



Krasokorčuľovanie

Športové pravidlá

Special Olympics





OBSAH

1.	OFICIÁLNE PRAVIDLÁ	3
2.	OFICIÁLNE DISCIPLÍNY	3
2.1.	Súťaž individuálnych zručností	3
2.2.	Súťaže jednotlivcov (úrovne 1-6, krátky program (úrovne 4-6) a voľná jazda (úrovne 1-6)).....	3
2.3.	Korčuľovanie párov (úrovne 1-3, krátky program (úroveň 3) a voľná jazda (úrovne 1-3))	3
2.4.	Tance na ľade (úrovne 1-6)	3
2.5.	Unifikované korčuľovanie párov (úrovne 1-3)	3
2.6.	Unifikované tance na ľade (úrovne 1-6)	3
2.7.	Unifikované synchronizované korčuľovanie (úrovne 1-2) (Nie je disciplínou Svetových hier)	3
3.	ZARIADENIA	3
3.1.	Ľadová plocha	3
3.2.	Zahrievacia zóna.....	3
3.3.	Zvukový systém	3
4.	SÚŤAŽNÉ VYBAVENIE	4
4.1.	Korčule	4
4.2.	Súťažný kostým.....	4
4.3.	Hudba pretekára	4
4.4.	Formulár plánovaných prvkov.....	4
5.	PERSONÁL	4
5.1.	Personál súťaže	4
5.2.	Porotcovia	4
6.	ŠTARTOVÉ PORADIE A ROZJAZDY	4
6.1.	Losovanie štartového poradia.....	4
6.2.	Čas rozjazdy	4
6.3.	Skupiny pre rozjazdy	5
7.	PRAVIDLÁ: SÚŤAŽ JEDNOTLIVCOV.....	6
7.1.	Program odznakov	6
7.2.	Úroveň I	8
7.3.	Úroveň II	8
7.4.	Úroveň III	9
7.5.	Úroveň IV.....	10
7.6.	Úroveň V	12
7.7.	Úroveň VI.....	14
8.	PRAVIDLÁ: KORČUĽOVANIE PÁROV	17
8.1.	Program odznakov	17
8.2.	Úroveň I Páry	18
8.3.	Úroveň II Páry	19
8.4.	Úroveň III Páry	19
9.	PRAVIDLÁ: TANCE NA ĽADE	22



9.1.	Program odznakov	22
9.2.	Požiadavky na hudbu	22
9.3.	Hodnotenie	22
9.4.	Úroveň I	23
9.5.	Úroveň II	25
9.6.	Úroveň III	27
9.7.	Úroveň IV.....	30
9.8.	Úroveň V	32
9.9.	Úroveň VI.....	34
10.	UNIFIKOVANÉ SYNCHRONIZOVANÉ KORČUĽOVANIE (NIE JE DISCIPLÍNOU SVETOVÝCH HIER)	37
10.1.	Úroveň I	37
10.2.	Úroveň II	37
11.	UNIFIKOVANÉ ŠPORTOVÉ DISCIPLÍNY.....	38
12.	HODNOTENIE (PLATNÉ LEN PRE TECHNICKÝ ZBOR, ROZHODCOV A POROTCOV)	39
12.1.	Základné princípy	39
12.2.	Určenie a zverejnenie výsledkov	40
13.	NOMINÁCIA ROZHODCOV.....	43
13.1.	Zbor rozhodcov na Zimné svetové hry.....	43
14.	SÚŤAŽ ODZNAKOV.....	44
14.1.	Disciplíny súťaže odznakov	44
14.2.	Súťaž odznaku 1	44
14.3.	Súťaž odznaku 2	44
14.4.	Súťaž odznaku 3	44
14.5.	Súťaž odznaku 4	44
14.6.	Súťaž odznaku 5	44
14.7.	Súťaž odznaku 6	45
14.8.	Súťaž odznaku 7	45
14.9.	Súťaž odznaku 8	45
14.10.	Súťaž odznaku 9	45
14.11.	Súťaž odznaku 10	45
14.12.	Súťaž odznaku 11	45
14.13.	Súťaž odznaku 12	45



1. OFICIÁLNE PRAVIDLÁ

Oficiálnymi športovými pravidlami Špeciálnych olympiád pre krasokorčuľovanie sa riadia všetky súťaže Špeciálnych olympiád. Špeciálne olympiády, ako medzinárodný športový program, vytvoril tieto pravidlá na základe International Skating Union (ISU) pravidiel pre krasokorčuľovanie, ktoré nájdete na <http://www.isu.org/>. Pravidlá ISU alebo National Governing Body (NGB) sa uplatňujú s výnimkou prípadov, keď sú v rozpore s oficiálnymi športovými pravidlami Špeciálnych olympiád pre krasokorčuľovanie alebo s článkom I. V takýchto prípadoch platia oficiálne športové pravidlá Špeciálnych olympiád pre krasokorčuľovanie. Viac informácií nájdete v článku 1, <http://specialolympics.sk/wp-content/uploads/ARTICLE-1-CLANOK-1.pdf>, ktoré sa týkajú kódexov správania, štandardov odbornej prípravy, zdravotných a bezpečnostných požiadaviek, rozdelenia, ocenenia, kritérií na postup do vyššej úrovne súťaže a unifikovaných športov.

2. OFICIÁLNE DISCIPLÍNY

Paleta disciplín je vybraná tak, aby ponúkala športové príležitosti pre športovcov všetkých schopností. Programy môžu určovať ponúkané disciplíny a v prípade potreby aj usmernenia riadenie týchto disciplín. Tréneri sú zodpovední za organizáciu tréningov a výber disciplín zodpovedajúcich športovým schopnostiam a záujmom jednotlivých športovcov.

Nasleduje zoznam oficiálnych disciplín Špeciálnych Olympijských hier.

- 2.1 Súťaž individuálnych zručností (nie je disciplínou Svetových hier, ale je určená pre medzi-oddielové a program. súťaže)
- 2.2 Súťaže jednotlivcov (úrovne jednotlivcov 1-6, krátky program (úrovne 4-6) a voľná jazda (úrovne 1-6))
- 2.3 Korčuľovanie párov (úrovne párov 1-3, krátky program (úroveň 3) a voľná jazda (úrovne 1-3)).
- 2.4 Tance na ľade (úrovne tancov 1-6)
- 2.5 Unifikované korčuľovanie párov (úrovne dvojíc 1-3)
 - 2.5.1 Mužský unifikovaný športový partner so športovcom
 - 2.5.2 Ženská unifikovaná športová partnerka so športovcom
- 2.6 Unifikované tance na ľade (úrovne tancov 1-6)
- 2.7 Unifikované synchronizované korčuľovanie (úrovne USK 1-2) (Nie je disciplínou Svetových hier)

3. ZARIADENIA

- 3.1 Ľadová plocha
Ľadová plocha pre krasokorčuľovanie musí byť obdĺžniková a ak je to možné, musí mať dĺžku maximálne šesťdesiat (60) metrov a šírku tridsať (30) metrov, ale nie menšiu ako päťdesiatšesť (56) metrov na dĺžku a dvadsaťšesť (26) metrov na šírku. Nikto z činovníckeho zboru nesmie sedieť na ľadovej ploche. Rozhodcovia sedia pri mantinely a technický zbor, ak je to možné sedí vo vyššej pozícii.
- 3.2 Zahrievacia zóna
Pre športovcov by mal byť k dispozícii priestor na rozcvičovanie a šatne na prezliekanie.
- 3.3 Zvuk
Musí byť k dispozícii zvuková aparátúra pre hudbu pretekára, ktorá bude na CD alebo v inom schválenom formáte.



4. SÚŤAŽNÉ VYBAVENIE

4.1 Korčule

Krasokorčuliarske nože na korčuliach, ktoré sa používajú počas súťaží Špeciálnych olympiád hier, musia byť naostrené tak, aby mali prierez po celej šírke čepele plochý až konkávny bez zmeny hrúbky čepele, meraný na oboch okrajoch. Povolený je však mierne zužujúci sa alebo zúžený prierez noža.

4.2 Súťažný kostým

4.2.1 Kostým pretekárov musí byť jednoduchý, dôstojný a vhodný na atletickú súťaž, dizajn nemôže byť scénický alebo divadelný. Kostým ale môže odrážať charakter zvolenej hudby.

4.2.2 Kostým nesmie neprímerane veľa odkrývať, nahota nie je vhodná. Muži musia mať oblečené dlhé nohavice a nemôžu mať pančuchy. Navyše, pri tancoch musia mať ženy oblečenú sukňu. Doplnky a rekvizity nie sú povolené.

4.2.3 Kostým, ktorý nespĺňa tieto požiadavky, bude penalizovaný zrážkou 0,5 bodu.

4.2.4 Ozdoby na kostýme musia byť ich neoddeliteľnou súčasťou. Ak odpadne časť kostýmu alebo dekorácie na ľad, bude toto penalizované zrážkou 0,5 bodu.

4.3 Hudba pretekára

4.3.1 Všetci súťažiaci musia mať súťažnú hudbu vo vysokej kvalite na CD alebo v akomkoľvek inom schválenom formáte.

4.3.1.1 Každý program (krátky program / voľná jazda) musí byť zaznamenaný v jednej skladbe a na samostatnom disku.

4.3.1.2 Pretekári musia mať aj náhradnú hudbu pre každý program.

4.4 Formulár plánovaných prvkov

Každý pretekár / pár / dvojica musí predložiť formulár plánovaných prvkov, to je oficiálny formulár s uvedením plánovaných prvkov pre každý segment súťaže okrem povinných tancov.

5. PERSONÁL

5.1 Personál súťaže

5.1.1 Hlavný rozhodca

5.1.2 Technický kontrolór

5.1.3 Technický špecialista

5.1.4 Asistent technického špecialistu

5.1.5 Operátor zadávania údajov

5.1.6 Operátor opakovaného prehrávania videa (ak sa používa systém Replay Video)

5.2 Porotcovia

5.2.1 V porote musia byť minimálne traja a maximálne deväti porotcovia.

6. ŠTARTOVÉ PORADIE A ROZJAZDY

6.1 Losovanie štartového poradia

6.1.1 Losovanie je vykonávané pred súťažou po konečnom termíne odovzdania prihlášok elektronickou formou .

6.2 Časy rozjazdov

6.2.1 Časy rozjazdov musia byť určené pre všetkých súťažiacich.

6.2.2 Čas trvania rozjazdu je:

6.2.2.1 Súťaže jednotlivcov



- 6.2.2.2 Úroveň I-III: 4 minúty
- 6.2.2.3 Úroveň IV-VI: Krátky program 4 minúty
- 6.2.2.4 Úroveň IV-VI: Voľná jazda 6 minút
- 6.2.3 Korčuľovanie párov
 - 6.2.3.1 Úroveň I-II: 4 minúty
 - 6.2.3.2 Úroveň III: Krátky program 4 minúty
 - 6.2.3.3 Úroveň III: Voľná jazda 6 minút
- 6.2.4 Tance na ľade
 - 6.2.4.1 Úroveň I-III: 4 minúty s hudbou
 - 6.2.4.2 Úroveň IV-VI: 5 minút s hudbou
- 6.3 Skupiny pre rozjazdy.
 - 6.3.1 Súťaže jednotlivcov: V jednej skupine na rozjazdy nesmie byť viac ako šesť korčuliarov.
 - 6.3.2 Korčuľovanie párov: V jednej skupine na rozjazdy by nemali byť viac ako štyri páry.
 - 6.3.3 Tance na ľade: V jednej skupine by nemalo byť na rozjazdy viac ako päť tanečných párov.



7. PRAVIDLÁ: SÚŤAŽ JEDNOTLIVCOV

7.1 Program odznakov

7.1.1. Odznak 1

- 7.1.1.1. Stoj bez pomoci na 5 sekúnd
- 7.1.1.2. Sed a vstyk bez pomoci
- 7.1.1.3. Podrep na mieste bez pomoci
- 7.1.1.4. Pochod dopredu 10 krokov s pomocou

7.1.2. Odznak 2

- 7.1.2.1. Pochod dopredu 10 krokov bez pomoci
- 7.1.2.2. Oblúčky (citróniky) z miesta (3 opakovania)
- 7.1.2.3. Vlnovky dozadu alebo pochod dozadu s pomocou
- 7.1.2.4. Kízenie dopredu na 2-nohách na vzdialenosť minimálne na dĺžku tela

7.1.3. Odznak 3

- 7.1.3.1. Vlnovky dozadu alebo pochod dozadu bez pomoci
- 7.1.3.2. 5 oblúčikov dopredu na dĺžku aspoň 10 stôp (3m)
- 7.1.3.3. Korčuľovanie vpred cez klzisko
- 7.1.3.4. Podrep v sklze minimálne na dĺžku tela

7.1.4. Odznak 4

- 7.1.4.1. Kízenie dozadu na 2-nohách na vzdialenosť minimálne na dĺžku tela
- 7.1.4.2. Výskok s dvoma nohami na mieste
- 7.1.4.3. Zastavenie do pluhu jednou nohou (pravou alebo ľavou nohou)
- 7.1.4.4. Kízenie dopredu na 1-nohe najmenej na dĺžku tela (pravá a ľavá)

7.1.5. Odznak 5

- 7.1.5.1. Korčuľovanie (stromččky) dopredu cez klzisko
- 7.1.5.2. 5 oblúčikov dozadu
- 7.1.5.3. Oblúky dopredu vľavo a vpravo na 2-nohách cez klzisko
- 7.1.5.4. Otočka na 2-nohách spredu dozadu na mieste

7.1.6. Odznak 6

- 7.1.6.1. Otočka na 2-nohách spredu dozadu v sklze
- 7.1.6.2. 5 po sebe idúcich oblúčikov v kruhu na jednej nohe (pravá a ľavá)
- 7.1.6.3. Kízenie dozadu na 1-nohe na dĺžku tela (pravá a ľavá)
- 7.1.6.4. Pivot - kružnica dopredu

7.1.7. Odznak 7

- 7.1.7.1. Korčuľovanie (stromččky) dozadu cez klzisko
- 7.1.7.2. Otočka na 2-nohách spredu dozadu v sklze
- 7.1.7.3. T-Stop ľavý a pravý (zastavenie nôh za sebou)
- 7.1.7.4. Otočka na 2-nohách dopredu v kruhu (ľavá a pravá)

7.1.8. Odznak 8

- 7.1.8.1. 5 následných prekladaní dopredu (ľavá a pravá)
- 7.1.8.2. Dopredu vonkajší oblúk (ľavý a pravý)
- 7.1.8.3. 5 následných oblúčikov 1-nohou dozadu v kruhu (ľavá a pravá)
- 7.1.8.4. Pirueta na 2-nohách



- 7.1.9. Odznak 9
 - 7.1.9.1. Trojka vpred von (ľavá a pravá)
 - 7.1.9.2. Vnútoraná hrana dopredu (kruh vpred dnu) (ľavá a pravá)
 - 7.1.9.3. Výpad dopredu alebo kanón na jednej nohe, v rôznej výške (Shoot the duck)
 - 7.1.9.4. Poskok (Bunny hop)
- 7.1.10. Odznak 10
 - 7.1.10.1. Vnútoraná trojka dopredu (ľavá a pravá)
 - 7.1.10.2. 5 následných prekladaní dozadu (ľavá a pravá)
 - 7.1.10.3. Hokejové zastavenie
 - 7.1.10.4. Lastovička dopredu 3 krát na dĺžku tela
- 7.1.11. Odznak 11
 - 7.1.11.1. Polkruhy dopredu von (minimálne 2 na každej nohe)
 - 7.1.11.2. Polkruhy dopredu dovnútra (minimálne 2 na každej nohe) Vnútorný
 - 7.1.11.3. Mesiacový prekrok (oblúk) dopredu (ľavý a pravý)
 - 7.1.11.4. Polkruhy dozadu von (minimálne 2 na každej nohe)
 - 7.1.11.5. Polkruhy dozadu dovnútra (minimálne 2 na každej nohe)
- 7.1.12. Odznak 12
 - 7.1.12.1. Kadetka
 - 7.1.12.2. Pirueta na jednej nohe (minimálne 3 otočky)
 - 7.1.12.3. Preklad dopredu, vnútorný Mesiacový prekrok, preklad dozadu, krok dopredu (Kroková pasáž sa musí opakovať v smere a proti smeru hodinových ručičiek)
 - 7.1.12.4. Kombinácia troch prvkov vybraných z odznakov 9 - 12
- 7.1.13. Úroveň I = Odznaky 1 – 5
- 7.1.14. Úroveň II = Odznaky 1 – 9
- 7.1.15. Úroveň III = Odznaky 1 – 12
- 7.1.16. Úroveň IV, V, VI = Odznaky 1 – 12 a krokové pasáže a obťažnosť skokov a piruet a lastovičiek.
- 7.1.17. REFERENCIE; Figure Skating Coaching Guide <http://resources.specialolympics.org/>



7.2. Úroveň I

7.2.1. Spôsobilosť: pretekár, ktorý súťaží v úrovni I, musí byť schopný predviesť zručnosti požadované v Odznakoch 1-5, ale nie vyššie.

7.2.2. Úroveň I Voľný program

7.2.2.1. Pretekár môže začať program z ktoréhokoľvek miesta klziska.

7.2.2.2. Hodnotenie a časomiera začína, keď pretekár začne korčuľovať. Program nesmie prekročiť časovú hranicu **jednej minúty** s toleranciou plus / mínus desať sekúnd.

7.2.2.3. Program musí byť predvedený na hudbu, inštrumentálnu alebo vokálnu.

7.2.2.4. Toto je Voľný program začiatok.

- Korčuliari predvedú vybraných **šesť prvkov** uvedených nižšie z Odznakov 1-5 a získajú hodnotu a stupeň prevedenia elementu pre každý prvok.
- Ďalšie prvky nebudú mať žiadnu hodnotu a nebudú započítané, ale môžu sa použiť ako spojovacie prvky, ale iba ak sú v rámci Odznakov 1-5.
- Prvky môžu byť predvedené v akomkoľvek poradí.
- Ak sa prvok dá predviesť na mieste alebo v pohybe, prevedenie v pohybe sa považuje za vyššiu kvalitu a prejaví sa v hodnote prevedenia elementu (GOE).

7.2.2.4.1. Oblúčiky (citróniky) dopredu (najmenej 5) (Fsw)

7.2.2.4.2. Oblúčiky (citróniky) dozadu (najmenej 5) (Bsw)

7.2.2.4.3. Kízanie dopredu na jednej nohe ľavá a pravá (dĺžka sklzu je považovaná za hodnotu prevedenia prvku (GOE)) (FGI)

7.2.2.4.4. Poskok na oboch nohách na mieste alebo v pohybe (len dopredu) (TFJu)

7.2.2.4.5. Zastavenie sa do pluhu jednou nohou (ľavá alebo pravá) (FSSt)

7.2.2.4.6. Vlnovky na dvoch nohách dopredu vľavo a vpravo (nohy by mali byť paralelné a naklonené do krivky) (FTCu)

7.2.2.5. V programe nemôžu byť zahrnuté žiadne prvky nad Odznak 5. Za každý pridaný prvok z vyššieho Odznaku bude zarátaná povinná zrážka 0,5 bodu.

7.2.2.6. Zrážky bodov:

7.2.2.6.1. pád: -0,5

7.2.2.6.2. nesprávny kostým: -0,5

7.2.2.6.3. nesprávna hudba (nesprávna dĺžka hudby): za 5 sekúnd -0,5

7.2.2.7. Programové komponenty sú posudzované za

- Prevedenie
- Faktor 1,0

7.3. Úroveň II

7.3.1. Spôsobilosť: pretekár, ktorý súťaží v úrovni II, musí byť schopný predviesť zručnosti požadované v Odznakoch 1-9, ale nie vyššie.

7.3.2. Úroveň II Voľný program

7.3.2.1. Pretekár môže začať program z ktoréhokoľvek miesta klziska.

7.3.2.2. Hodnotenie a časomiera začína, keď pretekár začne korčuľovať. Program nesmie prekročiť časovú hranicu **jednej minúty a tridsať sekúnd** s toleranciou plus / mínus desať sekúnd.



7.3.2.3. Program musí byť predvedený na hudbu, inštrumentálnu alebo vokálnu.

7.3.2.4. Toto je Voľný program pokročilejších začiatočníkov.

- Korčuliari predvedú vybraných **sedem prvkov** uvedených nižšie v Odznakoch 1 až 9 a získajú hodnotu a stupeň prevedenia elementu pre každý prvok.
- Ďalšie prvky nebudú mať žiadnu hodnotu a nebudú započítané, môžu sa použiť ako spojovacie prvky, ale iba ak sú v rámci Odznakov 1-9.
- Prvky môžu byť predvedené v akomkoľvek poradí.
- Ak sa prvok dá predviesť na mieste alebo v pohybe, prevedenie v pohybe sa považuje za vyššiu kvalitu a prejaví sa v hodnote prevedenia elementu (GOE).

7.3.2.4.1. Zajačí poskok (BHo)

7.3.2.4.2. T-stop (zastavenie) ľavé alebo pravé (TSt)

7.3.2.4.3. Preklad dozadu (6-8 prekladov so striedaním nôh) (BSt)

7.3.2.4.4. Pirueta dopredu na dvoch nohách (minimálne tri otáčky) (FTFSp)

7.3.2.4.5. Trojka vpred von (ľavá a pravá) (na mieste alebo v pohybe) (FoTTu) – toto sa považuje za jeden prvok a trojky musia nasledovať za sebou jedna po druhej, avšak minimálne kroky medzi nimi sú povolené.

7.3.2.4.6. Po sebe idúci preklad dopredu (ľavá a pravá) vo vzore osmičky (4 až 6 prekladov na kruh) (FCr)

7.3.2.4.7. Výpad dopredu alebo kanón, v rôznej výške (FLu)

7.3.2.5. V programe nemôžu byť zahrnuté žiadne prvky nad Odznak 9. Za každý pridaný prvok z vyššieho odznaku bude zarátaná povinná zrážka 0,5 bodu.

7.3.2.6. Zrážky bodov:

7.3.2.6.1. pád: -0,5

7.3.2.6.2. nesprávny kostým: -0,5

7.3.2.6.3. nesprávna hudba (nesprávna dĺžka hudby): za 5 sekúnd -0,5

7.3.2.7. Programové komponenty sú posudzované za:

- Prevedenie
 - Interpretácia
- Faktor 1,0

7.4. Úroveň III

7.4.1. Spôsobilosť: pretekár, ktorý súťaží v Úrovni III, musí byť schopný predviesť zručnosti požadované v Odznakoch 1-12, ale nie vyššie.

7.4.2. Úroveň III Voľný program

7.4.2.1. Pretekár môže začať program z ktoréhokoľvek miesta klziska.

7.4.2.2. Hodnotenie a časomiera začína, keď pretekár začne korčuľovať. Program nesmie prekročiť časovú hranicu **dvoch minút** s toleranciou plus / mínus desať sekúnd.

7.4.2.3. Program musí byť predvedený na hudbu, inštrumentálnu alebo vokálnu.

7.4.2.4. Toto je Voľný program mierne pokročilých.

- Korčuliari predvedú vybraných **sedem prvkov** uvedených nižšie v Odznakoch 1 až 12 a získajú hodnotu a stupeň prevedenia elementu pre každý prvok.



- Ďalšie prvky nebudú mať žiadnu hodnotu a nebudú započítané, môžu sa použiť ako spojovacie prvky, ale iba ak sú v rámci Odznakov 1-12.
- Prvky môžu byť predvedené v akomkoľvek poradí.
- Ak sa prvok dá predviesť na mieste alebo v pohybe, prevedenie v pohybe sa považuje za vyššiu úroveň a prejaví sa v hodnotení (GOE).

7.4.2.4.1. Lastovička dopredu (FSp)

7.4.2.4.2. Pirueta na jednej nohe (USp) (minimálne tri (3) otáčky)

7.4.2.4.3. Kadetka skok (W) na mieste alebo v pohybe

7.4.2.4.4. Po sebe idúci preklad dozadu (ľavá a pravá) vo vzore osmičky (4 až 6 prekladov na kruh) (BCr)

7.4.2.4.5. Plynulé korčuľovanie na vnútornej hrane (4x korčuľovanie na hranách so striedaním nôh = celkom štyri hrany) (FiEd)

7.4.2.4.6. Vnútorná trojka dopredu (ľavá a pravá) (na mieste alebo v pohybe) (FiTTu) – toto sa považuje za jeden prvok a trojky musia nasledovať za sebou jedna po druhej, minimálne kroky medzi nimi sú však povolené

7.4.2.4.7. Kroková sekvencia (StSq) pozostávajúca z krokov a otočiek z Odznakov 9-12 (pokrývajú najmenšiu polovicu plochy ľadu, môže sa použiť priamy alebo kruhový vzor)

7.4.2.5. V programe nemôžu byť zahrnuté žiadne prvky nad Odznak 12. Za každý pridaný prvok z vyššieho odznaku bude zarátaná povinná zrážka 1,0 bodu.

7.4.2.6. Zrážky bodov:

7.4.2.6.1. pád: -0,5

7.4.2.6.2. nesprávny kostým: -0,5

7.4.2.6.3. nesprávna hudba (nesprávna dĺžka hudby): za 5 sekúnd -0,5

7.4.2.7. Programové komponenty budú posudzované za

- Prevedenie
 - Interpretácia
- Faktor 1,0

7.5. Úroveň IV

7.5.1. Úroveň IV Krátky program

7.5.1.1. Pretekár môže začať svoj program z ktoréhokoľvek miesta klziska.

7.5.1.2. Hodnotenie a časomiera začína, keď pretekár začne korčuľovať. Program nesmie prekročiť časovú hranicu **jednej minúty a pätnásť** sekúnd s toleranciou plus / mínus desať sekúnd.

7.5.1.3. Program musí byť prevedený na inštrumentálnu alebo vokálnu hudbu.

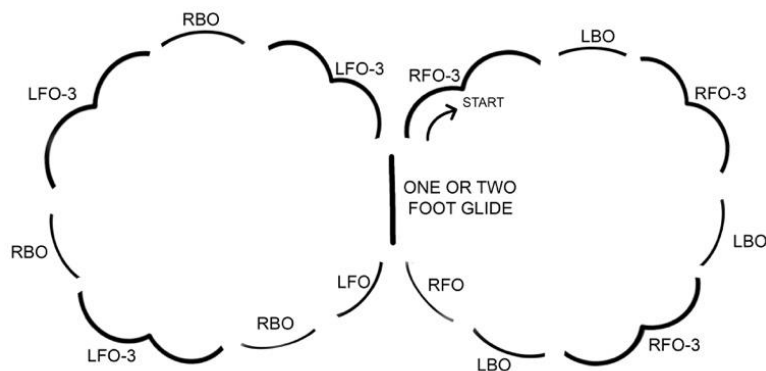
7.5.1.4. Obsah:

- Korčuliari predvedú **tri vybrané prvky** uvedené nižšie a získajú hodnotenie a známku za kvalitu predvedenia každého prvku.
- Ďalšie prvky nebudú mať žiadnu hodnotu a nebudú započítané, ale môžu sa použiť ako spojovacie prvky, pokiaľ nie sú z vyššej úrovne.



- Prvky môžu byť predvedené v akomkoľvek poradí.

- 7.5.1.4.1. Jednoduchý Salchow (1S) alebo jednoduchý Toeloop (1T)
- 7.5.1.4.2. Jednoduchá nízka pirueta bez zmeny nôh (SSp) (minimálne 3 otáčky v nízkej polohe)
- 7.5.1.4.3. Sekvencia korčuliarskych prvkov A (SSkSqA): Valčíková troj-kroková sekvencia: Predvedená v osmičkovom vzore. Môže sa pridať dvoj-krokový úvod.
 - 7.5.1.4.3.1. Trojka vpred von na pravej nohe (RFO-3)
 - 7.5.1.4.3.2. Ľavý zadný vonkajší oblúk (LBO)
 - 7.5.1.4.3.3. Trojka vpred von na pravej nohe (RFO-3)
 - 7.5.1.4.3.4. Ľavý zadný vonkajší oblúk (LBO)
 - 7.5.1.4.3.5. Trojka vpred von na pravej nohe (RFO-3)
 - 7.5.1.4.3.6. Ľavý zadný vonkajší oblúk (LBO)
 - 7.5.1.4.3.7. Krok dopredu na predný vonkajší oblúk na pravej nohe (RFO)
 - 7.5.1.4.3.8. Kĺzanie na dvoch nohách späť do stredu
 - 7.5.1.4.3.9. Trojka vpred von na ľavej nohe (LFO-3)
 - 7.5.1.4.3.10. Pravý zadný vonkajší oblúk (RBO)
 - 7.5.1.4.3.11. Trojka vpred von na ľavej nohe (LFO-3)
 - 7.5.1.4.3.12. Pravý zadný vonkajší oblúk (RBO)
 - 7.5.1.4.3.13. Trojka vpred von na ľavej nohe (LFO-3)
 - 7.5.1.4.3.14. Pravý zadný vonkajší oblúk (RBO)
 - 7.5.1.4.3.15. Krok dopredu na predný vonkajší oblúk na ľavej nohe (LFO)
 - 7.5.1.4.3.16. Kĺzanie na jednej alebo dvoch nohách späť do stredu
 - 7.5.1.4.3.17. Minimálne tri, sekvencia trojky / zadné oblúky na kruh musí byť predvedená.



7.5.2. Úroveň IV Voľný program

7.5.2.1. Pretekár môže začať program z ktoréhokoľvek miesta klziska.

7.5.2.2. Hodnotenie a časomiera začína, keď pretekár začne korčuľovať. Program nemôže prekročiť časovú hranicu **dvoch minút a pätnásť sekúnd s toleranciou plus / mínus desať sekúnd**.



7.5.2.3. Program musí byť predvedený na inštrumentálnu alebo vokálnu hudbu.

7.5.2.4. Toto je pokročilejšia úroveň voľného programu .

- Korčuliari predvedú vybraných **deväť prvkov** uvedených nižšie a získajú hodnotenie a známku za kvalitu predvedenia každého prvku.
- Ďalšie prvky nebudú mať žiadnu hodnotu a nebudú započítané, ale môžu sa použiť ako spojovacie prvky, pokiaľ sú z úroveň I-IV.
- Prvky môžu byť predvedené v akomkoľvek poradí.

7.5.2.4.1. *Päť skokových prvkov*

- Povolené skoky: Valčíkový skok-Kadetka (W), jednoduchý Salchow (1S), jednoduchý Toeloop (1T), jednoduchý Loop (1Lo).
- Každý jednotlivý skok môže byť prevedený dvakrát, maximálne však päť skokových prvkov celkom.
- Môžu byť dve skokové kombinácie alebo sekvencie (s maximálne dvoma skokmi).
- Skoková kombinácia sa považuje za jeden skokový prvok. Napríklad: 1 Valčíkový skok-Kadetka (=1 skokový prvok), jednoduchý Salchow + jednoduchý Toeloop kombinácia (1S+1T)=(1 skokový prvok).

7.5.2.4.2. *Tri piruety*

- Jedna pirueta v jednej polohe bez zmeny nohy (vzpriamená, zaklonená, nízka alebo vo váhe)(Usp/LSp/SSp/CSp) s minimálne tromi otáčkami
- Jedna vzpriamená pirueta bez zmeny nohy (UBSp) (akýkoľvek nájazd povolený) s minimálne tromi otáčkami
- Jedna pirueta s jednou zmenou polohy bez zmeny nohy (CoSp) s minimálne dvoma (2) otáčkami v každej polohe

7.5.2.4.3. *Jedna choreografická sekvencia* (ChSq) (pokrývajúca celú ľadovú plochu vrátane krokov a otočiek a aspoň jednej lastovičky)

7.5.2.5. V programe nemôžu byť zahrnuté žiadne prvky nad úroveň IV. Za každý pridaný prvok z vyššej úrovne bude zarátaná zrážka 1,0 bodu.

7.5.2.6. Zrážky bodov:

7.5.2.6.1. pád: -0,5

7.5.2.6.2. nesprávny kostým: -0,5

7.5.2.6.3. nesprávna hudba (nesprávna dĺžka hudby): za 5 sekúnd -0,5

7.5.2.7. Programové komponenty budú posudzované za

- Korčuliarske zručnosti
- Prevedenie
- Interpretácia
- Faktor 1,0

7.6. Úroveň V

7.6.1. Úroveň V Krátky program

7.6.1.1. Pretekár môže začať program z ktoréhokoľvek miesta klziska.



7.6.1.2. Hodnotenie a časomiera začína, keď pretekár začne korčuľovať. Program nemôže prekročiť časovú hranicu **jednej minúty a tridsať sekúnd** s toleranciou plus / mínus desať sekúnd.

7.6.1.3. Program musí byť predvedený na inštrumentálnu alebo vokálnu hudbu.

7.6.1.4. Obsah:

- Korčuliari predvedú vybrané **štyri prvky** uvedené nižšie a získajú hodnotenie a známku za kvalitu predvedenia každého prvku.
- Ďalšie prvky nebudú mať žiadnu hodnotu a nebudú započítané, ale môžu sa použiť ako spojovacie prvky, pokiaľ nie sú z vyššej úrovne.
- Prvky môžu byť predvedené v akomkoľvek poradí.

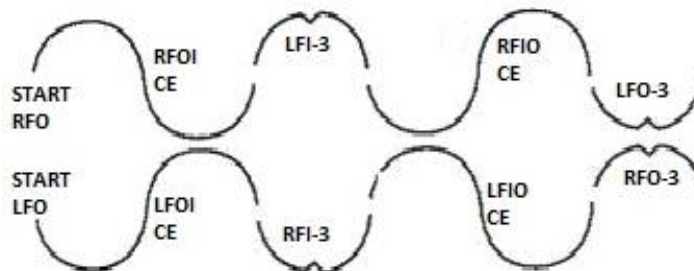
7.6.1.4.1. Jednoduchý Loop (1Lo)

7.6.1.4.2. Skoková kombinácia jednoduchý Salchow + jednoduchý Toeloop (1S+1T)

7.6.1.4.3. Pirueta vo váhe bez zmeny nohy (CSp) (minimálne tri (3) otáčky v polohe vo váhe)

7.6.1.4.4. Sekvencia korčuliarskych prvkov B (SSkSqB):

Tento vzor môže byť prevedený po celej dĺžke alebo šírke ľadovej plochy. Sekvencia sa prevedie na oboch nohách a musí byť prevedená bezprostredne po sebe s minimálnymi krokmi medzi nimi. Prevedenie: predný vonkajší oblúk na pravej nohe (RFO) do vnútorného oblúku zmena hrán, ľavá trojka vpred dnu. Predný vnútorný oblúk na pravej nohe do vonkajšieho pri zmene hrán, ľavá trojka vpred von. Predný vonkajší oblúk na ľavej nohe (LFO) do vnútorného oblúku zmena hrán, pravá trojka vpred dnu. Predný vnútorný oblúk na ľavej nohe do vonkajšieho pri zmene hrán, trojka vpred von na pravej nohe. Pretekár môže začať ktoroukoľvek nohou.



7.6.2. Úroveň V Voľný program

7.6.2.1. Pretekár môže začať program z ktoréhokoľvek miesta klziska.

7.6.2.2. Hodnotenie a časomiera začína, keď pretekár začne korčuľovať. Program nesmie prekročiť časovú hranicu **dvoch minút a tridsať sekúnd** s toleranciou plus / mínus desať sekúnd.

7.6.2.3. Program musí byť predvedený na inštrumentálnu alebo vokálnu hudbu.

7.6.2.4. Toto je pokročilý voľný program .

- Korčuliari predvedú vybraných **desať prvkov** uvedených nižšie a získajú hodnotenie a známku za kvalitu predvedenia každého prvku.



- Ďalšie prvky nebudú mať žiadnu hodnotu a nebudú započítané, ale môžu sa použiť ako spojovacie prvky, pokiaľ sú z úrovne I-V.
- Prvky môžu byť predvedené v akomkoľvek poradí.

7.6.2.4.1. Šesť skokových prvkov

- Povolené skoky: Valčíkový skok-Kadetka (W), Jednoduchý Salchow (1S), jednoduchý Toeloop (1T), jednoduchý Loop (1Lo), jednoduchý Flip (1F), jednoduchý Lutz (1Lz).
- Každý jednotlivý skok môže byť prevedený dvakrát, maximálne však päť skokových prvkov celkom.
- Môžu byť tri skokové kombinácie alebo sekvencie (s maximálne dvoma skokmi).
- Skoková kombinácia sa považuje za jeden skokový prvok. Napríklad: 1 Valčíkový skok-Kadetka (=1 skokový prvok), Jednoduchý Salchow + jednoduchý Toeloop kombinácia (=1 skokový prvok).

7.6.2.4.2. Tri piruety (skok do piruety alebo skok počas piruety nie je dovolený)

- Jedna pirueta v jednej polohe s alebo bez zmeny nohy (vzpriamená, zaklonená, nízka alebo libela) (Usp/CUSp/LSp/CLSp/SSp/CSSp/CSp/CCSp) s minimálne tromi otočkami na každej nohe
- Dve piruety s aspoň jednou zmenou polohy s alebo bez zmeny nohy s minimálne dvoma (2) otáčkami v každej polohe a tromi (3) otáčkami na každej nohe (CoSp /CCoSp)

7.6.2.4.3. Jedna choreografická sekvencia (ChSq) (pokrývajúca celú ľadovú plochu vrátane krokov a obrátov a aspoň jednej špirálovej pozície - lastovička)

7.6.2.5. V programe nemôžu byť zahrnuté žiadne prvky nad úroveň V. Za každý pridaný prvok z vyššej úrovne bude zarátaná zrážka 1,0 bodu.

7.6.2.6. Zrážky bodov:

7.6.2.6.1. pád: -0,5

7.6.2.6.2. nesprávny kostým: -0,5

7.6.2.6.3. nesprávna hudba (nesprávna dĺžka hudby): za 5 sekúnd -0,5

7.6.2.7. Programové komponenty budú posudzované za

- Korčuliarske zručnosti
 - Spojovacie prvky
 - Predvedenie
 - Interpretácia
- Faktor 1,0

7.7. Úroveň VI

7.7.1. Úroveň VI Krátky program

7.7.1.1. Pretekár môže začať program z ktoréhokoľvek miesta klziska.

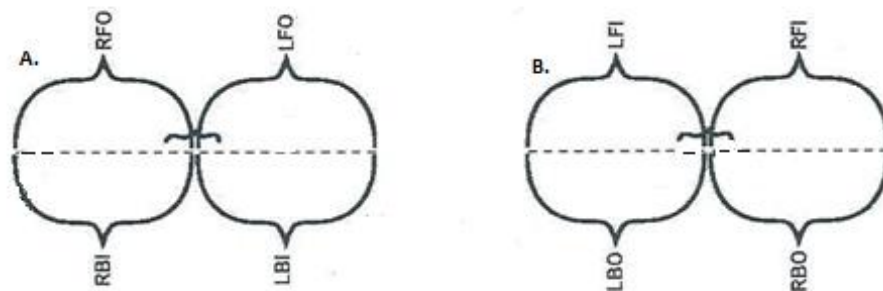
7.7.1.2. Hodnotenie a časomiera začína, keď pretekár začne korčuľovať. Program nesmie prekročiť časovú hranicu **jednej minúty a štyridsaťpäť sekúnd** s toleranciou plus / mínus desať sekúnd.

7.7.1.3. Program musí byť predvedený na inštrumentálnu alebo vokálnu hudbu.

7.7.1.4. Obsah:



- Korčuliari predvedú vybraných **päť prvkov** uvedených nižšie a získajú hodnotenie a známku za kvalitu predvedenia každého prvku.
 - Ďalšie prvky nebudú mať žiadnu hodnotu a nebudú započítané, ale môžu sa použiť ako spojovacie prvky.
 - Prvky môžu byť predvedené v akomkoľvek poradí.
- 7.7.1.4.1 Jednoduchý Axel (1A)
- 7.7.1.4.2 Skoková kombinácia jednoduchý Flip + jednoduchý Loop + jednoduchý Toeloop (1F+1Lo+1T)
- 7.7.1.4.3 Kombinovaná pirueta s jednou zmenou polohy a jednou zmenou nohy (CcoSp) s minimálne tromi otáčkami na každej nohe a minimálne dve (2) otočkami v každej polohe
- 7.7.1.4.4 Skok do nízkej piruety (FSSp) alebo skok do libely (FCSp) bez zmeny polohy a bez zmeny nohy a s celkom minimálne tromi (3) otočkami
- 7.7.1.4.5 sekvencia korčuliarskych prvkov C (SSkSqC):
Táto sekvencia je považovaná za jeden prvok a musí byť prevedená bezprostredne po sebe, ale dovolené sú minimálne kroky medzi
- Protitrojky:
- 7.7.1.4.5.1 A - Pravá predná vonkajšia protitrojka, odraz dozadu na ľavú zadnú vnútornú protitrojku (uzavretie kruhu), ľavá predná vonkajšia protitrojka, odraz dozadu na pravú, zadnú vnútornú protitrojku (uzavretie kruhu)
- 7.7.1.4.5.2 B - Pravá predná vnútorná protitrojka, odraz dozadu na ľavú, zadnú vonkajšiu protitrojku (uzavretie kruhu), ľavá predná vnútorná protitrojka, odraz dozadu na pravú zadnú vonkajšiu protitrojku (uzavretie kruhu).



7.7.2 Úroveň VI Voľný program

7.7.2.1 Pretekár môže začať program z ktoréhokoľvek miesta klziska.

7.7.2.2 Hodnotenie a časomiera začína, keď pretekár začne korčuľovať. Program nesmie prekročiť časovú hranicu **troch minút** s toleranciou plus / mínus desať sekúnd.

7.7.2.3 Program musí byť predvedený na inštrumentálnu alebo vokálnu hudbu.



7.7.2.4 Toto je najnáročnejší voľný program.

- Korčuliari predvedú vybraných **jedenásť prvkov** uvedených nižšie a získajú hodnotenie a známku za kvalitu predvedenia každého prvku.
- Ďalšie prvky nebudú mať žiadnu hodnotu a nebudú započítané, ale môžu sa použiť ako spojovacie prvky.
- Prvky môžu byť predvedené v akomkoľvek poradí.

7.7.2.4.1 *Sedem skokových prvkov*

- Povolené skoky: Všetky jednoduché a dvojité skoky (okrem Valčíkového skoku - Kadetky a dvojitého Axela).
- Každý jednotlivý skok môže byť prevedený dvakrát, maximálne však päť skokových prvkov celkom.
- Môžu byť tri skokové kombinácie alebo sekvencie (s maximálne tromi skokmi).
- Skoková kombinácia sa považuje za jeden skokový prvok. Napríklad: jednoduchý Salchow (=1 skokový prvok), jednoduchý Salchow + jednoduchý Toeloop kombinácia (=1 skokový prvok).

7.7.2.4.2 *Tri piruety*

- Jedna pirueta so zmenou nohy a zmenou polohy (CCoSp) s minimálne piatimi otočkami na každej nohe a minimálne dvoma (2) otočkami v každej polohe
- Jedna pirueta so skokom do piruety s alebo bez zmeny nohy a s alebo bez zmeny polohy, ale s minimálne celkom šiestimi (6) otočkami.
- Jedna pirueta, podľa vlastného výberu

7.7.2.4.3 *Jedna choreografická sekvencia (ChSq) (pokrývajúca celú ľadovú plochu vrátane krokov a obrátov a aspoň jednej špirálovej pozície - lastovičky)*

7.7.2.5 V programe nemôžu byť zahrnuté žiadne prvky nad úroveň V. Za každý pridaný prvok z vyššej úrovne bude zarátaná zrážka 1,0 bodu.

7.7.2.6 Zrážky bodov:

7.7.2.6.1 pád: -0,5

7.7.2.6.2 nesprávny kostým: -0,5

7.7.2.6.3 nesprávna hudba (nesprávna dĺžka hudby): za 5 sekúnd -0,5

7.7.2.7 Programové komponenty budú posudzované za

- Korčuliarske zručnosti
- Spojovacie prvky
- Prevedenie
- Kompozícia
- Interpretácia
- Faktor 1,0



8. PRAVIDLÁ: KORČUĽOVANIE V PÁROCH

8.1. Program odznakov

- 8.1.1. Odznak 1
 - 8.1.1.1. Korčuľovanie (stromčeky) dopredu jednotne, ruka v ruke, v smere a proti smeru hod. ruč.
 - 8.1.1.2. Preklad dopredu spolu, ruka v ruke, v smere proti smeru hod. ručičiek Synchronizovaná
 - 8.1.1.3. pirueta na dvoch nohách (vedľa seba, minimálne tri otočky)
 - 8.1.1.4. Oblúčiky - citróniky dozadu (minimálne 5), ruka v ruke
 - 8.1.1.5. Kízanie dopredu na 1-nohe ľavá a pravá (na dĺžku tela), ruka v ruke
 - 8.1.1.6. Poskok s dvoma nohami na mieste alebo v pohybe (len dopredu), ruka v ruke
- 8.1.2. Odznak 2
 - 8.1.2.1. Jeden partner kízanie dopredu na 1-nohe a jeden partner kízanie dozadu na 1-nohe (na dĺžku tela), ruka v ruke
 - 8.1.2.2. Synchronizovaný Pivot - kružnica dopredu (vedľa seba)
 - 8.1.2.3. Synchronizovaný zajačí poskok (Bunny hop) (ruka v ruke)
 - 8.1.2.4. Pirueta v páre na dvoch-nohách (pozícia je voliteľná s oboma korčuľarmi na dvoch nohách, minimálne tri otočky)
 - 8.1.2.5. Výpad dopredu v pozícii s držaním (vedľa seba)
 - 8.1.2.6. T-stop, ruka v ruke, ľavé alebo pravé
- 8.1.3. Odznak 3
 - 8.1.3.1. Preklad dozadu jednotne (pozícia ľubovoľná, v smere a proti smeru hod. ruč.)
 - 8.1.3.2. Zdvíhačka zajačí poskok (Držanie prekrižené ruky na ramenách alebo držanie v podpazuší)
 - 8.1.3.3. Kroková pasáž (s využitím minimálne polovice plochy ľadu, voliteľný vzor)
 - 8.1.3.4. Kilian držanie párová pirueta (minimálne tri otočky)
 - 8.1.3.5. Pirueta s jednou nohou vzpriamenou (Usp) (minimálne tri otočky), vedľa seba
 - 8.1.3.6. Synchronizovaný Valčíkový skok-Kadetka (vedľa seba)
 - 8.1.3.7. Synchronizovaný jednoduchý Salchow (1S) (vedľa seba)
 - 8.1.3.8. Lastovičky s držaním (pozícia ľubovoľná)
- 8.1.4. Odznak 4
 - 8.1.4.1. Pivot špirála alebo špirála smrti: Držanie oboma rukami a pivot nie je požadovaný, môže zostať na dvoch nohách, len predná vnútorná
 - 8.1.4.2. Valčíkový skok - Kadetka zdvíhačka
 - 8.1.4.3. Synchronizovaná nízka pirueta bez zmeny nohy (SSp) (vedľa seba)
 - 8.1.4.4. Kroková pasáž (s využitím celej plochy ľadu, vzor je voliteľný)
 - 8.1.4.5. Synchronizovaný jednoduchý Toeloop (1T) (vedľa seba)
 - 8.1.4.6. Synchronizovaný jednoduchý Loop (1Lo) (vedľa seba)
 - 8.1.4.7. Synchronizovaná skoková kombinácia jednoduchý Salchow + jednoduchý Toeloop (1S +1T) (vedľa seba)
 - 8.1.4.8. Odhodený Valčíkový skok - Kadetka
- 8.1.5. Páry úroveň I = Páry odznaky 1-2 (Jednotlivci úroveň I-II)
- 8.1.6. Páry Úroveň II = Páry odznaky 1-3 (Jednotlivci úroveň III-IV)



8.1.7. Páry Úroveň III = Páry odznaky 1-4 (Jednotlivci úroveň V-VI) a kroková pasáž, ťažké skoky, piruety, odhodena a špirály

8.1.8. REFERENCIE; Príručka k tréningu korčuľovania <http://resources.specialolympics.org/>

8.2. Úroveň I Páry

(toto platí pre korčuliarske páry Špeciálnych olympiád a Unifikované korčuliarske páry)

- 8.2.1. Spôsobilosť: Tím sa skladá z dvoch športovcov Špeciálnych olympiád alebo jedného športovca Špeciálnych olympiád a jedného unifikovaného korčuliara: jedného muža a jednej ženy, dvoch mužov alebo dvoch žien. Obaja korčuliari by mali mať podobnú úroveň korčuľovania a odporúča sa, aby bol minimálne jeden pretekár úrovne I, ale nie vyššie ako úroveň II.
- 8.2.2. Korčuliari môžu začať program z ktoréhokoľvek miesta klziska.
- 8.2.3. Hodnotenie a časomiera začína, keď pretekári začnú korčuľovať. Program nesmie prekročiť časovú hranicu **jednej minúty a tridsať sekúnd** s toleranciou plus / mínus desať sekúnd.
- 8.2.4. Program musí byť predvedený na inštrumentálnu alebo vokálnu hudbu.
- 8.2.5. Toto je voľný program začiatočníkov.
- Korčuliari predvedú vybraných **šesť prvkov** uvedených nižšie z odznakov 1-2 a získajú hodnotenie a známku za kvalitu predvedenia každého prvku.
 - Ďalšie prvky nebudú mať žiadnu hodnotu a nebudú započítané, ale môžu sa použiť ako spojovacie prvky pokiaľ sú iba z Odznakov 1-2.
 - Prvky môžu byť predvedené v akomkoľvek poradí.
 - Ak sa prvok dá predviesť na mieste alebo v pohybe, prevedenie v pohybe sa považuje za vyššiu kvalitu a prejaví sa v hodnote prevedenia elementu (GOE).
- 8.2.5.1. Plynulý preklad dopredu (ľavá a pravá) v jednej figúre do osmičky (4-6 prekladu na kruh) v zhode, ruka v ruke (PFCr)
- 8.2.5.2. Synchronizovaná pirueta na dvoch nohách (vedľa seba, minimálne tri otočky) (FTFSp)
- 8.2.5.3. Skok na dvoch nohách z miesta alebo v pohybe (len dopredu), ruka v ruke (TFJu)
- 8.2.5.4. Jeden partner kízanie dopredu na 1-nohe a jeden partner kízanie dozadu 1-nohou (na dĺžku tela), ruka v ruke alebo v akomkoľvek držaní (PGI)
- 8.2.5.5. Pirueta v páre na dvoch nohách (pozícia ľubovoľná s oboma korčuliarmi na dvoch nohách, minimálne tri otočky) (TFPSp)
- 8.2.5.6. Výpad ruka v ruke alebo v akomkoľvek držaní (vedľa seba alebo smerom k sebe) (PLU)
- 8.2.6. V programe nemôžu byť zahrnuté žiadne prvky nad Odznak páry 2. Za každý pridaný prvok z vyššieho Odznaku bude zarátaná zrážka 0,5 bodu.
- 8.2.7. Zrážky bodov:
- 8.2.7.1. pád za osobu: -0,5
- 8.2.7.2. nesprávny kostým: -0,5
- 8.2.7.3. nesprávna hudba (nesprávna dĺžka hudby): za 5 sekúnd
- 0,5 8.2.8. Programové komponenty budú posudzované za
- Prevedenie
 - Interpretácia
- Faktor 1,0



8.3. Úroveň II Páry

(toto platí pre korčuliarske páry Špeciálnych olympiád a Unifikované korčuliarske páry)

- 8.3.1. Spôsobilosť: Tím sa skladá z dvoch športovcov Špeciálnych olympiád alebo jedného športovca Špeciálnych olympiád a jedného unifikovaného korčuliara: jedného muža a jednej ženy, dvoch mužov alebo dvoch žien. Obaja korčuliari by mali mať podobnú úroveň korčuľovania a odporúča sa, aby bol minimálne jeden pretekár úrovne III, ale nie vyššie ako úroveň IV.
 - 8.3.2. Korčuliari môžu začať program z ktoréhokoľvek miesta klziska.
 - 8.3.3. Hodnotenie a časomiera začína, keď pretekári začnú korčuľovať. Program nesmie prekročiť časovú hranicu **dvoch minút**, s toleranciou plus / mínus desať sekúnd.
 - 8.3.4. Program musí byť predvedený na inštrumentálnu alebo vokálnu hudbu.
 - 8.3.5. Toto je stredná úroveň Voľného programu.
 - Korčuliari predvedú vybraných **sedem** prvkov uvedených nižšie z odznakov 1-3 a získajú hodnotenie a známku za kvalitu predvedenia každého prvku.
 - Ďalšie prvky nebudú mať žiadnu hodnotu a nebudú započítané, ale môžu sa použiť ako spojovacie prvky pokiaľ sú iba z odznakov 1-3.
 - Prvky môžu byť predvedené v akomkoľvek poradí.
 - 8.3.5.1. Plynulý preklad dozadu (ľavá a pravá) v jednej figúre do osmičky (4-6 prekladu na kruh) jednotne, ruka v ruke (PBCr)
 - 8.3.5.2. Zdvíhačka zajačí poskok (držanie prekrížené ruky na ramenách alebo držanie v podpazuší) (BHLi)
 - 8.3.5.3. Kroková pasáž (StSq) pozostávajúca z krokov a obrátov z Odznakov 9-12 (Jednotlivci) (ktoré pokrývajú minimálne polovicu plochy ľadu, možno použiť priamy alebo kruhový vzor)
 - 8.3.5.4. Kilian držanie párová pirueta (minimálne tri (3) otočky, na jednej alebo dvoch nohách) (KHPSp)
 - 8.3.5.5. Pirueta s jednou nohou vzpriamenou / scratch spin (Usp) (minimálne tri (3) otáčky, vedľa seba)
 - 8.3.5.6. Synchronizovaný Valčíkový skok-Kadetka (vedľa seba) (W)
 - 8.3.5.7. Špirály s držaním ruka v ruke alebo v akomkoľvek inom držaní (pozícia ľubovoľná) (Sp)
- 8.3.6. V programe nemôžu byť zahrnuté žiadne prvky nad Odznak párov 3. Za každý pridaný prvok z vyššieho odznaku bude zarátaná zrážka 1,0 bodu.
- 8.3.7. Zrážky bodov:
- 8.3.7.1. pád za osobu: -0,5
 - 8.3.7.2. nesprávny kostým: -0,5
 - 8.3.7.3. nesprávna hudba (nesprávna dĺžka hudby): za 5 sekúnd - 0,5
- 8.3.8. Programové komponenty budú posudzované za
- Korčuliarske zručnosti
 - Prevedenie
 - Interpretácia
 - Faktor 1,0

8.4. Úroveň III Páry

(toto platí pre korčuliarske páry Špeciálnych olympiád a Unifikované korčuliarske páry)



- 8.4.1. Spôsobilosť: Tím sa skladá z dvoch športovcov Špeciálnych olympiád alebo jedného športovca Špeciálnych olympiád a jedného unifikovaného korčuliara: jedného muža a jednej ženy, dvoch mužov alebo dvoch žien. Obaja korčuliari by mali mať podobnú úroveň korčuľovania a odporúča sa, aby bol minimálne jeden pretekár úrovne V, ale nie vyššie ako úroveň VI.
- 8.4.2. **Úroveň III Páry - Krátky program**
- 8.4.2.1. Korčuliari môžu začať program z ktoréhokoľvek miesta klziska.
- 8.4.2.2. Hodnotenie a časomiera začína, keď pretekári začnú korčuľovať. Program nesmie prekročiť časovú hranicu **jednej minúty a štyridsať sekúnd**, s toleranciou plus / mínus desať sekúnd.
- 8.4.2.3. Program musí byť predvedený na inštrumentálnu alebo vokálnu hudbu.
- 8.4.2.4. Obsah:
- Korčuliari predvedú vybraných **päť** prvkov uvedených nižšie a získajú hodnotenie a známku za kvalitu predvedenia každého prvku.
 - Ďalšie prvky nebudú mať žiadnu hodnotu a nebudú započítané, ale môžu sa použiť ako spojovacie prvky.
 - Prvky môžu byť predvedené v akomkoľvek poradí.
- 8.4.2.4.1. Jeden odhodný Valčíkový skok-Kadetka (1WTh)
- 8.4.2.4.2. Jedna modifikovaná špirála smrti: Jeden partner kružnica (pivot), jeden partner v špirálovej polohe; pivot a špirála (PiF)
- 8.4.2.4.3. Valčíkový skok - Kadetka zdvíhačka (WLi)
- 8.4.2.4.4. Jedna pirueta s minimálne jednou zmenou polohy a jednou zmenou nohy s minimálne dvoma otočkami v každej polohe a minimálne tri otočky na každej nohe (CCoSp) vedľa seba
- 8.4.2.4.5. *Jedna choreografická sekvencia* (ChSq) (pokrývajúca celú ľadovú plochu vrátane krokov a obrátov a aspoň jednej špirálovej polohy)
- 8.4.3. **Úroveň III Páry - Voľný program**
- 8.4.3.1. Korčuliari môžu začať program z ktoréhokoľvek miesta klziska.
- 8.4.3.2. Hodnotenie a časomiera začína, keď pretekári začnú korčuľovať. Program nesmie prekročiť časovú hranicu **dvoch minút a tridsať sekúnd**, s toleranciou plus / mínus desať sekúnd.
- 8.4.3.3. Program musí byť predvedený na inštrumentálnu alebo vokálnu hudbu.
- 8.4.3.4. Toto je pokročilý voľný program.
- Korčuliari predvedú vybraných **osem prvkov** uvedených nižšie z odznakov 1-4 a získajú hodnotenie a známku za kvalitu predvedenia každého prvku.
 - Ďalšie prvky nebudú mať žiadnu hodnotu a nebudú započítané, ale môžu sa použiť ako spojovacie prvky pokiaľ sú iba z Odznak 1-4.
 - Prvky môžu byť predvedené v akomkoľvek poradí.
- 8.4.3.4.1. Jedna modifikovaná špirála smrti: Jeden partner kružnica (pivot), jeden partner v špirálovej polohe; pivot a špirála (PiF)
- 8.4.3.4.2. Valčíkový skok - Kadetka zdvíhačka (WLi)
- 8.4.3.4.3. Jedna párová pirueta nízka alebo pirueta vo váhe bez zmeny nohy (PSp)
- 8.4.3.4.4. *Tri* skokové prvky (vedľa seba)
- Povolené skoky: Všetky jednoduché a dvojité skoky (okrem Valčíkového skoku -Kadetky a dvojitého Axela).



- Každý jednotlivý skok môže byť predvedený dvakrát s maximálnym počtom troch skokových prvkov.
 - Môže byť predvedená jedna skoková kombinácia alebo sekvencia (maximálne tri skoky).
 - Skoková kombinácia sa považuje za jeden skokový prvok. Napríklad: 1 Valčíkový skok-Kadetka (=1 skokový prvok), Jednoduchý Salchow + jednoduchý Toeloop kombinácia (=1 skokový prvok).
- 8.4.3.4.5. Jeden jednoduchý alebo dvojitý odhodený skok (1WTh)
- 8.4.3.4.6. Jedna kroková pasáž (s využitím celej plochy ľadu, vzor je ľubovoľný) (StSq)
- 8.4.3.5. V programe nemôžu byť zahrnuté žiadne prvky nad Odznak párov 4. Za každý pridaný prvok z vyššieho Odznaku bude zarátaná zrážka 1.0 bodu.
- 8.4.3.6. Zrážky bodov:
- 8.4.3.6.1. pád za osobu: -0,5
 - 8.4.3.6.2. nesprávny kostým: -0,5
 - 8.4.3.6.3. nesprávna hudba (nesprávna dĺžka hudby): za 5 sekúnd -0,5
- 8.4.3.7. Programové komponenty budú posudzované za
- Korčuliarske zručnosti
 - Spojovacie prvky
 - Prevedenie
 - Kompozícia
 - Interpretácia
 - Faktor 1.0



9. PRAVIDLÁ: TANCE NA ĽADE

- 9.1 Program odznakov
 - 9.1.1. Waltz (Valčík) Odznak 1
 - 9.1.1.1. Šesť-dôb dopredu postupujúce (ľavá a pravá)
 - 9.1.1.2. Šesť-dôb dopredu vonkajší oblúk s kmihom - swing roll (ľavá a pravá)
 - 9.1.2. Waltz (Valčík) Odznak 2
 - 9.1.2.1. Následne šesť-dôb dopredu postupujúce (ľavá a pravá, minimálne dva v každom smere)
 - 9.1.2.2. Následne šesť-dôb dopredu vonkajšie oblúky s kmihom (ľavá a pravá, minimálne dva v každom smere)
 - 9.1.3. Waltz (Valčík) Odznak 3
 - 9.1.3.1. Holandský Waltz hudba: 3/4 Waltz 138 úderov za minútu; dva vzory alebo raz okolo klziska
 - 9.1.4. Tango Odznak 1
 - 9.1.4.1. Štyri-doby dopredu chassé - prísun (ľavá a pravá)
 - 9.1.4.2. Štyri-doby dopredu kízavé chassé - prísun (ľavá a pravá)
 - 9.1.4.3. Štyri-doby dopredu vonkajší oblúk s kmihom - swing roll (ľavá a pravá)
 - 9.1.5. Tango Odznak 2
 - 9.1.5.1. Následné štyri-doby dopredu chassé (ľavá a pravá, minimálne dva v každom smere)
 - 9.1.5.2. Následné štyri-doby dopredu kízavé chassé, štyri-doby dopredu vonkajší oblúk s kmihom - swing roll (ľavá a pravá, minimálne dva v každom smere)
 - 9.1.6. Tango Odznak 3
 - 9.1.6.1. Canasta Tango s hudbou: dva vzory alebo raz okolo klziska
 - 9.1.7. Rhythm Blues Odznak 1
 - 9.1.7.1. Ľavý predný vonkajší postupujúci (štyri doby) na pravý predný vonkajší oblúk s kmihom - swing roll (štyri doby)
 - 9.1.7.2. Ľavá predná vonkajšia flare (dve doby) na pravý prednú vnútornú postupujúcu (štyri doby)
 - 9.1.8. Rhythm Blues Odznak 2
 - 9.1.8.1. Ľavé predné vnútorné na pravé predné vnútorne vonkajšie oblúky s kmihom - swing rolls (štyri doby každá)
 - 9.1.8.2. Ľavá predná vonkajšia postupujúca (štyri doby, počítaná tri, štyri, jeden, dva), krok na pravý predný vnútorný preklad za (počítanie tri, štyri), ľavý predný vonkajší preklad za (počítanie jeden, dva), pravý predný vnútorný (dve doby každý, počítanie tri, štyri))
 - 9.1.9. Rhythm Blues Odznak 3
 - 9.1.9.1. Rhythm Blues s hudbou (dva vzory)
- 9.2 Požiadavky na hudbu
 - V súťažiach sa pre povinné tance bude používať hudba aktuálnej série ISU.
- 9.3 Hodnotenie
 - 9.3.1 Technický panel určí názov povinného tanca a potvrdí sekvenciu / sekciu, ktorá spĺňa požiadavky na stanovenú úroveň.
 - 9.3.2 Rozhodcovia hodnotia povinný tanec s GOE



9.3.3 Nasledujúce komponenty programu budú posudzované:

- Korčuliarske zručnosti
- Prevedenie
- Interpretácia

9.3.4 Faktor komponentov je 1,0.

9.3.5 Celkové skóre pre každý tanec sa vynásobí faktorom 0,5.

9.4 Úroveň I

9.4.1 Spôsobilosť: Všetky súťaže tanca na ľade môžu byť predvedené sólovo alebo tanečným párom. Tím sa skladá z dvoch športovcov Špeciálnych olympiád alebo jedného športovca Špeciálnych olympiád a jedného unifikovaného korčuliara: jedného muža a jednej ženy, dvoch mužov alebo dvoch žien. Obaja korčuliari by mali mať podobnú úroveň korčuľovania.

9.4.2 Všeobecné požiadavky na prvý a druhý povinný tanec:

9.4.2.1 Všetky povinné tance budú prevedené na hudbu.

9.4.2.2 Tanec začne na konci klziska určeného rozhodcom.

9.4.2.3 Úvod môže zahŕňať maximálny počet sedem krokov.

9.4.3 Rotácia tanca (predbežná - kvalifikácia)

9.4.3.1 Korčuliari budú musieť predviesť Holandský Waltz, Canasta Tango alebo Rhythm Blues podľa nasledujúcej rotačnej schémy.

Rok	Prvý povinný tanec	Druhý povinný tanec
2018	Canasta Tango	Rhythm Blues
2019	Holandský Waltz	Canasta Tango
2020	Canasta Tango (Kvalifikačný rok pre Svetové hry)	Rhythm Blues (Kvalifikačný rok pre Svetové hry)
2021	Canasta Tango (Svetové hry)	Rhythm Blues (Svetové hry)

9.4.3.1.1 Holandský Waltz – 3/4 Waltz – 138 úderov za minútu; dva vzory alebo raz okolo klziska (Pozrite si schému #1).

9.4.3.1.2 Rhythm Blues – 4/4 Blues – 88 úderov za minútu; dva vzory alebo raz okolo klziska (Pozrite si schému #3).

9.4.3.1.3 Canasta Tango – 4/4 Tango – 104 úderov za minútu; dva vzory alebo raz okolo klziska (Pozrite si schému #2).



SCHÉMA #1 - HOLANDSKÝ WATLZ

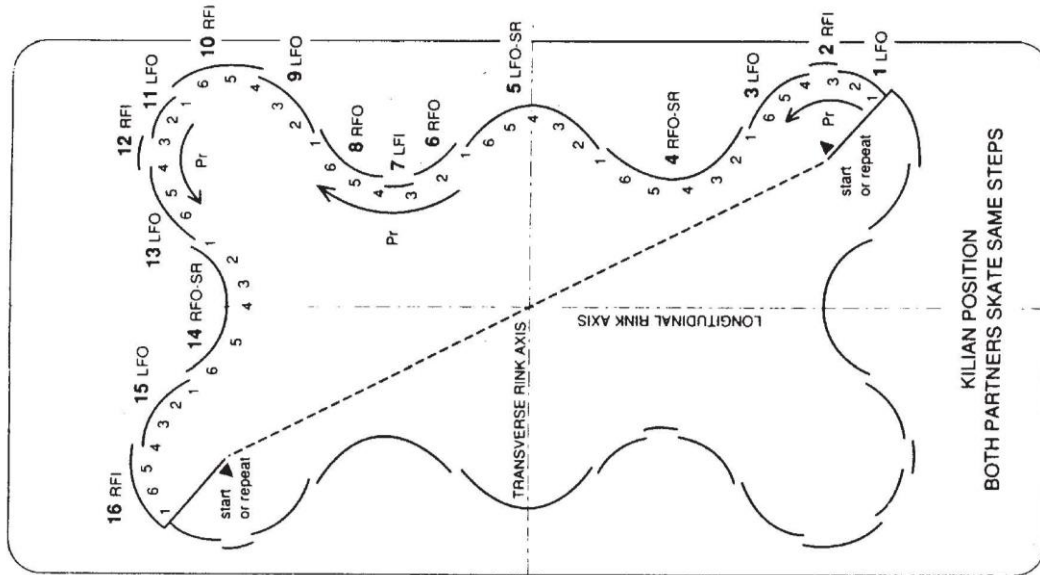


SCHÉMA #2 - CANASTA TANGO

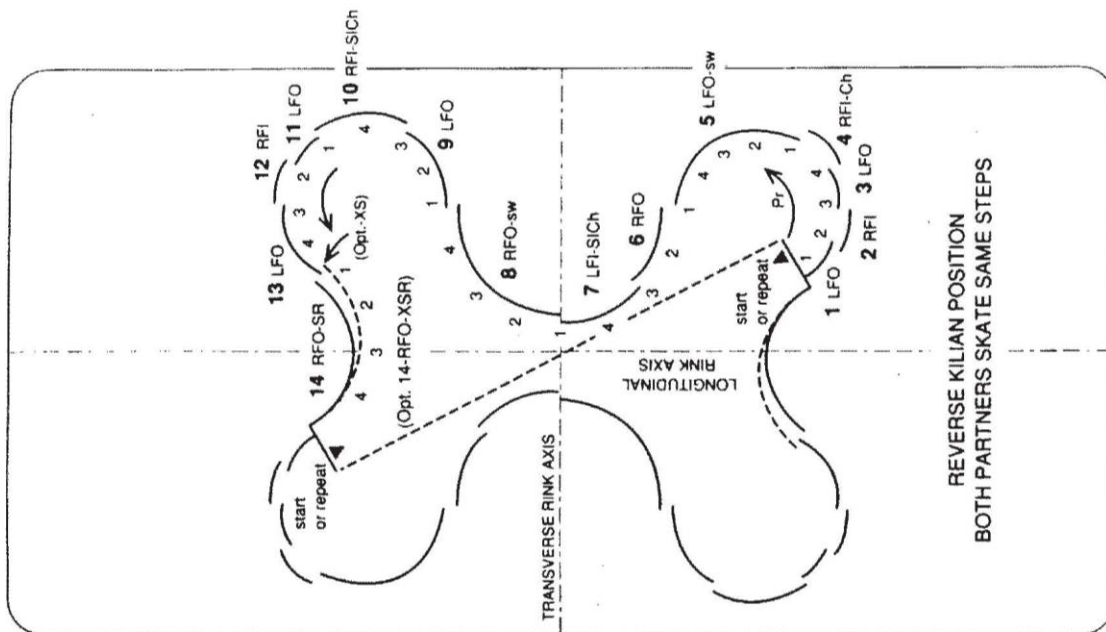
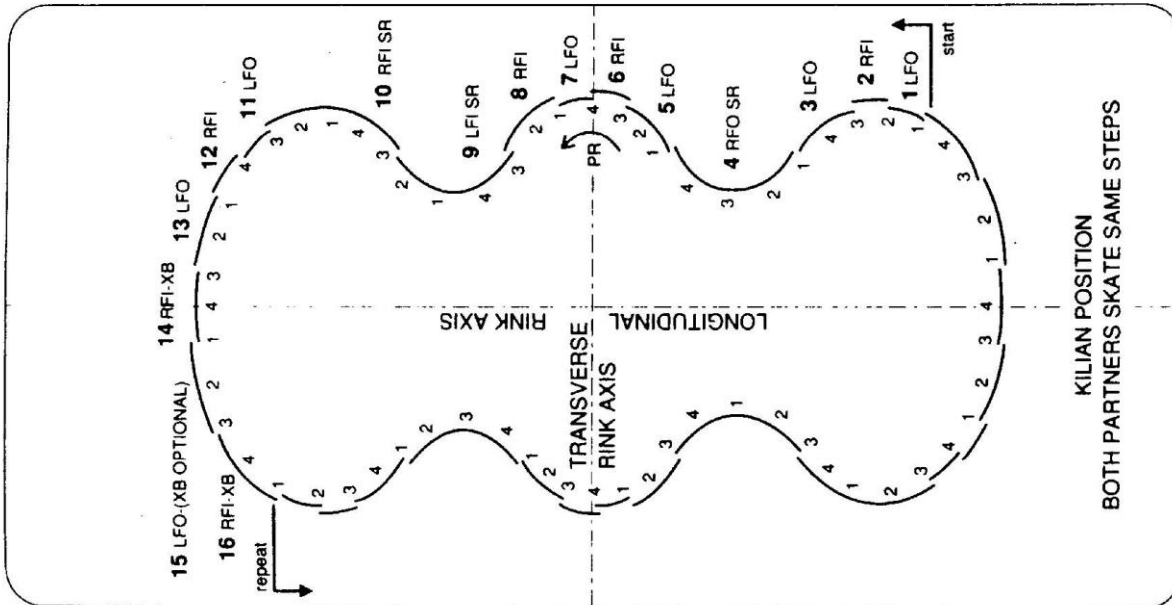




SCHÉMA #3 – RHYTHM BLUES



9.5 Úroveň II

- 9.5.1 Spôsobilosť: Všetky súťaže tanca na ľade môžu byť predvedené sólovo alebo tanečným párom. Tím sa skladá z dvoch športovcov Špeciálnych olympiád alebo jedného športovca Špeciálnych olympiád a jedného unifikovaného korčuliara: jedného muža a jednej ženy, dvoch mužov alebo dvoch žien. Obaja korčuliari by mali mať podobnú úroveň korčuľovania.
- 9.5.2 Všeobecné požiadavky na prvý a druhý povinný tanec:
- 9.5.2.1 Všetky povinné tance budú predvedené na hudbu.
- 9.5.2.2 Tanec začne na konci klziska určeného rozhodcom.
- 9.5.2.3 Úvod môže zahŕňať maximálny počet sedem krokov.
- 9.5.3 Rotácia tanca (Pre-Bronz)
- 9.5.3.1 Korčuliari budú musieť predviesť Swing Dance, Fiesta Tango alebo Cha Cha podľa nasledujúcej rotačnej schémy.

Rok	Prvý povinný tanec	Druhý povinný tanec
2018	Swing Dance	Fiesta Tango
2019	Fiesta Tango	Cha Cha
2020	Cha Cha (Kvalifikačný rok pre Svetové hry)	Swing Dance (Kvalifikačný rok pre Svetové hry)
2021	Cha Cha (Svetové hry)	Swing Dance (Svetové hry)

- 9.5.3.1.1 Swing Dance – 2/4 Schottische – 96 úderov za minútu; dva vzory alebo dvakrát okolo klziska (Pozrite si schému #4).
- 9.5.3.1.2 Fiesta Tango – 4/4 Tango – 108 úderov za minútu; dva vzory alebo raz okolo klziska (Pozrite si schému #6).
- 9.5.3.1.3 Cha Cha – 4/4 Cha Cha – 104 úderov za minútu; dva vzory alebo raz okolo klziska (Pozrite si schému #5).



SCHÉMA #4 - SWING DANCE

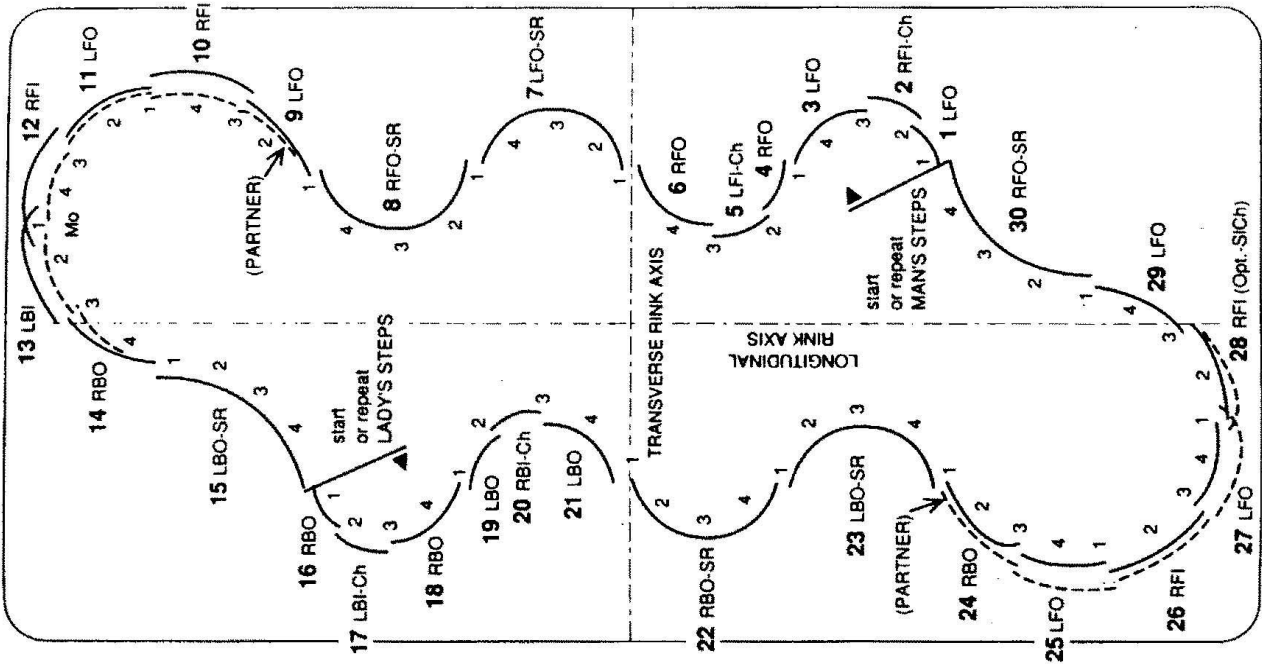


SCHÉMA #5 - FIESTA TANGO

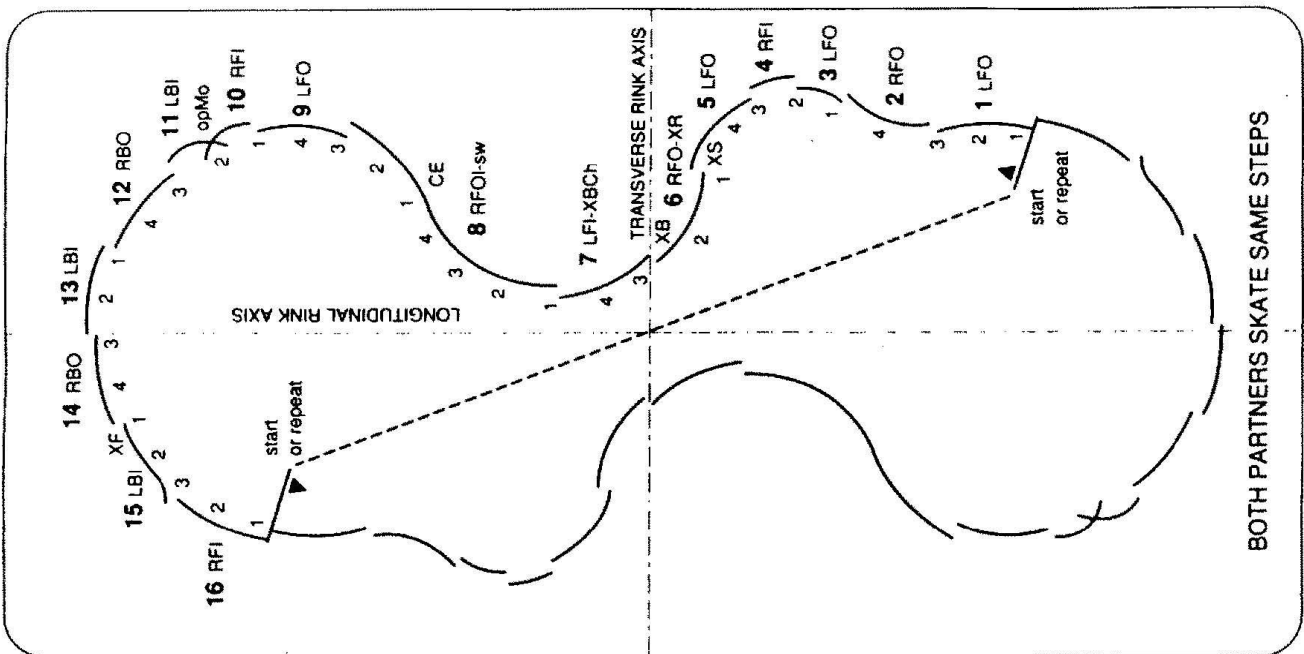
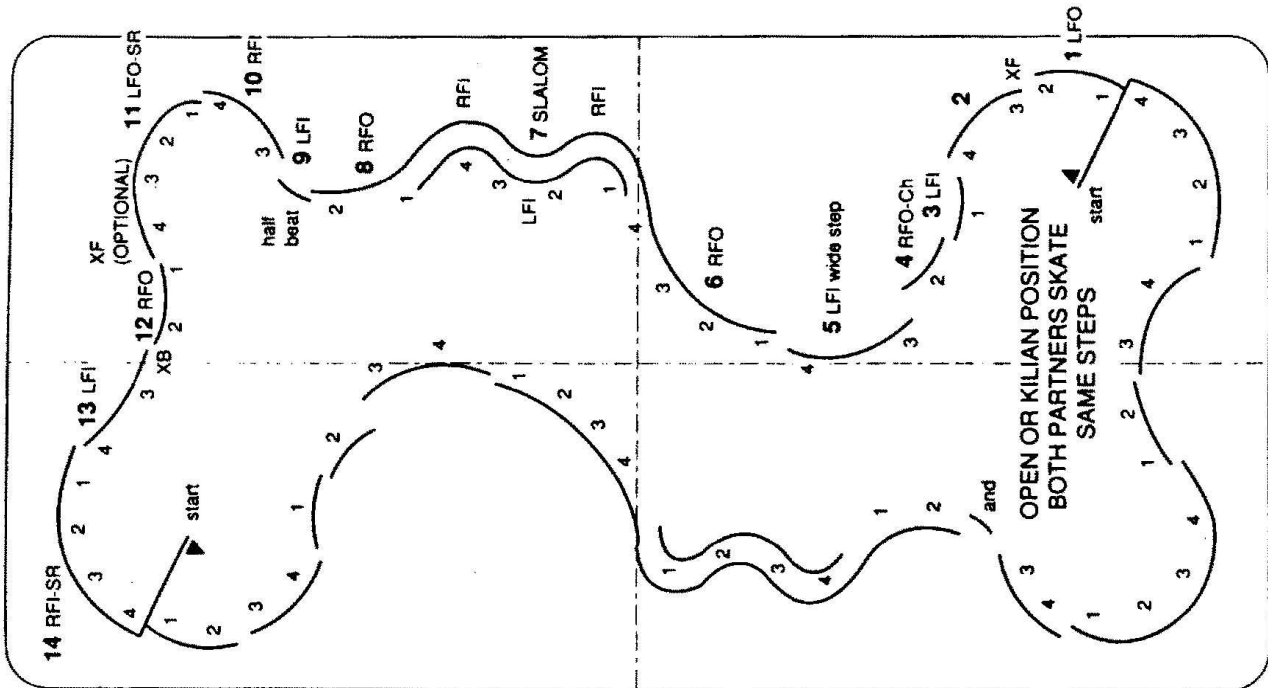




SCHÉMA #6 – CHA CHA



9.6 Úroveň III

- 9.6.1 Spôsobilosť: Všetky súťaže tanca na ľade môžu byť predvedené sólovo alebo tanečným párom. Tím sa skladá z dvoch športovcov Špeciálnych olympiád alebo jedného športovca Špeciálnych olympiád a jedného unifikovaného korčuliara: jedného muža a jednej ženy, dvoch mužov alebo dvoch žien. Obaja korčuliari by mali mať podobnú úroveň korčuľovania.
- 9.6.2 Všeobecné požiadavky na prvý a druhý povinný tanec:
 - 9.6.2.1 Všetky povinné tance budú predvedené na hudbu.
 - 9.6.2.2 Tanec začne na konci klziska určeného rozhodcom.
 - 9.6.2.3 Úvod môže zahŕňať maximálny počet sedem krokov.
- 9.6.3 Rotácia tanca (Bronz)
 - 9.6.3.1 Korčuliari budú musieť predviesť Ten Fox, Willow Waltz alebo Hickory Hoedown podľa nasledujúcej rotačnej schémy.

Rok	Prvý povinný tanec	Finálové kolo — Druhý povinný tanec
2018	Ten Fox	Willow Waltz
2019	Willow Waltz	Hickory Hoedown
2020	Hickory Hoedown (Kvalifikačný rok pre Svetové hry)	Ten Fox (Kvalifikačný rok pre Svetové hry)
2021	Hickory Hoedown (Svetové hry)	Ten Fox (Svetové hry)

9.6.3.1.1 Ten Fox – 4/4 Foxtrot – 100 úderov za minútu; dva vzory alebo raz okolo klziska ([Pozrite si schému #8](#)).



- 9.6.3.1.2 Willow Waltz – 3/4 Waltz – 138 úderov za minútu; dva vzory alebo raz okolo klziska (Pozrite si schému #9).
- 9.6.3.1.3 Hickory Hoedown – 4/4 Country Western – (Hoedown) – 104 úderov za minútu; dva vzory alebo raz okolo klziska ([Pozrite si schému #7](#)).

SCHÉMA #7 – TEN-FOX

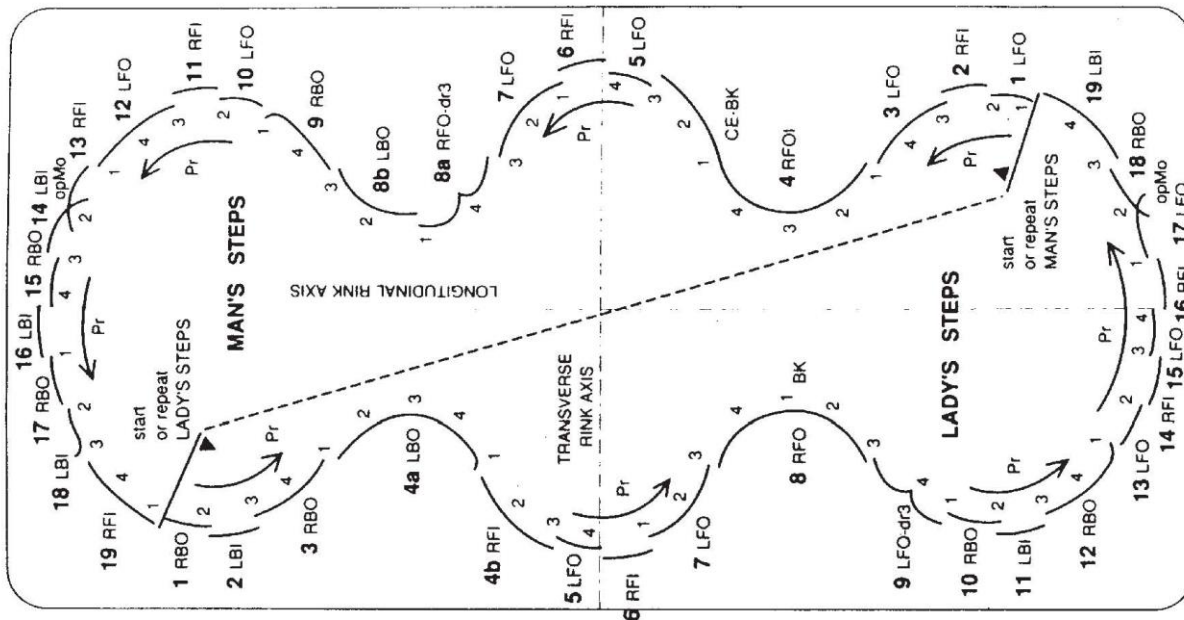




SCHÉMA #8 - WILLOW WALTZ

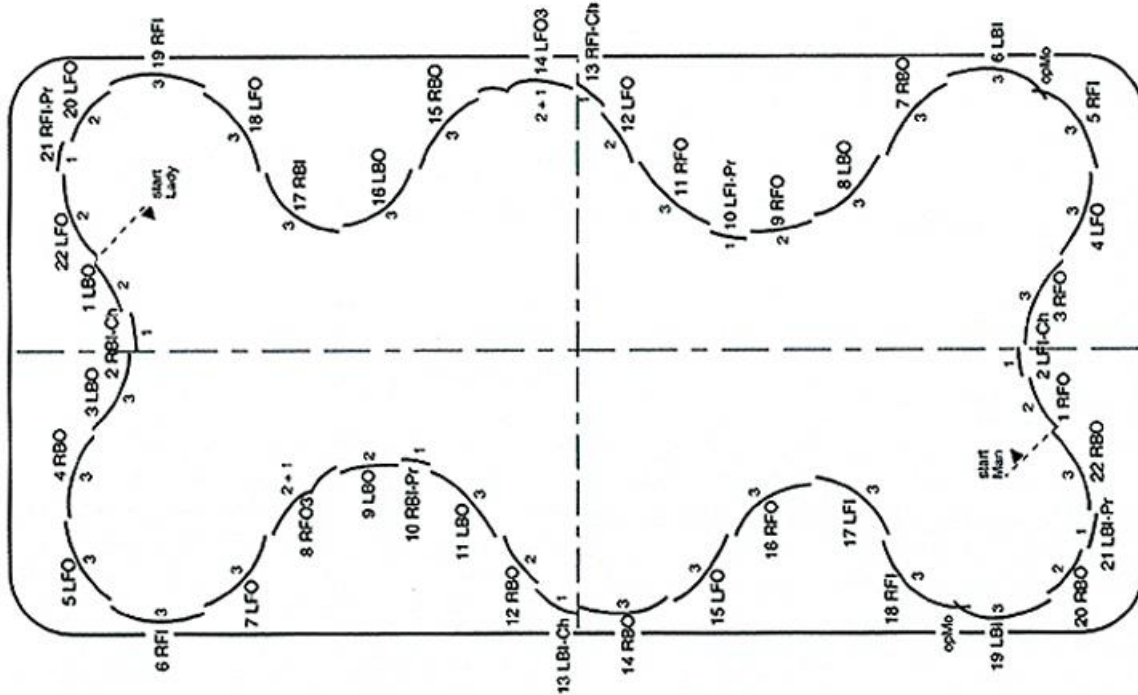
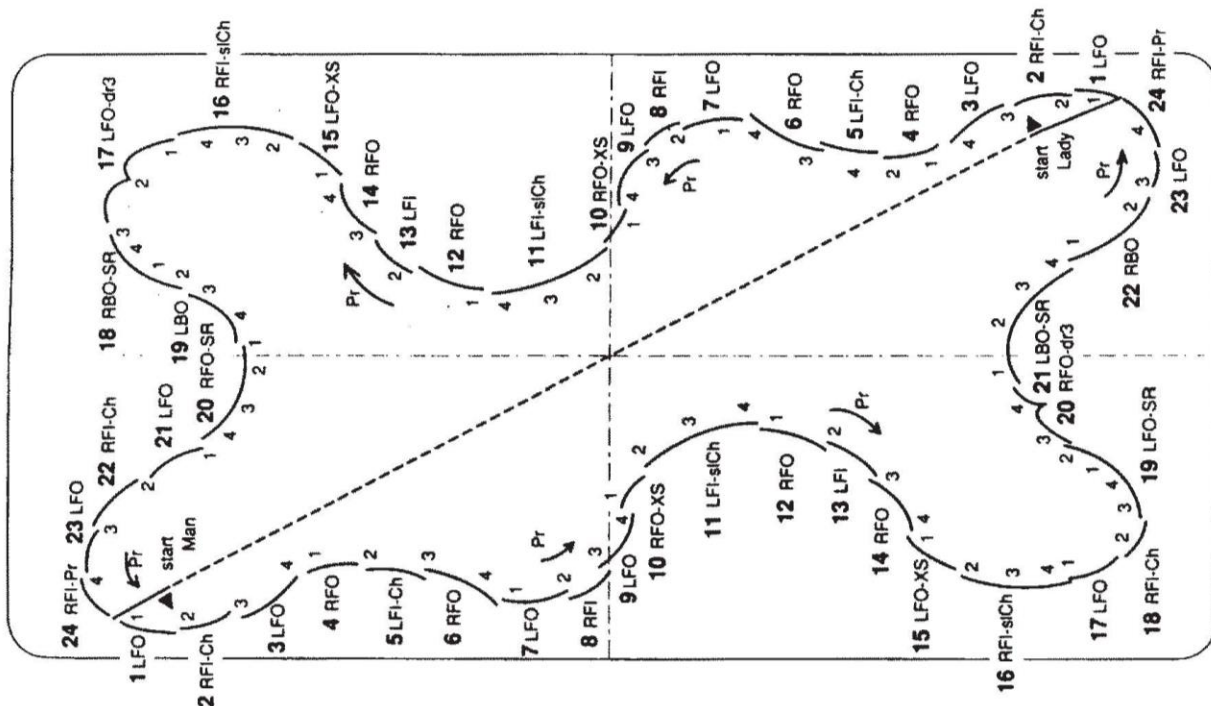


SCHÉMA #9 - HICKORY HOEDOWN





9.7 Úroveň IV

- 9.7.1 Spôsobilosť: Všetky súťaže tanca na ľade môžu byť predvedené sólovo alebo tanečným párom. Tím sa skladá z dvoch športovcov Špeciálnych olympiád alebo jedného športovca Špeciálnych olympiád a jedného unifikovaného korčuliara: jedného muža a jednej ženy, dvoch mužov alebo dvoch žien. Obaja korčuliari by mali mať podobnú úroveň korčuľovania.
- 9.7.2 Všeobecné požiadavky na prvý a druhý povinný tanec:
- 9.7.2.1 Všetky povinné tance budú predvedené na hudbu.
- 9.7.2.2 Tanec začne na konci klziska určeného rozhodcom.
- 9.7.2.3 Úvod môže zahŕňať maximálny počet sedem krokov.
- 9.7.3 Rotácia tanca (Pre-Silver)
- 9.7.3.1 Korčuliari budú musieť predviesť Fourteen Step, European Waltz or Foxtrot podľa nasledujúcej rotačnej schémy.

Rok	Prvý povinný tanec	Druhý povinný tanec
2018	European Waltz	Foxtrot
2019	Foxtrot	Fourteen Step
2020	Fourteen Step (Kvalifikačný rok pre Svetové hry)	European Waltz (Kvalifikačný rok pre Svetové hry)
2021	Fourteen Step (Svetové hry)	European Waltz (Svetové hry)

- 9.7.3.1.1 Fourteen Step (Štrnásť krok– Pochod 4/4, 2/4 alebo 6/8; 112 úderov za minútu, dva vzory alebo raz okolo klziska (Pozrite si schému #10).
- 9.7.3.1.2 European Waltz (Európsky valčík)– Waltz 3/4; 135 úderov za minútu; dva vzory alebo raz okolo klziska (Pozrite si schému #11).
- 9.7.3.1.3 Foxtrot – Foxtrot 4/4; 100 úderov za minútu, dva vzory alebo raz okolo klziska (Pozrite si schému #12).



SCHÉMA #10 – FOURTEEN STEP

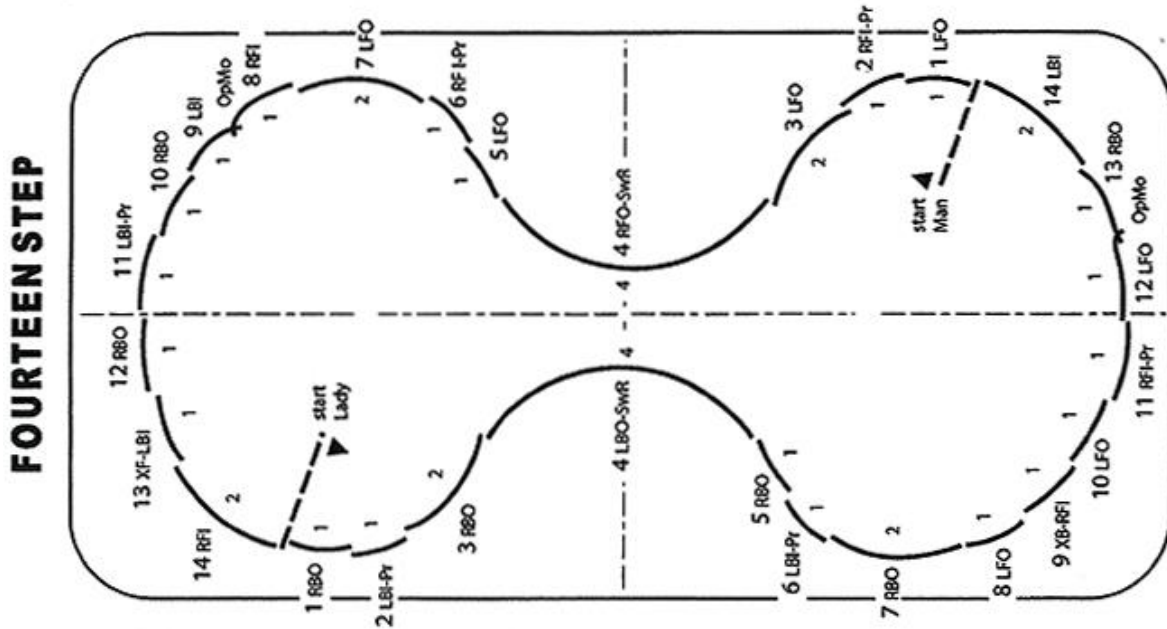


SCHÉMA #11 – EUROPEAN WALTZ

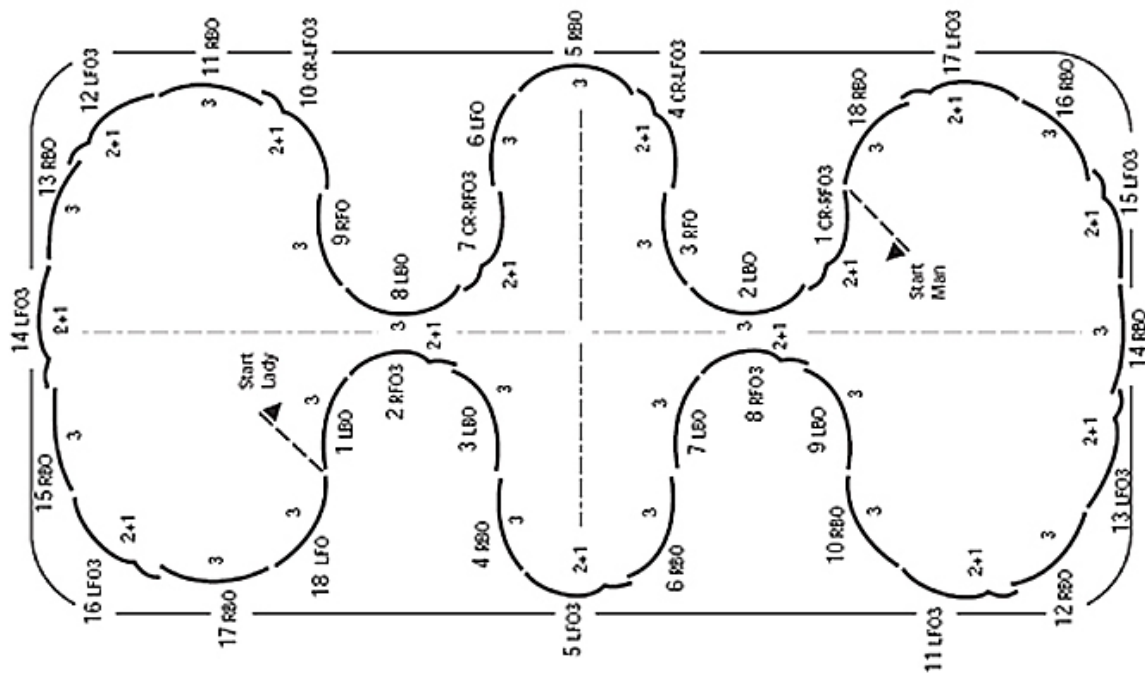
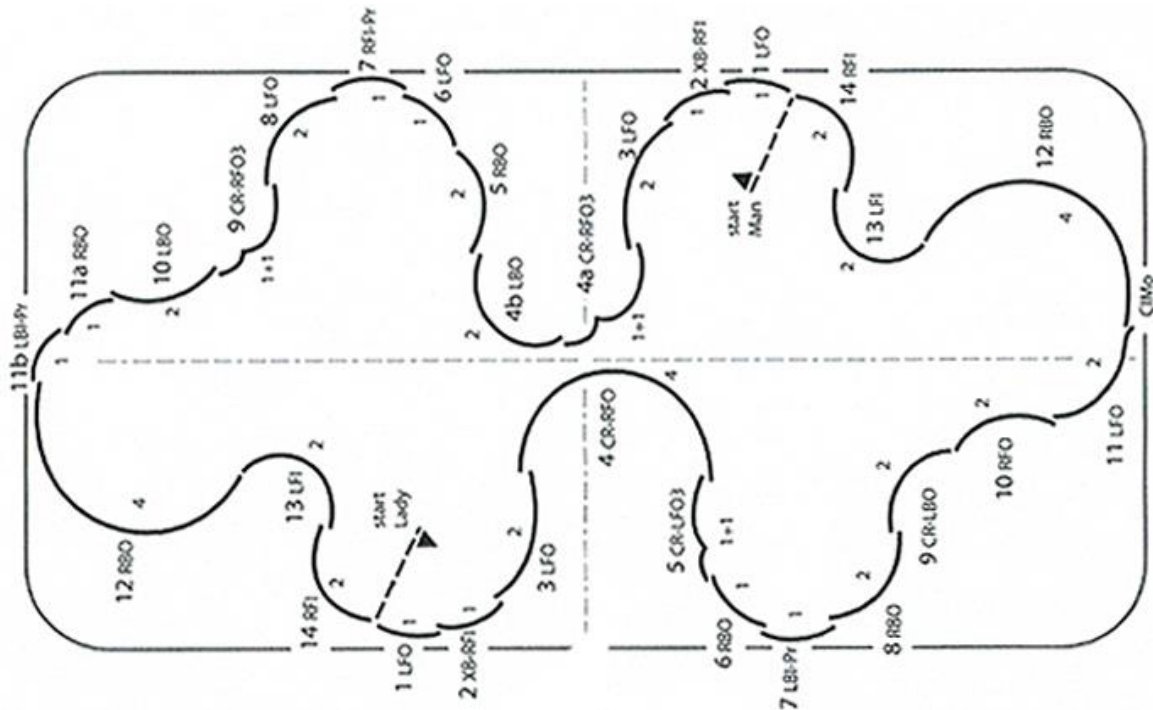




SCHÉMA #12 – FOXTROT



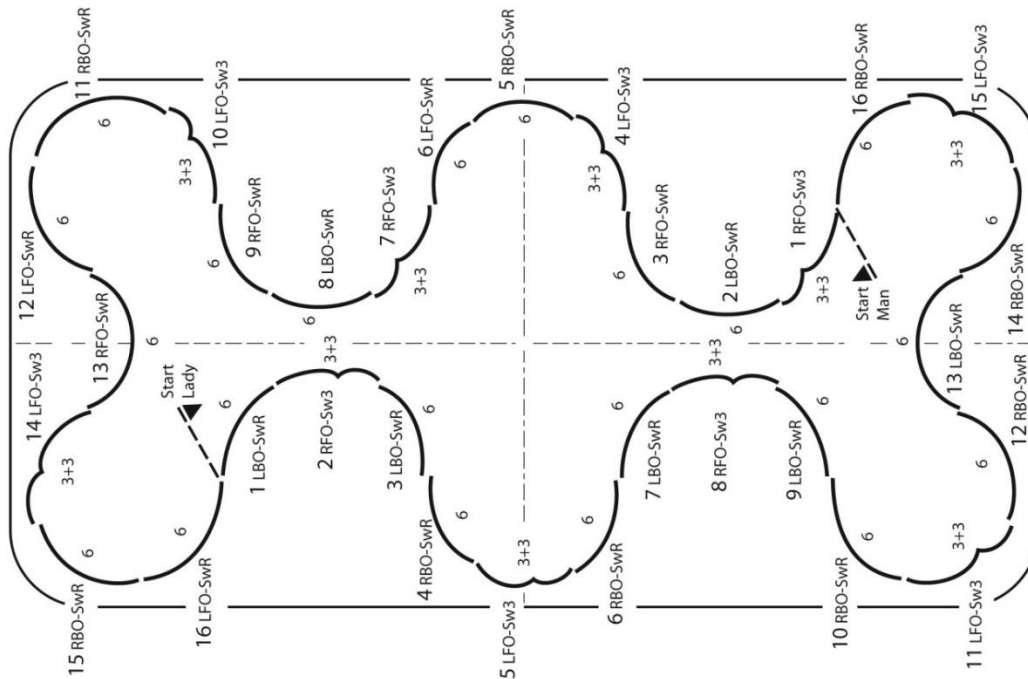
9.8 Úroveň V

- 9.8.1 Spôsobilosť: Všetky súťaže tanca na ľade môžu byť predvedené sólovo alebo tanečným párom. Tím sa skladá z dvoch športovcov Špeciálnych olympiád alebo jedného športovca Špeciálnych olympiád a jedného unifikovaného korčuliara: jedného muža a jednej ženy, dvoch mužov alebo dvoch žien. Obaja korčuliari by mali mať podobnú úroveň korčuľovania.
- 9.8.2 Všeobecné požiadavky na prvý a druhý povinný tanec:
- 9.8.2.1 Všetky povinné tance budú predvedené na hudbu.
- 9.8.2.2 Tanec začne na konci klziska určeného rozhodcom.
- 9.8.2.3 Úvod môže zahŕňať maximálny počet sedem krokov.
- 9.8.3 Rotácia tancov (Silver)

2018-2021	Tango a Rocker Foxtrot
2022-2025	Rocker Foxtrot a American Waltz
2026-2029	American Waltz a Tango



SCHÉMA #15 – AMERICAN WALTZ



9.9 Úroveň VI

- 9.9.1 Spôsobilosť: Všetky súťaže tanca na ľade môžu byť predvedené sólovo alebo tanečným párom. Tím sa skladá z dvoch športovcov Špeciálnych olympiád alebo jedného športovca Špeciálnych olympiád a jedného unifikovaného korčuliara: jedného muža a jednej ženy, dvoch mužov alebo dvoch žien. Obaja korčuliari by mali mať podobnú úroveň korčuľovania.
- 9.9.2 Všeobecné požiadavky na prvý a druhý povinný tanec:
- 9.9.2.1 Všetky povinné tance budú predvedené na hudbu.
- 9.9.2.2 Tanec začne na konci klziska určeného rozhodcom.
- 9.9.2.3 Úvod môže zahŕňať maximálny počet sedem krokov.
- 9.9.3 Rotácia tancov (Pre-Gold)

2018-2021	Starlight Waltz a Kilian
2022-2025	Kilian a Blues
2026-2029	Paso Doble a Starlight Waltz



SCHÉMA #16 – STARLIGHT WALTZ (VALČÍK SVETLA HVIEZD)

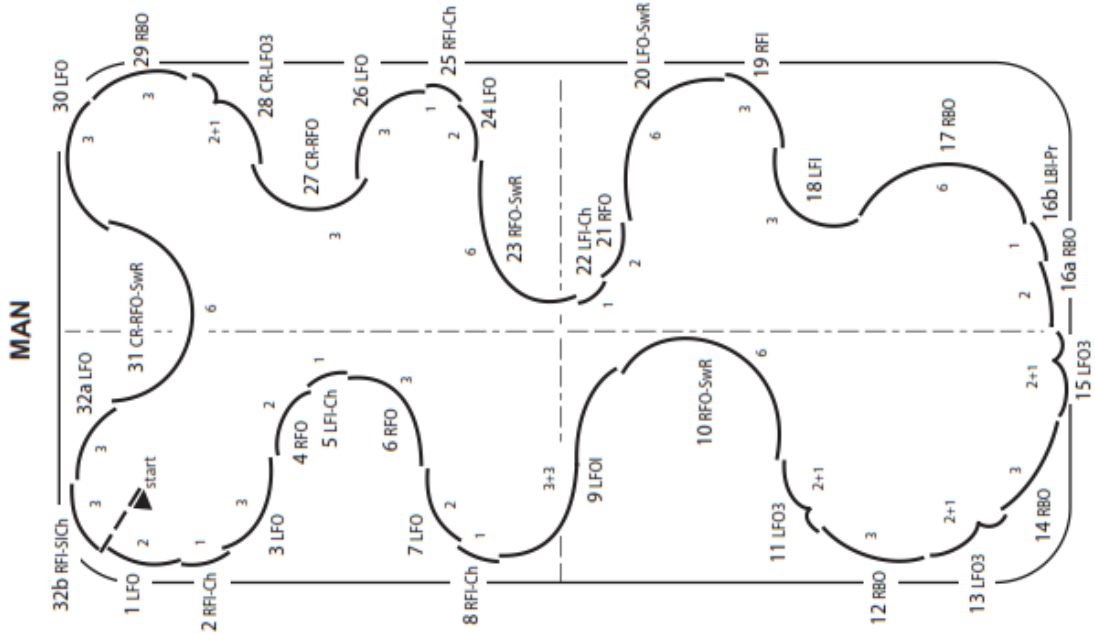


SCHÉMA #17 – KILIÁN

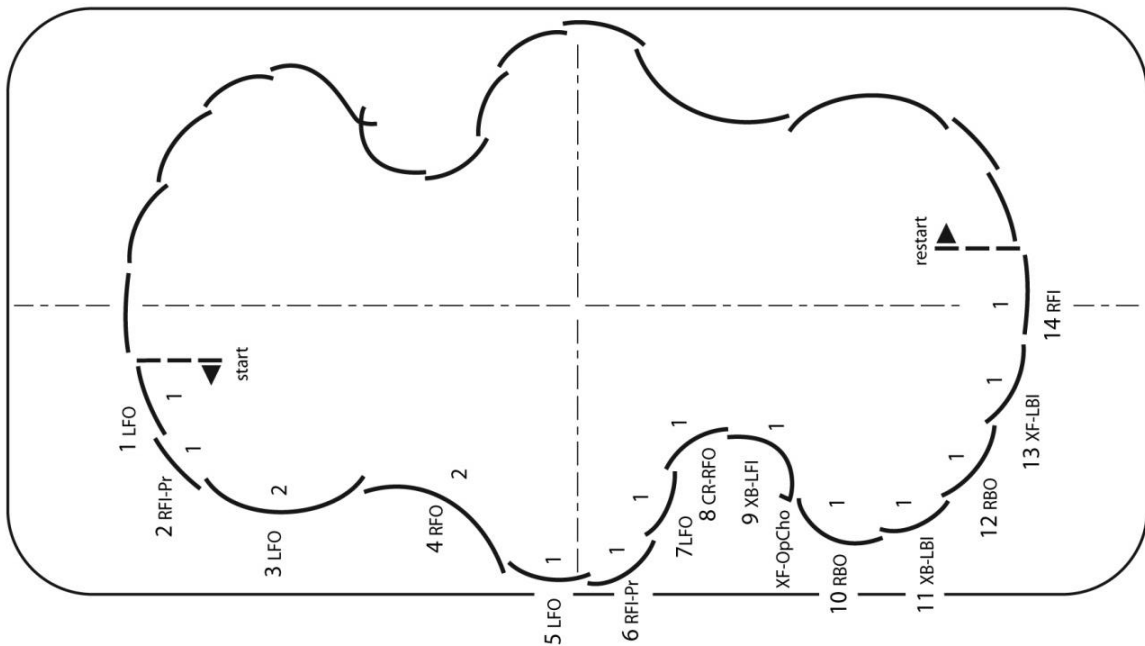




SCHÉMA #18 - BLUES

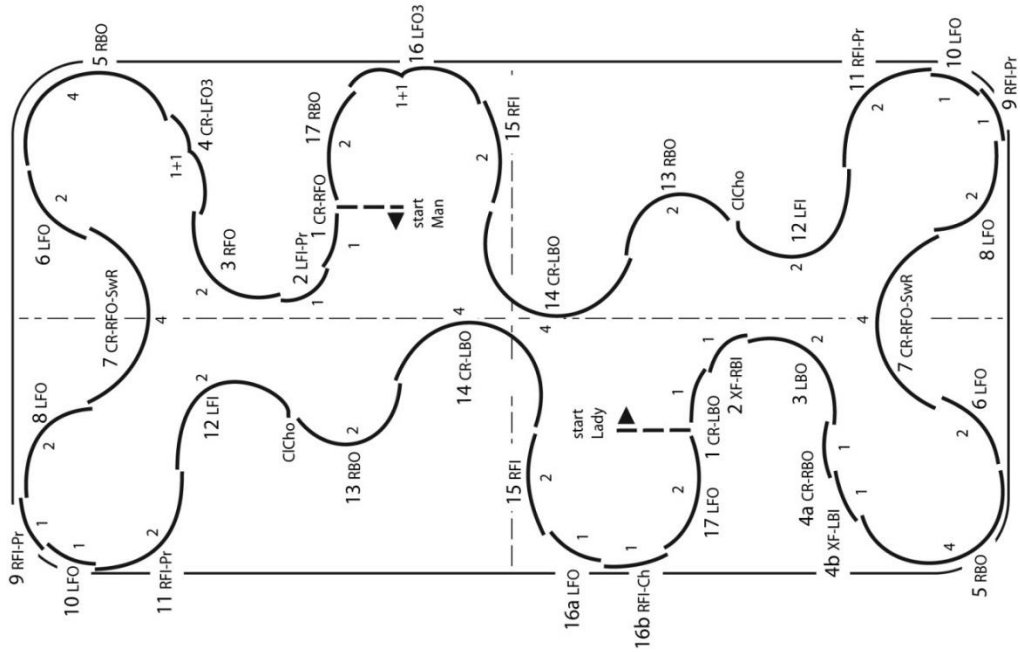
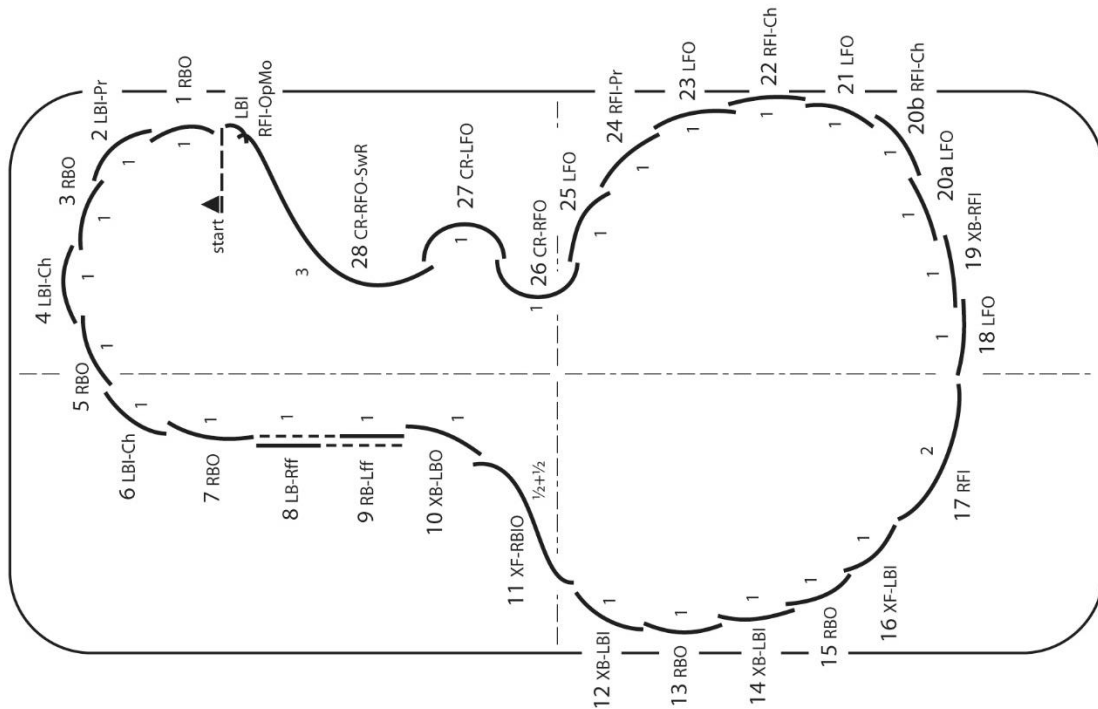


SCHÉMA #19 - PASO DOBLE





10. UNIFIKOVANÉ SYNCHRONIZOVANÉ KORČUĽOVANIE (NIE JE DISCIPLÍNOU SVETOVÝCH HIER)

10.1 Úroveň I

- 10.1.1 Spôsobilosť: Tím bude pozostávať minimálne zo šiestich a maximálne zo šesnástich športovcov, najviac 50% tímu môžu tvoriť unifikovaní korčuliari. Tím môže pozostávať z športovcov mužského a ženského pohlavia.
- 10.1.2 Korčuliari môžu začať program z ktoréhokoľvek miesta klziska.
- 10.1.3 Hodnotenie a časomiera začína, keď pretekári začnú korčuľovať. Program nesmie prekročiť časovú hranicu **troch minút a tridsať sekúnd** s toleranciou plus / mínus desať sekúnd.
- 10.1.4 Program musí byť predvedený na inštrumentálnu alebo vokálnu hudbu.
- 10.1.5 Korčuliari predvedú vybraných **päť prvkov** uvedených nižšie a získajú hodnotenie a známku za kvalitu predvedenia každého prvku. Ďalšie prvky nebudú mať žiadnu hodnotu a nebudú započítané, ale môžu sa použiť ako spojovacie prvky pokiaľ nie sú z vyššej úrovne. Prvky môžu byť predvedené v akomkoľvek poradí.
 - 10.1.5.1 Rad (len dopredu)
 - 10.1.5.2 Kruh (len dopredu; v smere a proti smeru hodinových ručičiek)
 - 10.1.5.3 Blok (len dopredu)
 - 10.1.5.4 Koleso (len dopredu)
 - 10.1.5.5 Prelínanie (len dopredu)
- 10.1.6 Držanie rúk je ľubovoľné.
- 10.1.7 Povolené zručnosti sa používajú ako prechodové pohyby:
 - 10.1.7.1 Korčuľovanie dopredu
 - 10.1.7.2 Oblúčiky dopredu
 - 10.1.7.3 Pol-oblúčiky dopredu
 - 10.1.7.4 Kĺzanie na jednej nohe
 - 10.1.7.5 Oblúčiky dozadu (maximálne 2 po sebe idúce oblúčiky)
- 10.1.8 Programové komponenty budú posudzované za
 - PrevedenieFaktor 1,0

10.2 Úroveň II

- 10.2.1 Spôsobilosť: Tím bude pozostávať minimálne zo šiestich a maximálne zo šesnástich športovcov, najviac 50% tímu môžu tvoriť unifikovaní korčuliari. Tím môže pozostávať z športovcov mužského a ženského pohlavia.
- 10.2.2 Korčuliari môžu začať program z ktoréhokoľvek miesta klziska.
- 10.2.3 Hodnotenie a časomiera začína, keď pretekári začnú korčuľovať. Program nesmie prekročiť časovú hranicu **troch minút a tridsať sekúnd** s toleranciou plus / mínus desať sekúnd.
- 10.2.4 Program musí byť predvedený na inštrumentálnu alebo vokálnu hudbu.
- 10.2.5 Korčuliari predvedú vybraných **päť prvkov** uvedených nižšie a získajú hodnotenie a známku za kvalitu predvedenia každého prvku. Ďalšie prvky nebudú mať žiadnu hodnotu a nebudú započítané, ale môžu sa použiť ako spojovacie prvky pokiaľ nie sú z vyššej úrovne. Prvky môžu byť predvedené v akomkoľvek poradí.
 - 10.2.5.1 Rad (môže byť diagonálne)
 - 10.2.5.2 Kruh (dopredu alebo dozadu; musí byť zmena smeru)
 - 10.2.5.3 Blok (vrátane zmeny osi)
 - 10.2.5.4 Koleso (vrátane korčuľovania dozadu)



- 10.2.5.5 Prelínanie (smer voliteľný)
- 10.2.6 Držanie rúk je ľubovoľné.
- 10.2.7 Povolené zručnosti sa používajú ako prechodové pohyby:
 - 10.2.7.1 Korčuľovanie dopredu a dozadu Oblúčky
 - 10.2.7.2 dopredu a dozadu
 - 10.2.7.3 Pol-oblúčky dopredu
 - 10.2.7.4 Kĺzanie na jednej nohe dopredu a dozadu
 - 10.2.7.5 Trojky
 - 10.2.7.6 Mesiacové prekroky - Mohawks
- 10.2.8 Programové komponenty budú posudzované za
 - Prevedenie
 - InterpretáciaFaktor 1.0

11. UNIFIKOVANÉ ŠPORTOVÉ DISCIPLÍNY

- 11.1 Preferuje sa výber športovcov Špeciálnych olympiád a unifikovaných športových partnerov podobného veku a schopností, čo je potrebné pre unifikované tréningy a súťaže v krasokorčuľovaní.
- 11.2 Každý unifikovaný tím pozostáva z jedného športovca Špeciálnych olympiád a jedného unifikovaného partnera.
- 11.3 Tréner nesmie participovať ako unifikovaný partner v tej istej disciplíne, ktorú trénuje.



12. HODNOTENIE (platné len pre technický panel, rozhodcov a porotcov)

12.1 Základné princípy

- 12.1.1 Výsledky na Zimných svetových hrách musia byť vypočítané elektronicky.
- 12.1.2 Organizačný výbor hier je zodpovedný za správnosť výsledkov vrátane počítačového softvérového programu a zabezpečuje skúsených a kompetentných operátorov, ktorí sú zodpovední za zadávanie údajov do počítača a vytváranie oficiálnych výsledkov.

12.1.3 Online hodnotiaci a zobrazovací systém

12.1.3.1 Obrazovka rozhodcov

Každý rozhodca hodnotí nezávisle a rozhodnutia technického kontrolóra a technických špecialistov zaznamenáva dátový operátor pomocou dotykovej obrazovky alebo podobného systému, ktorý môže byť vybavený systémom umožňujúcim video-prehrávanie. Znamky od jednotlivých rozhodcov a technického panelu sa prenesú do výpočtového počítača vrátane, ak je to možné, kompletného záložného systému.

12.1.3.2 Elektronické zobrazovanie známok / výsledková tabuľa

Na svetových hrách musí byť použitý elektronický systém zobrazovania známok. Výsledková tabuľa (hodnotiaci tabuľka) musí zobrazovať miesto v predchádzajúcom segmente (Krátky program), aktuálne miesto v tomto segmente a celkové aktuálne miesto.

12.1.4 Off-line známkovanie

Ak nie je k dispozícii online hodnotenie, rozhodcovia budú hodnotiť nasledovne:

- 12.1.4.1 S najviac piatimi (5) rozhodcami a žiadnym technickým panelom (technický kontrolór, technický odborník):

- 12.1.4.1.1 Rozhodcovský zbor musí byť rozdelený na "Technický panel" (maximum dvaja (2) rozhodcovia) a "Rozhodcovia prevedenia" (pokiaľ možno nie viac ako traja (3) rozhodcovia).

- 12.1.4.1.2 "Technickí rozhodcovia" zaznamenávajú všetky prvky a udeľujú GOE za každý prvok, "Rozhodcovia prevedenia" udeľujú známky len za komponenty programu. "Rozhodcovia prevedenia" pracujú nezávisle, zatiaľ čo "technickí rozhodcovia" sa môžu dohodnúť na rozhodovaní o identifikovaných prvkoch.

- 12.1.4.1.3 Jeden z "technických rozhodcov" bude konať ako vrchný rozhodca. Technický rozhodca sám rozhodne o zrážkach na základe povinností rozhodcov a technického panelu.

- 12.1.4.2 S technickým panelom (technický kontrolór, technický špecialista a ak je to možné asistent technického špecialistu) alebo s viac ako piatimi (5) rozhodcami:

- 12.1.4.2.1 Pri viac ako piatich (5) rozhodcoch, ale bez technického panelu, platí odsek 12.1.4.1.1. uvedený vyššie.

- 12.1.4.2.2 Je potrebné vytvoriť komunikačný reťazec (headsety atď.) Medzi "rozhodcami prevedenia" / rozhodcami a "technickým rozhodcom (ami)" / technickým panelom. S komunikačným reťazcom je zaručené, že "rozhodcovia prevedenia" / rozhodcami pôsobiaci v paneli sú si vedomí identifikovaných a volaných prvkov.

- 12.1.4.2.3 "Technickí rozhodcovia"/technický panel zaznamená všetky prvky a použije zrážky v rámci povinností technických panelov. Rozhodcovia udelia GOE pre každý prvok, ako aj komponenty programu.



12.1.4.2.4 Jeden z "technických rozhodcov" / rozhodcov bude konať ako hlavný rozhodca, pokiaľ na podujatie nebol pridelený samostatný hlavný rozhodca. Technickí rozhodcovia alebo hlavný rozhodca uplatnia zrážky podľa povinností rozhodcov.

12.1.4.3 Po každom vystúpení je potrebné zozbierať "bodové tabuľky rozhodcov". Údaje sa buď prenesú do počítača na výpočet výsledkov, alebo sa výpočet vykoná ručne. Výpočet výsledkov sa vykoná podľa pravidla 12.2.

12.2 Určenie a zverejnenie výsledkov

12.2.1 Základné princípy výpočtu

- 12.2.1.1 Každá sekcia povinného tanca, každý prvok (t.j. požadovaný prvok krátkeho programu / krátkeho tanca / voľného tanca alebo prvok voľnej jazdy) má určitú základnú hodnotu uvedenú v tabuľke stupnice hodnoty (SOV) publikovanej v prílohe.
- 12.2.1.2 Každý rozhodca určí za každú sekciu / prvok jednu hodnotu prevedenia. Každá trieda má svoju vlastnú kladnú číselnú hodnotu, ktorá je tiež uvedená v tabuľke SOV.
- 12.2.1.3 Hodnota prevedenia elementu (GOE) panelu sa určuje vypočítaním upraveného priemeru číselných hodnôt stupňov prevedenia udelených rozhodcami.
- 12.2.1.4 Upravený priemer sa vypočíta vymazaním najvyššej a najnižšej hodnoty a vypočítaním priemeru zostávajúcich hodnôt. V prípade, že je menej ako päť (5) rozhodcov, najvyššie a najnižšie hodnoty sa z výpočtu nevymažú.
- 12.2.1.5 Tento priemer sa stane konečnou hodnotou prevedenia jednotlivých sekcií / prvkov. GOE panelu je zaokrúhlená na dve desatinné miesta.
- 12.2.1.6 Hodnota panelu pre každú sekciu / prvok sa určuje pridaním upraveného priemeru GOE tejto sekcie / prvku do jeho základnej hodnoty.
- 12.2.1.7 Výsledky panelu za všetky sekcie / prvky sú pridané do celkového skóre za prvky.
- 12.2.1.8 Pri jednotlivcoch a korčuľovaní v dvojiciach:
 - 12.2.1.8.1 Skokové kombinácie sa vyhodnocujú ako jedna jednotka sčítaním zahrnutých základných hodnôt skokov a aplikovaním GOE s číselnou hodnotou najťažšieho skoku.
 - 12.2.1.8.2 Skokové sekvencie sa vyhodnocujú ako jedna jednotka sčítaním základných hodnôt dvoch skokov s najvyššou hodnotou, vynásobením výsledku s 0,8 a následným použitím GOE s číselnou hodnotou najťažšieho skoku. Faktorová základná hodnota skokovej sekvencie bude zaokrúhlená na dve desatinné miesta.
 - 12.2.1.8.3 Akýkoľvek dodatočný prvok alebo prvky presahujúce predpísané čísla nebudú započítané do výsledku účastníka. Zohľadní sa iba prvý pokus (alebo povolený počet pokusov) prvku.
- 12.2.1.9 Každý rozhodca tiež označuje komponenty programu na stupnici od 0,25 do 10 s nárastom 0,25 bodu.
- 12.2.1.10 Body panelu pre každú zložku programu sa získajú vypočítaním priemeru upravených priemerov rozhodcov pre danú zložku programu. Upravený priemer sa vypočítava spôsobom opísaným v pod-odseku 10.2.1.4.
- 12.2.1.11 Upravená priemerná hodnota každého komponentu programu sa zaokrúhli na dve desatinné miesta.



12.2.1.12 Body z panelu pre každú zložku programu sa potom vynásobia koeficientom nasledovne:

12.2.1.12.1 Muži: Krátky program: 1,0 Voľná jazda: 1,0

12.2.1.12.2 Ženy: Krátky program: 1,0 Voľná jazda: 1,0

12.2.1.12.3 Páry: Voľná jazda: 1,0

12.2.1.12.4 Tance na ľade: Povinné tance: 1,0

12.2.1.13 Spracované výsledky sú zaokrúhlené na dve desatinné miesta a pridané. Súčet je skóre komponentov programu.

12.2.1.14 Zrážky sa uplatňujú za určité porušenia uvedené v týchto pravidlách:

Porušenie:	Body:
Čas programu	-0,5 za každých 5 sekúnd chýbajúcich alebo prevyšujúcich
Nezákonný prvok / pohyb	-1,0 za každé porušenie
Kostým a doplnky	-0,5 za program
Časť kostýmu / dekorácia padnutá na ľad	-0,5 za program
Pád	<ul style="list-style-type: none">• Jednotlivci: -0,5 za pád• Korčuľovanie párov a Tance na ľade: -0,5 za pád za jedného partnera, -1,0 za pád za oboch partnerov• Synchronizované Korčuľovanie: -1,0 za každý pád jedného partnera -2,0 za každý pád viac ako jedného korčuliara naraz.

12.2.2 Určenie výsledkov v každom segmente súťaže

12.2.2.1 Celkové skóre segmentu pre každého korčuliara / pár / dvojicu v každom segmente súťaže (Krátky program/Krátky tanec, Voľná jazda/Voľný tanec alebo Povinné tance) sa vypočítava pridaním celkového skóre prvkov a skóre komponentov programu, odpočítajúc akékoľvek zrážky za porušenia popísané v pod-odseku 10.2.1.15.

12.2.2.2 V tancoch na ľade, pre disciplíny s dvoma (2) povinnými tancami sa celkové skóre za každý tanec vynásobí faktorom 0,5.

12.2.2.3 Na prvom mieste sa umiestni pretekár / pár / dvojica s najvyšším celkovým skóre segmentu, pretekár / pár / dvojica s ďalšou najvyššou hodnotou celkového segmentu je umiestnený na druhom mieste a tak ďalej.

12.2.2.4 Ak dvaja alebo viac korčuliarov / párov / dvojíc má rovnaký výsledok, celkové skóre prvkov rozdelí remízu v Krátkom programe/ Krátkom tanci a v Povinných tancoch. Skóre komponentov programu rozdelí remízu pri Voľnej jazde. Ak sú tieto výsledky rovnaké, umiestnenie príslušných korčuliarov / párov / dvojíc, bude považované za remízu.



- 12.2.2.5 Pre každý segment, v ktorom sa uplatňuje faktor segmentu, sa faktorové skóre segmentu sa zaokrúhľuje na dve (2) desatinné miesta.
- 12.2.3 Určenie konečného výsledku
- 12.2.3.1 Spolu sa spočítavajú celkové skóre segmentov Krátky program / krátky tanec alebo povinné tance a Voľná jazda / Voľný tanec a výsledok predstavuje konečné skóre korčuliara / páru / dvojice v súťaži. Pretekár / pár / dvojica s najvyšším výsledným skóre sa umiestni na prvom mieste atď.
- 12.2.3.2 V prípade remízy po konečnom skóre je pretekár/pár/dvojica s najvyšším skóre za posledný skórovaný segment umiestnený ako prvý atď. Ak je remíza v najvyššom skóre, lepšie umiestnenie rozhodne o lepšom mieste. V tancoch na ľade, ak sú jazdené dva povinné tance, sú oba povinné tance rovnocenne hodnotené. Neexistujú žiadne kritériá na rozdelenie remízy.
- 12.2.3.3 Ak pre tento segment existuje remíza, umiestnenie predtým jazdeného segmentu sa bude počítať za lepšie miesto atď. Ak nie je predchádzajúci segment, sú korčuliari / páry / dvojice umiestnení na rovnakom mieste - remíza (rovnaké miesto).
- 12.2.4 Zverejnenie výsledkov
- 12.2.4.1 Pri zverejnení celkových výsledkov disciplíny sú vylúčení súťažiaci (pretekári, ktorí nespĺňajú podmienky pre ďalší segment buď z dôvodu nedostatočných bodov, alebo v dôsledku odstúpenia), budú uvedení po súťažiacich, ktorí úspešne ukončili súťaž a takí vylúčení súťažiaci budú zoradení podľa poradia ich umiestnenia po poslednom dokončenom segmente.
- 12.2.4.2 Diskvalifikovaní súťažiaci strácajú svoje umiestnenia a oficiálne sa zaznamenajú v priebežných a konečných výsledkoch ako diskvalifikovaní (DSQ). Súťažiaci, ktorí skončili súťaž a ktorí sa pôvodne umiestnili nižšie ako diskvalifikovaní súťažiaci, sa vo svojich umiestneniach primerane posunú.
- 12.2.4.3 Po každom segmente musí byť zverejnená celková technická hodnota, body zboru rozhodcov za každý komponent programu, hodnota komponentov programu, zrážky a celková bodová hodnota segmentu pre každého pretekára/páru / dvojice.
- 12.2.4.4 Po každom segmente musí byť vydaný výtlačok s uvedením základných hodnôt všetkých prvkov a GOE a bodov za komponenty programu od každého rozhodcu. Pre všetky krasokorčuiliarske súťaže musia byť zverejnené mená rozhodcov a ich príslušné skóre.
- 12.2.4.5 Konečné výsledky musia byť zverejnené čo najskôr po ukončení pretekov. Tieto musia obsahovať pre každého pretekára/pár/dvojicu:
- konečné umiestnenie;
 - zvlášť umiestnenie v každej časti pretekov
- 12.2.4.6 Po ukončení pretekov musí byť zverejnená dosiahnutá celková bodová hodnota (konečné skóre) každého pretekára/páru/dvojice.



13. NOMINÁCIA ROZHODCOV

13.1 Zbor rozhodcov na Zimné svetové hry

- 13.1.1 Každá národná organizácia Špeciálnych olympiád, ktorá má zastúpených svojich pretekárov na príslušných svetových zimných hrách, môže nominovať nie viac ako dvoch vlastných rozhodcov pre jednotlivcov a párové Korčuľovanie plus jedného rozhodcu pre tanec na ľade. Takáto nominácia musí byť predložená Special Olympics International najneskôr do 1. apríla v roku pred Svetovými zimnými hrami.
- 13.1.2 Každá nominácia musí byť podpísaná príslušnou národnou krasokorčuľarskou federáciou, ktorá potvrdzuje, že nominovaný rozhodca má v danej disciplíne minimálne "národnú" kvalifikáciu.
- 13.1.3 Národná organizácia Špeciálnych olympiád musí potvrdiť, že nominovaný rozhodca už bol oficiálnym rozhodcom na národných alebo medzinárodných krasokorčuľarských súťažiach Špeciálnych olympiád príslušnej disciplíny.
- 13.1.4 Technický delegát pre krasokorčuľovanie spolu so Special Olympics International potom vyberie rozhodcov pre preteky, musia sa zväziť regionálne aspekty a žiadna štátna príslušnosť nemôže mať väčšinu v rozhodcovskom alebo technickom paneli.
- 13.1.5 Pokiaľ nebude nominovaných dostatok rozhodcov, technický delegát spolu so Special Olympics International môže pozvať ďalších rozhodcov na naplnenie potrebných miest v zbore rozhodcov.
- 13.1.6 Technický delegát pre krasokorčuľovanie spolu so Special Olympics International pozýva potrebných rozhodcov, technických kontrolórov, technických špecialistov a dáta/video operátorov.
- 13.1.7 Vybraný vrchný rozhodca, rozhodcovia, technickí kontrolóri, technickí špecialisti, dáta/video operátori musia byť kontaktovaní organizačným výborom najmenej 90 dní pred začiatkom hier.
- 13.1.8 Minimálny vek krasokorčuľarskeho rozhodcu je 18 rokov a maximálny vek je 75 rokov.



14. SÚŤAŽ ODZNAKOV

- 14.1 **Disciplíny súťaže odznakov** (nie je disciplínou Svetových hier, ale je určená pre lokálne súťaže a súťaže na úrovni programu Špeciálnych olympiád.)
Predseda súťaže môže použiť nižšie uvedenú Úroveň odznaku na vytvorenie súťaže prvkov alebo programovej súťaže pre pretekárov Špeciálnych olympiád. Pri programe, môže byť použitá inštrumentálna alebo vokálna hudba a nemala by prekročiť maximum jednu minútu a desať sekúnd.
- 14.1.1 Platí len vtedy, keď sa uskutoční ako súťaž prvkov:
- 14.1.1.1 V 12 súťažiach odznakov jednotlivcov majú súťažiaci dve možnosti na predvedenie každého prvku. Toto určí finálové kolo. Úvodné kolo nie je zaradené v týchto súťažiach.
 - 14.1.1.2 Rozhodcovia oznámujú každý z dvoch pokusov korčuliara.
 - 14.1.1.3 Použitá bude vyššia známka z oboch pokusov a vysoké známky z každého prvku sa sčítajú, aby sa určilo konečné skóre a umiestnenie pretekára.
- 14.1.2 Rozhodcovia ohodnotia prevedenie prvkov podľa systému hodnotenia v rozmedzí od 0,1 do 6,0, pričom 0,1 je známka najnižšia a 6,0 najvyššia.
- 14.1.3 Korčuliari by mali byť schopní dokončiť všetky zručnosti v danom odznaku, v ktorom budú súťažiť. Programové odznaky nájdete v novej Krasokorčuliarskej trénerskej príručke Špeciálnych olympiád, ktorú nájdete na <http://resources.specialolympics.org/>.
- 14.2 Súťaž odznaku 1
- 14.2.1 Stáť bez pomoci na 5 sekúnd
 - 14.2.2 Sadnúť a vstať bez pomoci
 - 14.2.3 Podrep na mieste bez pomoci
 - 14.2.4 Pochodovať dopredu 10 krokov s pomocou
- 14.3 Súťaž odznaku 2
- 14.3.1 Pochodovať dopredu 10 krokov bez pomoci
 - 14.3.2 Oblúčiky z miesta (3 opakovania)
 - 14.3.3 Vlnovky dozadu alebo pochodovanie dozadu s pomocou
 - 14.3.4 Kízenie dopredu na 2-nohách na vzdialenosť minimálne na dĺžku tela
- 14.4 Súťaž odznaku 3
- 14.4.1 Vlnovky dozadu alebo pochodovanie dozadu
 - 14.4.2 5 oblúčikov dopredu na dĺžku aspoň 10 stôp (3m)
 - 14.4.3 Korčuľovanie dopredu cez klzisko
 - 14.4.4 Podrep v sklze minimálne na dĺžku tela
- 14.5 Súťaž odznaku 4
- 14.5.1 Kízenie dozadu na 2-nohách na vzdialenosť minimálne na dĺžku tela
 - 14.5.2 Poskok s dvoma nohami na mieste
 - 14.5.3 Zastavenie do pluhu jednou nohou (pravou alebo ľavou nohou)
 - 14.5.4 Kízenie dopredu na 1-nohe najmenej na dĺžku tela (pravá a ľavá)
- 14.6 Súťaž odznaku 5
- 14.6.1 Korčuľovanie (stromčeky) dopredu cez klzisko
 - 14.6.2 5 oblúčikov dozadu
 - 14.6.3 Oblúky dopredu vľavo a vpravo na 2-nohách cez klzisko
 - 14.6.4 Otočka na 2-nohách spredu dozadu, na mieste



- 14.7 Súťaž odznaku 6
 - 14.7.1 Otočka na 2-nohách spredu dozadu v sklze
 - 14.7.2 5 po sebe idúcich oblúčikov v kruhu na jednej nohe (pravá a ľavá)
 - 14.7.3 Kížanie dozadu na 1-nohe na dĺžku tela (pravá a ľavá)
 - 14.7.4 Pivot - kružnica dopredu
- 14.8 Súťaž odznaku 7
 - 14.8.1 Korčuľovanie (stromčeky) dozadu cez klzisko
 - 14.8.2 Otočka na 2-nohách spredu dozadu v sklze
 - 14.8.3 T-Stop ľavá a pravá (zastavenie nohy za sebou)
 - 14.8.4 Otočka na 2-nohách dopredu v kruhu (ľavá a pravá)
- 14.9 Súťaž odznaku 8
 - 14.9.1 5 následných prekladaní dopredu (ľavá a pravá)
 - 14.9.2 Dopredu vonkajší oblúk (ľavý a pravý)
 - 14.9.3 5 následných oblúčikov 1-nohou dozadu v kruhu (ľavá a pravá)
 - 14.9.4 Pirueta na 2-nohách
- 14.10 Súťaž odznaku 9
 - 14.10.1 Trojka vpred von (ľavá a pravá)
 - 14.10.2 Vnútorňá hrana dopredu (polkruh vpred dnu) (ľavá a pravá)
 - 14.10.3 Výpad dopredu alebo kanón na jednej nohe, v rôznej výške (Shoot the duck) Poskok (Bunny hop)
 - 14.10.4 duck) Poskok (Bunny hop)
- 14.11 Súťaž odznaku 10
 - 14.11.1 Vnútorňá trojka dopredu (ľavá a pravá)
 - 14.11.2 5 následných prekladaní dozadu (ľavá a pravá)
 - 14.11.3 Hokejové zastavenie
 - 14.11.4 Lastovička dopredu 3 krát na dĺžku tela
- 14.12 Súťaž odznaku 11
 - 14.12.1 Po sebe idúce oblúky vpred von (minimálne 2 na každej nohe)
 - 14.12.2 Po sebe idúce oblúky vpred dnu (minimálne 2 na každej nohe)
 - 14.12.3 Vnútorňý mesiacový (Mohawk) prekrok vpred (oblúk vpred dovnútra) (ľavý a pravý)
 - 14.12.4 Po sebe idúce oblúky vzad von (minimálne 2 na každej nohe)
 - 14.12.5 Po sebe idúce oblúky vzad dnu (minimálne 2 na každej nohe)
- 14.13 Súťaž odznaku 12
 - 14.13.1 Kadetka
 - 14.13.2 Pirueta na jednej nohe (minimálne 3 otočky)
 - 14.13.3 Preklad dopredu, vnútorňý Mesiacový prekrok, preklad dozadu, krok dopredu (Kroková pasáž sa musí opakovať v smere a proti smeru hodinových ručičiek)
 - 14.13.4 Kombinácia troch prvkov vybraných z odznakov 9 - 12