



TÜRKİYE BUZ PATENİ FEDERASYONU

2022-2023 SEZONU

SENKRONİZE BUZ PATENİ BRANŞI

YARIŞMA KURALLARI

A. GENEL KURALLAR

A1. Yarışma Tarihleri ve Yarışma Yapılacağı Yer

Türkiye Buz Pateni Federasyonu tarafından gerçekleştirilecek olan Senkronize Buz Pateni yarışmalarının organize edileceği tarihler ve illeri Federasyonun www.buzpateni.org.tr adresinde yer alan faaliyet programı vasıtasıyla duyurulmuştur.

Faaliyet programında yer alan yarışmalar, düzenlenme tarihinden en az 1 ay önce idari ve teknik hususları içeren “yarışmaya özel talimatı” ve “genel yarışma talimatı” Federasyonun resmi web sitesinde ilan edilir. Yarışmaların genel ve özel talimatlarında belirtilen hususlara riayet edilmesi zorunludur.

A2. Katılım Yarışmaya Gençlik Hizmetleri ve Spor İl Müdürlükleri tarafından verilen ve ilgili sezona ait vizesi yapılmış Artistik Buz Pateni veya Senkronize Buz Pateni branşı sporcu lisansına sahip tüm sporcular katılabilir. Yarışmaya katılacak takımlarda yer alan sporcuların aynı kulüp (temsil ettikleri kulüp) lisansına sahip olması gerekmektedir. Takımlarda en fazla 2 ferdi lisansa sahip sporcu yer alabilir.

Başvurulardan, yalnızca Federasyonumuz web sitesinde yayınlanacak olan Özel Yarışma Talimatlarında belirtilecek “Başvuru Tarihleri”, “Başvuru Şekli ve Şartlarına” göre uygun olanlar (Online Sistem) kabul edilecektir. İlgili yarışmaya başvurusu kabul edilen sporcuların listesi, detaylı yarışma programı ve kura listeleri yarışma tarihinden önce Federasyonumuza ait web sayfasından (www.buzpateni.org.tr) duyurulacaktır.

Yarışmaya katılacak kulüplerin yarışma özel talimatında belirtilecek tarihe kadar www.buzpateni.org.tr adresinde bulunan “**Kayıt Ol**” bölümünden online Kulüp Kayıtlarını yaptıktan sonra yönlendirmeleri takip ederek etkinlik başvurusunda bulunabilirler. Yarışma Özel Talimatında belirtilecek tarih ve saat itibari ile sistem başvuruya otomatik olarak kapanacaktır. Etkinlik başvurusunu yarışma özel talimatında belirtilen tarih ve saate kadar yapan Kulüpler talimatta belirtilen tarih ve saate kadar listelerinde revize işlemleri yapabileceklerdir.

Takım antrenörleri ve/veya idarecileri yarışmada fiilen yarışan asil ve yedek sporcu listelerini (imzalı şekilde) ilk gün ve ikinci gün performans bitimlerinde görevli kapı hakemlerine teslim etmek zorundadır. Katılım ve sporcu listelerinde hiçbir şekilde kazıntı, karalama, silinti ve ekleme yapılamaz.

Kulüpler her yarışma için bağlı oldukları Gençlik ve Spor İl Müdürlüklerinden alacakları “Kafile Onay Yazılarını” yarışma özel talimatında belirtilen tarihe kadar Federasyona ibraz etmek zorundadırlar.

A3. Akreditasyon

Yarıřmaya katılacak sporcu, idareci ve antrenörler Federasyon tarafından akredite edilir. Akreditasyon şartları ve detayları Federasyonun web sitesinde yayınlanacak ilgili yarıřmaya özel Talimattaki şartlara uygun şekilde yapılır.

A4. Kazalarda Sorumluluk

Türkiye Buz Pateni Federasyonu bedensel ya da elbise, dekor, spor malzemesi, aksesuar ve/veya benzeri eşyaların hasarlarından sorumlu değildir. Buz Pateni Federasyonu yarıřma boyunca acil yardım servisini hazır bulunduracaktır.

A5. İtirazlar İtirazlar yazılı olarak yalnızca “Bařhakeme” yapılır. İtiraz dilekçesi ile 500,00 TL (Beřyüz Türk Lirası) depozito tutanakla Federasyon görevlisine ödenir. İtirazlar sadece teknik (matematiksel) hesaplamalar / konular için yapılabilir. İtirazı haklı bulunanlara depozitoları geri ödenir. İtiraz geçerli değilse alınan ücret Buz Pateni Federasyonun ilgili hesaplarına gelir kaydedilecektir. Yarıřma esnasında ve yarıřma sonrasında 24 saat içerisinde sadece kulüp antrenörleri veya kulüp yöneticileri itiraz edebilir.

A6. Antrenmanlar

Yarıřmaya katılacak tüm takımlara yarıřma öncesi antrenman saati temin edilecek ve antrenman programı Federasyonumuza ait web sayfasından duyurulacaktır.

Teknik panel üyelerinin de hazır bulunup izleyecekleri resmi antrenmanlar her takım için ayrı tahsis edilmek üzere kısa programlar için 10 dakika, serbest programlar için Novice takımlara yönelik 10 dakika, Junior takımlara yönelik 11 dakika ve Senior takımlara yönelik 12 dakika olacaktır.

Bu süreler içerisinde takımların müzikleri en fazla 2 defa kesintisiz çalacak, çalınan müziklerin herhangi biri eşliğinde ilgili program tamamen kayılacaktır. Programın bir yarısının ilk müzikte, diğer yarısının ikinci defa çalınan müzikte kayılması da mümkündür.

Kısa program için resmi antrenmanlarda müziğin ilk çalınması, takımın anonsundan 1 dak. 30 sn sonra olacak. İkinci çalınma ise anonstan itibaren 6. dakikanın başlamasıyla olacaktır. Müziğin başlamasından 30 sn önce, takım anonsla uyarılacaktır. Uzun program için resmi antrenmanlarda müziğin ilk kez çalınması, takımın anonsundan 1 dak. 30 sn sonra olacak. İkinci çalınma ise anonstan itibaren 7. dakikanın başlaması ile olacaktır. Müziğin başlamasından 30 sn önce takım anonsla uyarılacaktır.

Resmi antrenmanlarda antrenörlerin veya takım üyelerinin müzik görevlilerinin yanında durmaları ve yönlendirme yapmaları yasaktır.

A7. İzin Yazıları

Her ilin Milli Eğitim Müdürlükleri farklı bir uygulama yaptığından ötürü, izin yazısına ihtiyaç duyan sporcu ve antrenörler baęlı buldukları İl Milli Eğitim Müdürlükleri ile irtibata geçmelidirler. Yaşanacak gecikme ve olumsuzluklardan federasyonumuz sorumlu değildir.

A8. Mali Konular

Yarıřmaya katılacak olan sporcu, antrenör ve idareciye herhangi bir ücret ödenmeyecektir.

B. TEKNİK KURALLAR

B1. Kategoriler ve Yaş Grupları

Senkronize Buz Pateni yarışmaları aşağıda belirtilen kategorilerde ve yaş gruplarına göre yapılacaktır. Yarışmacı takımın, yedekler dahil tüm patencilerinin bu talimatta belirtilen ilgili dala ait yaş grubunda bulunması gerekmektedir.

KATEGORİ	YAŞ GRUPLARI	MÜZİK SÜRELERİ	PATENCİ SAYISI
Pre -Juvenile	Yarışma tarihinden önceki 1 Temmuz 2022 itibariyle 10 yaşını doldurmamış patenciler bu kategoride kayabilir (1 Temmuz 2012'den sonra doğanlar).	3:00 (+/-10)	12-16 + maks. 4 yedek
Juvenile	Yarışma tarihinden önceki 1 Temmuz 2022 itibariyle 13 yaşını doldurmamış patenciler bu kategoride kayabilir (1 Temmuz 2008'den sonra doğanlar).	3:00 (+/-10)	12-16 + maks. 4 yedek
Basic Novice	Yarışma tarihinden önceki 1 Temmuz 2022 itibariyle 10 yaşını doldurmuş ancak 15 yaşını doldurmamış patenciler bu kategoride kayabilir (1 Temmuz 2007 - 1 Temmuz 2012 arası doğanlar).	3:00 (+/-10)	12-16 + maks. 4 yedek
Advanced Novice	Yarışma tarihinden önceki 1 Temmuz 2022 itibariyle 10 yaşını doldurmuş ancak 15 yaşını doldurmamış patenciler bu kategoride kayabilir (1 Temmuz 2007 - 1 Temmuz 2012 arası doğanlar).	3:00 (+/-10)	12-16 + maks. 4 yedek
Mixed Age I	15 yaş altı olmak kaydıyla yaş sınırlaması yoktur (1 Temmuz 2007'den sonra doğanlar).	3:30 (+/-10)	12-16 + maks. 4 yedek
Mixed Age II	15 yaş ve üstü olmak kaydıyla yaş sınırlaması yoktur (1 Temmuz 2007 tarihi ve öncesinde doğanlar).	3:30 (+/-10)	12-16 + maks. 4 yedek
Mixed Age III	Yaş sınırlaması hiçbir şekilde yoktur. Yarışma tarihinden önceki 1 Temmuz itibariyle her yaşta patenciler bu kategoride kayabilirler.	3:30 (+/-10)	12-16 + maks. 4 yedek
Junior	Yarışma tarihinden önceki 1 Temmuz 2022 itibariyle 13 yaşını doldurmuş ancak 19 yaşını doldurmamış patenciler bu kategoride kayabilir. (1 Temmuz 2003'den sonra; ancak 1 Temmuz 2009'den önce doğanlar)	Kısa Prog: maks. 2:50 Serbest Prog: 3:30 (+/-10)	12-16 + maks. 4 yedek
Senior	Yarışmadan önceki 1 Temmuz 2021 itibariyle 15 yaşını doldurmuş patenciler bu kategoride yarışabilirler (1 Temmuz 2007 tarihi ve öncesinde doğmuş olanlar).	Kısa Prog: maks. 2:50 Serbest Prog: 4:00 (+/-10)	16 + maks. 4 yedek
Senior Elite	Yarışmadan önceki 1 Temmuz 2021 itibariyle 15 yaşını doldurmuş patenciler bu kategoride yarışabilirler (1 Temmuz 2007 tarihi ve öncesinde doğmuş olanlar).	Kısa Prog: maks. 2:50 Serbest Prog: 4:00 (+/-10)	12 + maks. 4 yedek

B2. Takım Listeleri ve Yarışma Kuralları

En fazla 4 adet yedek patenci **resmi takım listesinde** bulunabilir. Pre-Juvenile, Juvenile, Basic Novice, Advanced Novice, Junior ve Senior kategorilerinde yarışacak takımlar için toplamda bir takımda **federasyona resmi bildirim açısından yedekler dahil en fazla 20 patenci bulunabilir.**

Örneğin, 12 kişi kaymayı seçen takımlar, maksimum 4 yedek bulundurarak 16 patenci bildiriminde bulunabilirler. 16 kişi kaymayı seçen takımlar, maksimum 4 yedek bulundurarak 20 patenci bildiriminde bulunabilirler.

Yarışma tarihlerinde yarışma katılım listesinde yedek sporcusu bulunmayan takımların buz ya da tesis içi buz dışı antrenmanlarında meydana gelebilecek yaralanma incinme gibi durumlarda 16 kişi kayma zorunluluğu olan kategoriler, 14'den az olmayan; 12 kişi kayma zorunluluğu olan kategoriler 11'den az olmayan patenci sayısı ile yarışmaya iştiraki yapılabilir. Bu yaralanma incinme ve sakatlıkların **müsabaka doktoru** tarafından belgelendirilmesi gerekmektedir.

Yedek sporcular, takımın program kaydığı sırada Buz Pisti Başhakem Yardımcısının (Assistant Referee at Ice) yanında patenleri ve yarışma kıyafetleri giyilmiş biçimde hazır bulunmak zorundadırlar.

Kısa program ve uzun program performansının hemen öncelerinde her takım, kendinden önce yarışan takımın puanları anons edilene kadar Buz Pisti Başhakem Yardımcısının (Assistant Referee Ice - ARI-) yönlendirmesiyle ısınma yapmak üzere buz kullanabilir. Bu süre, minimum 1 dakika olacaktır. Yarışmanın ilk takımı için ise 2 dakika olacaktır.

Buzda programını sunmak üzere takım adının seyirciye anons edilmesiyle beraber takımlar, **30 saniye** süre içerisinde program başlangıç konumlarını almak zorundadırlar. Aksi takdirde Başhakem tarafından **-1.0** ceza puanı uygulanır. Bu sürenin 1 dakikayı geçmesi durumunda, takım diskalifiye edilir. Takımlar performanslarına başlamadan seyirciyi selamlayamazlar. Selamlama ancak performans sonunda seyirciye teşekkür amacıyla yapılabilir. Takımların performanslarından sonra buz terk etmeleri 30 saniyeyi aşmamalıdır.

Bir takımın maksimum %50 sayıda patencisi, aynı kulübün bir başka takımında yarışmacı olarak yer alabilir.

İlgil kategoriler için test gerekliliği var ise bu gerekliliği yerine getiren takımlar yarışmaya katılabilecektir.

Türkiye'nin yurt dışında temsiline istinaden milli takım statüsü verilebilmesinde dikkate alınacak kategoriler, Junior ve Senior kategorileridir.

B3. Diğer Kurallar

Bu bildiri ISU kuralları, bildirimleri ve talimatnamelerine uygun olarak hazırlanmıştır. Bu talimatnamede belirtilmeyen diğer tüm hususlar hakkında güncel ISU kural, bildiri ve talimatnameleri geçerlidir.

B4. Program Elementleri

Kategorilere göre gerekli elementler aşağıda yer almaktadır. Elementlerin program içerisindeki icra edilme sıralamasına yönelik belli bir sıralama zorunluluğu yoktur. İsteyen takım istediği elementle programına başlayabilir. İstediği elementle bitirebilir.

PRE-JUVENILE KATEGORİSİ SERBEST PROGRAM ELEMENTLERİ

1. ARTISTIC ELEMENT – CIRCLE

2. INTERSECTION ELEMENT

* pi (Point of Intersection) yapılması opsiyoneldir.

3. LINEAR ELEMENT - LINE

4. MOVE ELEMENT

* 2 farklı fm (free skating move)'e kadar yapılabilir.

5. IVOTING ELEMENT- BLOCK

6. TRAVELING ELEMENT

JUVENILE KATEGORİSİ SERBEST PROGRAM ELEMENTLERİ

1. ARTISTIC ELEMENT – CIRCLE

2. INTERSECTION ELEMENT

* pi (Point of Intersection) yapılması opsiyoneldir.

3. LINEAR ELEMENT - LINE

4. MOVE ELEMENT

* 2 farklı fm (free skating move)'e kadar yapılabilir.

5. IVOTING ELEMENT- BLOCK

6. TRAVELING ELEMENT

BASIC NOVICE KATEGORİSİ SERBEST PROGRAM ELEMENTLERİ

7. ARTISTIC ELEMENT – CIRCLE

8. INTERSECTION ELEMENT

* pi (Point of Intersection) yapılması opsiyoneldir.

9. LINEAR ELEMENT - LINE

10. MOVE ELEMENT

* 2 farklı fm (free skating move)'e kadar yapılabilir.

11. IVOTING ELEMENT- BLOCK

12. TRAVELING ELEMENT

ADVANCED NOVICE KATEGORİSİ SERBEST PROGRAM ELEMENTLERİ

1. INTERSECTION ELEMENT

* pi yapılması opsiyoneldir.

2. MOVE ELEMENT

* 2 farklı fm (free skating move)'e kadar yapılabilir.

3. NO HOLD ELEMENT

*Element en az bir Twizzle içermelidir.

* Step sequence (adım dizisi) yapmak opsiyoneldir. Yapıldığı takdirde puanlanacaktır.

4. SYNCHRONIZED SPIN ELEMENT

5. TRAVELING ELEMENT

Ek olarak aşağıda yer alan artistik element seçeneklerinden biri seçilecektir.

6. **ARTISTIC ELEMENT - BLOCK** veya
ARTISTIC ELEMENT - CIRCLE
veya
ARTISTIC ELEMENT - LINE
veya
ARTISTIC ELEMENT - WHEEL

MIXED AGE KATEGORİSİ SERBEST PROGRAM ELEMENTLERİ 1.

INTERSECTION ELEMENT

* pi yapılması opsiyoneldir.

2. MOVE ELEMENT

* 2 farklı fm'e kadar yapılabilir.

3. NO HOLD ELEMENT

* Step sequence (adım dizisi) yapmak opsiyoneldir.

4. PIVOTING ELEMENT - BLOCK

5. SYNCHRONIZED SPIN ELEMENT

6. TWIZZLE ELEMENT

Ek olarak aşağıda yer alan artistik element seçeneklerinden biri seçilecektir.

7. **ARTISTIC ELEMENT - CIRCLE** veya
ARTISTIC ELEMENT - WHEEL

JUNIOR KATEGORİSİ KISA PROGRAM ELEMENTLERİ

1. INTERSECTION ELEMENT

* Triangle Intersection yapılacaktır.

* pi yapmak zorunludur.

2. MOVE ELEMENT

* Tek tip fm yapılmasına izin verilmektedir.

* Tüm patenciler tarafından aynı fm yapılmalıdır.

* Farklı ayaklar kabul edilir.

3. NO HOLD ELEMENT

* Featurelar zorunludur.

* Sadece featurelar sayılacaktır.

* Maksimum sB call edilecektir.

4. PIVOTING ELEMENT - BLOCK

* 3 line biçimde yapılması zorunludur.

5. TWIZZLE ELEMENT

NOT : No Hold Element ve Twizzle Element birbirinin arkasından **yapılmayabilir.**

JUNIOR KATEGORİSİ SERBEST PROGRAM ELEMENTLERİ

1. CREATIVE ELEMENT - LIFT

2. & 3. İki Farklı INTERSECTION ELEMENT

*Triangle Intersectiona seçenek olarak izin vermemektedir.

* Pi yapılması opsiyoneldir.

4. LINEAR ELEMENT - LINE

5. NO HOLD ELEMENT

* Step sequence, Additional Feature, zorunludur.

* Sadece Step sequence, Additional Feature, sayılacaktır.

* * Maksimum NHEB call edilecektir. Featurelar zorunlu değildir.

6. SYNCHRONIZED SPIN ELEMENT

7. TRAVELLING ELEMENT

Ek olarak 8. numarada listelenen Move Element veya Pair Element seçeneklerinden biri seçilecektir.

8. MOVE ELEMENT

* Maksimum iki farklı fme izin verilmektedir.

veya

PAIR ELEMENT

SENIOR KATEGORİSİ KISA PROGRAM ELEMENTLERİ

1. INTERSECTION ELEMENT

* Whip Intersection yapılmalıdır.

* Pi yapmak zorunludur.

2. MOVE ELEMENT

* Tek tip fm yapılmasına izin verilmektedir.

* Tüm patenciler tarafından aynı fm yapılmalıdır.

* Farklı ayaklar kabul edilir.

3. NO HOLD ELEMENT

* Step sequence, Additional Feature, zorunludur.

* Sadece Step sequence, Additional Feature, sayılacaktır.

* Maksimum NHEB call edilecektir. Featurelar zorunlu değildir.

4. TWIZZLE ELEMENT

Ek olarak 5. numarada listelenen Artistic Element seçeneklerinden biri seçilecektir.

5. ARTISTIC ELEMENT - CIRCLE veya

ARTISTIC ELEMENT - WHEEL

SENIOR KATEGORİSİ SERBEST PROGRAM ELEMENTLERİ

1. CREATIVE ELEMENT – GROUP LIFT

2. GROUP LIFT ELEMENT

3. & 4. İki Farklı INTERSECTION ELEMENT

*Whip Intersectiona seçenek olarak izin vermemektedir.

* Pi yapılması opsiyoneldir.

5. MOVE ELEMENT

* 2 farklı fm'e kadar yapılabilir.

6. NO HOLD ELEMENT

- * Featurelar zorunludur.
- * Sadece featurelar sayılacaktır.
- * Maksimum sB call edilecektir.

7. PAIR ELEMENT

8. PIVOTING ELEMENT – BLOCK

9. SYNCHRONIZED SPIN ELEMENT

Ek olarak 10. numarada yer alan Artistik veya Mixed Element seçeneklerinden biri seçilecektir.

10. ARTISTIC ELEMENT - BLOCK veya

ARTISTIC ELEMENT – CIRCLE

veya

ARTISTIC ELEMENT - LINE

veya

ARTISTIC ELEMENT – WHEEL

veya

MIXED ELEMENT

SENIOR ELITE KATEGORİSİ KISA PROGRAM ELEMENTLERİ

1. INTERSECTION ELEMENT

- * Angled Intersection yapılmalıdır.
- * Pi yapmak zorunludur.

2. MOVE ELEMENT

- * Tek tip fm yapılmasına izin verilmektedir.
- * Tüm patenciler tarafından aynı fm yapılmalıdır.
- * Farklı ayaklar kabul edilir.

3. NO HOLD ELEMENT

- * Step sequence, Additional Feature, zorunludur.
- * Sadece Step sequence, Additional Feature, sayılacaktır.

Maksimum NHEB call edilecektir (Featurelar zorunlu değildir)

4. PIVOTING ELEMENT – LINE

- * İki paralel line olarak yapılmalıdır.

5. TRAVELING ELEMENT

- * Sadece Wheel yapılabilir.
- * 3 kol olması gereklidir.
- * Feature; 2 farklı element şekline izin verilmemektedir.

SENIOR ELITE KATEGORİSİ SERBEST PROGRAM ELEMENTLERİ

1. CREATIVE ELEMENT – GROUP LIFT

2. GROUP LIFT ELEMENT

3. INTERSECTION ELEMENT

- *Angled veya Whip Intersectiona seçenek olarak izin verilmemektedir.

* Pi yapılması opsiyoneldir

4. MOVE ELEMENT

* 2 farklı fm'e kadar yapılabilir.

5. NO HOLD ELEMENT

* Featurelar zorunludur.

* Sadece featurelar sayılacaktır.

* Maksimum sB call edilecektir.

6. PAIR ELEMENT

7. ROTATING ELEMENT – CIRCLE

8. SYNCHRONIZED SPIN ELEMENT

9. TWIZZLE ELEMENT

Ek olarak 10. numarada yer alan Artistik Element seçeneklerinden biri seçilecektir

10. ARTISTIC ELEMENT - BLOCK veya

ARTISTIC ELEMENT – CIRCLE

veya

ARTISTIC ELEMENT - LINE

veya

ARTISTIC ELEMENT – WHEEL

Not: No Hold Element ve Twizzle Element birbirinin arkasından **yapılmayabilir.**