



TÜRKİYE BUZ PATENİ FEDERASYONU

2024-2025 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. 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 buldukları Gençlik ve Spor İl Müdürlüklerinden alacakları “Kafile Onay Yazılarını” yarışma özel talimatında belirtilen tarihe kadar Federasyona ibraz etmek zorundadırlar.

A3. Akreditasyon

Yarışmaya katılacak sporcu, idareci ve antrenörler Federasyon tarafından akredite edilir. Akreditasyon şartları ve detayları Federasyonun web sitesinde yayınlanacak ilgili yarışmaya 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 yarışma boyunca acil yardım servisini hazır bulunduracaktır.

A5. İtirazlar

İtirazlar yazılı olarak yalnızca “Başhakeme” yapılır. İtiraz dilekçesi ile **1.150,00 TL** (Bin Yüz Elli 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. Yarışma esnasında ve yarışma sonrasında 24 saat içerisinde sadece kulüp antrenörleri veya kulüp yöneticileri itiraz edebilir.

A6. Antrenmanlar

Yarışmaya katılacak tüm takımlara yarışma 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 anonsun başlanmasından 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 anonsun başlanmasından 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 bağlı oldukları İl Milli Eğitim Müdürlükleri ile irtibata geçmelidirler. Yaşanacak gecikme ve olumsuzluklardan federasyonumuz sorumlu değildir.

A8. Mali Konular

Yarışmaya 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 2024 itibariyle 10 yaşını doldurmamış patenciler bu kategoride kayabilir (1 Temmuz 2014'ten sonra doğanlar).	3:00 (+/-10)	12-16 + maks. 4 yedek
Juvenile	Yarışma tarihinden önceki 1 Temmuz 2024 itibariyle 13 yaşını doldurmamış patenciler bu kategoride kayabilir (1 Temmuz 2011'dan sonra doğanlar).	3:00 (+/-10)	12-16 + maks. 4 yedek
Basic Novice	Yarışma tarihinden önceki 1 Temmuz 2024 itibariyle 10 yaşını doldurmuş ancak 16 yaşını doldurmamış patenciler bu kategoride kayabilir (1 Temmuz 2008 - 1 Temmuz 2014 arası doğanlar).	3:00 (+/-10)	12-16 + maks. 4 yedek
Advanced Novice	Yarışma tarihinden önceki 1 Temmuz 2024 itibariyle 10 yaşını doldurmuş ancak 16 yaşını doldurmamış patenciler bu kategoride kayabilir (1 Temmuz 2008 - 1 Temmuz 2014 arası doğanlar).	3:00 (+/-10)	12-16 + maks. 4 yedek
Mixed Age	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 2024 itibariyle 13 yaşını doldurmuş ancak 19 yaşını doldurmamış patenciler bu kategoride kayabilir. (1 Temmuz 2005'ten sonra; ancak 1 Temmuz 2011'dan önce doğanlar)	Kısa Prog: maks. 2:50 Serbest Prog: 3:30 (+/-10)	12-16 + maks. 4 yedek

Senior	Yarıřmadan önceki 1 Temmuz 2024 itibariyle 17 yařını 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 12	Yarıřmadan önceki 1 Temmuz 2024 itibariyle 17 yařını 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'ten az olmayan; 12 kişi kayma zorunluluğu olan kategoriler 11'den az olmayan patenci sayısı ile yarışmaya iřtiraki yapılabilir. Bu yaralanma incinme ve sakatlıkların **müşabaka 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 at 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 farklı bir kategorideki bir başka takımında yarışmacı olarak yer alabilir.

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

Junior ve Senior kategorilerinde yarışan takımların Türkiye'yi ISU Dünya Senkronize Buz Pateni Şampiyonalarında temsil edebilmeleri için sağlamaları gereken koşullar 30.07.2024 tarihinde yayımlanan 2657 numaralı ISU Talimatnamesinde belirtilmiştir. Bu talimatnameye göre Junior ve

Senior kategorisinde yarışan takımların Türkiye'yi ISU Dünya Senkronize Buz Pateni Şampiyonalarında temsil edebilmeleri için kısa ve uzun programlardan alınması gereken toplam teknik puanlardan oluşan aşağıdaki "Birleşik Toplam Element Puanları (Combined Total Elements Scores-CTES)" belirlenmiştir. İlgili puanların devam eden sezon (2024/25) ve bir önceki sezon (2023/24) içerisinde uluslararası bir şampiyonadan elde edilmesi zorunluluğu bulunmaktadır.

ISU Dünya Senkronize Buz Pateni Şampiyonası 2025 (Senior kategori için)

CTES: 43

ISU Junior Senkronize Buz Pateni Şampiyonası 2025 (Junior kategori için)

CTES: 35

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 – LINE

2. INTERSECTION ELEMENT

* pi (Point of Intersection) yapılması opsiyoneldir, yapıldığı takdirde call edilecektir.

3. LINEAR ELEMENT – BLOCK

4. MOVE ELEMENT

* Maksimum 2 farklı fm (free skating move) yapılabilir.

5. SYNCHRONIZED SPIN ELEMENT

* Maksimum SySp1 call edilecektir.

* Feature olarak "Same Spin" yapılması zorunludur.

6. TRAVELING ELEMENT

JUVENILE KATEGORİSİ SERBEST PROGRAM ELEMENTLERİ

1. ARTISTIC ELEMENT – LINE

2. INTERSECTION ELEMENT

* pi (Point of Intersection) yapılması opsiyoneldir, yapıldığı takdirde call edilecektir.

3. LINEAR ELEMENT – BLOCK

4. MOVE ELEMENT

* Maksimum 2 farklı fm (free skating move) yapılabilir.

5. SYNCHRONIZED SPIN ELEMENT

* Maksimum SySp1 call edilecektir.

* Feature olarak "Same Spin" yapılması zorunludur.

6. TRAVELING ELEMENT

BASIC NOVICE KATEGORİSİ SERBEST PROGRAM ELEMENTLERİ

1. ARTISTIC ELEMENT – LINE

2. INTERSECTION ELEMENT

* pi (Point of Intersection) yapılması opsiyoneldir, yapıldığı takdirde call edilecektir.

3. LINEAR ELEMENT – BLOCK

4. MOVE ELEMENT

* Maksimum 2 farklı fm (free skating move) yapılabilir.

5. SYNCHRONIZED SPIN ELEMENT

* Maksimum SySp1 call edilecektir.

* Feature olarak “Same Spin” yapılması zorunludur.

6. TRAVELING ELEMENT

ADVANCED NOVICE KATEGORİSİ SERBEST PROGRAM ELEMENTLERİ

1. INTERSECTION ELEMENT

* pi (Point of Intersection) yapılması opsiyoneldir, yapıldığı takdirde call edilecektir.

2. MOVE ELEMENT

* Maksimum 4 farklı fm (free skating move) yapılabilir.

* Sadece 2 farklı fm aynı anda yapılabilir.

3. NO HOLD ELEMENT

* Kapalı block şeklinde yapılması zorunludur.

* Feature’lar ve dahil edilirse Additional Feature (Step Sequence) call edilecektir.

4. SYNCHRONIZED SPIN ELEMENT

5. TRAVELING ELEMENT

Ek olarak aşağıda yer alan LINEAR ELEMENT seçeneklerinden biri seçilecektir.

6. LINEAR ELEMENT – BLOCK veya

LINEAR ELEMENT – LINE

MIXED AGE KATEGORİSİ SERBEST PROGRAM ELEMENTLERİ

1. INTERSECTION ELEMENT

* pi (Point of Intersection) yapılması opsiyoneldir, yapıldığı takdirde call edilecektir.

2. MOVE ELEMENT

* Maksimum 4 farklı fm (free skating move) yapılabilir.

* Sadece 2 farklı fm aynı anda yapılabilir.

3. NO HOLD ELEMENT

* Kapalı block (Closed Block) şeklinde yapılması zorunludur.

* Feature’lar ve dahil edilirse Additional Feature (Step Sequence) call edilecektir.

- Maksimum s2 call edilecektir.

4. PIVOTING ELEMENT – BLOCK

5. SYNCHRONIZED SPIN ELEMENT

6. TWIZZLE ELEMENT

Ek olarak aşağıda yer alan ARTISTIC ELEMENT seçeneklerinden biri seçilecektir.

7. ARTISTIC ELEMENT – CIRCLE veya

ARTISTIC ELEMENT – WHEEL

JUNIOR KATEGORİSİ KISA PROGRAM ELEMENTLERİ

1. INTERSECTION ELEMENT

- * Whip Intersection yapılacaktır.
- * pi yapılması zorunludur.

2. MOVE ELEMENT

- * Group D Feature'ları kullanılırsa, Block Feature yapılması zorunludur.
- * Tüm patenciler aynı fm ile başlamalıdır.
 - Farklı ayaklar kabul edilir.
- * İkinci fm'e sadece Feature kapsamında ise izin verilir.

3. NO HOLD ELEMENT

- * Açık block (Open Block) şeklinde yapılması zorunludur.
- * Feature'lar zorunludur.
- * Maksimum sB call edilecektir.

4. PIVOTING ELEMENT – BLOCK

- * 3 line biçiminde yapılması zorunludur.
- * Line dizilimleri olabildiğince eşit olmalıdır.

5. TWIZZLE ELEMENT

JUNIOR KATEGORİSİ SERBEST PROGRAM ELEMENTLERİ

1. CREATIVE ELEMENT – GROUP LIFT

2. & 3. İki Farklı INTERSECTION ELEMENT

- * Whip Intersection'a seçenek olarak izin verilmemektedir.
- * pi yapıldığı takdirde call edilecektir.

Aşağıda yer alan ARTISTIC ELEMENT seçeneklerinden biri seçilecektir.

4. ARTISTIC ELEMENT – BLOCK veya ARTISTIC ELEMENT – LINE

5. NO HOLD ELEMENT

- * Kapalı block (Closed Block) şeklinde yapılması zorunludur.
- * Maksimum NHEB call edilecektir.
- * Additional Feature – Step Sequence yapıldığı takdirde call edilecektir.

6. SYNCHRONIZED SPIN ELEMENT

7. TRAVELING ELEMENT

Ek olarak 8. numarada listelenen MOVE ELEMENT veya PAIR ELEMENT seçeneklerinden biri seçilecektir.

8. MOVE ELEMENT

- * Maksimum 4 farklı fm yapılabilir.
- * Sadece 2 farklı fm aynı anda yapılabilir.

veya

PAIR ELEMENT

SENIOR/ SENIOR ELITE 12 KATEGORİSİ KISA PROGRAM ELEMENTLERİ

1. INTERSECTION ELEMENT

- * Angled Intersection yapılmalıdır.
- * pi yapılması zorunludur.

2. MOVE ELEMENT

- * Group D Feature'ları kullanılırsa, Block Feature yapılması zorunludur.
- * Tüm patenciler aynı fm ile başlamalıdır.

- Farklı ayaklar kabul edilir.
- * İkinci fm'e sadece Feature kapsamında ise izin verilir.
- 3. NO HOLD ELEMENT**
 - * Kapalı block (Closed Block) şeklinde yapılması zorunludur.
 - * Feature'ların yapılmasına izin verilmemektedir.
 - Maksimum NHEB call edilecektir.
 - * Additional Feature – Step Sequence yapılması zorunludur.
- 4. SYNCHRONIZED SPIN ELEMENT**
- 5. TRAVELING ELEMENT**

SENIOR/ SENIOR ELITE KATEGORİSİ SERBEST PROGRAM ELEMENTLERİ

Aşağıda yer alan ARTISTIC ELEMENT seçeneklerinden biri seçilecektir.

- 1. ARTISTIC ELEMENT – CIRCLE veya ARTISTIC ELEMENT – WHEEL**
- 2. CREATIVE ELEMENT – LIFT**
- 3. GROUP LIFT ELEMENT**
- 4. & 5. İki Farklı INTERSECTION ELEMENT**
 - * Angled Intersection'a seçenek olarak izin verilmemektedir.
 - * Intersection Elementleri herhangi bir sıra ile yapılabilir.
 - * Intersection no.1: pi yapıldığı takdirde call edilecektir.
 - * Intersection no.2: Axis of Intersection'da pi dışında bir movement (individual fe/fm, pair fe/fm, rotasyonlar) yapılması zorunludur.
 - Maksimum piB call edilecektir.
- 6. MOVE ELEMENT**
 - * Maksimum 4 farklı fm yapılabilir.
 - * Sadece 2 farklı fm aynı anda yapılabilir.
 - * Group D Feature'ları kullanılırsa, Block Feature'a seçenek olarak izin verilmemektedir.
- 7. NO HOLD ELEMENT**
 - * Kapalı block (Closed Block) veya açık block (Open Block) şeklinde yapılması zorunludur.
 - * Feature'lar yapıldığı takdirde call edilecektir.
 - * Maksimum sB call edilecektir.
- 8. PAIR ELEMENT**
- 9. PIVOTING ELEMENT – BLOCK**
 - * Piramit veya Elmas şeklinde kapalı block (Closed Block) olarak yapılmalıdır.
- 10. TWIZZLE ELEMENT**