



TÜRKİYE BUZ PATENİ FEDERASYONU

2026-2027 SEZONU

SENKRONİZE BUZ PATENİ BRANŞI YARIŞMA KURALLARI

A. GENEL KURALLAR

A1. Yarışma Tarihleri ve Yarışmanın 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 yayımlanacak 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 bulundukları 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 yayımlanacak 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 2.200 TL (İkibinikiyüzTürkLirası) 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. *(Revize edilmiştir.)*

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 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 bağlı bulundukları 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
NOVICE			
Pre-Juvenile	Yarışma tarihinden önceki 1 Temmuz 2026 itibariyle 10 yaşını doldurmamış patenciler bu kategoride kayabilir (1 Temmuz 2016'dan sonra doğanlar).	3:00 (+/-10)	9-16 + maks. 4 yedek
Juvenile	Yarışma tarihinden önceki 1 Temmuz 2026 itibariyle 13 yaşını doldurmamış patenciler bu kategoride kayabilir (1 Temmuz 2013'ten sonra doğanlar).	3:00 (+/-10)	9-16 + maks. 4 yedek
Basic Novice	Yarışma tarihinden önceki 1 Temmuz 2026 itibariyle 10 yaşını doldurmuş ancak 16 yaşını doldurmamış patenciler bu kategoride kayabilir (1 Temmuz 20010 - 1 Temmuz 2016 arası doğanlar).	3:00 (+/-10)	9-16 + maks. 4 yedek
Advanced Novice	Yarışma tarihinden önceki 1 Temmuz 2026 itibariyle 10 yaşını doldurmuş ancak 16 yaşını doldurmamış patenciler bu kategoride kayabilir (1 Temmuz 2010 - 1 Temmuz 2016 arası doğanlar).	3:00 (+/-10)	9-16 + maks. 4 yedek
SYNCHRO 12-16			
Mixed Age	Yaş sınırlaması yoktur. Yarışma tarihinden önceki 1 Temmuz itibariyle her yaştan patenciler bu kategoride kayabilirler.	3:30 (+/-10)	12-16 + maks. 4 yedek
Junior	Yarışma tarihinden önceki 1 Temmuz 2026 itibariyle 13 yaşını doldurmuş ancak 19 yaşını doldurmamış patenciler bu kategoride kayabilir (1 Temmuz 2007'den sonra; ancak 1 Temmuz 2013'ten önce doğanlar).	Kısa Prog: maks. 2:50 Serbest Prog: 3:30 (+/-10)	12-16 + maks. 4 yedek

Senior	Yarışmadan önceki 1 Temmuz 2026 itibariyle 17 yaşını doldurmuş patenciler bu kategoride yarışabilirler (1 Temmuz 2009 tarihi ve öncesinde doğmuş olanlar).	Kısa Prog: maks. 2:50 Serbest Prog: 4:00 (+/-10)	12-16 + maks. 4 yedek
SYNCHRO 9			
Junior	Yarışma tarihinden önceki 1 Temmuz 2026 itibariyle 13 yaşını doldurmuş ancak 19 yaşını doldurmamış patenciler bu kategoride kayabilir (1 Temmuz 2007'den sonra; ancak 1 Temmuz 2013'ten önce doğanlar).	Başlangıç turu: maks. 3:30 Yarı final: maks. 2:40 Final turu: maks. 3:30	9 + maks. 1 yedek (Erkek sporcu olmayacaktır.)
Senior	Yarışmadan önceki 1 Temmuz 2026 itibariyle 17 yaşını doldurmuş patenciler bu kategoride yarışabilirler (1 Temmuz 2009 tarihi ve öncesinde doğmuş olanlar).	Başlangıç turu: maks. 3:30 Yarı final: maks. 2:40 Final turu: maks. 3:30	9 + maks. 1 yedek (Erkek sporcu olmayacaktır.)

B2. Takım Listeleri ve Yarışma Kuralları

Synchro 12-16 Kategorileri

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 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 at Ice - ARI) yönlendirmesiyle ısınma yapmak üzere buzu 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 buzı terk etmeleri 30 saniyeyi aşmamalıdır.

Bir takımın maksimum 1/4'ü sayıdaki patencisi, aynı kulübün farklı bir kategorideki bir başka takımında yarışmacı olarak yer alabilir. Örneğin;

* 16 kişilik bir takımda 4 patenci,

* 12-15 kişilik bir takımda 3 patenci,* 9-11 kişilik bir takımda 2 patenci.

Bir patenci aynı kulüp içerisinde en fazla 2 takımda yarışabilir.

Synchro 9 Kategorileri

Synchro 9 kategorisi yarışmalarına katılım için ön koşul olarak, detayları ve uygulama esasları Türkiye Buz Pateni Federasyonu tarafından ileri bir tarihte ilan edilecek olan zorunlu bir yeterlilik testi uygulanacaktır. İlgili müsabakalara yalnızca bu testten başarıyla geçen sporculardan oluşan takımların katılımına izin verilecektir (Artistik Buz Pateni Senior ve Junior testlerini geçmiş olan sporcularda bu şart aranmayacaktır).

Antrenmanlar

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

Resmi antrenmanlar için, yarışma sabahında her bir kategoriye en az 10 dakikalık antrenman buzı tahsis edilecektir. Bu resmi antrenman seanslarında takımın yarışma müziği (veya müzikleri); Yarı Final ve Final için bir kez, Başlangıç Turları için ise iki kez olmak üzere her defasında kesintisiz olarak çalınacaktır. Resmi antrenman seansları boyunca başka hiçbir müzik çalınmayacaktır.

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

Takım Listeleri ve Yarışma Kuralları

Synchro 9 kategorileri için en fazla 1 adet yedek patenci **resmi takım listesinde** bulunabilir. Synchro 9 Junior ve Synchro 9 Senior kategorilerinde yarışacak takımlar için toplamda bir takımda **federasyona resmi bildirim açısından yedekler dahil en fazla 10 patenci bulunabilir**. Örneğin, 9 kişi kayacak takımlar, maksimum 1 yedek bulundurarak 10 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 9 kişi kayma zorunluluğu olan kategoriler, 8'den az olmayan patenci sayısı ile yarışmaya iştiraki yapılabilir. Bu yaralanma incinme ve sakatlıkların **müsabaka doktoru** tarafından belgelendirilmesi gerekmektedir.

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

Performanslarının hemen öncesinde her takım, kendinden önce yarışan takımın puanları anons edilene kadar Buz Pisti Başhakem Yardımcısının (Assistant Referee at Ice - ARI) yönlendirmesiyle ısınma yapmak üzere buzı kullanabilir. Her takıma, başlama anonsu yapılmadan önce 1 dakikalık

ısınama süresi verilir. Isınma süresinin bitiminde, buzda programını sunmak üzere takım adının seyirciye anons edilmesiyle beraber takımlar, **30 saniye** süre içerisinde program başlangıç konumlarını almak ve başhakeme işaret vermek zorundadırlar. Aksi takdirde Başhakem tarafından final puanından düşölmek üzere **-1.0** ceza puanı uygulanır. Başlama anonsundan itibaren 60 saniye geçmiş olmasına rağmen takım hala başlangıç pozisyonunu almamışsa, takım yarışmadan çekilmiş sayılır. Takımlar performanslarına başlamadan seyirciyi selamlayamazlar. Selamlama ancak performans sonunda seyirciye teşekkür amacıyla yapılabilir. Takımların performanslarından sonra buzı terk etmeleri 30 saniyeyi aşmamalıdır. Ayrıca yarışma esnasında öngörölemeyen sebeplerle 10 dakikadan uzun süren bir kesinti (duraklama) meydana gelmesi durumunda, ilgili takıma veya takımlara ikinci bir ısınma süresi hakkı tanınacaktır.

Aynı kulübün Synchro 12-16 kategorilerinde yarışan sporcular, yaş ve test gerekliliklerini sağlamaları koşuluyla Synchro 9 kategorilerinde de yarışabilirler.

Genel Hükömler ve ISU Kurallarına Uygunluk

Şu ana kadar yayımlanmış olan ve özellikle “Synchro 9” kategorisi için geçerli kabul edilen güncel ISU kural ve referans belgeleri aşağıda listelenmiştir:

- ISU 2025 Tüzüğü (ISU Constitution 2025)
- ISU Yarışma ve Etkinlik Kuralları (ISU Competition and Event Regulations – CER)
- ISU Senkronize Buz Pateni Spor Kuralları (ISU Synchronized Skating Sport Rules)
- ISU Bildirisi 2784 – Synchro 9 için WBP (ISU Communication 2784 – Well Balanced Program for Synchro 9)
- Spor Kurallarında Listelenen Temel Gereksinimler (SYS Sport Rules Genel kurallar: Bölüm 1, Sayfa 1-49; Synchro 9: Bölüm 3, Sayfa 70-78)

Synchro 9 yeni bir kategori olduğundan, bu kategoriye ait tüm kural kitapçıkları ve yönergeler ISU tarafından henüz tam kapsamlı olarak yayımlanmamıştır. Sezon içerisinde ISU tarafından yeni kurallar, güncellemeler veya kural açıklamaları yayımlanması muhtemeldir. Bu talimatnamede yazılı olmasa dahi, ISU tarafından yayımlanacak olan yeni kurallar ve bildiriler doğrudan geçerli ve bağlayıcı olacaktır. ISU tarafından sezon içinde yayımlanan tüm güncel kural, bildiri ve açıklamaları takip etmek ve bunlara uygun hareket etmek tamamen antrenörlerin ve takım yöneticilerinin sorumluluğundadır.

Türkiye Buz Pateni Federasyonu, gerekli gördüğü takdirde, yeni yayımlanacak ISU kurallarına istinaden veya kendi idari tasarrufu kapsamında bu talimatnamede tek taraflı olarak değişiklik yapma hakkını saklı tutar.

Synchro 9 kategorisi yapısal olarak 3 ayrı turdan oluşmaktadır ve bu talimatnamede her 3 programın da gereklilikleri detaylandırılmıştır. Ancak Türkiye Buz Pateni Federasyonu; yarışma öncesinde resmi olarak duyurmak kaydıyla, yarışma takvimi ve organizasyonun durumuna göre söz konusu turların kısmen veya tamamen yarışma programına dahil edilmesine karar verme yetkisine sahiptir.

B3. Diğer Kurallar

Bu talimatname, Uluslararası Paten Birliği (ISU) kural, bildiri ve yönetmeliklerine uygun olarak hazırlanmıştır. Bu talimatnamede açıkça belirtilmeyen diğer tüm hususlarda ve metin içerisinde geçen veya geçmeyen tüm tanımlamalar ile hareketlerin temel gereksinimleri için güncel ISU kural, bildiri ve yönetmelikleri esas alınacaktır.

B4. Program Elementleri

Synchro 12-16 Kategorileri

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. İsteddiği elementle bitirebilir.

PRE-JUVENILE KATEGORİSİ SERBEST PROGRAM ELEMENTLERİ

- 1. ARTISTIC ELEMENT – LINE**
- 2. INTERSECTION ELEMENT**
 - * Additional Feature – pi yapıldığı takdirde call edilecektir.
- 3. LINEAR ELEMENT – BLOCK**
 - * Bir kapalı block (Closed Block) şeklinde yapılması zorunludur.
- 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**
 - * Additional Feature – pi yapıldığı takdirde call edilecektir.
- 3. LINEAR ELEMENT – BLOCK**
 - * Bir kapalı block (Closed Block) şeklinde yapılması zorunludur.
- 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**
 - * Additional Feature – pi yapıldığı takdirde call edilecektir.
- 3. LINEAR ELEMENT – BLOCK**
 - * Bir kapalı block (Closed Block) şeklinde yapılması zorunludur.
- 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

* Additional Feature – pi yapıldığı takdirde call edilecektir.

2. MOVE ELEMENT

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

3. NO HOLD ELEMENT

* Bir kapalı block (Closed Block) şeklinde yapılması zorunludur.

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

* Her iki dönüş yönünde de birer Twizzle hareketi yapılmalıdır.

4. SYNCHRONIZED SPIN ELEMENT

5. TRAVELING ELEMENT

6. PIVOTING ELEMENT – BLOCK

MIXED AGE KATEGORİSİ SERBEST PROGRAM ELEMENTLERİ

1. ARTISTIC ELEMENT – CIRCLE OR WHEEL

2. INTERSECTION ELEMENT

* Additional Feature – pi yapıldığı takdirde call edilecektir.

3. MOVE ELEMENT

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

- Sadece 2 farklı fm aynı anda yapılabilir.

4. NO HOLD ELEMENT

* Bir kapalı block (Closed Block) şeklinde yapılması zorunludur.

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

- Maksimum s2 call edilecektir.

5. PIVOTING ELEMENT – BLOCK

* Bir kapalı block (Closed Block) şeklinde yapılması zorunludur.

6. PAIR ELEMENT

7. TWIZZLE ELEMENT

JUNIOR KATEGORİSİ KISA PROGRAM ELEMENTLERİ

1. INTERSECTION ELEMENT

* Angled Intersection yapılacaktır.

* Additional Feature – pi yapılması zorunludur.

2. MOVE ELEMENT

* Tüm patenciler aynı fm pozisyonu ile başlamalıdır.

- Farklı ayaklar kabul edilir.

* İkinci fm'e sadece Feature kapsamında ise izin verilir.

- Sadece 2 farklı fm aynı anda yapılabilir.

3. NO HOLD ELEMENT

* Bir block şeklinde yapılması zorunludur.

* Feature'lar zorunludur ve sadece açık block'ta yapıldığı takdirde sayılacaktır.

* Maksimum sB call edilecektir.

4. PIVOTING ELEMENT – BLOCK

* Line dizilimleri olabildiğince eşit olacak şekilde 4 line biçiminde bir kapalı block (Closed Block) olarak yapılmalıdır.

5. TWIZZLE ELEMENT

JUNIOR KATEGORİSİ SERBEST PROGRAM ELEMENTLERİ

- 1. CREATIVE DANCE ELEMENT**
- 2. CREATIVE ELEMENT – GROUP LIFT(S)**
- 3. INTERSECTION ELEMENT**
 - * Additional Feature – pi yapıldığı takdirde call edilecektir.
- 4. NO HOLD ELEMENT**
 - * Bir kapalı block (Closed Block) şeklinde yapılması zorunludur.
 - * Feature’ların yapılmasına izin verilmemektedir (aşağıda belirtilenler dışında)
 - Diyagonal patern, Non-listed Jumps & bir tam turdan daha az tur içeren Jump’lar ceza uygulanmaksızın yapılabilir.
 - * Additional Feature – Step Sequence yapılması zorunludur.
 - * Maksimum NHEB call edilecektir.
- 5. PAIR ELEMENT**
- 6. SYNCHRONIZED SPIN ELEMENT**
- 7. TRAVELING ELEMENT**

SENIOR KATEGORİSİ KISA PROGRAM ELEMENTLERİ

- 1. INTERSECTION ELEMENT**
 - * Whip Intersection yapılmalıdır.
 - * Additional Feature – pi yapılması zorunludur.
- 2. MOVE ELEMENT**
 - * Tüm patenciler aynı fm pozisyonu ile başlamalıdır.
 - Farklı ayaklar kabul edilir.
 - * İkinci fm’e sadece Feature kapsamında ise izin verilir.
 - Sadece 2 farklı fm aynı anda yapılabilir.
 - * Block Feature yapılması zorunludur.
- 3. NO HOLD ELEMENT**
 - * Bir kapalı block (Closed Block) şeklinde yapılması zorunludur.
 - * Feature’ların yapılmasına izin verilmemektedir (aşağıda belirtilenler dışında)
 - Diyagonal patern, Non-listed Jumps & bir tam turdan daha az tur içeren Jump’lar ceza uygulanmaksızın yapılabilir.
 - * Additional Feature – Step Sequence yapılması zorunludur.
 - * Maksimum NHEB call edilecektir.
- 4. SYNCHRONIZED SPIN ELEMENT**
- 5. TRAVELING ELEMENT**

SENIOR KATEGORİSİ SERBEST PROGRAM ELEMENTLERİ

- 1. CREATIVE DANCE ELEMENT**
- 2. CREATIVE ELEMENT – LIFT(S)**
- 3. GROUP LIFT ELEMENT**
- 4. & 5. İKİ FARKLI INTERSECTION ELEMENT**
 - * Kısa programda kullanılan Intersection’a seçenek olarak izin verilmemektedir.
 - * Additional Feature – pi yapıldığı takdirde call edilecektir.
- 6. PAIR ELEMENT**
- 7. PIVOTING ELEMENT – BLOCK**
 - * Tercih edilen bir şekilde bir kapalı block (Closed Block) olarak yapılmalıdır.
- 8. TWIZZLE ELEMENT**

Synchro 9 Kategorileri

Bütün Turlar için Geçerli Gereklilikler	
1. FOUR SHAPES REQUIREMENTS (Dört Şekil Gereksinimi)	2. CHOREOGRAPHIC REQUIREMENTS (Koreografi Gereksinimleri)
Takımlar, program boyunca aşağıdaki tüm shape'leri (şekilleri) net bir şekilde entegre etmelidir: •Block - açık ve/veya kapalı •Line •Wheel •Circle Bunlar kısa süreliğine görünebilir, birinden diğerine dönüşebilir veya diğer hareketlerin içine katmanlanabilir. Shape'ler (Şekiller) tekrarlanabilir. Farklı tutuşlar ve konfigürasyonlar kullanılabilir ve Difficulty Score (Zorluk Puanı) kapsamında değerlendirilecektir.	Her program çeşitli Skating Vocabulary (Kayış Sözcük Dağarcığı) içermelidir: •Çoklu el tutuş tipleri •Body Movements (Vücut Hareketleri) / Multidimensional Use of Space (Çok boyutlu alan kullanımı) •Çeşitli Turns/Steps/Linking steps (Dönüşler/Adımlar/Bağlantı adımları) Tüm patenciler birbirine yakın kalmalı ve gereksiz yere ayrılmamalıdır; her zaman kompakt ve net bir dizilimi korumalıdır. Ayrıca, her program Well-Balanced Program Content (Dengeli Program İçeriği) listesinde belirtilen gereksinimleri karşılamalıdır.

	Başlangıç Turu	Yarı Finaler	Final/Sıralama Turları
Required Difficulty Features (DF) (Zorunlu Zorluk Unsurları) • Subgroup (en az 4 patenciden ve en fazla 8 patenciden oluşan alt grup) veya Full Team Movement (9 patencinin tamamının katılımı istendiğinde) olarak gerçekleştirilebilir. • Sadece highlighter'lar (1-3 patenciden oluşan vurgulayıcılar) tarafından gerçekleştirilen Difficulty Features , Difficulty Score (Zorluk Puanı) kapsamında değerlendirilmez. • Eğer bir Feature, Full Team Movement (Tüm Takım Hareketi) olarak kullanıldıysa, sadece bir highlight (1-3 patenciden oluşan vurgu) veya subgroup(alt grupta) yeniden kullanılabilir.	• Junior kategorisi için 2-4 adet , • Senior kategorisi için 2-5 adet Difficulty Feature en az bir kez yapılmak zorundadır (kısıtlama olmaksızın tekrarlanabilir) 1. Death Spiral (Sadece Senior'da yapılabilir) 2. Herhangi bir tip Jump 3. Vault/Un-sustained Lift 4. Spin 5. Twizzles (Twizzle'lar)	• Junior kategorisi için 2-3 adet , • Senior kategorisi için 2-4 adet Difficulty Feature en az bir kez yapılmak zorundadır (kısıtlama olmaksızın tekrarlanabilir) 1. Death Spiral (Sadece Senior'da yapılabilir) 2. Herhangi bir tip Jump 3. Vault/Un-sustained Lift 4. Free Skating Move	• Junior kategorisi için 2-4 adet , • Senior kategorisi için 2-5 adet Difficulty Feature en az bir kez yapılmak zorundadır (kısıtlama olmaksızın tekrarlanabilir) 1. Death Spiral (Sadece Senior'da yapılabilir) 2. Herhangi bir tip Jump 3. Vault/Un-sustained Lift 4. Sliding Movement 5. Series of 3 Turns
Required Patterns (Zorunlu Formasyonlar) • Listelenen Zorunlu pattern'lerden 2-4 tanesi en az bir kez program içerisinde gösterilmek zorundadır. Farklı pattern'ler dahil edilebilir veya patternler tekrar edilebilir.	1. Linear–Pivoting 2. Rotational - Traveling 3. Rotational - Change of Rotational Direction 4. Mirror Image	1. Linear - Change of Axis 2. Linear - Change of Place 3. Rotational - Weaving 4. Serpentine	1. Linear - Intersecting/Passing through 2. Linear - Change of Axis 3. Rotational - Interlocking 4. Syncopation

	Başlangıç Turu	Yarı Finaller	Final/Sıralama Turları
Program Süresi	Max 3:30	Max 2:40	Max 3:30
Zorunlu Müzik	Tema: Street Dance	110-120 BPM	N/A
Required Full Team Movements (FTM) (Zorunlu Tüm Takım Hareketleri) - Listelenen hareketlerin her biri program başına bir kez gerçekleştirilir. - Tüm takım(9 patenci) tamamen aynı hareketleri yapacaktır. (* ile belirtilen FTM'ler içinde farklı hareketlere izin verilir) - Highlighting (1-3 patenciyle yapılan vurgulama) veya subgroup'lara (en az 4 patenciden ve en fazla 8 patenciden oluşan alt gruplar) izin verilmez.	1. Creative Dance (*) 2026-2027 & 2027-2028 sezonları için kısa eksen(short-axis) kullanılmalıdır. Tüm patenciler tek bir sürekli eksen üzerinde skating vocabulary kullanarak performans sergiler (farklı hareketlere izin verilir). - Programın fikrini geliştirmek ve müziği tam olarak yansıtmak amacıyla müzikle uyumlu olacak şekilde kullanılmalıdır. - Bir bariyerde başlar ve karşı bariyerde biter. 2. Choreographic Series Tüm patenciler aşağıdakilerden oluşan aynı Choreographic Series'i yapmak zorundadır. - Farklı kayış hareketleri 2 farklı turn (dönüş) türü - Farklı kol ve vücut hareketleri(arm and body movements) 3. Free Skating Move - Tüm patenciler aynı fm'i (free skating move) yapması zorunludur. - Takım birbirinden ayrılmamalıdır. 4. Intersection - Tüm patenciler kesişme ekseninde (pi) aynı hareket(ler)i yapması zorunludur. 5. Group Lift - Tüm patencilerin bir Group Lift'e katılması zorunludur. En az bir yaratıcı giriş ile zor ve/veya yaratıcı bir pozisyon içermelidir. - ISU Kural 990 uyarınca akrobatik lift'lere izin verilmez.	1. Step Sequence - Tüm patenciler en az 10 dönüş (turn) ve/veya adım (step) yapmak zorundadır - En az 1 zor dönüş serisi yapılmak zorundadır. 2. Spin - Tüm patenciler başından sonuna kadar tamamen aynı spini yapmak zorundadır. 3. Creative Intersection (*) - Tüm patenciler kesişme ekseninde (pi) bir hareket(ler) (aynı veya farklı) yapmak zorundadır. - Creative Entry içermelidir.	1. Set of Twizzles - Tüm patenciler, her iki dönüş yönünde de en az bir twizzle içerecek şekilde aynı Set of Twizzles'ı yapmak zorundadır. - Her Twizzle arasında en fazla dört ayak yerleşimine izin verilir. Beşinci ayak yerleşimi Twizzle'ın girişi olmalıdır. - Her twizzle'da en az 4 tam tur dönüş olmalıdır. 2. Series of Free Skating Moves - Tüm patenciler en az iki farklı tip fm yapmak zorundadır; - En az bir tek ayak ile yapılan fm - En az bir adet iki ayak ile yapılan fm içermek zorundadır. - Takım birbirinden ayrılmamalıdır. 3. Creative Lift (*) - Tüm patenciler bir lift'e katılmak zorundadır (aynı veya farklı, grup veya çift). - ISU Kural 990 uyarınca akrobatik lift'lere izin verilmez. 4. Creative Dance (*) 2026-2027 & 2027-2028 sezonları için kısa eksen (short-axis) kullanılmalıdır. Tüm patenciler tek bir sürekli eksen üzerinde skating vocabulary kullanarak performans sergiler (farklı hareketlere izin verilir). - Programın fikrini geliştirmek ve müziği tam olarak yansıtmak amacıyla müzikle uyumlu olacak şekilde kullanılmalıdır. - Bir bariyerde başlar ve karşı bariyerde biter.