комбинированных и акробатических групп.

AS 13.8 После окончания фигур и/или технических программ, предварительных произвольных и предварительных комбинированных групп, первые двенадцать (12) по сумме баллов (см 20.2) будут выступать в финале.

Исключение: В чемпионате мира: После каждого технического / произвольного / комбинированной группы двенадцать лучших будут соревноваться в соответствующем финале.

AS 13.8.1 Порядок выступления в финале определяется по жребию в группах из шести команд (федераций, спортсменов). Те кто размещаются с 1-6 место AS 13,8 проходит жеребьевка для стартовых номеров 7 - 12; те кто размещаются с 7 - 12 места AS 13,8, должны выбирать из стартовых номеров 1- 6. Если число конкурентов не делится на шесть (6), наименьшая группа должна начать первую жеребьевку. На Олимпийских играх жеребьевка порядка выступления для Произвольной группы должны быть в двух (2) группах из четырех (4).

AS 13.8.2 Жеребьевка для финалов: команда с самым высоким результатом в отборочных соревнованиях в каждой группе будет жеребиться первым, с дальнейшей жеребьевкой согласно рейтинга. Если есть ничья в одной той же группе из шести, участники должны жеребьевкой определить, кто будет вытягивать стартовый номер, для порядка выступления. Если есть связь между 6 и 7 местами (различные подгруппы), эти процедуры будут формировать свою собственную группу в розыгрыше (1-5, 6- 7, 8-12).

AS 13.9 Театральный макияж не допускается. Косметика, которая обеспечивает естественный, чистый и здоровый блеск является приемлемой.

AS 13.10 Использование вспомогательного оборудования, защитных очков или дополнительной одежды не допускается, если не требуется по медицинским показаниям.

AS 13.11 Зажимы для носа или беруши могут быть произвольны.

AS 13.12 Ювелирные изделия не допускается.

AS 13.13 В программах, во время движения по помосту, спортсмены не должны выполнять кучу, башню или человеческие пирамиды.

AS 13.14 В программах, купальники должны соответствовать GR 5 и AS 13.9-13.13. В том случае, если судья считает, что купальники спортсменов не соответствуют требованиям, спортсмену(ам) не будет разрешено выступать до изменения соответствующих купальников.

#### **AS 14 ВРЕМЯ ДЛЯ ПРОГРАММ**

AS 14.1 Лимит времени для технических программ, произвольных программ, комбинированных групп и акробатической группы в том числе десять (10) секунд для перемещения по помосту.

Вид программы AS14.1.1- AS14.1.6	Техническая программа	Произвольная программа
Соло	2 минуты 00 секунд	2 минуты 30 секунд
Дуэт	2 минуты 20 секунд	3 минуты 00 секунд
Смешанный дуэт	2 минуты 20 секунд	3 минуты 00 секунд
Группа	2 минуты 50 секунд	4 минуты 00 секунд
Комбинированная группа		4 минуты 00 секунд
Акробатическая группа		2 минуты 30 секунд

AS 14.1.7 Возможно отклонение от норм в размере + -- плюс-минус пятнадцать (15) секунд для технических программ, произвольной программы, комбинированной и акробатической групп.

AS 14.1.8 В программах, выход спортсменов от указанной линии до принятия начального положения(положений) для старта не может превышать 30 секунд. Старт начинается, когда первый спортсмен проходит начальную линию и заканчивается, когда последний спортсмен останавливается в неподвижном положении.

AS 14.1.9 В программах, когда старт начинается в воде, учет времени для спортсменов, чтобы достичь конечной стартовой позиции в воде не должен превышать 30 секунд. Старт начинается, когда первый спортсмен проходит мимо начальной линии и заканчивается, когда последний спортсмен принимает стартовую позицию.

AS 14.1.10 Время возрастных подгрупп - см ASAG 5.

AS 14.2 Старт программ должен начинаться и заканчиваться с аккомпанементом. Время движений по помосту заканчивается, как только последний спортсмен покидает помост. Программы могут начинаться как на помосте, так и в воде, но они должны закончить в воде.

AS 14.3 Аккомпанемент и судейство начинается по сигналу судьи или назначенного должностного лица. После сигнала, спортсмен(ы) должен(ы) выполнить программу без перерыва (см А.С. 18.1.1 ФИНА правил).

AS 14.4 Секундометристы проверяют общее время программы, а также, и время нахождения на помосте. Время должно быть записано на оценочном листе. Если срок превышен для работы на помосте или есть отклонение от обычного лимита времени программы (см AS 14.1), секундометристы уведомляют судью или назначенного официального арбитра.

#### **AS 15 МУЗЫКАЛЬНОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ**

AS 15.1 Менеджер звукового центра несет ответственность за обеспечение и правильность представляемого аккомпанемента для каждой программы.

AS 15.2 Для FINA соревнований, децибел (уровень звука) счетчик должен быть использован для контроля уровня звука и гарантировать, что человек не подвергается воздействию средних уровней шума превышающих 90 децибел (RMS) или кратковременных пиковых уровней звука, превышающих 100 децибел.

AS 15.3 Организационный комитет и Менеджер звукового центра может запрашивать музыку и воспроизводить ее 2 различными способами. Это будет четко указано в бюллетене, какой метод будет использоваться на этом соревновании.

Метод 1 - Менеджеры команды / тренеры несут ответственность за маркировку трех (3) отдельных дисков для каждой программы: скорость, имя спортсмена и национальной федерации. Крайний срок приема дисков составляют 15 дней до начала тренировок. Если срок соблюдается, менеджер звукового центра полностью отвечает за правильное воспроизведение музыки. Во всех остальных случаях, если воспроизведение звука не работает, менеджер команды вправе принести сразу две дополнительные копии музыки. Если две дополнительные копии вновь не играют, спортсмен (команда) дисквалифицируется.

Метод 2 - Менеджеры команды / тренеры несут ответственность за представление их музыки в электронном виде через Интернет для менеджера звукового центра в соответствии с инструкциями в бюллетене. Каждая заявка должна быть маркирована как к соревнованию, имена спортсменов и национальной федерации. В первый день тренировок, менеджер команды / тренеры должны иметь возможность проверить воспроизведение. При необходимости, менеджеру команды / тренеру может быть разрешено, изменить музыку, представляя приемлемое воспроизведение Менеджеру звукового центра.

## AS 16 СУДЕЙСКИЕ ПАНЕЛИ

AS 16.1 Судейство состоит из трех (3) панелей из пяти (5) судей в каждой панели: в произвольных программах, комбинированной группе и акробатической группе одна панель оценивает Исполнение, одна Художественное впечатление и одна Сложность, и в технических программах одна панель оценивает Исполнение, одна Художественное впечатление и одна Элементы.

AS 16.1.1 Судьи должны исполнять обязанности: в произвольных программах, комбинированной группе и акробатической группе:

- первая панель - Исполнение
- вторая панель - Художественное впечатление (артистизм)
- третья панель – Сложность

В Технических программах

- первая панель - Исполнение
- вторая панель - Художественное впечатление (артистизм)
- третья панель - Исполнение элементов

AS 16.2 Во время соревнований, судьи должны быть размещены на в повышенных позициях и на противоположных сторонах бассейна.

AS 16.3 По завершении каждой программы, судьи записывают свои оценки на бланки документов, предоставляемых организационным комитетом соревнований. Эти судейские бланки должны быть собраны до того, как баллы будут отображаться на табло или объявлены, и должны быть приняты в случае ошибки в оценке или спора.

AS 16.3.1 По сигналу судьи, (или помощника судьи) судейские оценки будут одновременно показаны вручную или в электронном виде для каждой панели.

AS 16.4 Если один или несколько судей по причине болезни или других непредвиденных обстоятельств не дают оценку за программу, оценка должна вычисляться из средней оценки других судей и должна рассматриваться в конечном подсчете. Это должно быть рассчитано с точностью до 0,1 балла.

AS 16.4.1 Если неожиданная ситуация происходит во время программы и один или несколько судей не могут оценить программу, арбитр может прервать соревнования и выступление. После урегулирования вопроса и безопасного подтверждения, судья должен возобновить работу и позволить спортсмену(команде) снова плавать.

AS 16.5 После подтверждения судьи или назначенного должностного лица, оценки судей могут быть показаны на табло или отправлены на компьютер.

AS 16.6 Для технических программ, комбинированной группе и акробатической группе, судьи и помощники судьи контролируют требуемые элементы и количество акробатических движений в произвольной группе.

AS 16.7 Для всех программ, назначенное(ые) должностное лицо / должностные лица должны контролировать использование нижней части бассейна(дна).

## AS 17 СУДЕЙСТВО ПРОГРАММ

AS 17.1 В программах спортсмен(ы) может получить баллы от 0 - 10 с использованием 1/10 баллов.

Идеально	10	Удовлетворительно	5.9 – 5.0
Возле идеального	9.9 – 9.5	Дефекты	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
Компетентно	6.9 – 6.0	Полностью не удалось	0

AS17.2 В произвольных программах, комбинированной группе и акробатической группе, каждый судья должен присудить один балл от 0 - 10 баллов каждая (см AS 17.1). Панель Исполнение - судья присуждает один балл за исполнение и синхронизацию. Панель Художественное впечатление - судьи присуждают один балл за Хореографию, Интерпретацию музыки и манеру представления. Панель Сложность - судья присуждает балл за сложность.

Все последующие процентные подсчеты согласно решению TASC.

**AS17.2. Первая панель - ИСПОЛНЕНИЕ 30% от оценки**

Состоит:	Соло	Дуэт Смешанный дуэт	Группа, Комбинированная группа Акробатическая группа
ИСПОЛНЕНИЕ - уровень мастерства в выполнении узкоспециализированных навыков. Выполнение всех движений.	90%	50%	50%
СИНХРОННОСТЬ - точность движений в унисон, одна с другой, и с сопровождением, над водой и под. Синхронизация времени одного с другим и с музыкой.	10%	50%	50%

**AS 17.2. Вторая панель - артистизм, художественное впечатление 40% от оценки**

Состоит:	Соло	Дуэт Смешанный дуэт	Группа, Комбинированная группа Акробатическая группа
ХОРЕОГРАФИЯ - творческое мастерство составления программы, которая сочетает себе художественные и технические элементы. Дизайн и качество вместе эстрадные и творчества всех движений.	100%	100%	100%
ИНТЕРПРЕТАЦИЯ МУЗЫКИ - выражающее настроение музыки, использование структуры музыки.			
МАНЕРА ПРЕДСТАВЛЕНИЯ – способ, в котором спортсмен(ы) представляет программу для зрителей. Общее командное выполнения программы.			

**AS 17.2.3 Третья панель - Сложность - 30% от оценки**

Состоит:	Соло	Дуэт Смешанный дуэт	Группа, Комбинированная группа Акробатическая группа
СЛОЖНОСТЬ – качество, которого трудно добиться. Сложность всех движений и синхронизации.	100%	100%	100%

**AS 17.3 Технические программы**

В технических программах, каждый судья присуждает балл(ы), от 0 - 10 каждому выступающему спортсмену(ам) (см А.С. 17.1 ФИНА правил).

Панель Исполнение - судья присуждает один балл за выполнение и синхронизацию всех движений, которые не включены в назначенные элементы сложности.

Панель Художественное впечатление - судья присуждает один балл за сложность, хореографию, интерпретацию музыки и манеру представления.

Панель Элементы - судья должен присудить индивидуальные баллы за выполнение и синхронизацию каждого требуемого элемента с заданной степенью сложности.

Все последующие процентные подсчеты согласно решению TASC.

**AS 17.3.1 Первая панель - ИСПОЛНЕНИЕ 30% - от оценки**

Состоит:	Техническое Соло	Технический Дуэт, Технический Смешанный дуэт	Техническая Группа
ИСПОЛНЕНИЕ - уровень мастерства в выполнении узкоспециализированных навыков. Выполнение всех движений, которые не имеют назначенную степень сложности.	90%	50%	50%
СИНХРОННОСТЬ - Синхронизация всех движений, которые не имеют назначенную степень сложности. Точность движений в унисон, одна с другой, и с сопровождением, на и под поверхностью. Синхронность одного с другим и с музыкой.	10%	50%	50%

**AS 17.3.2 Вторая панель - ВПЕЧАТЛЕНИЕ 30% от оценки**

Состоит:	Техническое Соло	Технический Дуэт, Технический Смешанный дуэт	Техническая Группа
СЛОЖНОСТЬ – качество, которого трудно достичь. Сложность всех движений, которые не имеют назначенную степень сложности и синхронизации.	50%	50%	50%
ХОРЕОГРАФИЯ - творческое умение составления программы, которая сочетает себе художественные и технические элементы. Дизайн и качество, вариативность и креативность всех движений.	50%	50%	50%
ИНТЕРПРЕТАЦИЯ МУЗЫКИ - выражение настроения музыки, использование структуры музыки.			
МАНЕРА ПРЕДСТАВЛЕНИЯ – манера, в которой спортсмен(ы) представляют программу для зрителей. Общее командное выполнение программы.			

**AS 17.3.3 Третья панель - ЭЛЕМЕНТЫ 40% - от оценки**

Состоит:	Техническое Соло	Технический Дуэт, Технический смешанный дуэт, Техническая Группа
ИСПОЛНЕНИЕ - уровень мастерства в выполнении узкоспециализированных навыков. Выполнение каждого требуемого элемента с заданной степенью сложности.	90%	50%
СИНХРОННОСТЬ – Синхронность друг с другом каждого требуемого элемента с заданной степенью сложности. Точность движений в унисон, одна с другой, и музыкальным сопровождением, на и под поверхностью. Синхронизация времени одного с другим и с музыкой.	10%	50%

AS17.4 В Технических программах, если один или несколько судей на панели элементов поставил ноль (0) для недостающего элемента или части элемента, главный судья должен посмотреть официальное видео. Если требуемый элемент был выполнен правильно, то среднее из оценок других оставшихся судей должно вычисляться и должно рассматриваться как качество недостающих оценок. Это должно быть рассчитано с точностью до 0,1 балла. Если требуемый элемент не был правильно выполнен, рефери должен проинструктировать секретариат, и записать нули для этого элемента для каждого судьи.

## **AS 18 СБАВКИ, ШТРАФЫ И ДРУГИЕ ВОПРОСЫ в программах**

AS18.1 В командных соревнованиях, будь то в произвольной программе предварительных, произвольной программе финале или технической программе, 0,5 балла, вычитается из общей суммы очков за каждого спортсмена, если их менее чем восемь (8) (см AS 13.2 ФИНА правил).

AS18.2 Если один (или более) спортсменов перестают плавать прежде, чем программа будет завершена - команда будет дисквалифицирована. Если прекращение вызвано обстоятельствами вне контроля спортсмена(ов), Рефери должен позволить команде повторно плавать во время соревнований.

AS18.3 Штрафы в произвольных программах, технических программах, комбинированной и акробатической группах:

Один (1) штрафной балл, вычитается из общей суммы баллов если:

AS18.3.1 Время в десять (10) секунд для движения по подиуму был превышен,

AS18.3.2 Существует отклонение от заданного предела времени программы (меньше или больше) для программ и в соответствии с AS 14.1 и ASAG 5.

AS18.3.3 Если лимит времени в 30 секунд для выхода на подиум был превышен.

AS18.3.4 Спортсмен сделал преднамеренное использование нижней части бассейна в течение выступления.

Два (2) штрафных бала, вычитаются из суммы баллов если:

AS18.3.5 Спортсмен сделал преднамеренное использование дна бассейна в течение выступления, чтобы помочь другому спортсмену.

AS18.3.6 Программа прерывается спортсменом во время движения на подиуме и новый старт разрешен.

AS18.3.7 Если во время движения по подиуму в программе спортсменами выполняются стеки, башни или человеческие пирамиды.

AS18.3.8 Если в произвольной группе количество акробатических движений превышает необходимый лимит, два балла штрафа, вычитается из суммы за программу.

## **AS18.4 Штрафы и другие вопросы в технической программе**

AS18.4.1 В Технической программе, если один или несколько спортсменов не сделал весь или часть элемента, или выполнил неправильное действие в элементе, судьи на панели элементов должны присудить оценку ноль для этого конкретного элемента.

AS18.4.2 В технической программе, любое изменение порядка элементов приводит к нулевому баллу от судей для элемента не расположенном в правильном порядке.

Пример: Элемент # 1 → # 2 → # 4 → # 3 → # 5 (Неправильная последовательность)

**Судьи на панели Элементы должны предоставить ноль для # 3.**

AS 18.4.3 Если один или несколько судей ввели оценку для некорректного элемента, Рефери обязан проверить официальное видео и убедиться, что это было неправильно, и судья может изменить оценку судьи на 0.

AS18.4.4 Если судьи ставят ноль (0) для правильного элемента, арбитр должен следовать в соответствии с AS 17.4.

AS18.4.5 Полбалла (0,5) штрафа должно быть вычтено из результата за нарушение исполнения в Дуэте необходимых элементов 6 и 7, Смешанных Дуэтах необходимые элементы 6,7 и 8 и в группе требуемые элементы 6, 7, 8 и 9 Приложения VI.

AS 18.4.6 В Соло и дуэтах, полбалла (0,5) штраф должен быть вычтен из элементов, если элемент не был выполнен параллельно стороны бассейна, где была размещена панель судей.

## **AS18.5 Штрафные баллы в комбинированной группе**

AS 18.5.1 Два (2) штрафных балла должны быть вычтены из суммы баллов за нарушения каждого общего требования 2, 3, 4 и необходимых элементов 1 Приложение VII.

## **AS 18.6 Штрафы в акробатической группе**

AS18.6.1 Два (2) штрафных балла должны быть вычтены из общего результата за каждый пропущенный требуемый элемент.

AS18.6.2 Если один, два, три или четыре из акробатических движений отсутствует дается один раз 2 балла штрафа.

## **AS19 ВЫЧИСЛЕНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ ПРОИЗВОЛЬНЫХ ПРОГРАММ**

AS19.1 Для каждой панели произвольных программ, комбинированной и акробатической групп (исполнение, художественное впечатление и сложность), баллы должны быть рассчитаны следующим образом в каждой панели.

Самые высокие и самые низкие оценки для каждой панели аннулируются (одна высокая, одна низкая).

Баллы за Исполнение является суммой трех (3) оставшихся оценок в панели.

Художественное впечатление-сумма трех(3) оставшихся оценок в панели, разделенные на 3 и умноженные на 4.

Оценка Сложности представляет собой сумму из трех (3) оставшихся оценок в панели.  
 Результатом за произвольную программу, комбинированную группу и акробатическую группу должна быть сумма баллов за Исполнение 30%, Художественное впечатление 40%, Сложность 30%, с вычетом штрафов согласно правил AS 18.1 и 18.2.

### ПРОИЗВОЛЬНЫЕ ПРОГРАММЫ - примеры с 5 СУДЬЯМИ в ПАНЕЛИ

	WT	1	2	3	4	5	Сумма – макс и мин	средняя	вычисление	
<b>EXEC</b>	30	8.6	8.3	8.7	8.5	8.5	25.6	8.5333	25.6000	30%
<b>ART IMP</b>	40	8.4	8.5	8.5	8.6	8.3	25.4	8.4667	33.8667	40%
<b>DIFF</b>	30	8.2	8.3	8.5	8.4	8.4	25.1	8.3667	25.1000	30%
								<b>сумма</b>	<b>84.5667</b>	

AS 19.2 для каждой панели технической программы (исполнение, впечатление, и элементы), подсчет должен быть рассчитан следующим образом для каждой панели.

	WT	1	2	3	4	5	Сумма – макс и мин	средняя	вычисление		
EXEC	30%	<b>8.5</b>	8.7	8.6	<b>8.8</b>	8.6	25.9	8.6333	25.9000	25.9000	30%
IMPR	30%	8.6	<b>8.3</b>	<b>8.8</b>	8.4	8.4	25.4	8.4667	25.4000	25.4000	30%
<b>ELEM</b>	<b>DD</b>										
#1	2.3	8.1	7.9	8.1	<b>7.8</b>	<b>8.2</b>	24.1	8.0333	18.4767		
#2	2.9	<b>8.4</b>	8.5	<b>8.8</b>	8.6	8.6	25.7	8.5667	24.8433		
#3	1.7	8.6	<b>8.4</b>	8.7	8.5	<b>8.8</b>	25.8	8.6000	14.6200		
#4	2.7	8.5	<b>8.3</b>	<b>8.5</b>	8.4	8.4	25.3	8.4333	22.7700		
#5	2.5	8.6	8.7	<b>8.9</b>	8.5	<b>8.3</b>	25.8	8.6000	21.5000		
<b>SUM DD</b>	12.1							Общая сумма	102.2100		
								вычисления 12.1 x 10	84.4711	<b>33.7884</b>	40%
									<b>TOTAL</b>	<b>85.0884</b>	

Исполнение: Самые высокие и самые низкие оценки аннулируются (одна высокая, одна низкая). Остальные три оценки в панели складываются.

Впечатление: Самые высокие и самые низкие оценки аннулируются (одна высокая, одна низкая). Остальные три оценки в панели складываются.

Элементы: для каждого из необходимых элементов с заданной степенью сложности, самый высокий и самый низкий балл аннулируются (один высокий, один низкий) для каждого набора оценок. Остальные три (3) оценки складываются, и сумма делится на три (3). Результат умножается на степень сложности этого элемента. Сумма баллов элемента должна быть разделена на общую степень сложности для требуемых элементов и умножено на 10. Этот результат умножается на 4.

Результатом за Техническую программу должна быть сумма баллов: за Исполнение (30%), Впечатление (30%), а также элементы (40%), с вычетом штрафных баллов согласно правил AS 18.1, 18.2 и 18.3.

### AS 20 ФИНАЛЬНЫЙ РЕЗУЛЬТАТ

AS20.1 Финальный результат в фигурах должен быть для тех, кто фактически принимал участие в произвольных программах. Для исключений см. Правило AS 12.3.4.

AS20.2 Финальный результат определяется сложением окончательной оценки каждого выполненного вида программы; каждый вид программы стоит не более чем из 100 баллов (если проводятся предварительные и финаль-

ные соревнования, оценка за программу финального выступления должна заменить оценку в предварительном выступлении для определения окончательного результата).

AS20.2.1. В соревнованиях, которые включают один (1) вид программы – акробатическая группа или комбинированная группа, или технические программы или фигуры, результатом будет оценка этого вида программы, максимум 100 баллов.

AS 20.2.2 В соревнованиях, которые включают два (2) вида программы – фигуры и произвольную программу, или техническую программу и произвольную программу - результаты должны быть суммой каждого вида программы максимум 200 баллов.

AS20.2.3. В соревнованиях, которые включают три (3) вида программы - фигуры, технические программы и произвольные программы - результаты должны быть суммой каждого вида программ максимум 300 баллов.

AS20.3. В случае одного и того же конечного результата (рассчитанного на четыре десятичных знака) в Соло, Дуэте, Группе, комбинированной группе и акробатической группе для определения места (мест) - объявляется ничья.

Если необходимо принять решение попадания в финал, для квалификации, зачисления или отчисления, будет использоваться следующая процедура:

Для Соло, Дуэт, Смешанный Дуэт, Группа:

- Высшее общее количество баллов по произвольной программе в финальном результате должно быть принято.
- Если эти баллы все те же, оценка по Художественному впечатлению в произвольной программе определяет позицию.
- Если эти баллы все те же, оценка выполнения произвольной программы определяет позицию.
- Если эти баллы все те же, оценка Элементов технической программы определяет позицию.

Для комбинированной группы и акробатической группы:

- Высшая оценка художественного впечатления должна принять решение.
- Если эти баллы все те же, более высокая оценка за Исполнение должна принять решение.

Для чемпионатов мира:

Для технических программ:

Высшая оценка баллов за технические элементы.

Если эти баллы все те же, оценка за Впечатление - определяет позицию.

Для произвольных программ и комбинированной группы:

Высшая оценка за Художественное впечатление - должна принять решение.

Если эти баллы все те же, более высокая оценка за Исполнение - должна принять решение.

Для соревнований с системой подсчета очков см. BL 10.4

В случае ничьей должен быть добавлен финальный результат по AS 20 всех соревнований и должна быть принята более высокая общая сумма.

## **AS21 ДОЛЖНОСТНЫЕ ЛИЦА И ИХ ОБЯЗАННОСТИ**

AS21.1 Должностные лица выбираются организационным комитетом. Их выбор должен быть окончательным, за исключением чрезвычайной ситуации (см. AS 22.3 и AS 22.4)

AS21.2 Обязательными должностными лицами являются:

AS21.2.1 Рефери (главный судья)

AS21.2.2 Два помощника рефери (главного судьи) для программ и помощник рефери (главного судьи) для каждой панели судей в фигурах.

AS21.2.3 Каждая судейская панель для фигур состоит из шести (6) или семи (7) судей.

В программах используются три (3) панели из пяти (5) судей. Одна панель будет судить Исполнение, одна панель «Художественное впечатление» и одна панель «Сложность». В соревнованиях технических программ одна панель должна судить Исполнение, одна панель должна судить Впечатление, а одна панель должна судить Элементы.

На соревнованиях FINA судьи выбираются из списка судей FINA.

AS21.2.4 Для каждой панели в Фигурах – судья при участниках, секретарь, и если не используется электронная система, два счетчика.

AS21.2.5 Для программ - три (3) секундометриста, судья при участниках, секретарь, и если электронная система не используется, два счетчика.

AS21.2.6 Главный секретарь

AS21.2.7 Менеджер на музыке

AS21.2.8 Диктор

AS21.2.9 Другие должностные лица, которые считаются необходимыми



## **AS 22 РЕФЕРИ (главный судья)**

AS22.1 Рефери должен иметь полный контроль над соревнованиями. Он должен проинструктировать всех должностных лиц.

AS22.2 Он / она должен соблюдать все правила и решения FINA и решать все вопросы, связанные с фактическим проведением соревнования, и нести ответственность за окончательное урегулирование любых вопросов, не отнесенных к другим правилам.

AS22.3 Рефери должен обеспечить, чтобы все необходимые должностные лица находились на своих соответствующих должностях для проведения соревнований. Он может назначать заместителей для любых лиц, которые отсутствуют или не могут удовлетворительно исполнять свои обязанности. Он может назначить дополнительных должностных лиц, если сочтет это необходимым.

AS22.4 В чрезвычайных ситуациях судья имеет право назначить резервного судью.

AS22.5 Он / она должен обеспечить готовность спортсменов и сигнализировать о начале аккомпанемента. Он / она должен проинструктировать секретариат о штрафах спортсменов в программах за любое нарушение правил. Он должен утвердить результаты до объявления.

AS22.6 Рефери может вмешаться в соревнование на любом этапе, чтобы обеспечить соблюдение правил FINA, и выносит решение по всем протестам, связанным с проводимыми соревнованиями.

AS22.7 Судья должен дисквалифицировать любого участника за любое нарушение правил, которые он лично наблюдает, или которые сообщаются ему / ей другими уполномоченными должностными лицами.

## **AS23 ДРУГИЕ ДОЛЖНОСТНЫЕ ЛИЦА**

AS23.1 Помощник судьи (судей) выполняет обязанности, назначенные главным судьей.

AS23.2 Главный секретарь несет ответственность за:

1. Порядок жеребьевки во всех видах программ.
2. Распределение стартовых и итоговых списков всем заинтересованным лицам, в том числе, ответственным за информирование прессы и общественности.
3. Запись смены резерва в каждом виде соревнований.
4. Проверка электронной системы подсчета очков.
5. Обеспечение точности записи баллов.
6. Проверка результатов работы компьютера.
7. Наблюдение за подготовкой списков результатов для распространения.

AS23.3 Секретариат, индивидуально, должны регистрировать оценки и делать необходимые вычисления. Регистратор на каждой панели должен немедленно сообщить Рефери или назначенному должностному лицу в случае технических проблем.

AS23.4 Канцелярские работники выполняют обязанности, назначенные Рефери. Судья при участниках должен получить стартовый лист для каждого соревнования и убедиться, что все спортсмены готовы в нужное время.

AS23.5 Диктор должен делать только такие объявления, которые разрешены Рефери.

## **AS24 ОБЯЗАННОСТИ ОРГАНИЗАТОРА**

AS 24.1 Страна, проводящая соревнования, несет ответственность за:

AS24.1.1 Характеристики бассейна и соответствующие правила, перечисленные в правилах FR 10, FR 11, FR 12 и FR 13.

AS24.1.2 Предоставление подходящего оборудования для воспроизведения аккомпанемента.

AS24.1.3 Предоставление подводных колонок, которые должны соответствовать правилам безопасности в государственной юрисдикции принимающей страны.

AS24.1.4 Предоставление регистрационных форм.

AS24.1.5 Подготовка списка участников и судейских форм.

AS24.1.6 Предоставление программ.

AS24.1.7. Обеспечение судей для фигур и произвольных программ средствами сигнализации оценок. Когда используется автоматическое оборудование для судейства, каждый судья должен иметь флэш-карты в случае технического сбоя.

AS24.1.8 Обеспечение того, чтобы BL 9.2.3 относительно периодов практики до начала старта, применяется на всех соревнованиях FINA.

AS24.1.9. Создание видеозаписей всех соревнований и подводных видеозаписей всех программ, позволяющих проверить использование нижней части бассейна.

AS24.2 Информационный лист для всех соревнований по плаванию синхронному(художественному) должен содержать следующую информацию:

Размеры бассейна с учетом глубины воды, уровня воды ниже палубы, положения дайв-досок, лестниц и т. Д. Желателен поперечный чертеж бассейна и диаграммы бассейна для соревнований по фигурам и произвольных программ. Если спецификации бассейна не соответствуют FR 10, диаграммы и поперечные чертежи являются

обязательными и должны быть отправлены с приглашением на встречу.

AS24.2.1 Маркировка днища и борта бассейна.

AS24.2.2. Размещение аудитории со ссылкой на бассейн.

AS24.2.3 Тип линейного света

AS24.2.4 Открытое пространство для входа и выхода, чтобы включить обозначенную начальную точку для старта.

AS24.2.5 Доступные типы звукового оборудования.

AS24.2.6 Альтернативные средства, если требуется.

AS24.2.7. Расписание соревнований, указывающие, какие виды (из AS 4) будут включены в программу (AS 5), и указать, будут ли проводиться предварительные и финальные соревнования в соответствии с AS7.1 и AS7.2.

## **ПРАВИЛА ВОЗРАСТНЫХ ПОДГРУПП – ПЛАВАНИЕ СИНХРОННОЕ (ХУДОЖЕСТВЕННОЕ)**

ASAG 1 Правила соревнований FINA будут применяться во всех соревнованиях возрастных подгрупп.

ASAG 2 Возрастные категории

ASAG 2.1. Независимо, в какой день и месяц проводятся соревнования спортсмены допускаются к соревнованиям с датой рождения с 1 января по 31 декабря допускаемого года. ASAG 2.2 Возрастные группы для плавания синхронного (художественного):

- 12 лет и моложе
- 13 - 15 лет
- Юниоры: 15-18 лет

ASAG 3 Фигуры для возрастных подгрупп

ASAG 3.1 Каждый спортсмен должен выполнить две (2) обязательные фигуры. Одна группа из двух (2) необязательных фигур будет выбрана жеребьевкой согласно AS 8.3.

ASAG 3.2 Списки фигур

Группы фигур перечислены в Приложении V к Правилам плавания синхронного (художественного). Федерации / клубы могут также по обоюдному согласию выбирать фигуры из других возрастных групп или групп старших фигур, исходя из уровня способности спортсменов, участвующих в соревнованиях.

ASAG 3.3 Финальный результат соревнований фигур будет разделен на общий коэффициент сложности группы и умножен на 10 (см. AS 12.2).

ASAG 4 В соревновании дуэтов или групп, все спортсмены должны соревноваться в своей возрастной группе и должны плавать с теми же группами фигур. Для каждой возрастной группы будет выбрана одна группа дополнительных фигур.

ASAG 5 Спортсмены 12 лет и моложе могут не выступать в своей возрастной группе в произвольных программах из-за ограничения по времени.

ASAG 6 Лимит времени для разных возрастных групп, включая десять (10) секунд движения по подиуму:

	<b>Соло</b>	<b>Дуэт</b>	<b>Группа</b>	<b>Комбинированная группа</b>
<b>12 лет и моложе</b>	2:00 мин.	2:30 мин.	3:00 мин.	3:00 мин.
<b>13 - 15 лет</b>	2:15 мин.	2:45 мин.	3:30 мин.	3:30 мин.
<b>Юниоры: 15-18 лет</b>	2:30 мин.	3:00 мин.	4:00 мин.	4:00 мин.

Время программ может варьироваться от заданного +- (плюс, минус) пятнадцать (15).

**ПРАВИЛА ДЛЯ ФИГУР**

Если в описании не указано иное, фигуры должны выполняться высоко над поверхностью воды и с максимальным контролем, в равномерном движении, причем каждый сегмент четко определен.

Все суждения принимаются с точки зрения совершенства

**ДИЗАЙН**

Рассматривается: точность позиций и переходов, как указано в описании фигуры.

**КОНТРОЛЬ**

Рассматривается: натянутость, высоту, стабильность, четкость, равномерное движение, если иное не указано в описании фигуры.

Фигуры выполняются на месте, в неподвижном положении (если иное не указано в описании фигуры).

Заметки:

1. Фигуры определяются с точки зрения их составных частей: положения тела и переходов. Обратитесь к Приложению II за требованиями к положению тела и Приложению III для описания общих основных движений.

• Описания фигур написаны с точки зрения совершенства.

2. Переход - это непрерывное движение из одного положения в другое. Завершение перехода должно происходить одновременно с достижением положения тела и желаемой высоты. Если не указано иное, уровень воды остается постоянным во время перехода.

3. Если иное не указано в описании фигуры, максимальная высота всегда желательна.

Высота оценивается на основе уровня воды в частях тела.

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

5. Диаграммы - только руководство. Если существует расхождение между диаграммой и письменным описанием, преимущественную силу имеет английская версия Справочника FINA.

6. Во время выполнения фигуры пауза может возникать только в тех положениях, которые напечатаны **«жирным шрифтом»** и определены в Приложении II.

7. Основные движения описаны только один раз, в Приложении III, и они *«выделены курсивом»*, если они указаны в описании фигуры.

8. Когда «и» используется для соединения двух действий, это означает, что один следует за другим; когда используется «как», это означает, что оба действия происходят одновременно.

9. Позиция и действия руки / рук являются необязательными.

10. Когда «быстрое» или «быстро» используется в описании, оно должно применяться конкретно к темпу перехода, в который он включен, а не ко всей фигуре.

Фигуры юниорские 15-18 лет, взрослые.

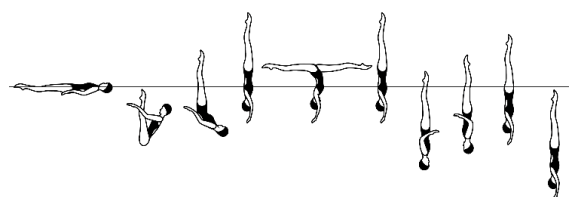
**Обязательные**

1.	308I	Барракуда шпагат на воздухе, винт вверх 360°	3.3
2.	355g	Тюмлер, вращение винт	2.5
Подгруппы			
Группа 1			
3	154j-2	Лондон, комбинированный винт 720°	2.9
4	330с	Аврора вихрь	2.8
Группа 2			
3	364	Вихрь	2.7
4	343	Бабочка	2.5
Группа 3			
3	320	Водоворот, Лосось, закрытие 180°	2.3
4	440	Ипанема	3.0

**1- 308i Выталкивание в шпагат, винт вверх 360°**

**3.3**

Из позиции лежа на спине выполняется сед в позицию «сед углом под водой, ноги вертикально», сохраняя ноги вертикально выполняется *выталкивание* в позицию «вертикаль», не теряя высоты выполняется резкий мах в шпагат и резкое собирание ног в вертикаль. Затем выполняется погружение по щиколотку в том же темпе что и выталкивание. После чего выполняется *винт вверх 360°* в позицию вертикаль (медленно). Далее *погружение* в том же темпе что и выталкивание.

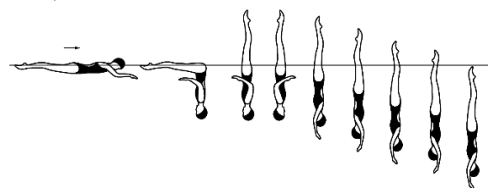


								Total
NVT=	10.0	31.0	43.0	-	15.0	19.0	13.0	131
PV=	0.76	2.37	3.28	-	1.15	1.45	0.99	

**2- 355 g Тюмлер, вращение винт**

**2.5**

Из позиции лежа на груди продвигаясь в сторону головы выполняется *сгиб в горизонтальный угол* (на место головы приходит таз). Затем ноги поднимаются в *позицию вертикаль*. После чего выполняется *вращение 180° и продолжительный винт 720°* до щиколотки (после щиколотки вращение продолжается до полного погружения.)



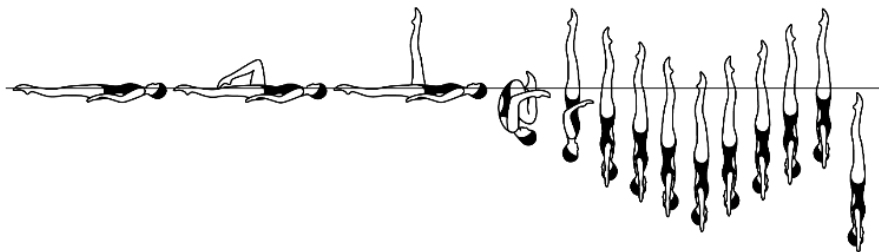
					Total
NVT=	6.0	33.0	48.0		87
PV =	0.69	3.79	5.52		

## Группа 1

### 3- 154j-2 Лондон, комбинированный винт 720°

2.7

Из позиции лежа на спине выполняется балетная нога. Затем в том же темпе выполняется переворот в обратную группировку с одновременным собиранием ног в группировку (голень вертикально). Затем, резкий разгиб в вертикаль на среднюю линию. После чего выполняется быстрый комбинированный винт (720° вниз до щиколотки, 720° вверх позицию вертикаль. Быстрое погружение.

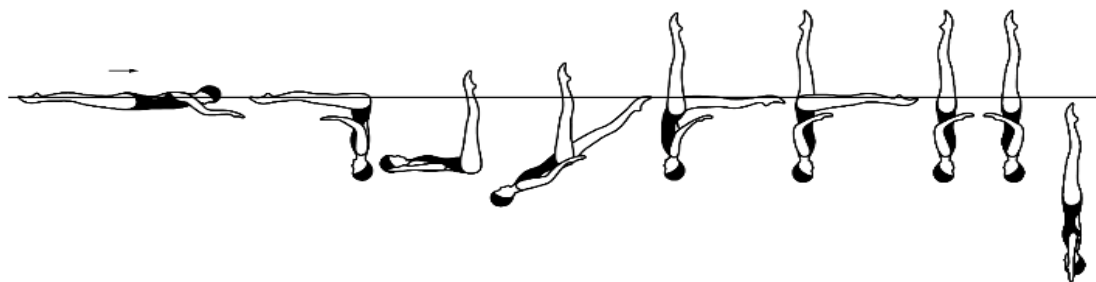


								Total
NVT=		10.5	11.0	7.0	18.0	50.0	13.0	109.5
PV =		0.96	1.00	0.64	1.64	4.57	1.19	

### 4- 330c Аврора вихрь

2.8

Из положения лежа на груди выполняется сгиб в горизонтальный угол, далее переворот во второй угол (пятки на воде). После этого выполняется вертикальное всплытие, при котором одна нога идет вертикально, другая скользит по поверхности воды назад, корпус движется в вертикальное положение одновременно приходя в положение Аврора (все движения выполняются симметрично и равномерно). Далее выполняется выворот (в сторону горизонтальной ноги через боковой кран) в положение рыбий хвост. Затем горизонтальная нога приставляется к вертикальной ноге в положение вертикаль. Сохраняя позицию и высоту выполняется резкий поворот на 180°. Погружение



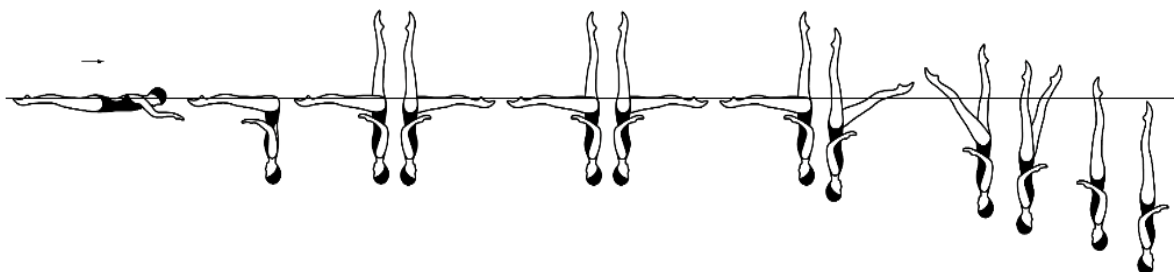
									Total
NVT=		6.0	8.0	16.0	14.0	20.5	26.0	14.0	104.5
PV =		0.57	0.77	1.53	1.34	1.96	2.49	1.34	

Группа 2

3- 364 Вихрь

2.7

Из позиции лежа на груди двигаясь в сторону головы выполняется сгиб в горизонтальный угол. Затем одна нога поднимается в позицию **рыбий хвост**. Сохраняя позицию «**Рыбий Хвост**» выполняется 2 *быстрых поворота* (720°) (2 по 360°) в сторону вертикальной ноги, затем в том же направлении выполняется *винт вниз* (720°) с одновременным равномерным подъемом горизонтальной ноги в позицию «**вертикаль по щиколотку**», после щиколотки *винт продолжается* до полного погружения.

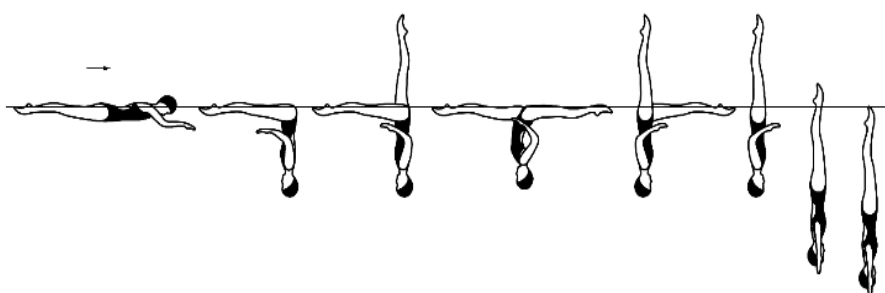


							Total
NVT=	6.0	14.5	50.0	29.5	-	100	
PV =	0.60	1.45	5.00	2.95	-		

4-343 Бабочка

2.5

Из позиции лежа на груди двигаясь в сторону головы выполняется сгиб в горизонтальный угол. Затем одна нога поднимается в позицию **рыбий хвост**. Затем выполняется резкий мах в **шпагат** (вертикальная нога идет вперед, горизонтальная нога идет назад), и резкий подъем одной ноги (передняя нога) из шпагата в положение **Рыбий хвост** с одновременным *поворотом* на 180°. Далее приставление горизонтальной ноги в **вертикаль** в том же темпе что и начало фигуры. Выполняется *вертикальное погружение*.



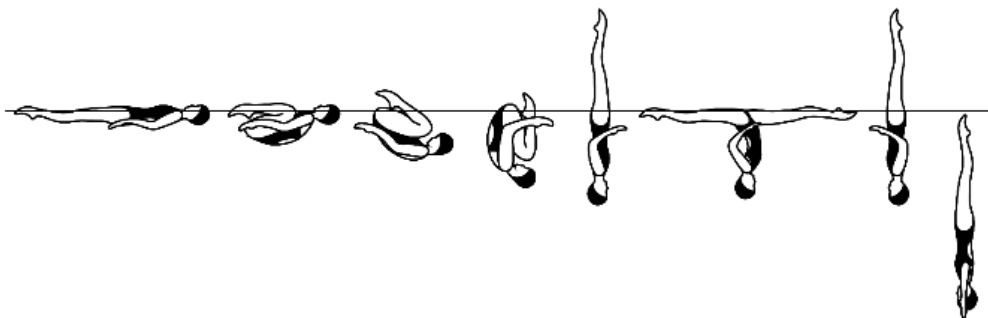
							Total
NVT=	6.0	14.5	20.0	16.5	20.5	14.0	91.5
PV =	0.66	1.58	2.19	1.80	2.24	1.53	

Группа 3

3- 313 Водоворот. Лосось, шпагат – закрытие на 180°

2.3

Из позиции лежа на спине выполняется сгиб в группировку на поверхности воды. Затем выполняется переворот в обратную группировку до тех пор, пока голень не будет перпендикулярно поверхности воды. Затем выполняется разгиб в позицию вертикаль на среднюю линию с одновременным поворотом на 360°. Далее ноги симметрично раскрываются в шпагат. После чего выполняется резкий поворот на 180° с одновременным резким симметричным подъемом ног в положение вертикаль. Выполняется вертикальное погружение.

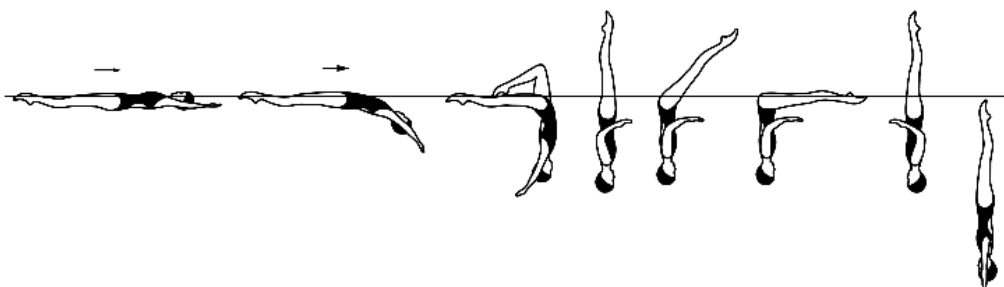


							Total
NVT=	3.0	2.0	25.0	17.0	18.0	14.0	79
PV =	0.38	0.25	3.16	2.15	2.28	1.77	

4- 440 Ипанема

3.0

Из положения лежа на спине двигаясь в сторону головы выполняется прогиб в запятую с одновременным равномерным сгибанием одной ноги до положения запятая с согнутой ногой (Нова). Затем ноги поднимаются в вертикаль (бедро согнутой ноги при разгибании сохраняется в вертикальном положении). Далее ноги опускаются в положение горизонтальный угол. После чего выполняется резкий поворот на 180° с одновременным подъемом ног в вертикаль. Выполняется вертикальное погружение в том же темпе в котором было выполнено начало фигуры.



						Total
NVT=	17.5	21.0	33.0	33.0	14.0	118.5
PV =	1.48	1.77	2.78	2.78	1.18	

## Фигуры возрастной подгруппы 13-14-15 лет

### Обязательные

1. 423 Ариана 2.2
2. 143 Рио 3.1

### Подгруппы

#### Группа 1

- 3 351 Юпитер 2.8
- 4 437 Океания 2.1

#### Группа 2

- 3 240а Альбатрос вращение 180 2.2
- 4 403 Свордтейл, Мечехвост 2.3

#### Группа 3






- 3 355f Тюмлер, продолжительный винт 720° 2.1
- 4 315 Сигул (чайка) 2.1

### 1-423 Ариана

2.2

Из **положения лежа на спине** двигаясь в сторону головы (на место головы приходит таз) *выполняется прогиб в позицию запятая*, затем одна нога поднимается вверх и через вертикаль приходит в позицию **шпагат**, затем выполняется поворот корпуса на 180° вокруг своей оси, при этом ноги остаются не подвижными (переход из одного шпагата в другой через поперечный шпагат). Далее выполняется закрывание передней ноги через вертикаль к задней ноге в позицию запятая. Выплыв в позицию лежа на спине (двигаясь в сторону ног, на место таза приходит голова).

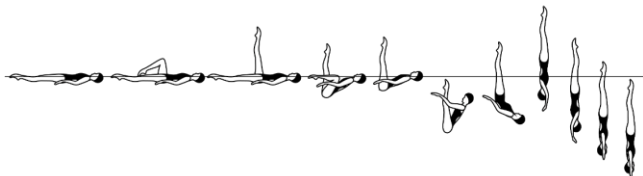









						Total
NVT=	12.0	22.0	10.0	23.0	8.0	75
PV =	1.6	2.93	1.33	3.07	1.07	

### 2-143 Рио

3.1

Из **позиции лежа на спине** выполняется фигура Балетная нога (через положение лежа на спине с согнутой ногой и фламинго) до положения двойная балетная нога. Затем сохраняя эту позицию выполняется погружение (пальцы у поверхности воды). После чего выполняется *выталкивание* в вертикаль и *винт* 360° до щиколотки. От щиколотки погружение.



								Total
NVT=	10.5	11.0	13.0	13.0	15.0	31.0	30.0	123.5
PV =	0.85	0.89	1.05	1.05	1.21	2.51	2.43	



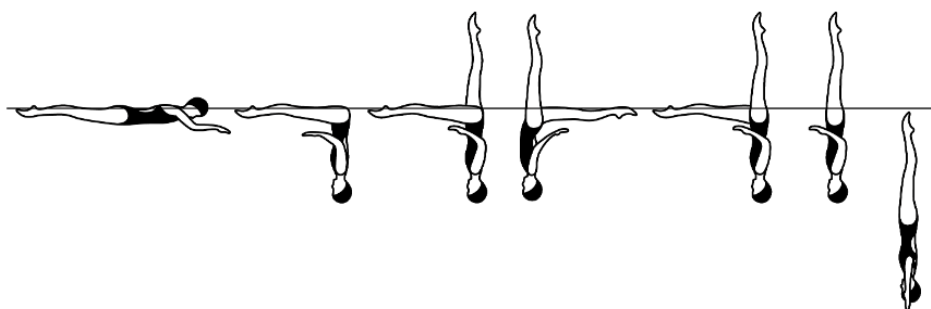
Группа 1

3- 325

Юпитер

3.2

Из **позиции лежа на груди** выполняется *сгиб в горизонтальный угол* (двигаясь в сторону головы, наместе головы приходит таз). Затем одна нога поднимается в позицию **рыбий хвост**. Сохраняя угол 90° между ногами, одновременно, горизонтальная нога поднимается в вертикаль, а вертикальная опускается назад в горизонтальное положение приходя в позицию «**Аврора**». Из позиции «**Аврора**», сохраняя вертикальное положение ноги и корпуса, горизонтальная нога прямая по поверхности воды переходит вперед в позицию «**Рыбий Хвост**». Горизонтальная нога приставляется к вертикальной ноге в позицию «**вертикаль**». Выполняется *вертикальное погружение*.

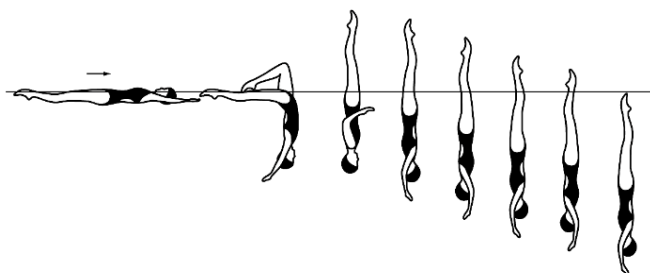


							Total
NVT=	6.0	14.5	31.0	18.0	20.5	14.0	104
PV=	0.58	1.39	2.98	1.73	1.97	1.35	

4- 437 Океания

2.1

Из **положения лежа на спине** двигаясь в сторону головы выполняется прогиб в запятую с одновременным равномерным сгибанием одной ноги до **положения запятая с согнутой ногой** (Нова). Затем выполняется подъем горизонтальной ноги с одновременным равномерным разгибом согнутой ноги в положение вертикаль палец согнутой ноги скользит вдоль внутренней поверхности вертикальной ноги (бедро согнутой ноги остается вертикальным). После чего выполняется *продолжительный винт вниз* на 720° до щиколотки. После щиколотки *вращение продолжается* до полного погружения.



				Total
NVT=	17.5	21.0	31.0	69.5
PV =	2.51	3.02	4.46	

Группа 2

3- 240а Альбатрос вращение 180

2.2

Из позиции **лежа на спине** двигаясь в сторону головы выполняется равномерное скручивание в *горизонтальный угол* (через боковое положение, ноги остаются всегда на поверхности воды). Затем ноги поднимаются равномерно в положение **вертикаль с согнутой ногой**. После этого *выполняется вращение 180°*. Далее *вращение продолжается еще на 180°* с одновременным выпрямлением согнутой ноги в позицию **вертикаль**. Выполняется *вертикальное погружение*.

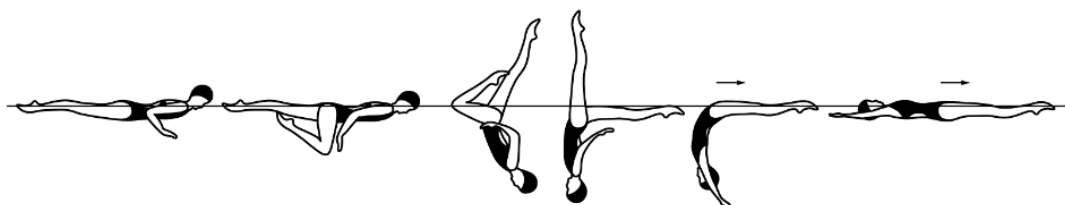


							Total
NVT=		11.0	15.0	15.0	16.5	14.0	71.5
PV =		1.54	2.10	2.10	2.31	1.96	

4 - 403 Свордтейл, Мечехвост

2.3

В положении **лежа на груди** (голова опущена или поднята) одна нога *сгибается* в колене до положения **лежа на груди с согнутой ногой**. Через небольшой прогиб в спине корпус погружается под воду, а ноги сохраняя положение поднимаются в верх описывая дугу 180°. Как только прямая нога проходит на вертикальную линию, согнутая нога начинает разгибать носком по вертикальной линии, в то время как прямая нога продолжает движение назад приходя в **положение Авроры**. Вертикальная нога приставляется к горизонтальной ноге в **положение запятой**. Далее двигаясь в сторону ног *выполняется выплыв* в позицию лежа на спине (на место таза приходит голова).



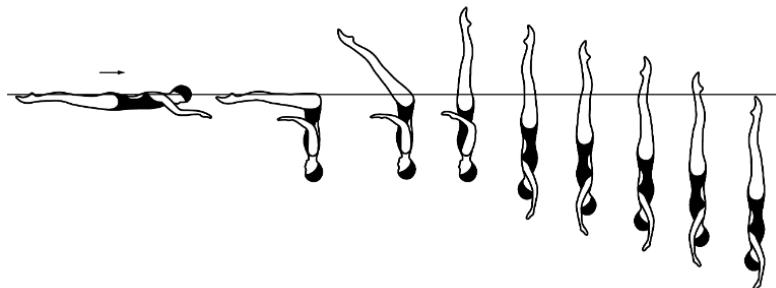
							Total
NV=		4.0	29.0	20.0	18.5	8.0	79.5
PV =		0.50	3.65	2.51	2.33	1.00	

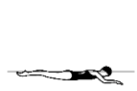



Группа 3

3- 355f Тюмлер, продолжительный винт 720°

2.1

Из **позиции лежа на груди** продвигаясь в сторону головы выполняется *сгиб в горизонтальный угол* (на место головы приходит таз). Затем ноги поднимаются в позицию **вертикаль**. После чего *выполняется продолжительный винт 720°* до щиколотки (после щиколотки вращение продолжается до полного погружения)

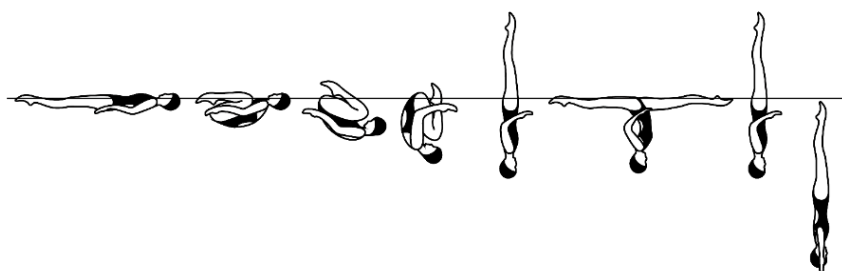





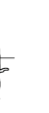



				Total
NVT=	6.0	33.0	31.0	70.0
PV =	0.86	4.71	4.43	

4- 315 Сигул (чайка)

2.1

Из **позиции лежа на спине** выполняется *сгиб в группировку на поверхности воды*. Затем выполняется *переворот в обратную группировку* до тех пор, пока голень не будет перпендикулярно поверхности воды. Затем выполняется *резкий разгиб в позицию вертикаль* (через среднюю линию). Далее выполняется *резкий мах в шпагат* и резкое *собираение ног обратно в вертикаль*. Затем выполняется *вертикальное погружение* в том же темпе, в котором было исполнено начало фигуры.



							Total
NVT=	3.0	2.0	18.0	17.0	16.0	14.0	70
PV =	0.43	0.28	2.57	2.43	2.29	2.00	

## Фигуры возрастной подгруппы 12 лет и моложе.

### Обязательные

1. 106 Прямая балетная нога 1.6
2. 301 Барракуда 1.9

### Подгруппы

#### Группа 1

- 3 420 Шаг назад 1.9
- 4 327 Балерина 1.8

#### Группа 2

- 3 311 Лосось, вертикаль из группировки 1.6
- 4 401 Рыба-меч 2.0

#### Группа 3

- 3 226 Лебедь 2.1
- 4 363 Капля 1.5

### 1- 106 Прямая балетная нога

1.6

Из исходного положения «лежа на спине» выполняется *подъем одной прямой* ноги до положения «балетная нога». Затем вертикальная нога сгибается, сохраняя бедро в вертикальном положении и выпрямляется в положение «лежа на спине».

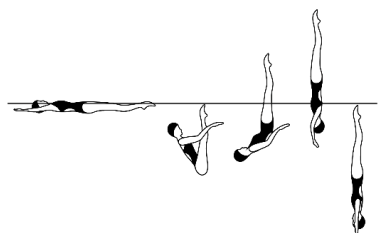


					Total
NVT=		18.5	11.0	10.5	40
PV =		4.63	2.75	2.63	

### 2- 301 Барракуда

1.9

Из положения «лежа на спине» выполняется сед в положение «угол под водой» (ноги вертикально, корпус к ногам, пальцы у поверхности воды). Затем *выполняется выталкивание* в позицию «вертикаль» и погружение в том же темпе что и выталкивание.



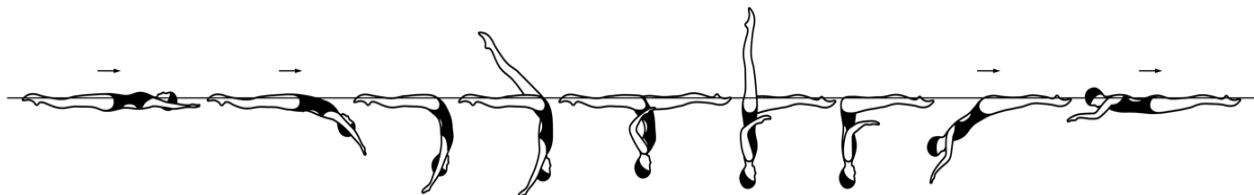
					Total
NVT=		10.0	31.0	15.0	56
PV =		1.89	5.54	2.68	

## Группа 1

### 3- 420 Шаг назад

1.9

Из **положения лежа на спине**, начинается движение головой вперед «заплыв в дельфин». Бедра, ноги и стопы продолжают двигаться по поверхности, в то время как тело прогибается назад, принимается **положение запятой на поверхности воды** (таз приходит на место головы). Одна нога поднимается по дуге 180° рисует полукруг над поверхностью воды через вертикаль до положения **шпагат**. Далее задняя нога поднимается из шпагата и через вертикаль (кран) приставляется к передней ноге в положение **горизонтальный угол**. Выплыв из горизонтального угла в положение лежа на груди с продвижением в сторону ног.

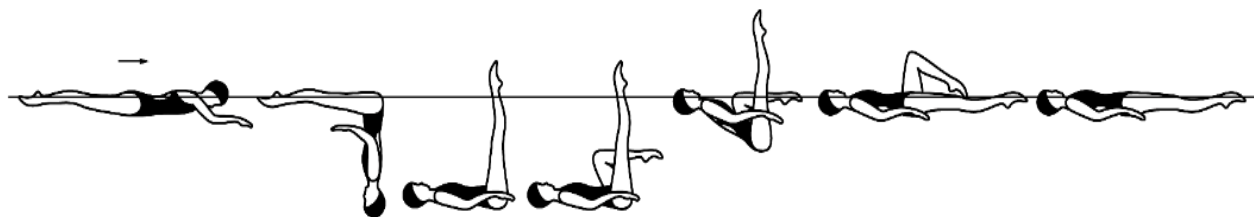


						Total
NVT=		12.0	22.0	19.0	6.0	59
PV =		2.03	3.79	3.22	1.02	

### 4- 327 Балерина

1.8

Из позиции «**лежа на груди**» двигаясь в сторону головы выполняется *сгиб в «горизонтальный угол»* (таз приходит на место головы), далее переворот во второй угол (пятки на место таза), далее одна нога сгибается в колене до положения «**фламинго под водой**». Сохраняя эту позицию выполняется всплытие в позицию «**фламинго**». После чего вертикальная нога опускается в горизонтальное положение, в то время как согнутая нога приходит в позицию «**лежа на спине с согнутой ногой**». Выполняется приставление согнутой ноги к горизонтальной в позицию «**лежа на спине**».



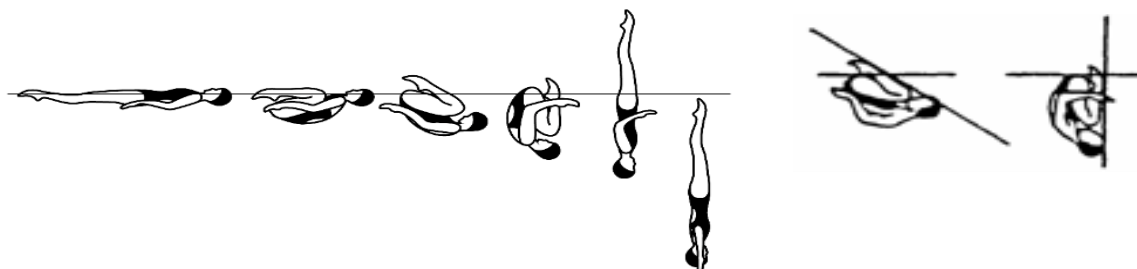
								Total
NVT=		6.0	8.0	4.0	10.0	15.0	10.5	53.5
PV =		1.12	1.50	0.75	1.87	2.80	1.96	






Группа 2

3- 311 Лосось

1.6

Из позиции **лежа на спине** выполняется *сгиб в группировку* на поверхности воды. Затем выполняется переворот в обратную группировку до тех пор, пока голень не будет перпендикулярно поверхности воды. Из **положения вертикальная группировка** ноги выпрямляются на среднюю линию, чтобы принять **положение вертикаль** между прежней вертикальной линией через бедра и бывшей вертикальной линией через голову и голени. Исполняется *Вертикальное погружение*.

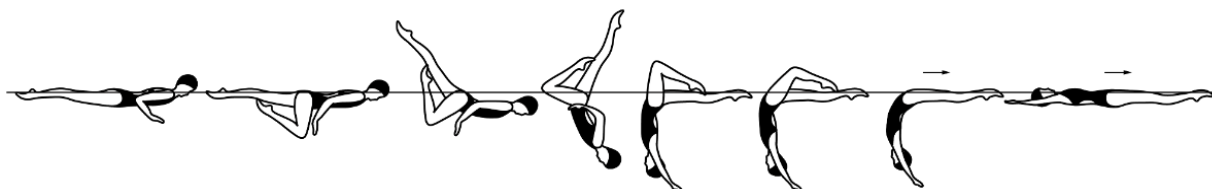







					Total
NVT=	3.0	2.0	23.0	14.0	42
PV =	0.71	0.48	5.48	3.33	

4- 401 Рыба-меч

2.0

В положении **лежа на груди** (голова опущена или поднята) одна нога сгибается в колене до положения **лежа на груди с согнутой ногой**. Через небольшой прогиб в спине корпус погружается под воду, а ноги сохраняя положение поднимаются в верх описывая дугу 180° приходят в положение **запятой с согнутой ногой**. Затем выполняется *приставление* согнутой ноги к горизонтальной ноге. Выплыв из запятой в положение **лежа на спине** (с продвижением в сторону ног)



					Total
NVT=	4.0	35.0	14.5	8.0	61.5
PV =	0.65	5.69	2.36	1.30	







### Группа 3

#### 3- 226 Лебедь

2.1

Из положения **лежа на спине** двигаясь в сторону головы выполняется прогиб в запятую с одновременным равномерным сгибанием одной ноги до положения **запятая с согнутой ногой** (Нова). Затем согнутая нога разгибается в позицию **Аврора**, сохраняя бедро в вертикальном положении. Далее выполняется поворот корпуса на 180° (в сторону горизонтальной ноги через боковой кран) в положение **рыбий хвост**. Затем вертикальная нога приставляется к горизонтальной ноге в положение **горизонтальный угол**. Выплыв из горизонтального угла в положение **лежа на груди** с продвижением в сторону ног (голова приходит в точку таза)

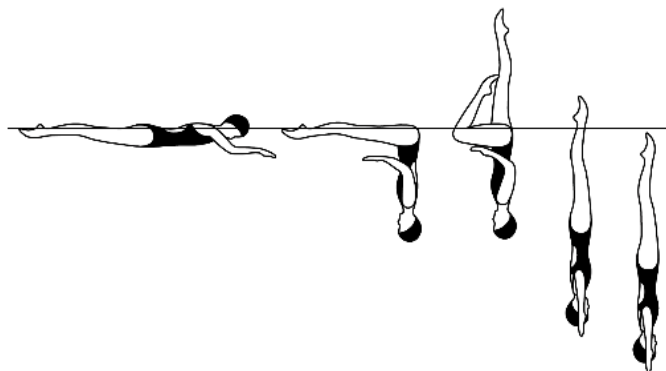







						Total
NVT=	17.5	14.0	14.0	14.5	6.0	66
PV =	2.65	2.12	2.12	2.20	0.91	

#### 4- 363 Капля

1.5

Из положения **лежа на груди** выполняется *сгиб в горизонтальный угол* продвигаясь в сторону головы (в точку головы приходит таз). Затем выполняется симметричный (равномерный сгиб одной ноги и подъем другой ноги) подъем ног в позицию вертикаль с согнутой ногой. Далее выполняется винт вниз 180° до шиколотки с одновременным равномерным выпрямлением согнутой ноги в позицию вертикаль. Выполняется погружение.



					Total
NVT=	6.0	15.0	15.0	-	36
PV =	1.43	4.29	4.29	-	

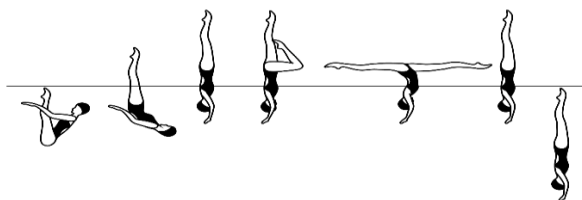
## НЕОБХОДИМЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ FINA ДЛЯ ТЕХНИЧЕСКИХ ПРОГРАММ. ОБЩИЕ ТРЕБОВАНИЯ

1. В чемпионате мира среди юниоров используются обязательные технические элементы для этой категории.
2. Если иное не указано в описании элемента тогда:
  - Все фигуры или их компоненты должны выполняться в соответствии с требованиями, изложенными в приложениях II-IV.
  - Если в описании не указано иное, все элементы должны выполняться высоко над поверхностью воды и с максимальным контролем, в равномерном движении, с четким распознаванием каждого элемента.
  - При возникновении ошибки в требуемых элементах, включая продолжительный винт, применяется AS11.2.
3. Обязательные элементы №1 - №5 оцениваются в панели Элементы.
4. Необходимые элементы # 1 - # 5 должны быть выполнены в указанном порядке.
  - Для ясности судейства настоятельно рекомендуется, чтобы требуемые элементы №1 - №5 были разделены друг от друга другими движениями.
5. Для Соло, Дуэта, смешанного дуэта, требуемые элементы № 1 - № 5 должны выполняться параллельно сторонам бассейна, где заседают судейские коллегии.
6. Временные ограничения, как в ФИНА AS 14.1.

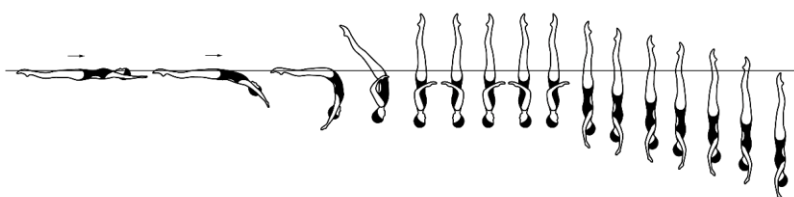
## ВЗРОСЛЫЕ НЕОБХОДИМЫЕ ТЕХНИЧЕСКИЕ ЭЛЕМЕНТЫ

### СОЛО

1. Начинается из положения **угол вверх двумя под водой** ноги перпендикулярны поверхности воды. Выполняется *выталкивание* в **позицию вертикаль** и без потери высоты одна нога быстро опускается до положения **вертикаль с согнутой ногой** и, когда вертикальная нога опускается вперед, согнутое колено выпрямляется назад, чтобы принять **положение шпагат на воздухе** и, поддерживая максимальную высоту, ноги поднимаются симметрично в **вертикальную позицию**, а затем *вертикальное погружение*. Все движения выполняются быстро. [DD 2.7]

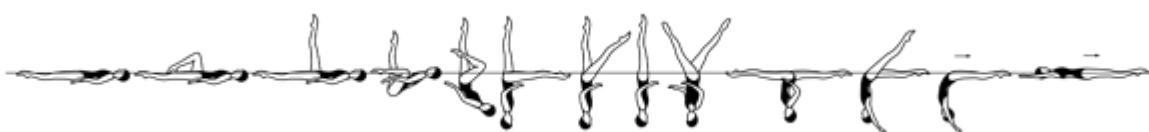


2. Выполняется, заплыв в «дельфин», спина продолжает прогибаться, принимая положение запятой на поверхности воды. Ноги поднимаются до вертикальной позиции. Выполняется два полных вращения (720 °) и продолжая в том же направлении выполняется продолжительный винт 1080 ° (3 оборота). [DD 3.4]



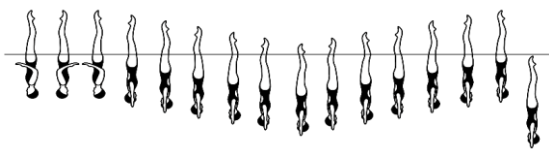
### 3. 141 - Стингрей

- Выполняется фламинго до позиции **фламинго на поверхности воды**. Пока вертикальная нога сохраняет свое положение, бедра поднимаются, тело поворачивается, согнутая нога движется с коленом на поверхности, чтобы принять положение **позиция рыбий хвост**. Горизонтальная нога поднимается по дуге над поверхностью. После того как она поднимется к вертикальной ноге, выполняется вращение на 180 ° в то время как две ноги одновременно симметрично открываются в **положение шпагат**. Из **шпагата** выполняется *закрытие и выплыв*. [DD 3.2]

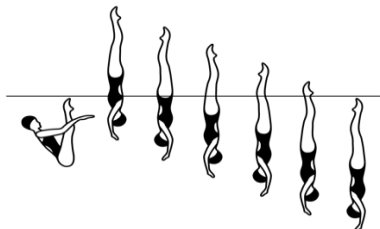




4. Начинается из вертикального **положения**, выполняется *полное вращение* с последующим *комбинированным винтом*  $1080^\circ$  (3 оборота + 3 оборота). [DD 2.7]

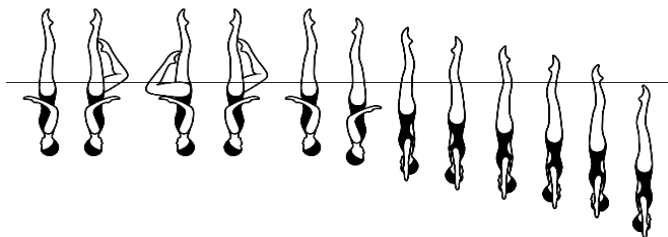


5. Начинается из положения **угол вверх двумя под водой** ноги перпендикулярны поверхности воды. Выполняется *выталкивание* в **позицию вертикаль**. Выполняется *продолжительный винт*  $720^\circ$  (2 оборота). [DD 2.3]

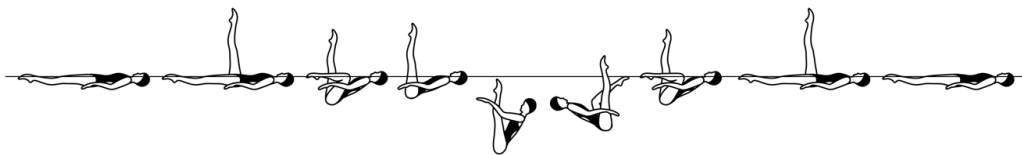


### ДУЭТ

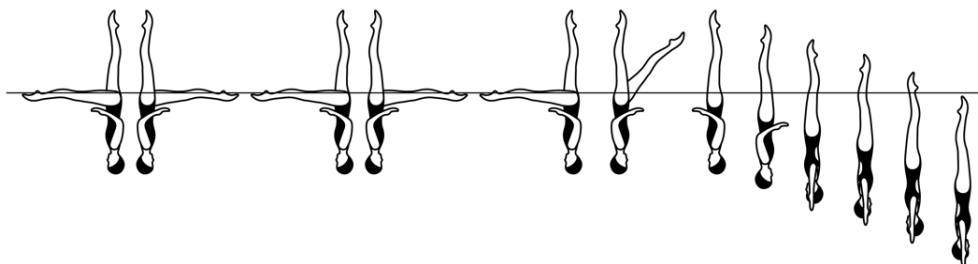
1. Начиная из **положения вертикаль**, выполняется *полное вращение*, в то время как одна нога опускается в **положение вертикаль с согнутой ногой**. Продолжая в том же направлении, выполняется еще одно *полное вращение*, в то время как согнутая нога выпрямляется, двигаясь по внутренней поверхности вертикальной ноги в **положение вертикаль**. Выполняется *продолжительный винт*  $1080^\circ$ . (3 оборота). [DD 2.3]



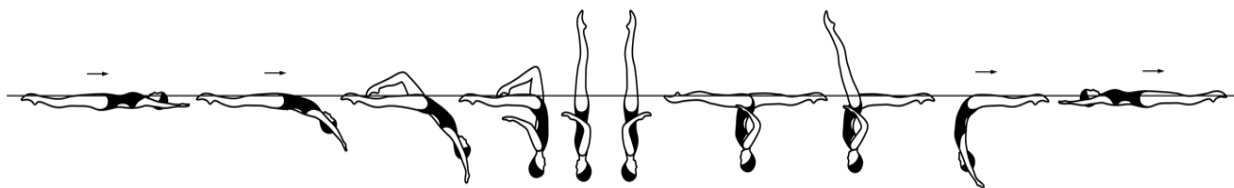
2. Из положения лежа на спине прямая нога поднимается до **положения балетная нога**. Стопа горизонтальной ноги, двигаясь по поверхности воды, сгибается, принимается **положение фламинго на поверхности воды**. Согнутая нога выпрямляется в положение **двойная балетная нога**. Сохраняя положение, выполняется полное погружение под воду. Выполняя поворот на  $360^\circ$ , тело поднимается на поверхность, одновременно опуская одну ногу стопой по поверхности воды, чтобы принять положение фламинго на поверхности воды. Согнутая нога выпрямляется до положения балетная нога. Вертикальная нога, не сгибаясь, опускается прямо в положение лежа на спине. Движение головой разрешено во время последовательной балетной ноги. [DD 2.9]



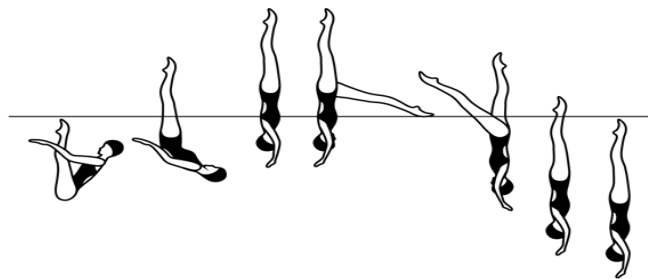
3. Начинается из положения **рыбий хвост**, сохраняя положение, выполняется 2 быстрых вращения ( $720^\circ$ ) с горизонтальной ногой, ведущей к вертикальной ноге. Продолжая в том же направлении и с той же скоростью, выполняется быстрое вращение, в то время, как горизонтальная нога поднимается до **вертикальной позиции**. Выполняется *продолжительный винт*  $720^\circ$ . [DD 2.8]



4. Выполняется Циклон до **вертикальной позиции**. Выполняется пол вращения. Продолжая в том же направлении, выполняется дополнительное вращение на 180°, когда ноги симметрично открываются в положение **шпагат**. Из **шпагата** выполняется **закрытие и вылив**. [DD 3.0]



5. Начинается из положения **угол вверх двумя под водой** ноги перпендикулярны поверхности воды. Выполняется **выталкивание** в **позицию вертикаль** и без потери высоты одна нога быстро опускается до положения **рыбий хвост**. Горизонтальная нога поднимается до **вертикального положения**, в то время как выполняется **вент** на 360°. [DD 2.5]

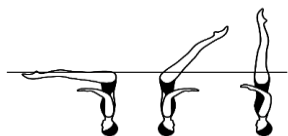


6. Программа должна содержать один выброс, прыжок или поддержку, это может быть выполнено в любом месте в программе.

7. За исключением работы на подиуме, выхода, выброса, прыжка или поддержки, все элементы, необходимые и дополнительные, должны выполняться одновременно и в одном направлении. Зеркальные движения не допустимы.

### СМЕШАННЫЙ ДУЭТ (взрослый и юниорский)

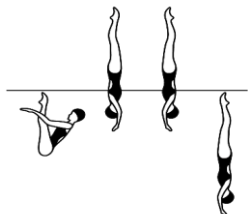
1. Начинается из положения **горизонтальный угол**. Выполняется подъем в **положение вертикаль**, в то время, как выполняется поворот на 360°. [DD 1.5]



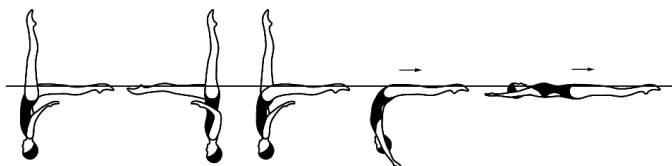
2. Последовательная комбинация балетных ног. Из положения **лежа на спине** одна нога сгибается, принимая положение **полубалетной ноги**, далее согнутая нога выпрямляется в положение **балетной ноги**, следует быстрая смена на другую балетную ногу. Горизонтальная нога сгибается стопой по поверхности воды, принимая положение **фламинго** на поверхности воды. Согнутая нога выпрямляется до позиции **двойная балетная нога**. Удерживая положение **двойной балетной ноги**, выполняется **вращение на 360°**. Движение головой разрешено во время последовательной балетной ноги. [DD 2.5]



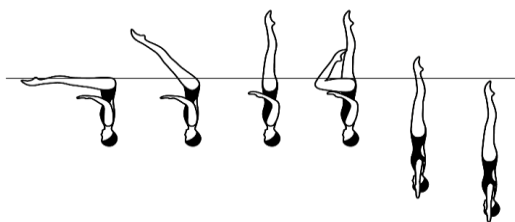
3. Начинается из положения **угол вверх двумя под водой** ноги перпендикулярны поверхности воды. Выполняется **выталкивание** в **барракуда вихрь**. [DD 2.4]



4. Из **положения витязь**, поддерживая вертикальное положение тела, горизонтальная нога перемещается по дуге на  $180^\circ$  на поверхности воды, чтобы принять положение **рыбий хвост**. Сохраняя угол между ногами, горизонтальная нога движется к вертикали, в то время как вертикальная нога одновременно опускается на поверхность воды, чтобы принять положение **витязь**. Вертикальная нога опускается, чтобы принять положение **запятая**, при непрерывном движении выполняется, *выплыв* ногами вперед в положение **лежа на спине**. [DD 2.2]



5. Начинается из положения **горизонтальный угол**. Ноги поднимаются до **вертикальной позиции**. Выполняется полное вращение в то время, когда одна нога опускается в положение **вертикаль с согнутой ногой**. Далее следует *продолжительный винт*  $720^\circ$  (2 оборота), с одновременным выпрямлением согнутого колена в **вертикаль**. [DD 2.3]



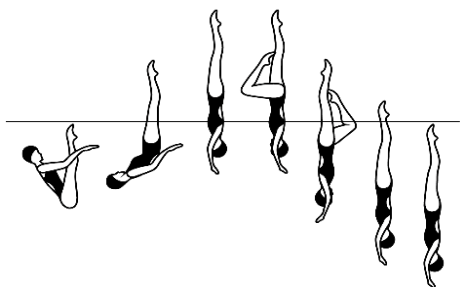
6. Программа должна содержать один выброс, прыжок или поддержку, это может быть выполнено в любом месте в программе.

7. Программа должна содержать не менее одной совместной работы рядом, которое, может быть размещено в любом месте программы. Совместная работа: спортсмены должны каким-то образом касаться друг друга во время исполнения.

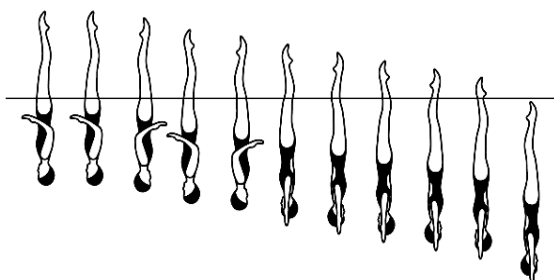
8. Обязательные элементы # 1 - # 5 должны выполняться одновременно и в одном направлении.

## ГРУППА

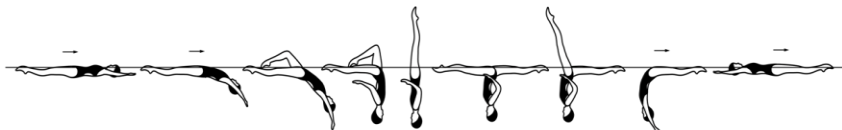
1. Начинается из положения **угол вверх двумя под водой** ноги перпендикулярны поверхности воды. Выполняется *выталкивание* в **вертикальное положение** и без потери высоты одна нога опускается до **вертикальной позиции с согнутым коленом**. Следует быстрый *винт* на  $360^\circ$ , в то время, когда согнутое колено выпрямляется в **вертикальное положение**. [DD 2.5]



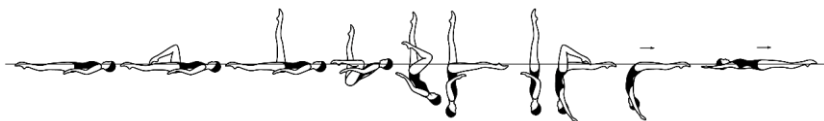
2. Из вертикальной позиции выполняется полное вращение, а затем следует продолжительный винт  $1440^\circ$  (4 оборота). [DD 2.2]



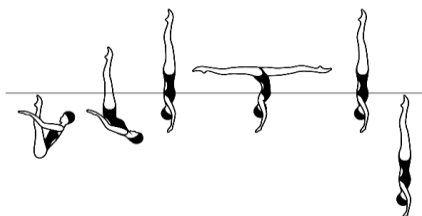
3. Выполняется Циклон до **вертикального положения**, ноги симметрично опускаются до положения **шпагат**. Из **шпагата** выполняется **закрытие и выплыв**. [DD 2.6]



4. Манта рэй гибрид: Исполняется Фламинго до **положения фламинго на поверхности воды**. Пока тело поворачивается, согнутая нога, двигаясь по горизонтали, принимает **положение Рыбий хвост**. Горизонтальная нога быстро поднимается до вертикального положения, в то время, как тело вращается на 180°. Направление вращения на 180° выполняется в сторону вертикальной ноги. (Примечание: для правого фламинго требуется поворот правым плечом назад во время поворота на 180°, а левое фламинго требует, чтобы поворот был левым плечом назад во время вращения на 180°). Ноги быстро опускаются одновременно до положения **запястья с согнутой ногой в коленном суставе (нова)**. (Примечание: запястья с согнутой ногой в коленном суставе (нова) можно выполнять, используя либо ногу). Согнутое колено выпрямляется до положения **запятой** на поверхности воды и с непрерывным движением **выполняется выплыв**. [DD 3.1]



5. Начинается из положения **угол вверх двумя под водой** ноги перпендикулярны поверхности воды. Выполняется **выталкивание в шпагат на воздухе**. [DD 2.5]



6. Программа должна содержать только две поддержки: одна с использованием всех членов команды и одна, где спортсмены делятся на две подгруппы и выполняют одинаковые одновременные акробатические движения. Они могут быть размещены в любом месте программы. Акробатические движения: общий термин для прыжков, бросков, лифтов, стеков, платформ и т. д. Которые выполняются как захватывающие гимнастические движения и / или рискованные действия, и в основном достигаются при помощи других спортсменов.

7. Программа должна содержать Каденцию, где движения выполняются руками, ногами или вместе. Это может быть размещено в любом месте программы. Каденция - это идентичные движения, который выполняются последовательно, один за другим, всеми членами команды. Когда выполняется более одного действия каденции, они должны быть последовательными и не разделяться другими необязательными или необходимыми элементами. Второе действие каденции может начаться до того, как все действия будут завершены всеми членами команды, но каждый член команды должен выполнить действие каждой каденции

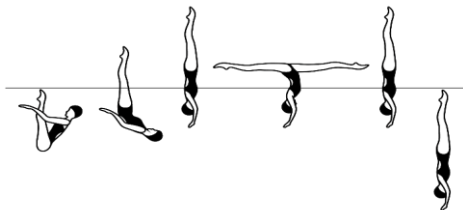
8. В программу должен быть включен хотя бы один круг и по крайней мере одна прямая линия.

9. За исключением работы на суше, входа в воду, акробатических движений и действия Каденции, все элементы - необходимые и дополнительные - должны выполняться одновременно и в одинаковом направлении всеми членами команды. Вариации в движении и обратном направлении допускаются только при изменении подводного рисунка и подводных действиях, а также в создании и выхода из круга. Действия зеркала не допускаются, за исключением круга.

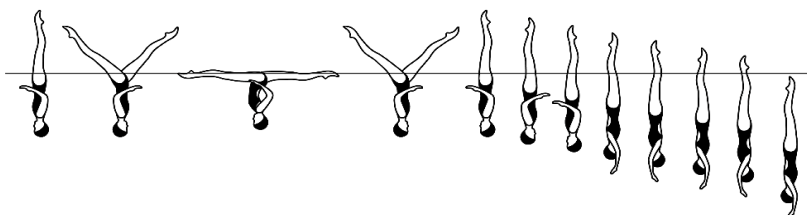
## ЮНИОРСКИЕ НЕОБХОДИМЫЕ ТЕХНИЧЕСКИЕ ЭЛЕМЕНТЫ

### СОЛО

1. Начинается из положения **угол вверх двумя под водой** ноги перпендикулярны поверхности воды. Выполняется **выталкивание** в **шпагат на воздухе**. [DD 2.5]

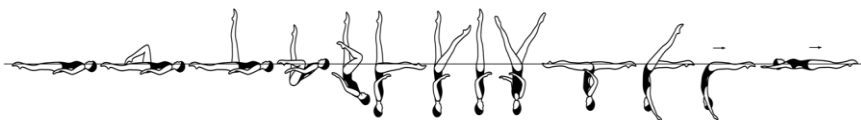


2. Начиная из вертикальной позиции, тело вращается на  $360^\circ$ , когда ноги опускаются симметрично, чтобы принять положение шпагат. Продолжая в том же направлении, выполняя дополнительное вращение на  $360^\circ$ , в то время как ноги поднимаются симметрично, чтобы принять вертикальное положение. Затем следуют продолжительный винт  $1080^\circ$  (3) в том же направлении. [DD 2.5]

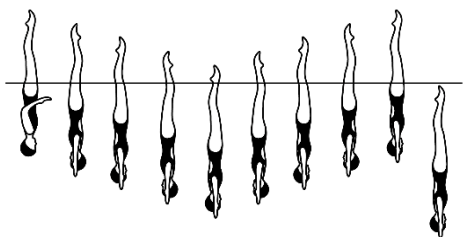


### 3. 141 - Стингрей

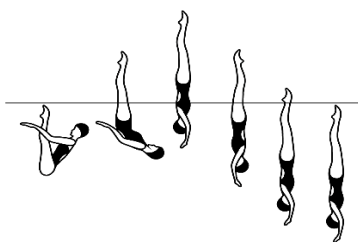
Выполняется фламинго до позиции **фламинго на поверхности воды**. Пока вертикальная нога сохраняет свое положение, бедра поднимаются, тело поворачивается, согнутая нога движется с коленом на поверхности, чтобы принять положение **позиция рыбий хвост**. Горизонтальная нога поднимается по дуге над поверхностью. После того как она поднимется к вертикальной ноге, выполняется вращение на  $180^\circ$  в то время как две ноги одновременно симметрично открываются в **положение шпагат**. Из **шпагата** выполняется **закрытие и выплыв**. [DD 3.2]



4. Начиная с вертикальной позиции выполняется комбинированный винт  $720^\circ$  (2 оборота + 2 оборота). [DD 1.9]

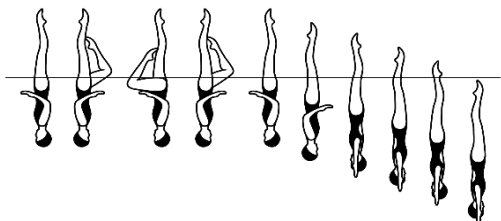


5. Начинается из положения **угол вверх двумя под водой** ноги перпендикулярны поверхности воды. Выполняется **выталкивание** в **позицию вертикаль** винт  $360^\circ$  (1 оборот). [DD 2.0]



## ДУЭТ

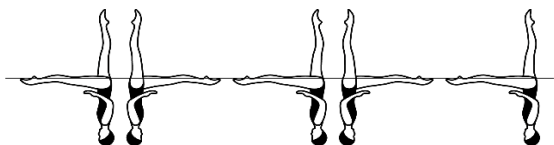
1. Начиная из **положения вертикаль**, выполняется *полное вращение*, в то время как одна нога опускается в **положение вертикаль с согнутой ногой**. Продолжая в том же направлении, выполняется еще одно *полное вращение*, в то время как согнутая нога выпрямляется, двигаясь по внутренней поверхности вертикальной ноги в **положение вертикаль**. Выполняется продолжительный винт  $720^\circ$  (2 оборота). [DD 2.2]



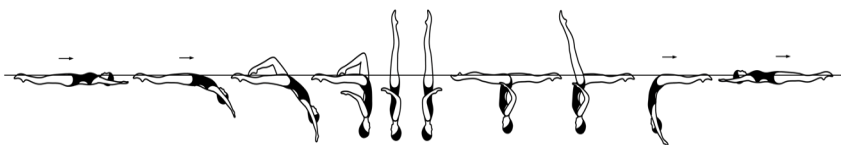
2. Из положения лежа на спине прямая нога поднимается до **положения балетная нога**. Стопа горизонтальной ноги, двигаясь по поверхности воды, сгибается, принимается **положение фламинго на поверхности воды**. Согнутая нога выпрямляется в положение **двойная балетная нога**. Сохраняя положение, выполняется полное погружение под воду. Выполняя поворот на  $360^\circ$ , тело поднимается на поверхность, одновременно опуская одну ногу стопой по поверхности воды, чтобы принять положение фламинго на поверхности воды. Согнутая нога выпрямляется до положения балетная нога. Вертикальная нога, не сгибаясь, опускается прямо в положение лежа на спине. Движение головой разрешено во время последовательной балетной ноги. [DD 2.9]



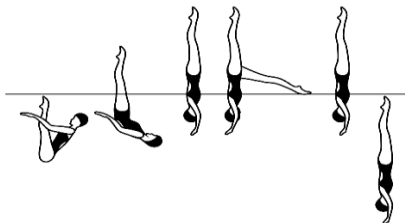
3. Начинается из положения **рыбий хвост**, сохраняя положение, выполняется 2 быстрых вращения ( $720^\circ$ ) с горизонтальной ногой, ведущей к вертикальной ноге. [DD 1.8]



4. Выполняется Циклон до **вертикальной позиции**. Выполняется пол вращения. Продолжая в том же направлении, выполняется дополнительное вращение на  $180^\circ$ , когда ноги симметрично открываются в положение **шпагат**. Из **шпагата** выполняется *закрытие и вылив*. [DD 3.0]



5. Начинается из положения **угол вверх двумя под водой** ноги перпендикулярны поверхности воды. Выполняется *выталкивание* в **позицию летящая рыба**. [DD 2.5]

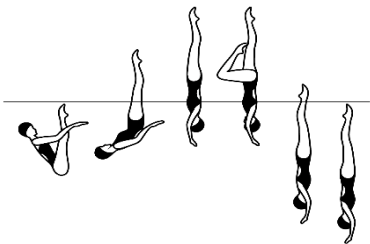


6. Программа должна содержать один выброс, прыжок или поддержку, это может быть выполнено в любом месте в программе.

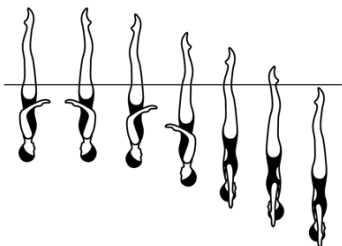
7. За исключением работы на подиуме, выхода, выброса, прыжка или поддержки, все элементы, необходимые и дополнительные, должны выполняться одновременно и в одном направлении. Зеркальные движения не допустимы.

## ГРУППА

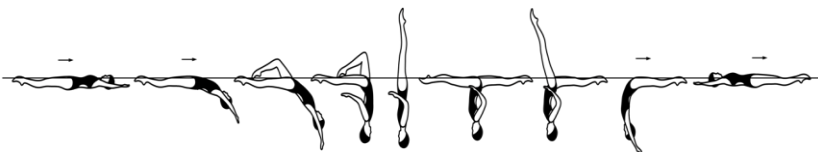
1. Начинается из положения **угол вверх двумя под водой** ноги перпендикулярны поверхности воды. Выполняется **выталкивание** в **вертикальное положение** и без потери высоты одна нога опускается до **вертикальной позиции с согнутым коленом**. Следует **быстрый винт на 180°**, в то время, когда согнутое колено выпрямляется в **вертикальное положение**. [DD 2.3]



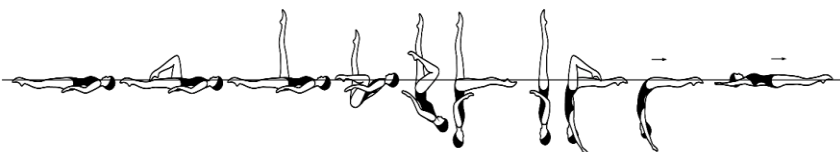
2. В **вертикальной позиции** выполняется **пол вращения (180°)** и без паузы **продолжительный винт 720°**. [DD 1.8]



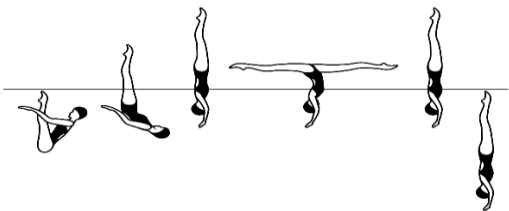
3. Выполняется Циклон до **вертикального положения**, ноги симметрично опускаются до положения **шпагат**. Из **шпагата** выполняется **закрытие и вылив**. [DD 2.6]



4. Манта рэй гибрид: Исполняется Фламинго до **положения фламинго на поверхности воды**. Пока тело поворачивается, согнутая нога, двигаясь по горизонтали, принимает **положение Рыбий хвост**. Горизонтальная нога быстро поднимается до вертикального положения, в то время, как тело вращается на 180°. Направление вращения на 180° выполняется в сторону вертикальной ноги. (Примечание: для правого фламинго требуется поворот правым плечом назад во время поворота на 180°, а левое фламинго требует, чтобы поворот был левым плечом назад во время вращения на 180°). Ноги быстро опускаются одновременно до положения **запястья с согнутой ногой в коленном суставе (нова)**. (Примечание: запястья с согнутой ногой в коленном суставе (нова) можно выполнять, используя либо ногу). Согнутое колено выпрямляется до положения **запятой** на поверхности воды и с непрерывным движением **выполняется вылив**. [DD 3.1]



5. Начинается из положения **угол вверх двумя под водой** ноги перпендикулярны поверхности воды. Выполняется **выталкивание** в **шпагат на воздухе**. [DD 2.5]



6. Программа должна содержать только две поддержки: одна с использованием всех членов команды и одна, где спортсмены делятся на две подгруппы и выполняют одинаковые одновременные акробатические движения. Они могут быть размещены в любом месте программы. Акробатические движения: общий термин для прыжков, бросков, лифтов, стеков, платформ и т. д. Которые выполняются как захватывающие гимнастические движения

и / или рискованные действия, и в основном достигаются при помощи других спортсменов.

7. Программа должна содержать Каденцию, где движения выполняются руками, ногами или вместе. Это может быть размещено в любом месте программы. Каденция - это идентичные движения, который выполняются последовательно, один за другим, всеми членами команды. Когда выполняется более одного действия каденции, они должны быть последовательными и не разделяться другими необязательными или необходимыми элементами. Второе действие каденции может начаться до того, как все действия будут завершены всеми членами команды, но каждый член команды должен выполнить действие каждой каденции

8. В программу должен быть включен хотя бы один круг и по крайней мере одна прямая линия.

9. За исключением работы на суше, входа в воду, акробатических движений и действия Каденции, все элементы - необходимые и дополнительные - должны выполняться одновременно и в одинаковом направлении всеми членами команды. Вариации в движении и обратном направлении допускаются только при изменении подводного рисунка и подводных действиях, а также в создании и выхода из круга. Действия зеркала не допускаются, за исключением круга.



НЕОБХОДИМЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ FINA ДЛЯ ОБЩИХ ТРЕБОВАНИЙ К КОМБИНИРОВАННОЙ ГРУППЫ

1. Лимит времени, как в SS 14.1.
2. Старт может быть на суше или в воде, или в сочетании.
3. Все последующие части должны начинаться в воде.
4. Новая часть начинается в непосредственной близости от предыдущей части.

ТРЕБУЕМЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ

1. Как минимум две (2) части должны иметь менее трех (3) участников и не менее двух (2) частей должны иметь от восьми (8) до десяти (10) спортсменов.

ТРЕБУЕМЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ ДЛЯ ОБЩИХ ТРЕБОВАНИЙ К АККРОБАТИЧЕСКОЙ ГРУППЕ

1. Лимит времени, как в SS 14.1.
2. Можно добавить дополнительный контент.
3. Необходимые элементы №1 - №3 могут быть выполнены в любом порядке.

НЕОБХОДИМЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ

Все члены Команды должны участвовать в выполнении обязательных необходимых элементов.

1. Не менее четырех акробатических движений

Акробатические движения: общий термин для прыжков, бросков, лифтов, стеков, платформ и т. д., которые выполняются как захватывающие гимнастические движения и / или рискованные действия, и в основном достигаются при помощи других спортсменов.

Акробатическое движение заканчивается полным погружением всех участников, включая поднятие одного или двоих. Для нескольких акробатических движений:

Когда погружение происходит между двумя акробатическими движениями, это будет считаться двумя подержками.

Когда два акробатических движения происходят одновременно, это будет рассматриваться как один подъем.

Примечание. Это описание акробатических движений также относится к произвольной группе и техническим программам.

2. Связанное или переплетенное действие

Связанные действия: Присоединены или связаны друг с другом.

Переплетенные действия: действие скручивания вместе и вокруг друг друга в спиралах.

3. Плоскость, дающая калейдоскопический эффект

Плоскость: форма или рисунок спортсмены выполняют с их телами на поверхности воды. Некоторые части их тел могут быть выше или ниже поверхности.

Калейдоскопический эффект: симметричный дизайн или узор, который непрерывно смещается от одного набора отношений к другому и быстро изменяется.

РУКОВОДСТВО ДЛЯ ВЫСТАВЛЕНИЯ ОЦЕНОК В ОБЯЗАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЕ

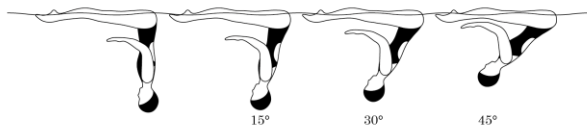
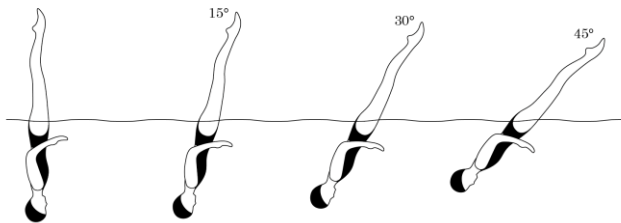
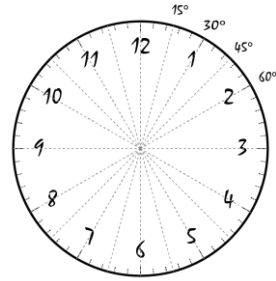
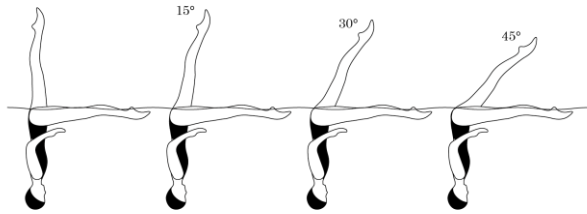
10 Превосходно	9.5 to 9.9 Почти идеально	9.0 to 9.4 Отлично	8.0 to 8.9 Очень хорошо	7.0 to 7.9 Хорошо	6.0 to 6.9 Компетентно
Общее впечатление					
Без изъяна	Минимальные отклонения от совершенства.	Незначительные ошибки, но ничто не является значительным.	Несколько незначительных ошибок.	Выше среднего.	В среднем. Удобно.
Точность позиций / стабильность / простота в работе					
Общая точность. Стабильно, контролируемо. Правильное выравнивание тела поддерживается повсюду. Полная простота в работе.	Очень точно. Стабильно. Минимальные отклонения, которые трудно обнаружить.	Точно, но некоторые могут не иметь полной ясности. Стабильно.	Большинство позиций четкие и точные. Несколько незначительных неточностей в стабильности и / или контроле.	Может не хватать некоторой точности, но никаких серьезных ошибок. Стабильность не поддерживается повсюду.	Несколько незначительных неточностей. Не согласуется. Отсутствие стабильности и контроля в сложных частях.
Точность переходов и движений / Простота в исполнении					
Эффективный и точный курс действий. Полная простота в работе.	Прямой курс действий. Блокировка позиций на месте. Минимальное колебание в линии перехода.	Очень незначительные, но заметные неточности в линии перехода или разрывы в плавности.	Небольшие отклонения в точности, эффективности и / или текучести. Не без усилий во всех разделах.	Очевидные нарушения, но ни один из них не является основным. Неуверенный и напряженный по частям. Усилия очевидны в трудных частях.	Противоречивые. Проблемы с более сложными переходами. Усилия очевидны.
Натянута / Ясность / Определение					
Точное различие между позициями и переходами с максимальным натяжением.	Точно 'Показ и движение. Четкое различие между ними.	Отклонения малы и незначительны. Хорошо натянута.	Точная и четкая с небольшими отклонениями от точности. Незначительные несоответствия в натянутости.	Четкое различие, но не всегда точное. Полное натяжение не поддерживается повсюду.	Некоторое очевидное прерывание между позициями и переходами. Неполное натяжение.
Высота - см. Таблицу высот.					
Максимальная высота во все времена, при этом уровень поддерживается по мере необходимости.	Почти максимальная высота без изменений уровня, кроме как требуется.	Близко к максимальной высоте с минимальными изменениями.	Высокий, но может потерять высоту на самых сложных переходах и позициях.	Выше средней высоты на легких участках с некоторыми незначительными изменениями. Теряет высоту на сложных переходах.	Средняя высота. Непоследовательность и изменение особенно в более сложных положениях и переходах.
Согласованность / равномерное движение / стационарный (проплывы)					
Гладкий, равномерный темп с удобной скоростью, за исключением случаев, когда это необходимо. Нет проплывов, если не указано иное.	Минимальные изменения времени или положения, за исключением случаев, когда это необходимо. Нет проплывов, если не указано иное.	Очень незначительные изменения во времени или положении. Нет проплывов, если не указано иное.	Сроки немного быстрее или медленнее, чем описано. Не всегда однородно. Мало, если есть проплыв.	Изменения времени, которые не требуются в описании. Напряжение порой. Минимальный проплыв.	Исполнение может быть поспешным и / или неравномерным во время равномерных частей движения. Очевидный проплыв в одной или нескольких частях.

РУКОВОДСТВО ДЛЯ ВЫСТАВЛЕНИЯ ОЦЕНОК В ОБЯЗАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЕ - продолжение

















5.0 to 5.9 Удовлетворительно	4.0 to 4.9 Несовершенно	3.0 to 3.9 Слабо	2.0 to 2.9 Очень слабо	0.1 to 1.9 Слабо узнаваемо	0 Полностью сбой
Общее впечатление					
Удовлетворительно. Значительные отклонения.	Проблемы частые и крупные.	Борьба во всех аспектах.	Трудно распознать.	Выполнение почти не похоже на описание.	See AS 10.1.1
Точность позиций / стабильность / простота в работе					
Много мелких проблем. Основные ошибки в конце исполнения. Минимальный контроль.	Большинство позиций неточны с некоторыми серьезными проблемами в достижении позиций. Нестабильно.	Обозначается, но очень неточно. Мало контроля.	Общий набросок присутствует, но позиции неясны. Нет контроля.	Полное отсутствие определения и контроля.	See AS 10.1.1
Точность переходов и движений / Простота в исполнении					
Точность несовместима. Некоторые основные отклонения. Минимальный контроль. Усилия очевидны.	Уверенное стремление удовлетворить требования. Основные ошибки. Потеря контроля во многих частях.	Небольшое внимание к особенностям перехода. Многие серьезные проблемы во всех переходах.	Не обращает внимания на особенности перехода.	Просто перемещается из одной позиции в другую.	See AS 10.1.1
Натянутость / Ясность / Определение					
Некоторые позиции пытаются определить, но часто неясно. Минимальное натяжение.	Ясность неточна. Плохое натяжение.	Неясное и плохое натяжение на протяжении.	Трудно определить позицию или переход. Никакого натяжения не видно.	Нет ясности, натяжения или определения во всем.	See AS 10.1.1
Высота - см. Таблицу высот.					
Некоторая высота может быть очевидна в простых разделах.	Низкие и противоречивы. Изменения уровня во всем.	Низкий. Крайняя трудность для достижения любой высоты.	Очень низкий. Только естественная плавучесть.	Без усилий.	See AS 10.1.1
Согласованность / равномерное движение / стационарный (проплывы)					
Часто плыл и редко стоял. Сегментированные. Очевидные проплывы.	Поспешный и неравномерный выбор времени. Значительное перемещение в одной или нескольких частях.	Быстрое и / или неравномерное выполнение. Значительное проплывание.	Никакое явное рассмотрение сроков или требований проплывам.	Полностью отсутствует правильное время. Значительное проплывание.	See AS 10.1.1

**Руководство для сбавок в судействе фигур**  
**Видимые отклонения в градусах**

Малая сбавка 1 – 15 градусов  
Средняя сбавка 16 – 30 градусов  
Большая сбавка 31 градусов и более



## Оценки для шпагата

Градации оценок		Шпагат (градусы)			Уровень воды
Превосходно, почти идеально	<b>9.5</b>	180			Промежность и ноги сухие
Очень хорошо	<b>8.5</b>	170 - 180			Ноги сухие
Хорошо	<b>7.5</b>	160 - 170			Ноги почти сухие
Компетентно	<b>6.5</b>	150 - 160			Низ ног сухой, промежность под водой
Удовлетворительно	<b>5.5</b>	130 - 140			Низ ног сухой, промежность под водой
Трудно выполнимо	<b>4.5</b>	110 - 120			Стопы выше поверхности воды, ноги под водой
Попытка выполнить	<b>3.5</b>	менее 100			Ноги выходят вертикально
Сложно узнаваемо	<b>0.1 – 2.9</b>	ножницы			Ноги выходят вертикально

РУКОВОДСТВО ДЛЯ ОПРЕДЕЛЕНИЯ ВЫСОТЫ

Уровень воды для:		Превосходно/ около идеального	Очень хорошо	Хорошо	Компетентно	Удовлетворительно	Несовершенно	Слабо
		9.5	8.5	7.5	6.5	5.5	4.5	3.5
Стабильная высота	Вертикаль с двумя ногами	Верхняя часть бедра	Верхняя часть бедра	От низкого до среднего бедра	Над коленной чашечкой	Коленная чашечка	Ниже коленной чашечки	Хорошо ниже колена
	Рыбий хвост	Задняя часть горизонтальной сухая	Уровень промежности	Верхняя часть бедра	Середина бедра	Низкая бедра (выше коленной чашечки)	Коленная чашечка	Ниже коленной чашечки
	Одиночная Балетная нога	Наверху бедра	Верхняя часть бедра	Середина бедра	Низкая бедра (выше коленной чашечки)	Над коленной чашечкой	Коленная чашечка	Ниже коленной чашечки
	Двойная балетная нога	Середина бедра	Низкое бедро	Над коленной чашечкой	Коленная чашечка	Ниже коленной чашечки	Хорошо ниже колена (середина голени)	Низкая и средняя голень
	Эгбитэ с двумя руками	Середина груди	Подмышки сухие	Верхний бюст	Показана ключица	Показ плеча	Середина шеи	Подбородок
	Эгбитэ с одной рукой	Бюст над поверхностью	Середина груди	Подмышки сухие	Верхний бюст	Показана ключица	Показ плеча	Середина шеи
Динамическая высота	Выталкивание с двумя ногами	Нижние ребра или выше	Талия	Верх таза	Показ промежности	Верхняя часть бедра	Середина бедра	Над коленной чашечкой
	С одной ногой	Средние ребра	Нижние ребра	Талия	Верх таза	Показ промежности	Верхняя часть бедра	Середина бедра
	Шпагат	Нижние ребра или выше	Талия	Верх таза	Показ промежности	Верхняя часть бедра	Середина бедра	Над коленной чашечкой
	Выпрыгивание (головой вверх)	Уровень промежности или выше	Средний таз	Верх таза	Талия	Нижние ребра	Подмышки	Показ плеча

## РУКОВОДСТВО ДЛЯ ОПРЕДЕЛЕНИЯ СЛОЖНОСТИ

Сложность в исполнении			Чрезвычайно высокая сложность	Очень высокая сложность	Высокая сложность	Умеренная сложность	Низкая сложность	
Фигуры, гибриды	Удержание стабильной высоты	Высота над водой	Мульти движения с двумя ногами	Некоторые элементы с двумя ногами	Элементы на обеих ногах или одной, в основном одна	В основном одна нога и вертикальное соединение	Одна нога	
		Длина исполнения	Некоторые очень длинные	Множество средних и длинных	Несколько средних и несколько длинных с одной ногой	Несколько средних	Короткие	
	Техническое мастерство	Поддержка, вращение, ускорение, перемещение, поддержание динамической высоты, забалансовая, изолированная	Например. Винт-винт, комбинированный винт, завихрение, много вращений винтов, тяговые гибриды, в продвижении, внебалансовые, изолированные	Например винты, открытие / закрытие	Например винты, открытие / закрытие	Например. соединенный, простой поворот / вращение	Простое соединение	
	Сложность, факторы риска	Изменение положения тела, углов, направлений и уровней воды	Множественные углы и большое изменение положения тела в гибриде; множественный гибридная последовательность с большим изменением, изменений рисунка, включая слепые изменения шаблонов; множественные последовательности сложных и высокорисковых гибридов	Некоторые углы в гибриде; гибридные последовательности с изменением слепых рисунков; множественные сложные гибридные последовательности; гибриды с высоким риском	Несколько углов в гибриде; минимальные изменения положения тела; линейные и симуляторные движения; менее сложные, простые слепые гибриды	Минимальные изменения положения тела, в основном линейные и в более простых последовательностях	Просто	
	Гибкость	Диапазон движения	Очень большой	Большой	умеренный	Маленький	Маленький	
Отдельные движения, продвижения	Устойчиво над водой		Вес над водой + длина упражнения + путешествие	Несколько последовательностей с обоими руками	Некоторые последовательности с обеими руками	Многие с одной рукой или только головой, а некоторые с обеими руками	В основном одной рукой или только головой, а некоторые с двумя руками	С одной рукой или только головой
	Сложность, запутанность		Изменения в положениях тела, углах, направлениях и уровнях воды	Очень сложный	Несколько сложный	умеренный	От умеренного до простого	Просто
	Гибкость		Диапазон движения	Очень большой	Большой	Средний уровень	Мало	Мало
Основные моменты, акробатика (в группах и дуэтах)	Комплексность, факторы риска	В общем и целом	Последовательность, вариации, продвижение, продолжительность упражнений	Очень высокий риск, очень сложный	Высокий риск, некоторые сложные	Средний уровень риска	Некоторый риск	Безопасный, простой
		Тор	Вариации положения и оси вращения в воздухе, количества вращений, забалансов, веса в воздухе, продолжительности физических упражнений, гибкости					
		Основа	Поддерживающая область, перемещение, неустойчивость					
Рисунки и изменения рисунков (в основном в группах)	Создание и поддержание образования		Прямая линия, круг, кривая			Квадрат, две линии		
	Тип изменения рисунка		Изменения рисунков в слепую, Изменения рисунков на поверхности, Изменения рисунка под водой	Множество больших слепых изменений рисунков; большие изменения на поверхности; все пловцы двигались и менялись; многие изменения рисунков	Множественное изменение слепых рисунков среднего уровня; большие изменения на поверхности; многие шаблоны изменений	Несколько простых, небольших слепых рисунков; меньшее количество изменений, в основном подводное	В основном подводные изменения, простые изменения на поверхности	Простые поверхностные и подводные изменения
	Близость, плотность		Плотно, близко			Далеко, широко		
Размещение трудностей			Хорошо сбалансированно во время программы		Преимущественно в начале	В начале		
Сложность в синхронности								
Синхронность движений ( в группе)		Число спортсменов	Все спортсмены		Меньше спортсменов (разделенных на группы)			
Синхронность с музыкой		Изменение темпа и скорости	Комплекс, большие вариации		Простые, небольшие вариации	Просто	Просто	
		Несоответствие ритма и темпа, непонятные акценты	Несчетный, трудно просчитывается		Счетный			

## Шкала оценок по высоте

