



Commission Sportive Nationale de Danse sur Glace

Communication n°238 Exigences des Règles Techniques à validité constante effectives au 1^{er} juillet 2017.

Les précisions ou changements par rapport à la saison précédente sont identifiés en rouge.

Les renvois aux pages dans le présent sommaire sont désormais cliquables.

1. à 6. - Exigences des règles techniques pour les Danses Imposées

1. Echelle des Valeurs des Danses Imposées Non ISU (sans Point Clé)
Cf. pages [3 et 4](#)
2. Echelle des Valeurs des Danses Imposées ISU (avec et sans Point Clé)
Cf. page [4](#)
3. Guide de notation pour les Notes d'Exécution des Sections en Danses Imposées Couples Non ISU
Cf. page [5](#)
4. Guide de notation pour les Notes d'Exécution des Sections en Danses Imposées Solo
Cf. page [6](#)
5. Guide de notation pour les Composants de Programme en Danses Imposées Couples Non ISU
Cf. pages [7 à 9](#)
6. Guide de notation pour les Composants de Programme en Danses Imposées Solo
Cf. pages [10 et 11](#)

7. à 14. - Exigences des règles techniques pour la Danse Libre et la Danse d'Interprétation

7. Echelle des Valeurs des Eléments Requis en Danse Libre Couple Non ISU
Cf. page [12](#)
8. Echelle des Valeurs des Eléments Requis en Danse Libre Solo et Danse d'Interprétation Solo
Cf. page [13](#)
9. Description des Niveaux de Difficulté (Danse Libre Couple Non ISU)
Cf. pages [14 à 21](#)
 - [9.1](#) Pirouette
 - [9.2](#) Séquences de Pas
 - [9.3](#) Pose Synchronisée
 - [9.4](#) Attitude Synchronisée
 - [9.5](#) Twizzles Synchronisés
 - [9.6](#) Série de Twizzles Synchronisés
10. Description des Niveaux de Difficulté (Danse Libre Solo et Danse d'Interprétation Solo)
Cf. pages [22 à 35](#)
 - [10.1](#) Pirouette Solo
 - [10.2](#) Pirouette Combinée Solo
 - [10.3](#) Twizzles Solo
 - [10.4](#) Série de Twizzles Solo
 - [10.5](#) Séquences de Pas Solo

- [10.6](#) Pose
 - [10.7](#) Pose Combinée
 - [10.8](#) Attitude
 - [10.9](#) Attitude Combinée
 - [10.10](#) Attitude avec changement de carre
- 11.** Guide de notation pour les Notes d'Exécution des Éléments Requis en Danse Libre Couple Non ISU
Cf. pages [36 à 40](#)
 - 12.** Guide de notation pour les Notes d'Exécution des Éléments Requis en Danse d'Interprétation et en Danse Libre Solo
Cf. pages [41 à 46](#)
 - 13.** Guide de notation pour les Composants de Programme en Danse Libre Couples Non ISU
Cf. page [47](#)
 - 14.** Guide de notation pour les Composants de Programme en Danse d'Interprétation et en Danse Libre Solo
Cf. pages [47 à 50](#)

1. Echelle des Valeurs des Danses Imposées Non ISU (sans Point Clé)

Sections	Pas	-3	-2	-1	Base	+1	+2	+3
DANSE MINEURE								
1 ^{ère} Séquence	1 - 14	- 2.5	- 1.6	- 0.8	3.4	0.8	1.6	2.5
2 ^{ème} Séquence	1 - 14	- 3.0	- 1.8	- 1.2	4.0	1.2	1.8	3.0
3 ^{ème} Séquence	1 - 14	- 3.5	- 2.0	- 1.5	4.6	1.5	2.0	3.5

Sections	Pas	-3	-2	-1	Base	+1	+2	+3
CANASTA TANGO								
1 ^{ère} Séquence	1 - 14	- 2.0	- 1.3	- 0.6	2.2	0.6	1.3	2.0
2 ^{ème} Séquence	1 - 14	- 2.0	- 1.3	- 0.6	2.7	0.6	1.3	2.0
3 ^{ème} Séquence	1 - 14	- 2.5	- 1.6	- 0.8	3.2	0.8	1.6	2.5
4 ^{ème} Séquence	1 - 14	- 2.5	- 1.6	- 0.8	3.9	0.8	1.6	2.5

Sections	Pas	-3	-2	-1	Base	+1	+2	+3
DANSE MAJEURE	Redécomposition de la danse en 2 sections par Séquence (Partie arrière / avant)							
1 ^{ère} Séquence 1 ^{ère} Section	1 - 19	- 2.0	- 1.3	- 0.6	2.6	0.6	1.3	2.0
1 ^{ère} Séquence 2 ^{ème} Section	20 - 38	- 2.0	- 1.3	- 0.6	2.6	0.6	1.3	2.0
2 ^{ème} Séquence 1 ^{ère} Section	1 - 19	- 2.5	- 1.6	- 0.8	3.4	0.8	1.6	2.5
2 ^{ème} Séquence 2 ^{ème} Section	20 - 38	- 2.5	- 1.6	- 0.8	3.4	0.8	1.6	2.5

Sections	Pas	-3	-2	-1	Base	+1	+2	+3
TEN FOX								
1 ^{ère} Séquence	1 - 19	- 2.0	- 1.4	- 0.8	3.0	0.8	1.4	2.0
2 ^{ème} Séquence	1 - 19	- 3.0	- 2.0	- 1.0	4.0	1.0	2.0	3.0
3 ^{ème} Séquence	1 - 19	- 4.0	- 2.6	- 1.2	5.0	1.2	2.6	4.0

Sections	Pas	-3	-2	-1	Base	+1	+2	+3
VALSE WILLOW								
1 ^{ère} Séquence	1 - 22	- 2.0	- 1.4	- 0.8	3.0	0.8	1.4	2.0
2 ^{ème} Séquence	1 - 22	- 3.0	- 2.0	- 1.0	4.0	1.0	2.0	3.0
3 ^{ème} Séquence	1 - 22	- 4.0	- 2.6	- 1.2	5.0	1.2	2.6	4.0

Sections	Pas	-3	-2	-1	Base	+1	+2	+3
TANGO FIESTA								
1 ^{ère} Séquence	1 - 16	- 2.0	- 1.4	- 0.8	3.0	0.8	1.4	2.0
2 ^{ème} Séquence	1 - 16	- 3.0	- 2.0	- 1.0	4.0	1.0	2.0	3.0
3 ^{ème} Séquence	1 - 16	- 4.0	- 2.6	- 1.2	5.0	1.2	2.6	4.0

Sections	Pas	-3	-2	-1	Base	+1	+2	+3
SWING DANCE								
1 ^{ère} Séquence	1 - 30	- 4.0	- 2.6	- 1.2	5.2	1.2	2.6	4.0
2 ^{ème} Séquence	1 - 30	- 5.0	- 3.2	- 1.6	6.8	1.6	3.2	5.0

Sections	Pas	-3	-2	-1	Base	+1	+2	+3
VALSE HOLLANDAISE								
1 ^{ère} Séquence	1 - 16	- 2.5	- 1.6	- 0.8	3.4	0.8	1.6	2.5
2 ^{ème} Séquence	1 - 16	- 3.0	- 1.8	- 1.2	4.0	1.2	1.8	3.0
3 ^{ème} Séquence	1 - 16	- 3.5	- 2.0	- 1.5	4.6	1.5	2.0	3.5

Sections	Pas	-3	-2	-1	Base	+1	+2	+3
CHA CHA								
1 ^{ère} Séquence	1 – 16	- 2.5	- 1.6	- 0.8	3.4	0.8	1.6	2.5
2 ^{ème} Séquence	1 – 16	- 3.0	- 1.8	- 1.2	4.0	1.2	1.8	3.0
3 ^{ème} Séquence	1 – 16	- 3.5	- 2.0	- 1.5	4.6	1.5	2.0	3.5

Sections	Pas	-3	-2	-1	Base	+1	+2	+3
HICKORY HOEDOWN								
1 ^{ère} Séquence	1 – 16	- 2.5	- 1.6	- 0.8	3.4	0.8	1.6	2.5
2 ^{ème} Séquence	1 – 16	- 3.0	- 1.8	- 1.2	4.0	1.2	1.8	3.0
3 ^{ème} Séquence	1 – 16	- 3.5	- 2.0	- 1.5	4.6	1.5	2.0	3.5

Sections	Pas	-3	-2	-1	Base	+1	+2	+3
RHYTHM BLUES								
1 ^{ère} Séquence	1 – 16	- 2.5	- 1.6	- 0.8	3.4	0.8	1.6	2.5
2 ^{ème} Séquence	1 – 16	- 3.0	- 1.8	- 1.2	4.0	1.2	1.8	3.0
3 ^{ème} Séquence	1 – 16	- 3.5	- 2.0	- 1.5	4.6	1.5	2.0	3.5

2. Echelle des Valeurs des Danses Imposées ISU (avec et sans Point Clé)

Voir la Communication ISU n°2094 - Echelles des valeurs effectives au 01/07/2017 :

- Pour les Couples Advanced Novice (Cadets) : se référer au §1 « Echelle des valeurs avec la procédure des Points-Clés »
- Pour les Couples non ISU ou Basic Novice (Minimes), les Solos et les Adultes : se référer au §2 « Echelle des valeurs sans la procédure des Points-Clés »

3. Guide de notation pour les Notes d'Exécution des Sections en Danses Imposées Couples Non ISU

CRITERE	Très Mauvais	Mauvais	Médiocre	Acceptable	Bien	Très Bien	Excellent
	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
				BASE			
NETTETE							
Précision des Pas, Carres, Eléments et Positions	beaucoup d'erreurs majeures	2 erreurs majeures	1 erreur majeure OU plusieurs erreurs mineures	1 erreur mineure	correct	correct et précis	correct sans erreur
PLACEMENT							
Précision du schéma et de ses répétition(s) (y compris le départ d'une Danse Imposée à placement obligatoire et les violations de l'axe longitudinal)	totalemment incorrect	déformé	partiellem ent déformé	correct en général	correct	correct et précis	correct sans erreur
QUALITE DE L'EXECUTION							
Qualité et profondeur des carres	très plat	plat en général	quelques plats	arrondi	bonnes courbes	profond	très profond
Pas	sur deux pieds ou poussées de pointes pour les 2	pas en large ou 1 sur deux pieds ou poussant de la pointe	variable	correct en général	propre	net	précis et sans effort
Retournements	sauté ou deux pieds	dérapé ou gratté	forcé	correct en majorité	propre	net	propre et sans effort
Propreté et Sûreté	très instable	hésitant	stabilité variable	stable	sûr	propre et assuré	très propre et assuré
Instructions de Notation : sélectionner la colonne pour laquelle la valeur <u>moyenne</u> des critères de Netteté, Placement et Qualité d'Exécution s'applique.							
Autres Ajustements :							
Perte d'équilibre, Trébuchement ou Chute dans une Section :							
<ul style="list-style-type: none"> - perte d'équilibre sans support additionnel – par un partenaire - perte d'équilibre sans support additionnel – par deux partenaires - trébuchement (perte de contrôle avec support additionnel par pied libre ou main) – par un partenaire - trébuchement (perte de contrôle avec support additionnel par pied libre ou main) – par deux partenaires - Chute d'un partenaire - Chute des deux partenaires - Pas manquants suite à un trébuchement ou une chute 				<ul style="list-style-type: none"> - réduire la section d'1 grade - réduire de 2 grades (NE < ou = 0) - réduire de 2 grades (NE négative) - réduire de 3 grades (NE négative) - réduire de 3 grades (NE négative) - note pas supérieure à -2 - réduire d'1 grade (NE négative) 			
Sections ultérieures manquantes suite à une interruption :							
<ul style="list-style-type: none"> - jusqu'à ¼ section - jusqu'à ½ section - jusqu'à ¾ section - ¾ jusqu'à la totalité de la section 				<ul style="list-style-type: none"> - note pas supérieure à -1 - note pas supérieure à -2 - note pas supérieure à -3 - pas de valeur, pas de notes 			
Nombre de Pas hors mesure :							
<ul style="list-style-type: none"> - d'un Pas jusqu' à 10% des Pas de la Section/Séquence - entre 10% et 25% des Pas de la Section/Séquence - plus de 25% des Pas de la Section/Séquence 				<ul style="list-style-type: none"> - note pas supérieure à +1 - note pas supérieure à 0 - note pas supérieure à -1 			
Panel Technique : appliquera une déduction de -0,5 pour chaque chute d'un patineur et de -1 pour chaque chute des deux patineurs qui se seront produites durant la Section de la danse et/ou pendant les pas/mouvements d'introduction et de conclusion.							

4. Guide de notation pour les Notes d'Exécution (NE) des Sections en Danses Imposées Solo

CRITERE	Très Mauvais	Mauvais	Médiocre	Acceptable	Bien	Très Bien	Excellent
	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
				BASE			
NETTETE							
Précision des Pas, Carres, Eléments et Positions	beaucoup d'erreurs majeures	2 erreurs majeures	1 erreur majeure OU plusieurs erreurs mineures	1 erreur mineure	correct	correct et précis	correct sans erreur
PLACEMENT							
Précision du schéma et de ses répétition(s) (y compris le départ d'une Danse Imposée à placement obligatoire et les violations de l'axe longitudinal)	totalemnt incorrect	déformé	partiellement déformé	correct en général	correct	correct et précis	correct sans erreur
QUALITE DE L'EXECUTION							
Qualité et profondeur des carres	très plat	plat en général	quelques plats	arrondi	bonnes courbes	Profond	très profond
Pas	sur deux pieds ET poussées de pointes	pas en large ou sur deux pieds ou poussant de la pointe	variable	correct en général	propre	Net	précis et sans effort
Retournements	sauté ou deux pieds	dérapé ou gratté	forcé	correct en majorité	propre	Net	propre et sans effort
Propreté et Sûreté	très instable	hésitant	stabilité variable	stable	sûr	propre et assuré	très propre et assuré
<p>Instructions de Notation : sélectionner la colonne pour laquelle la majorité des critères de netteté, de placement et de qualité d'exécution s'applique. Réduire d'un grade si l'un des critères est plus faible, de deux si deux des critères sont plus faibles etc.</p>							
<p>Autres Ajustements :</p> <p>Perte d'équilibre, Trébuchement ou Chute dans une Section :</p> <ul style="list-style-type: none"> - perte d'équilibre sans support additionnel - trébuchement (perte de contrôle avec support additionnel par jambe libre ou main) - Chute - Pas manquants suite à un trébuchement ou une chute <p>Sections ultérieures manquantes suite à une interruption :</p> <ul style="list-style-type: none"> - jusqu'à ¼ section - jusqu'à ½ section - jusqu'à ¾ section - ¾ jusqu'à la totalité de la section <p>Nombre de Pas hors mesure :</p> <ul style="list-style-type: none"> - d'un Pas jusqu' à 10% des Pas de la Section/Séquence - entre 10% et 25% des Pas de la Section/Séquence - plus de 25% des Pas de la Section/Séquence <p>Pas d'introduction ne se terminant pas avec la phrase musicale d'introduction (trop court ou trop long) : réduire d'un grade sur la note d'exécution de la première section / séquence (Danse 1 à 25 uniquement).</p>							
				<ul style="list-style-type: none"> - réduire la section d'1 grade - réduire de 2 grades (NE négative) - réduire de 3 grades (NE négative) - réduire d'1 grade (NE négative) - note pas supérieure à -1 - note pas supérieure à -2 - note pas supérieure à -3 - pas de valeur, pas de notes - note pas supérieure à +1 - note pas supérieure à 0 - note pas supérieure à -1 			

5. Guide de notation des Composants de Programme en Danses Imposées Couples Non ISU

Echelle de Notes	QUALITE DE PATINAGE	PERFORMANCE	INTERPRETATION	TIMING
10 – 9.25 EXCEPTIONNEL	<ul style="list-style-type: none"> - transfert précis sur les transitions de lobes - flexion du genou profonde /souple - élégance, précision des pas / retournements - aptitude parfaite à tourner dans les deux sens - vitesse considérable & puissance - qualité de patinage exceptionnelle des deux - les deux sont superbes 	<ul style="list-style-type: none"> - évoluent comme un, avec ensemble, unisson et des changements de position parfaits - style élégant/sophistiqué - ligne des corps et des jambes raffinée - les deux ont un pouvoir de subjugation - pouvoir de projection exceptionnelle des deux 	<ul style="list-style-type: none"> - grande variété de mouvements inspirés/gestuelle venant du «cœur » - les patineurs restent «eux -mêmes» ou « dans le caractère » pendant toute la danse - utilisation des nuances en unisson - aptitude exceptionnelle à s'exprimer en unisson pour refléter le caractère du rythme 	<ul style="list-style-type: none"> - timing : 100% correct - timing du travail de pieds superbe - sur le temps fort : 100% - tous les mouvements du corps synchronisés avec le Rythme
9.0 – 8.25 SUPERIEUR	<ul style="list-style-type: none"> - flexion du genou profonde et souple & poussées puissantes - pas / retournements stylés, précis, nets - aisance dans les retournements dans les deux directions - qualité de patinage supérieure des deux 	<ul style="list-style-type: none"> - mouvements coordonnés & excellent unisson - aisance dans les changements de positions - splendide tenue & parallélisme - fort pouvoir de projection des deux 	<ul style="list-style-type: none"> - coordination entre les patineurs et la musique – motivation intérieure - très bonne variété de mouvements / gestes intéressants - excellente aptitude à s'exprimer en unisson pour refléter le caractère de la musique 	<ul style="list-style-type: none"> - timing : 100% correct - timing du travail de pieds presque parfait - sur le temps fort : 100% - la plupart des mouvements du corps reflètent le rythme
8.0 – 7.25 TRES BIEN	<ul style="list-style-type: none"> - flexion du genou profonde, souple - pas / retournements nets et précis - vitesse raisonnable & poussées puissantes - grande qualité de patinage des deux 	<ul style="list-style-type: none"> - évoluent comme un couple - unisson et aisance dans les changements de position - très bonne tenue / parallélisme - bon pouvoir de projection des deux la grande majorité du temps 	<ul style="list-style-type: none"> - patinage/musique intégrée – motivation variable - patineurs sont en harmonie avec le caractère pendant la majorité de la danse - reflètent les nuances - très bonne harmonie entre les 2 	<ul style="list-style-type: none"> - timing : 100% correct - timing du travail des pieds très bon - sur le temps fort à 100% - relation des mouvements du corps en rapport avec le rythme en général
7.0 – 6.25 BIEN	<ul style="list-style-type: none"> - bonne flexion du genou - bons pas / retournements en général pendant 75% du temps - bon maintien de la vitesse et de la fluidité - bonne qualité de patinage des deux 	<ul style="list-style-type: none"> - bon unisson – évoluent comme un couple pendant 75% du temps - bon parallélisme du corps et des jambes et bonne tenue - capacité à projeter tous les deux pendant 75% du temps 	<ul style="list-style-type: none"> - mouvements en rapport avec le caractère pendant 75% du temps - reflètent quelques nuances - harmonie entre les partenaires pendant 75 % du temps 	<ul style="list-style-type: none"> - timing : 90% correct - timing du travail des pieds précis - sur le temps fort : 100% - quelques mouvements du corps reflètent le rythme

<p>6.0 – 5.25 ASSEZ BIEN</p>	<ul style="list-style-type: none"> - flexion du genou existante - certaine aptitude sur les pas/retournements & à tourner dans les deux sens - vitesse et fluidité égales tout au long de la danse - qualité moyennement supérieure pour les deux 	<ul style="list-style-type: none"> - unisson occasionnellement rompu - tenue / parallélisme plus que moyenne avec quelques ruptures - parallélisme des corps et des jambes constant et plaisant - pouvoir de projection variable mais les deux en ont la capacité 	<ul style="list-style-type: none"> - mouvements motivés d'un partenaire - expression du rythme plus que bonne et utilisation des accents/ nuances - rapport émotionnel à la musique plus que bon - harmonie correcte entre les 2 	<ul style="list-style-type: none"> - timing correct dans 80% au moins - quelques erreurs mineures mais la plupart du temps en mesure - sur le temps fort : 100% - beaucoup de mouvements du corps ne reflètent pas lesrythmes
<p>5.0 – 4.25 MOYEN</p>	<ul style="list-style-type: none"> - action du genou variable - aptitude moyenne dans les retournements et pas - capacités similaires - vitesse et fluidité consistantes pendant 50% du temps seulement 	<ul style="list-style-type: none"> - unisson parfois rompu - tenue / parallélisme variables, attitude plaisante le plus souvent - ligne des corps et des jambes correcte - seul un projette ou les deux projettent seulement pendant 50% du temps 	<ul style="list-style-type: none"> - expression correcte du rythme - quelques mouvements motivés - certaine harmonie entre les partenaires pendant 50% du temps 	<ul style="list-style-type: none"> - timing : correct à 75% - quelques petites erreurs mineures mais la plupart du temps en mesure - mais sur le temps fort : 100 % - beaucoup de mouvements du corps ne reflètent pas les rythmes
<p>4.0 – 3.25 PASSABLE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - sûreté variable, fluidité - action du genou limitée – parfois raide - aptitude variable dans les retournements - vitesse & puissance variables - qualité de patinage variable pour les deux & aptitude occasionnellement différente 	<ul style="list-style-type: none"> - positions inconsistantes & évoluent souvent séparément - unisson variable - ligne du corps et des jambes / tenue variables même si parfois acceptables - seul un partenaire projette pendant 50% du temps 	<ul style="list-style-type: none"> - quelques usages appropriés du rythme, expression passable entrent et s'éloignent du caractère - quelques mouvement appropriés - harmonie relative entre les partenaires 	<ul style="list-style-type: none"> - timing correct seulement à 75% - quelques parties hors mesure - OU sur le temps fort : seulement 75% - quelques mouvements hors mesure
<p>3.0 – 2.25 MEDIOCRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - peu de puissance – poussées des pointes plus de 75% du temps ou patinage en large - aisance que sur les retournements simples - aptitude variable l'un étant plus mauvais dans les sections 	<ul style="list-style-type: none"> - stabilité des positions variables & quelques ruptures d'unisson - ligne du corps / jambes /tenue / extensions médiocres - pouvoir de projection limité – les deux prudents 	<ul style="list-style-type: none"> - certains pas sont en musique mais ne sont pas en relation avec le rythme - mauvais usage des accents et des nuances - harmonie occasionnelle entre les partenaires 	<ul style="list-style-type: none"> - timing seulement correct à 50% - OU sur le temps fort: seulement 50% - la majeure partie de la danse hors mesure

<p>2.0 – 1.25</p> <p>MAUVAIS</p>	<ul style="list-style-type: none"> - lent, vitesse réduite - poussées des pointes fréquentes ou patinage en large - mauvaise poussée d'un côté - mauvais patinage de base, un des partenaires représentant « un fardeau » dans les sections 	<ul style="list-style-type: none"> - se battent dans les positions & unisson - pas d'unisson et parallélisme mauvais - ligne du corps / jambes / tenue / extension mauvaise - pouvoir de projection très limité 	<ul style="list-style-type: none"> - gestuelle sans corrélation avec le rythme /caractère - peu d'attention portée aux nuances - peu ou pas d'harmonie au sein du couple 	<ul style="list-style-type: none"> - timing correct à moins de 25% - OU sur le temps fort que 25% - majorité de la danse hors mesure - timing des mouvements du corps mal contrôlé
<p>1.0 – 0</p> <p>TRES MAUVAIS</p>	<ul style="list-style-type: none"> - manque d'équilibre - se bagarrent avec les pas / retournements - manque de vitesse et de fluidité - mauvais patinage de base des deux 	<ul style="list-style-type: none"> - positions instables, unisson et parallélisme non contrôlés - ligne du corps / jambes / tenue / extension très mauvaise - manque de pouvoir de projection - laborieux pour les deux 	<ul style="list-style-type: none"> - gestuelle isolée et apparemment aléatoire sans corrélation avec le caractère / nuances / accents - pas d'harmonie « deux « solos » 	<ul style="list-style-type: none"> - timing correct à moins de 25% - entièrement hors mesure - OU sur le temps fort moins de 25 %

Ajustements : Les déductions pour perte d'équilibre, trébuchement(s) et chute(s) dans les Sections des Danses Imposées sont appliquées sur les Notes d'Exécution par les juges, mais quelques Composants voire tous devraient être réduits si une chute/interruption (ou plusieurs) affecte(nt) une partie ou le reste de la Danse Imposée.

Pour les Danses Imposées Couples Non ISU, la déduction pour Chute appliquée par le Panel Technique s'élève à 0,5 par chute pour un partenaire et 1,0 par Chute pour les deux partenaires.

6. Guide de notation des Composants de Programme (notes de 0 à 10) en Danses Imposées pour les solos

Echelle de Notes	QUALITE DE PATINAGE	PERFORMANCE (style et projection)	INTERPRETATION	TIMING
10 – 9.25 EXCEPTIONNEL	<ul style="list-style-type: none"> - transfert précis sur les transitions de lobes - élégance, précision des pas / retournements - aptitude parfaite à tourner dans les deux sens - vitesse considérable & puissance - qualité de patinage exceptionnelle 	<ul style="list-style-type: none"> - changements de position parfaits - style élégant/sophistiqué - ligne des corps et des jambes raffinée - pouvoir de projection exceptionnel 	<ul style="list-style-type: none"> - grande variété de mouvements inspirés /gestuelle venant du «cœur » - le patineur reste «lui -même» ou « dans le caractère » pendant toute la danse - utilisation des nuances - aptitude exceptionnelle à s'exprimer pour refléter le caractère du rythme 	<ul style="list-style-type: none"> - timing : 100% correct - timing du travail de pieds superbe - sur le temps fort : 100% - tous les mouvements du corps synchronisés avec le Rythme
9.0 – 8.25 SUPERIEUR	<ul style="list-style-type: none"> - flexion du genou profonde et souple & poussées puissantes - pas / retournements stylés, précis, nets - aisance dans les retournements dans les deux directions - qualité de patinage supérieure 	<ul style="list-style-type: none"> - aisance dans les changements de positions - tenue superbe - fort pouvoir de projection 	<ul style="list-style-type: none"> - coordination entre le patineur et la musique – motivation intérieure - très bonne variété de mouvements / gestes intéressants - excellente aptitude à s'exprimer pour refléter le caractère de la musique 	<ul style="list-style-type: none"> - timing : 100% correct - timing du travail de pieds presque parfait - sur le temps fort : 100% - la plupart des mouvements du corps reflètent le rythme
8.0 – 7.25 TRES BIEN	<ul style="list-style-type: none"> - flexion du genou profonde et souple - pas / retournements nets et précis - vitesse raisonnable & poussées puissantes - grande qualité de patinage 	<ul style="list-style-type: none"> - aisance dans les changements de position - très bonne tenue - bon pouvoir de projection la majeure partie du temps 	<ul style="list-style-type: none"> - patinage/musique intégrée - motivation variable - patineur en harmonie avec le caractère pendant la majeure partie de la danse - reflète les nuances 	<ul style="list-style-type: none"> - timing : 100% correct - timing du travail des pieds très bon - sur le temps fort à 100% - relation des mouvements du corps en rapport avec le rythme en général
7.0 – 6.25 BIEN	<ul style="list-style-type: none"> - bonne flexion du genou - bons pas / retournements en général pendant 75% du temps - bon maintien de la vitesse et de la fluidité - bonne qualité de patinage 	<ul style="list-style-type: none"> - bonne tenue du corps et des jambes - capacité à projeter pendant 75% du temps 	<ul style="list-style-type: none"> - mouvements en rapport avec le caractère pendant 75% du temps - reflète quelques nuances 	<ul style="list-style-type: none"> - timing : 90% correct - timing du travail des pieds précis - sur le temps fort : 100% - quelques mouvements du corps reflètent le rythme
6.0 – 5.25 ASSEZ BIEN	<ul style="list-style-type: none"> - flexion du genou existante - certaine aptitude sur les pas/retournements & à tourner dans les deux sens - vitesse et fluidité égales tout au long de la danse - qualité moyennement supérieure 	<ul style="list-style-type: none"> - tenue assez moyenne avec quelques ruptures - pouvoir de projection variable mais capable 	<ul style="list-style-type: none"> - expression correcte du rythme - quelques mouvements motivés 	<ul style="list-style-type: none"> - timing correct dans 80% au moins - quelques erreurs mineures mais la plupart du temps en mesure - mais sur le temps fort : 100% - beaucoup de mouvements du corps ne reflètent pas les rythmes

5.0 – 4.25 MOYEN	<ul style="list-style-type: none"> - action du genou variable - aptitude moyenne dans les retournements et pas - niveau de capacité similaire - vitesse et fluidité consistantes pendant 50% du temps seulement 	<ul style="list-style-type: none"> - tenue variable, attitude plaisante le plus souvent - tenue du corps et des jambes correcte - projection seulement pendant 50% du temps 	<ul style="list-style-type: none"> - quelques usages appropriés du rythme mais l'expression reste passable - quelques mouvements motivés 	<ul style="list-style-type: none"> - timing : correct à 75% - quelques petites erreurs mineures mais la plupart du temps en mesure - mais sur le temps fort : 100% - quelques mouvements du corps hors mesure
4.0 – 3.25 PASSABLE	<ul style="list-style-type: none"> - sûreté variable, fluidité - action du genou limitée – parfois raide - aptitude variable dans les retournements - vitesse & puissance variables - qualité de patinage variable 	<ul style="list-style-type: none"> - positions inconsistantes - tenue variable même si parfois acceptable - projection pendant moins de 50% du temps 	<ul style="list-style-type: none"> - certains pas sont en musique, mais ne sont pas en relation avec le rythme - mauvais usage des accents et des nuances 	<ul style="list-style-type: none"> - timing correct seulement à 75% - quelques parties hors mesure - OU sur le temps fort : seulement 75% - quelques mouvements hors mesure
3.0 – 2.25 MEDIOCRE	<ul style="list-style-type: none"> - peu de puissance – poussées des pointes plus de 75% du temps ou patinage en large - aisance que sur les retournements simples - aptitude variable dans les sections 	<ul style="list-style-type: none"> - positions incertaines - ligne du corps / jambes /tenue / extensions médiocre - pouvoir de projection limité 	<ul style="list-style-type: none"> - les mouvements semblent dénués de sens par rapport au rythme / caractère - peu d'attention portée aux nuances 	<ul style="list-style-type: none"> - timing seulement correct à 50% - OU sur le temps fort : seulement 50% - la majeure partie de la danse hors mesure
2.0 – 1.25 MAUVAIS	<ul style="list-style-type: none"> - lent, vitesse réduite - poussées des pointes fréquentes ou patinage en large - mauvaise poussée d'un côté - mauvais patinage de base 	<ul style="list-style-type: none"> - se débat avec les positions - ligne du corps / jambes / tenue / extensions mauvaise - pouvoir de projection très limité 	<ul style="list-style-type: none"> - gestuelle isolée et apparemment aléatoire sans corrélation avec le caractère / nuances / accents 	<ul style="list-style-type: none"> - timing correct à moins de 25% - OU sur le temps fort que 25% - majorité de la danse hors mesure - timing des mouvements du corps mal contrôlé
1.0 – 0 TRES MAUVAIS	<ul style="list-style-type: none"> - manque d'équilibre - se bagarre avec les pas / retournements - manque de vitesse et de fluidité - mauvais patinage de base 	<ul style="list-style-type: none"> - positions instables et non contrôlées - tenue du corps / jambes très mauvaise - manque de pouvoir de projection - laborieux 	<ul style="list-style-type: none"> - gestuelle isolée et apparemment aléatoire sans corrélation avec le caractère / nuances / accents 	<ul style="list-style-type: none"> - timing correct à moins de 25% - entièrement hors mesure - OU sur le temps fort moins de 25%

Ajustements : Les déductions pour perte d'équilibre, trébuchement(s) et chute(s) dans les Sections sont appliquées sur les notes d'exécution par les Juges, mais quelques Composants voire tous peuvent être réduits si une chute/interruption (ou plusieurs) affecte(nt) le reste de la danse ou une partie de la danse.

Pour les Danses Imposées Solo Lame à Cadet, la déduction pour Chute appliquée par le Panel Technique s'élève à 0,5 par Chute.
Pour les Danses Imposées Solo Junior et Sénior, la déduction pour Chute appliquée par le Panel Technique s'élève à 1,0 par Chute.

7. Echelle des Valeurs des Eléments Requis en Danse Libre Couple Non ISU

Echelle des Valeurs – Danse Libre Couple								
Eléments Requis	Niveau	-3	-2	-1	Base	+1	+2	+3
Pirouette	Pir1	- 1.5	- 1.0	- 0.5	2.0	0.5	1.0	1.5
	Pir2	- 1.5	- 1.0	- 0.5	3.0	0.5	1.0	1.5
	Pir3	- 1.5	- 1.0	- 0.5	4.0	0.5	1.0	1.5
Twizzles Synchronisés	TwS1	- 1.5	- 1.0	- 0.5	1.5	0.5	1.0	1.5
	TwS2	- 1.5	- 1.0	- 0.5	2.0	0.5	1.0	1.5
	TwS3	- 1.5	- 1.0	- 0.5	2.5	0.5	1.0	1.5
Série de Twizzles Synchronisés	SeTwS1	- 1.5	- 1.0	- 0.5	1.5	0.5	1.0	1.5
	SeTwS2	- 1.5	- 1.0	- 0.5	2.0	0.5	1.0	1.5
	SeTwS3	- 1.5	- 1.0	- 0.5	2.5	0.5	1.0	1.5
Séquences de Pas (Création d'un niveau de Base)								
Séquence de Pas Circulaire en positions de danse	SqPCiB	- 2.0	- 1.4	- 0.8	2.6	0.8	1.4	2.0
	SqPCi1	- 2.0	- 1.4	- 0.8	3.6	0.8	1.4	2.0
	SqPCi2	- 2.0	- 1.4	- 0.8	4.6	0.8	1.4	2.0
Séquence de Pas Médiane sans se toucher	SqPMeSSTB	- 2.0	- 1.4	- 0.8	2.6	0.8	1.4	2.0
	SqPMeSST1	- 2.0	- 1.4	- 0.8	3.6	0.8	1.4	2.0
	SqPMeSST2	- 2.0	- 1.4	- 0.8	4.6	0.8	1.4	2.0
Séquence de Pas Diagonale sans se toucher	SqPDiSSTB	- 2.0	- 1.4	- 0.8	2.6	0.8	1.4	2.0
	SqPDiSST1	- 2.0	- 1.4	- 0.8	3.6	0.8	1.4	2.0
	SqPDiSST2	- 2.0	- 1.4	- 0.8	4.6	0.8	1.4	2.0
Pose et Attitude								
Pose Synchronisée	PoSyn1	- 1.0	- 0.7	- 0.4	1.5	0.4	0.7	1.0
	PoSyn2	- 1.0	- 0.7	- 0.4	1.8	0.4	0.7	1.0
	PoSyn3	- 1.0	- 0.7	- 0.4	2.0	0.4	0.7	1.0
Attitude Synchronisée	AttSyn1	- 1.0	- 0.7	- 0.4	2.0	0.4	0.7	1.0
	AttSyn2	- 1.0	- 0.7	- 0.4	2.3	0.4	0.7	1.0
	AttSyn3	- 1.0	- 0.7	- 0.4	2.5	0.4	0.7	1.0

8. Echelle des Valeurs des Éléments Requis en Danse Libre Solo et Danse d'Interprétation Solo

Echelle des Valeurs – Danse Libre Solo et Danse d'Interprétation Solo								
Éléments Requis	Niveau	-3	-2	-1	Base	+1	+2	+3
Pirouettes Solo (Création d'un niveau 4)								
Pirouette Solo	sPir1	-1.0	-0.7	-0.4	1.3	0.4	0.7	1.0
	sPir2	-1.0	-0.7	-0.4	1.7	0.4	0.7	1.0
	sPir3	-1.0	-0.7	-0.4	2.1	0.4	0.7	1.0
	sPir4	-1.0	-0.7	-0.4	2.5	0.4	0.7	1.0
Pirouette Solo Combinée	sPirCo1	-1.0	-0.7	-0.4	1.5	0.4	0.7	1.0
	sPirCo2	-1.0	-0.7	-0.4	2.0	0.4	0.7	1.0
	sPirCo3	-1.0	-0.7	-0.4	2.5	0.4	0.7	1.0
	sPirCo4	-1.0	-0.7	-0.4	3.0	0.4	0.7	1.0
Twizzles Solo								
Twizzle Solo	sTwS1	-0.7	-0.5	-0.3	1.5	0.4	0.7	1.0
	sTwS2	-0.7	-0.5	-0.3	2.0	0.4	0.7	1.0
	sTwS3	-1.3	-1.0	-0.5	2.5	0.5	1.0	1.5
Série de Twizzles Solo	sSTwS1	-0.7	-0.5	-0.3	1.5	0.4	0.7	1.0
	sSTwS2	-0.7	-0.5	-0.3	2.0	0.4	0.7	1.0
	sSTwS3	-1.3	-1.0	-0.5	2.5	0.5	1.0	1.5
	sSTwS4	-1.3	-1.0	-0.5	3.0	0.5	1.0	1.5
Séquences de Pas (Création d'un niveau de Base)								
Séquence de Pas Médiane Solo	sSqPMeB	-2.0	-1.4	-0.8	2.6	0.8	1.4	2.0
	sSqPMe1	-2.0	-1.4	-0.8	3.6	0.8	1.4	2.0
	sSqPMe2	-2.0	-1.4	-0.8	4.6	0.8	1.4	2.0
	sSqPMe3	-2.0	-1.4	-0.8	5.6	0.8	1.4	2.0
	sSqPMe4	-2.0	-1.4	-0.8	6.6	0.8	1.4	2.0
Séquence de Pas Diagonale Solo	sSqPDiB	-2.0	-1.4	-0.8	2.6	0.8	1.4	2.0
	sSqPDi1	-2.0	-1.4	-0.8	3.6	0.8	1.4	2.0
	sSqPDi2	-2.0	-1.4	-0.8	4.6	0.8	1.4	2.0
	sSqPDi3	-2.0	-1.4	-0.8	5.6	0.8	1.4	2.0
	sSqPDi4	-2.0	-1.4	-0.8	6.6	0.8	1.4	2.0
Séquence de Pas Circulaire Solo	sSqPCiB	-2.0	-1.4	-0.8	2.6	0.8	1.4	2.0
	sSqPCi1	-2.0	-1.4	-0.8	3.6	0.8	1.4	2.0
	sSqPCi2	-2.0	-1.4	-0.8	4.6	0.8	1.4	2.0
	sSqPCi3	-2.0	-1.4	-0.8	5.6	0.8	1.4	2.0
	sSqPCi4	-2.0	-1.4	-0.8	6.6	0.8	1.4	2.0
Séquence de Pas Serpentine Solo (deux lobes)	sSqPSeB	-2.0	-1.4	-0.8	2.6	0.8	1.4	2.0
	sSqPSe1	-2.0	-1.4	-0.8	3.6	0.8	1.4	2.0
	sSqPSe2	-2.0	-1.4	-0.8	4.6	0.8	1.4	2.0
	sSqPSe3	-2.0	-1.4	-0.8	5.6	0.8	1.4	2.0
	sSqPSe4	-2.0	-1.4	-0.8	6.6	0.8	1.4	2.0
Séquence de Pas Solo demi-circulaire	sSqPdCi1	-2.0	-1.4	-0.8	3.0	0.8	1.4	2.0
	sSqPdCi2	-2.0	-1.4	-0.8	4.0	0.8	1.4	2.0
Séquence de Pas Circulaire Solo de petit diamètre	sSqPpCiB	-2.0	-1.4	-0.8	2.0	0.8	1.4	2.0
	sSqPpCi1	-2.0	-1.4	-0.8	3.0	0.8	1.4	2.0
	sSqPpCi2	-2.0	-1.4	-0.8	4.0	0.8	1.4	2.0
Poses et Attitudes								
Pose Solo	sPo1	-1.0	-0.7	-0.4	1.3	0.4	0.7	1.0
	sPo2	-1.0	-0.7	-0.4	1.6	0.4	0.7	1.0
	sPo3	-1.0	-0.7	-0.4	1.8	0.4	0.7	1.0
Attitude Solo	sAtt1	-1.0	-0.7	-0.4	1.3	0.4	0.7	1.0
	sAtt2	-1.0	-0.7	-0.4	1.6	0.4	0.7	1.0
	sAtt3	-1.0	-0.7	-0.4	1.8	0.4	0.7	1.0
Pose Solo Combinée	sPoCo1	-1.0	-0.7	-0.4	2.0	0.4	0.7	1.0
	sPoCo2	-1.0	-0.7	-0.4	2.3	0.4	0.7	1.0
	sPoCo3	-1.0	-0.7	-0.4	2.5	0.4	0.7	1.0
Attitude Combinée	sACo1	-1.0	-0.7	-0.4	2.0	0.4	0.7	1.0
	sACo2	-1.0	-0.7	-0.4	2.3	0.4	0.7	1.0
	sACo3	-1.0	-0.7	-0.4	2.5	0.4	0.7	1.0
Attitude avec Changement de Carre	sACC1	-1.0	-0.7	-0.4	2.0	0.4	0.7	1.0
	sACC2	-1.0	-0.7	-0.4	2.3	0.4	0.7	1.0
	sACC3	-1.0	-0.7	-0.4	2.5	0.4	0.7	1.0

9. Description des Niveaux de Difficulté des Éléments Requis (Danse Libre Couples Non ISU)

9.1. PIROUETTE (Pir)

Positions de base pour les Pirouettes

- 1. Position Debout** : exécutée sur un pied, la jambe porteuse tendue ou légèrement fléchie et le haut du corps droit (proche de la verticale), cambrée vers l'arrière ou cambrée sur le côté. (Si l'angle entre la cuisse et le tibia de la jambe porteuse est inférieur à 120°, elle sera considérée comme une Pirouette Assise.)
- 2. Position Assise** : exécutée sur un pied avec la jambe porteuse pliée en position accroupie sur un pied et la jambe libre dirigée vers l'avant, le côté ou en arrière. (Si l'angle entre la cuisse et le tibia est supérieur à 120°, elle sera considérée comme une Pirouette Debout ou Allongée selon les autres critères qui caractérisent ces Positions).
- 3. Position Allongée** : exécutée sur un pied avec la jambe porteuse tendue ou légèrement pliée et le corps penché en avant avec un angle inférieur à 45° par rapport à l'horizontale. (Si l'angle est supérieur la position sera considérée comme Debout), et la jambe libre tendue ou pliée vers le haut **à l'horizontale ou plus haut** (Si l'angle entre la cuisse et le tibia est inférieur à 120°, elle sera considérée comme une Pirouette Assise).

Exemples de Variantes de Positions de Base Difficile

i) en Position Debout :

- a) Position type « Biellmann » - corps droit en tirant la bottine avec la main au-dessus et en arrière de la tête (le talon de la bottine tiré par la main au-dessus de la tête);
- b) Position cambrée complète avec le haut du corps cambré en arrière vers la glace ou sur le côté avec le haut du corps cambré sur le côté vers la glace ;
- c) Grand écart complet avec les deux jambes tendues et la bottine/lame de la jambe libre maintenue au-dessus de la tête (peut être soutenue par le partenaire).
- d) Haut du corps cambré vers l'arrière ou sur le côté avec la jambe libre touchant la tête en dessinant un cercle complet (beignet/cercle)* ;

Note : une pirouette debout simple exécutée par un ou les deux partenaires n'est pas considérée comme une position difficile.

ii) en Position Assise :

- a) Position assise complète (jambe libre tendue ou pliée) avec la jambe libre dirigée en avant avec la cuisse de la jambe porteuse au moins parallèle à la glace ;
- b) Position assise complète (jambe libre tendue ou pliée) avec la jambe libre dirigée en arrière avec la cuisse de la jambe porteuse au moins parallèle à la glace ;
- c) Position assise complète (jambe libre tendue ou pliée) avec la jambe libre dirigée sur le côté avec un angle inférieur ou égal à 90° entre la cuisse et le tibia de la jambe porteuse ;
- d) Position assise complète (jambe libre croisée derrière, et dirigée vers le côté) avec un angle inférieur ou égal à 90° entre la cuisse et le tibia de la jambe porteuse ;
- e) Position assise complète (jambe libre croisée derrière et touchant la jambe porteuse) avec la cuisse de la jambe porteuse au moins parallèle à la glace ;
- f) Position assise complète avec la jambe libre dirigée en avant avec un angle inférieur ou égal à 90° entre la cuisse et le tibia de la jambe porteuse et le dos du haut du corps parallèle à la glace

Note : une pirouette assise simple exécutée par un ou les deux partenaires n'est pas considérée comme une position difficile.

iii) en Position Allongée :

- a) Pirouette allongée avec le haut du corps (épaules et tête) tourné vers le haut - regardant vers le haut de manière à ce que la ligne des épaules a au moins dépassé de 45° la verticale ;
- b) Pirouette allongée avec le corps cambré proche de l'horizontale ou plié horizontalement sur le côté avec la tête et la bottine/lame de la jambe libre se touchant presque (beignet/cercle)* ;
- c) Pirouette allongée avec le talon de la bottine tiré avec la main au-dessus de la tête.
- d) Pirouette allongée avec le corps penché en avant sur la jambe qui pirouette et la jambe libre tendue en arrière ou vers le haut presque en position de grand écart (avec l'angle entre les cuisses d'environ 180°).
- e) Pirouette allongée simple pour l'homme.

Note : Une simple pirouette allongée de la femme n'est pas considérée comme position difficile.

* Maximum une moitié de longueur de lame entre la tête et la lame.

NOTE : >N'importe quelle variante de la position « beignet/cercle» mentionnée ci-dessus ne peut être utilisée qu'une seule fois dans la pirouette ou la pirouette combinée.
>Biellmann et Allongée avec la bottine tirée avec la main au-dessus du niveau de la tête ne peuvent être utilisées par le même partenaire comme étant deux variantes différentes et difficiles mais peuvent être utilisées par l'autre partenaire.

Définition et Exigences – Pirouette d'un tour minimum sur un pied pour chaque partenaire (peut être commencée sur deux pieds).

Instructions d'appel aux Pirouettes

Exigence de Base pour un Niveau de Difficulté 1 – au moins **un** tour pour les deux partenaires

1. Une pirouette sera identifiée mais aucun niveau ne lui sera attribué lorsque le couple démarre la carre d'entrée sans exécuter au moins un tour complet.
2. S'il se produit une perte de contrôle, après le commencement de la pirouette de danse, qui entraîne une erreur telle qu'un toucher de glace additionnel (jambe/pied ou main par un partenaire) ou qu'un partenaire n'a plus de contact avec la glace (sans action de porté), ou que les deux partenaires ne sont plus en position attachée durant plus d'un demi-tour, et que la pirouette continue après l'erreur, le niveau sera réduit d'un niveau par erreur. Si l'erreur dure plus d'un demi-tour, elle sera considérée comme une interruption.
3. Si une pirouette combinée est effectuée à la place d'une pirouette simple, le panel technique appellera une pirouette combinée. La pirouette combinée entière sera considérée comme un élément additionnel ce qui se traduit dans les faits par : "PirCo - sans niveau" et ajout d'une déduction "extra element".
4. Si une chute ou une interruption intervient dans l'entrée, ou durant la pirouette, et est suivi immédiatement par un mouvement de pirouette (pour combler l'espace temps), l'élément sera identifié et un niveau lui sera attribué en fonction de ce qui a été réalisé avant la chute, ou l'interruption, ou aucun niveau si les exigences d'un niveau 1 n'ont pas été réalisées. La partie additionnelle (ultérieure à l'interruption) ne doit pas être identifiée.
5. Si un mouvement de pirouette est lancé et qu'un ou les deux partenaires est/sont encore sur deux pieds après un demi-tour de rotation, le niveau doit être réduit d'un niveau si un partenaire est sur ses deux pieds, et de deux niveaux si les deux partenaires sont sur deux pieds.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Pirouette qui ne remplit pas les exigences du Niveau 2 mais remplit les exigences de définition et d'appel.	Au moins 3 tours complets continus sur un pied pour les deux partenaires (début sur 2 pieds permis) Et 1 variante difficile d'une position de base pour un partenaire (pendant 1 tour au moins en position établie)	Mouvement de rotation démarré sur un pied pour les deux partenaires Et 1 variante difficile d'une position de base (pendant 3 tours au moins en position établie) pour chacun des partenaires

9.2. SEQUENCES DE PAS (SqPCi, SqPMeSST,SqPDiSST)

Définition et exigences : Des pas et des retournements doivent être répartis de façon équitable tout au long de la séquence et doivent être patinés sur des carres distinctes et reconnaissables.

Pour l'obtention d'un Niveau **de Base**, au moins 50% de la séquence de pas doit être exécuté par les deux partenaires et comporter des retournements.

Principes d'appel additionnels :

1. La première séquence de pas du type requis sera évaluée et un niveau lui sera attribué, ou aucun niveau si les exigences pour obtenir un Niveau **de Base** ne sont pas remplies. Les séquences de pas suivantes du même type ou les séquences de pas d'un type non requis ne seront pas identifiées.
2. Si une chute ou une interruption survient lors de l'entrée ou pendant la séquence de pas requise et qu'elle est immédiatement suivie par la suite de la séquence de pas, le Niveau attribué à l'élément sera fonction des exigences remplies avant et après la chute ou l'interruption, ou aucun niveau si les exigences pour atteindre un Niveau **de Base** ne sont pas remplies.
3. Si le sens de rotation d'une Séquence de Pas Circulaire est imposé mais que le couple exécute la Séquence de Pas dans l'autre sens, la Séquence de Pas Circulaire n'est pas appelée et aucune déduction n'est appliquée.

Ajustements des Niveaux de Difficulté :

1. Tous les pas et retournements doivent être nets et exécutés sur des carres distinctes et reconnaissables pour être pris en compte dans l'attribution du niveau de difficulté (les types de retournements seront identifiés seulement s'ils sont exécutés sur des carres correctes et distinctes et s'ils sont en accord avec la description de la Règle 704).
2. Une Séquence de Pas dont le niveau de difficulté est plus élevé pour un partenaire et plus bas pour l'autre se verra attribuer le niveau de difficulté du partenaire le plus faible.
3. Si un élément illégal est inclus dans une séquence de pas (ex : saut de plus d'1 tour, coucher sur la glace), le Panel Technique appellera l' « élément illégal » et toute la Séquence de Pas sera considérée comme étant de Niveau **de Base** (dès lors que les exigences d'appel pour un Niveau **de Base** sont remplies).

Niveau de Base	Niveau 1	Niveau 2
Séquence de Pas qui ne remplit pas les exigences du Niveau 1 mais remplit les exigences de définition et d'appel.	<ul style="list-style-type: none"> - Le travail de pied doit inclure au moins 1 type de retournement difficile parmi Twizzle, Bracket, Rocker, Contre Rocking, Choctaw ou Mohawk en dehors pour chacun des partenaires. - La Séquence de Pas doit couvrir au moins 50% du tracé. - <u>Pour les Séquences de Pas en Positions de Danse uniquement</u> : au moins une position de danse établie parmi les trois (Kilian, Valse, Fox Trot) doit être incluse. 	<ul style="list-style-type: none"> - Le travail de pied doit inclure au moins 1 Twizzle et 1 autre type différent de retournement difficile parmi Bracket, Rocker, Contre Rocking, Choctaw ou Mohawk en dehors pour chacun des partenaires. - La Séquence de Pas doit couvrir au moins 75% du tracé. - <u>Pour les Séquences de Pas en Positions de Danse uniquement</u> : au moins deux positions de danse différentes et établies parmi les trois (Kilian, Valse, Fox Trot) doivent être incluses.

9.3. POSE SYNCHRONISEE (PoSyn)

Exemples de Types de Poses difficiles : Attitude, Ina Bauer, Aigle.

Les Types de Poses suivants ne sont pas difficiles : Pose Accroupie, Fente, Petite Bonne Femme.

Lorsqu'une Attitude est requise, celle-ci est identifiée dès lors que la jambe libre est levée **au niveau ou** plus haut que la hanche pendant 1 seconde au minimum.

Définition et exigences : Pose effectuée simultanément (en même temps) par les deux partenaires. Les Types de Pose des partenaires peuvent être différents ou identiques.

Instructions d'appel : une Pose Synchronisée est identifiée mais aucun niveau ne lui est attribué si sa durée pour l'un ou l'autre des partenaires ou les deux partenaires est inférieure à la durée requise par la définition (3 secondes), ou en cas d'absence du Type de Pose requis (**Préparatoire/Avenir** : Attitude pour l'un ou l'autre des partenaires)

Si une Pose Combinée Synchronisée est exécutée à la place d'une Pose Synchronisée requise, l'élément est appelé Pose Synchronisée, son niveau est celui de la première partie de la Pose Combinée Synchronisée, et aucune déduction n'est appliquée.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Pose Synchronisée qui ne remplit pas les exigences du Niveau 2 mais remplit les exigences de définition et d'appel. Préparatoire/Avenir : Pose Synchronisée comportant au moins une Attitude tenue au niveau ou au dessus de l'horizontale au moins une seconde mais ne remplissant pas les exigences des Niveaux 2 et 3.	Les deux partenaires maintiennent une Pose pendant au moins 3 secondes et la réalisent en carre. Préparatoire/Avenir : l'un au moins des partenaires exécute une Attitude tenue au niveau ou au dessus de l'horizontale au moins une seconde.	Les deux partenaires maintiennent un Type de Pose difficile différent pendant au moins 3 secondes et en carre Préparatoire/Avenir : l'un au moins de ces Types de Pose est une Attitude tenue au niveau ou au dessus de l'horizontale au moins trois secondes.

Note :

1. La première pose synchronisée identifiable sera celle retenue par le panel technique.

2. Le décompte des 3 secondes requises par la définition doit s'effectuer à partir du moment où les deux partenaires sont en positions établies jusqu'au moment où l'un des deux relâche totalement la position. Ainsi, à titre d'exemple, en catégorie **Préparatoire/Avenir**, si l'un des partenaires exécute un Aigle pendant 3 secondes et que l'autre partenaire exécute une arabesque avec la jambe libre au-dessus de l'horizontale pendant 2 secondes mais que sa jambe libre redescend en dessous de l'horizontale pendant 2 secondes avant de relâcher totalement la position, les 3 secondes devront être considérées comme acquises pour les 2 partenaires (l'aigle a duré 3 secondes pour le premier partenaire et l'arabesque a duré 4 secondes dont au moins une seconde au-dessus de l'horizontale pour le second partenaire). Le Niveau sera déterminé en fonction des exigences requises mais ne sera pas inférieur au Niveau 1.

9.4. ATTITUDE SYNCHRONISEE (AttSyn)

Définition et exigences : Attitude effectuée simultanément (en même temps) par les deux partenaires. Les Types d'attitudes des partenaires peuvent être différents ou identiques.

Principes d'appel :

1. Pour l'obtention du niveau 1, l'Attitude doit être tenue minimum trois secondes, avec la jambe libre **au niveau ou au dessus de l'horizontale** pendant au moins une seconde, par les deux partenaires.
2. Le décompte des 3 secondes requises par la définition doit s'effectuer à partir du moment où les deux partenaires sont en position(s) établie(s) jusqu'au moment où l'un des deux relâche totalement la position.
3. La première attitude synchronisée exécutée sera identifiée et un niveau lui sera attribué, ou aucun niveau si les exigences pour obtenir un Niveau 1 ne sont pas remplies. Les attitudes synchronisées suivantes ne seront pas identifiées.
4. Si une chute ou une interruption survient lors de l'entrée ou pendant l'attitude synchronisée et est immédiatement suivie par la suite de l'attitude, le Niveau attribué à l'élément sera fonction des exigences remplies avant la chute ou l'interruption, ou aucun niveau si les exigences pour atteindre un Niveau 1 ne sont pas remplies.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Attitude Synchronisée comportant pour chaque partenaire une Attitude identique ou différente tenue au moins 3 secondes	Attitude Synchronisée comportant pour chaque partenaire une Attitude identique ou différente tenue au moins 3 secondes	Attitude Synchronisée comportant pour chaque partenaire une Attitude identique ou différente tenue au moins 3 secondes
et	et	et
avec la jambe libre au niveau ou au dessus de l'horizontale pendant au moins 1 seconde pour chacun des partenaires	avec la jambe libre au niveau ou au dessus de l'horizontale pendant au moins 3 secondes pour chacun des partenaires	avec la jambe libre au niveau ou au dessus de l'horizontale pendant au moins 3 secondes pour chacun des partenaires
		et
		en carre sur la totalité de l'attitude

9.5 TWIZZLES SYNCHRONISES (TWS)

Définition et Exigences :

Un retournement avec déplacement sur un pied comportant une ou plusieurs rotations qui sont exécutées rapidement de manière continue (action ininterrompue). (Se référer à la définition des Twizzles).

Instructions d'appel aux Twizzles Synchronisés

L'Exigence de base pour obtenir un Niveau de Difficulté 1 pour un Twizzle Synchronisé est que les deux partenaires exécutent chacun au moins une rotation complète pour le Twizzle. Le Twizzle Synchronisé ne se verra attribuer aucun Niveau de Difficulté si les deux Patineurs patinent moins d'une rotation complète chacun.

1. Si l'un des patineurs touche la glace avec la jambe/pied libre et/ou la (les) main(s) pendant l'exécution de la première rotation du Twizzle Synchronisé, le niveau 1 ne pourra pas être attribué par le Panel Technique.
2. Si l'un des patineurs exécute un trois, stoppe la rotation puis démarre un Twizzle, la carre d'entrée ainsi que le nombre de rotations de ce Twizzle ne seront pris en compte qu'après le trois à partir de la carre d'entrée nette de ce Twizzle.
3. Si un arrêt complet est effectué avant le Twizzle, **par l'un ou les deux partenaires, le niveau du Twizzle Synchronisé sera réduit d'un niveau.**
4. Si la première rotation des Twizzles se transforme en Pirouette, **pour l'un ou les deux partenaires, le niveau du Twizzle Synchronisé sera réduit d'un niveau.**
5. Le niveau de difficulté sera affecté si n'importe quelle partie du Twizzle se transforme en Pirouette ou en Double Trois. Si une ou plusieurs rotations du Twizzle se transforme(nt) en Pirouette ou en Double Trois, **pour l'un ou les deux partenaires**, le Twizzle sera réduit d'un niveau.
6. Pour les Twizzles Niveau 3: la caractéristique additionnelle devra être tenue aussi longtemps que le nombre de rotations requises pour atteindre ce niveau, mais jusqu'à ½ tour est permis jusqu'à ce que la caractéristique soit entièrement établie. Si les rotations obligatoires pour obtenir un niveau sont exécutées mais que la (les) caractéristique(s) n'est (ne sont) pas maintenue(s) pendant le nombre de tours requis, le Niveau de Difficulté sera réduit d'un niveau pour chaque tour pendant lequel la caractéristique n'a pas été maintenue.
7. Si une chute ou une interruption survient lors de l'entrée ou pendant les Twizzles synchronisés pour l'un des partenaires et qu'elle est immédiatement suivie par d'autres twizzles (pour combler l'espace temps), le Niveau attribué à l'élément sera fonction des exigences remplies avant la chute ou l'interruption du partenaire, ou aucun niveau si les exigences pour atteindre un Niveau 1 ne sont pas remplies, et la partie additionnelle ne sera pas identifiée.

NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3
Twizzles qui remplissent les Exigences de Base et les instructions d'appel du Twizzle Synchronisé.	Au moins 2 tours pour chacun des deux partenaires	Au moins 2 tours pour les deux partenaires ET * 1 caractéristique additionnelle choisie parmi la liste ci-dessous

* Caractéristique additionnelle (cf. Directives ISU par Communication en vigueur) :

- Groupe A > haut du corps et mains,
- Groupe B > jambe porteuse et jambe libre,
- Groupe C > les deux partenaires exécutent correctement un Deuxième Twizzle d'au moins 1 rotation, démarré sur une carre d'entrée différente du premier Twizzle, et précédé par trois petits pas au maximum,
> l'entrée du premier Twizzle se fait à partir d'un saut de danse (la carre d'entrée du Twizzle sera déterminée par la carre de réception du Saut de Danse).

9.6 SERIE DE TWIZZLES SYNCHRONISES (SeTwS)

Définition et Exigences :

Une série de Twizzles synchronisés est composée d'au moins 2 Twizzles exécutés sur un pied par chacun des partenaires avec un déplacement sur la glace.

Instructions d'appel :

Pour obtenir un niveau de difficulté 1, chacun des partenaires doit exécuter au moins un tour complet dans les deux Twizzles.

Principes d'appels additionnels :

1. La première série de Twizzles exécutée sera identifiée comme la série de Twizzles requise et un niveau lui sera attribué, ou No Level si les exigences pour obtenir un Niveau 1 ne sont pas remplies. Les autres séries de Twizzles ne seront pas identifiées.
2. Si une chute ou une interruption survient lors de l'entrée ou pendant la série de Twizzles et est immédiatement suivie par d'autres Twizzles (pour combler l'espace temps), le niveau attribué à l'élément sera fonction des exigences remplies avant la chute ou l'interruption, ou No Level si les exigences pour atteindre un Niveau 1 ne sont pas remplies. La partie additionnelle ne sera pas identifiée.

Caractéristiques Additionnelles (Groupes d'exemples):

Groupe A (haut du corps et mains) :

- coude(s) au même niveau ou plus haut que les épaules (main(s) pouvant être levée(s) au dessus de la tête, à la même hauteur que la tête ou plus bas que la tête);
- mouvement de bras significatif et continu;
- mains jointes dans le dos et tendues sans entrer en contact avec le corps;
- mains jointes tendues en avant sans entrer en contact avec le corps (entre la taille et la poitrine mais plus bas que les épaules);
- position désaxée du corps par rapport à la verticale;

Groupe B (jambe porteuse et jambe libre):

- Coupée en avant ou en arrière avec la jambe libre au moins au sommet du mollet avec la hanche en position complètement ouverte;
- tenir la lame ou le patin du pied libre;
- jambe libre croisée derrière au dessus du genou;
- jambe libre tendue (en extension ou incurvée avec un angle de 90 degrés ou plus entre la cuisse et le tibia, à l'avant, sur le côté ou à l'arrière ou une combinaison de ceux-ci) à 45 degrés ou plus de la verticale;
- position assise (au moins 90 degrés entre la cuisse et le tibia de la jambe porteuse);
- modification de la hauteur de la jambe porteuse (genou) avec un mouvement continu.

Remarques:

1. Une Caractéristique Additionnelle choisie sera comptabilisée pour le Niveau si elle est exécutée simultanément par les deux partenaires.
2. Une Caractéristique Additionnelle choisie tirée des Groupes A et B sera comptabilisée pour le Niveau si elle est entièrement réalisée et établie au bout d'une demi rotation au maximum après le démarrage du Twizzle, et maintenue pendant le nombre de rotations complètes requises pour obtenir le Niveau.

Niveaux de difficulté :

1. Le Niveau de Difficulté le plus faible sera attribué à la Série de Twizzles si les Niveaux de Difficulté atteints par les deux partenaires sont différents, ou No Level si les exigences pour obtenir un Niveau 1 ne sont pas remplies.
2. Si une perte d'équilibre avec support additionnel survient (toucher de glace de la jambe libre/pied et/ou main(s)) après le commencement du Twizzle et que le Twizzle se poursuit après le toucher de glace (sans interruption), seules les rotations avant le toucher de glace seront comptabilisées pour le Niveau.

Caractéristiques des niveaux:

Niveau 1 (pour chaque partenaire)	Niveau 2 (pour chaque partenaire)	Niveau 3 (pour chaque partenaire)
Au moins une rotation pour chacun des deux Twizzles	Au moins une rotation pour chacun des deux Twizzles et carres d'entrée différentes pour les deux Twizzles et sens de rotation différent pour les deux Twizzles	Au moins deux rotations pour chacun des deux Twizzles et carres d'entrée différentes pour les deux Twizzles et sens de rotation différent pour les deux Twizzles et 1 Caractéristique Additionnelle Groupe A ou B

Ajustements des niveaux:

1. Si n'importe quelle partie du Twizzle se transforme en pirouette ou en double trois alors le niveau sera réduit:
 - d'un niveau si un ou deux des quatre Twizzles se transforme(nt) en pirouette ou en double trois;
 - de deux niveaux si trois ou quatre des quatre Twizzles se transforment en pirouette ou en double trois.
2. Si un arrêt complet est effectué avant le premier Twizzle, par un ou les deux partenaires, le niveau de la série de Twizzle sera réduit d'un niveau.
3. Si un arrêt complet est effectué avant le deuxième Twizzle, par un ou les deux partenaires, le niveau de la série de Twizzles sera réduit d'un niveau.
4. Si il y a plus de trois pas dans la série de Twizzles synchronisés, le niveau de la série de Twizzles sera dégradé d'1 niveau si l'erreur est commise par un partenaire, de 2 niveaux si l'erreur est commise par les deux partenaires.

10. Description des Niveaux de Difficulté des Éléments Requis (Danse Libre Solo et Danse d'Interprétation Solo)

10.1 PIROUETTE SOLO (sPir)

Positions de base pour les Pirouettes

- 1. Position Debout** : exécutée sur un pied, la jambe porteuse tendue ou légèrement fléchie et le haut du corps droit (proche de la verticale), cambrée vers l'arrière ou cambrée sur le côté. (Si l'angle entre la cuisse et le tibia de la jambe porteuse est inférieur à 120°, elle sera considérée comme une Pirouette Assise.)
- 2. Position Assise** : exécutée sur un pied avec la jambe porteuse pliée en position accroupie sur un pied et la jambe libre dirigée vers l'avant, le côté ou en arrière. (Si l'angle entre la cuisse et le tibia est supérieur à 120°, elle sera considérée comme une Pirouette Debout ou Allongée selon les autres critères qui caractérisent ces Positions).
- 3. Position Allongée** : exécutée sur un pied avec la jambe porteuse tendue ou légèrement pliée et le corps penché en avant de manière à ce que la taille soit en position horizontale et que le tronc forme un angle inférieur à 45° par rapport à l'horizontale. (Si l'angle est supérieur la position sera considérée comme Debout), et la jambe libre tendue ou pliée vers le haut proche de l'horizontale ou plus haut. (Si l'angle entre la cuisse et le tibia est inférieur à 120°, elle sera considérée comme une Pirouette Assise.)

Exemples de Variantes de Positions de Base Difficile :

i) en Position Debout :

- a) Position type « Biellmann » - corps droit en tirant la bottine avec la main au-dessus et en arrière de la tête (le talon de la bottine tiré par la main au-dessus de la tête);
- b) Position cambrée complète avec le haut du corps cambré en arrière vers la glace ou sur le côté avec le haut du corps cambré sur le côté vers la glace ;
- c) Grand écart complet avec les deux jambes tendues et la bottine/lame de la jambe libre maintenue au-dessus de la tête ;
- d) Haut du corps cambré vers l'arrière ou sur le côté avec la jambe libre touchant la tête en dessinant un cercle complet (beignet/cercle)* ;

Note : une pirouette debout simple n'est pas considérée comme une position difficile.

ii) en Position Assise :

- a) Position assise complète (jambe libre tendue ou pliée) avec la jambe libre dirigée en avant avec la cuisse de la jambe porteuse au moins parallèle à la glace ;
- b) Position assise complète (jambe libre tendue ou pliée) avec la jambe libre dirigée en arrière avec la cuisse de la jambe porteuse au moins parallèle à la glace ;
- c) Position assise complète (jambe libre tendue ou pliée) avec la jambe libre dirigée sur le côté avec un angle inférieur ou égal à 90° entre la cuisse et le tibia de la jambe porteuse ;
- d) Position assise complète (jambe libre croisée derrière, et dirigée vers le côté) avec un angle inférieur ou égal à 90° entre la cuisse et le tibia de la jambe porteuse ;
- e) Position assise complète (jambe libre croisée derrière et touchant la jambe porteuse) avec la cuisse de la jambe porteuse au moins parallèle à la glace ;
- f) Position assise complète avec la jambe libre dirigée en avant avec un angle inférieur ou égal à 90° entre la cuisse et le tibia de la jambe porteuse et le dos du haut du corps parallèle à la glace

Note : une pirouette assise simple n'est pas considérée comme une position difficile.

iii) en Position Allongée :

- a) Pirouette allongée avec le haut du corps (épaules et tête) tourné vers le haut - regardant vers le haut de manière à ce que la ligne des épaules a au moins dépassé de 45° la verticale ;
- b) Pirouette allongée avec le corps cambré proche de l'horizontale ou plié horizontalement sur le côté avec la tête et la bottine/lame de la jambe libre se touchant presque (beignet/cercle)* ;
- c) Pirouette allongée avec le talon de la bottine tiré avec la main au-dessus de la tête.

d) Pirouette allongée avec le corps penché en avant sur la jambe qui pirouette et la jambe libre tendue en arrière ou vers le haut presque en position de grand écart (avec l'angle entre les cuisses d'environ 180°).

e) Pirouette allongée simple avec la jambe libre **au niveau ou au-dessus** de l'horizontale.

* Maximum une moitié de longueur de lame entre la tête et la lame.

NOTE : >N'importe quelle variante de la position « beignet/cercle » mentionnée ci-dessus ne peut être utilisée qu'une seule fois dans la pirouette ou la pirouette combinée.
>Biellmann et Allongée avec la bottine tirée avec la main au-dessus du niveau de la tête ne seront pas comptabilisées comme étant deux variantes différentes et difficiles.

Instructions d'appel aux Pirouettes :

Exigence de Base pour un Niveau de Difficulté 1 – au moins **un** tour sur un pied jusqu'à **Préparatoire/Avenir**, **deux** tours en catégorie Benjamin **-/Pré-Bronze**, Minime **-/Bronze** et Adulte Bronze, **trois** tours en catégorie Cadet **-/Argent** et Adulte Argent.

1. Une pirouette sera identifiée mais aucun niveau ne lui sera attribué lorsque le patineur démarre la carre d'entrée sans exécuter au moins un tour complet.

2. Si le mouvement de rotation a commencé et que le patineur est encore sur deux pieds après plus d'1/2 tour, elle sera réduite d'1 niveau de difficulté.

3. S'il se produit une perte de contrôle avec support additionnel (toucher de glace de la jambe/pied libre et/ou la (les) main(s)) après le démarrage de la Pirouette et que la Pirouette se poursuit sur un pied après le toucher de glace sans interruption, le Niveau de Difficulté sera déterminé en fonction du nombre de rotations exécutées et sera réduit d'1 niveau par toucher de glace. Mais si le patineur reste sur deux pieds pour rétablir la pirouette pendant plus d'1/2 tour, elle sera annoncée Niveau de Difficulté 1.

4. Si une pirouette combinée est effectuée à la place d'une pirouette simple requise, le panel technique appellera une pirouette combinée. La pirouette combinée entière sera considérée comme un élément additionnel ce qui se traduit dans les faits par : "PirCo - sans niveau" et ajout d'une déduction "extra element".

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4 (A partir de Minime uniquement)
Pirouette Solo Simple qui ne remplit pas les exigences des Niveaux 2 ou 3 mais remplit les exigences de définition et d'appel.	Mouvement de rotation démarré sur un pied ET 1 variante difficile d'une position de base (pendant 3 tours au moins en position établie)	Mouvement de rotation démarré sur un pied ET soit, Option 1 : Au moins 2 variantes difficiles de 2 positions de base différentes (chaque variante difficile pendant 2 tours au moins en position établie) soit, Option 2 : 1 variante difficile d'une position de base (pendant 3 tours au moins en position établie) et 1 caractéristique d'entrée ou de sortie	Mouvement de rotation démarré sur un pied ET Au moins 2 variantes difficiles de 2 positions de base différentes (chaque variante difficile pendant 3 tours au moins en position établie) ET 1 caractéristique d'entrée ou de sortie

Caractéristiques d'Entrée/de Sortie:

- a) Entrée/sortie inattendue sans aucune préparation évidente effectuée immédiatement avant ou après la Pirouette
- b) Combinaison continue de pas complexes ou combinaison continue de mouvements complexes ou combinaison continue des deux (pas complexes et mouvements complexes) effectuée immédiatement avant ou après la Pirouette

Remarque : Seule la première caractéristique tentée pourra être prise en compte pour l'attribution du niveau.

Principes d'appel additionnels :

1. La première Pirouette ou Pirouette Combinée exécutée sera identifiée comme la Pirouette requise, un Niveau de Difficulté lui sera attribué, ou aucun niveau si les exigences pour obtenir un Niveau 1 ne sont pas remplies. Les Pirouettes suivantes seront appelées Extra Element sans valeur.
2. Si une chute ou une interruption se produit à l'entrée ou pendant la Pirouette et qu'elle est immédiatement suivie par un mouvement de rotation (pour combler l'espace temps), le Niveau de Difficulté lui sera attribué en fonction des exigences remplies avant la chute ou l'interruption, ou aucun niveau si les exigences pour l'obtention d'un Niveau 1 ne sont pas remplies et la partie additionnelle ne sera pas identifiée.

Remarques pour la Danse Libre Solo Lame :

* **Définition et Exigences :** Pirouette sur un pied d'un tour minimum

* **Instructions d'Appel :**

1. La première Pirouette exécutée sera identifiée comme la Pirouette requise, un Niveau de Difficulté lui sera attribué, ou aucun niveau si les exigences pour obtenir un Niveau 1 ne sont pas remplies.
2. Si une chute, un trébuchement ou une interruption se produit à l'entrée ou pendant la Pirouette et qu'elle est immédiatement suivie par un mouvement de rotation (pour combler l'espace temps), le Niveau de Difficulté lui sera attribué en fonction des exigences remplies avant la chute, le trébuchement ou l'interruption, ou aucun niveau si les exigences pour l'obtention d'un Niveau 1 ne sont pas remplies et la partie additionnelle ne sera pas identifiée.

Niveau 1
Pirouette qui remplit les exigences de définition et d'appels

10.2 PIROUILLE COMBINÉE SOLO (sPirCo)

Définition et Exigences – Une pirouette exécutée comme ci-dessus qui se poursuit par un changement de pied en enchaînant immédiatement d'autres rotation(s). Un changement de pied se définit par un « passage sur l'autre pied ». Le changement de pied ne doit pas excéder ½ tour sur deux pieds.

Positions de Base & Exemples de Variantes Difficiles des Positions de Base : voir Pirouette Solo.

Instructions d'appel aux Pirouettes Combinées

Exigence de Base pour une Pirouette Solo Combinée de Niveau de Difficulté 1 – au moins 3 tours sur un pied dans l'une des parties et au moins 1 tour sur l'autre pied dans l'autre partie.

1. La première Pirouette ou Pirouette Combinée exécutée sera identifiée comme la Pirouette requise, un Niveau de Difficulté lui sera attribué, ou aucun niveau si les exigences pour obtenir un Niveau 1 ne sont pas remplies. Les Pirouettes suivantes seront appelées Extra Element sans valeur.
2. Dans le cas où une pirouette combinée est requise, si le solo exécute 3 rotations ou plus dans l'une des parties et :
 - ne change pas de pied ou exécute moins d'une rotation dans l'autre partie : le panel technique appellera l'élément "pirouette simple" sans niveau (aucune déduction pour élément additionnel ne sera appliquée)
 - au moins une rotation dans l'autre partie : le panel technique appellera l'élément "pirouette combinée" et lui attribuera un niveau de difficulté en fonction des exigences remplies.
3. Si le mouvement de rotation commence et que le patineur est encore sur deux pieds pendant plus d'1/2 tour, le niveau sera réduit d'1 niveau.
4. S'il y a plus d'1/2 rotation sur deux pieds pendant le changement de pied, le niveau sera réduit d'un niveau.
5. S'il se produit une perte de contrôle avec support additionnel (toucher de glace de la jambe/pied libre et/ou la (les) main(s) après le démarrage de la Pirouette et que la Pirouette se poursuit sur un pied après le toucher de glace sans interruption, le Niveau de Difficulté sera déterminé en fonction du nombre de tours exécutés et sera réduit d'1 niveau par toucher de glace. Mais si le patineur reste sur deux pieds pour rétablir la Pirouette pendant plus d'1/2 tour elle sera annoncée Niveau de Difficulté 1.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
<p>Au moins 3 tours sur un pied dans l'une des parties</p> <p>Et</p> <p>au moins 1 tour sur l'autre pied dans l'autre partie</p>	<p>Mouvement de rotation démarré sur un pied</p> <p>Et</p> <p>1 variante difficile d'une position de base (pendant 3 tours au moins en position établie) sur l'une des deux parties de la Pirouette Solo Combinée</p>	<p>Mouvement de rotation démarré sur un pied</p> <p>Et</p> <p>1 variante difficile d'une position de base (pendant 3 tours au moins en position établie) sur la première partie de la Pirouette Solo Combinée</p> <p>Et</p> <p>1 variante difficile d'une position de base différente (pendant 3 tours au moins en position établie) sur la deuxième partie de la Pirouette Solo Combinée</p>	<p>Mouvement de rotation démarré sur un pied</p> <p>Et</p> <p>1 variante difficile d'une position de base (pendant 3 tours au moins en position établie) sur la première partie de la Pirouette Solo Combinée</p> <p>Et</p> <p>1 variante difficile d'une position de base différente (pendant 3 tours au moins en position établie) sur la deuxième partie de la Pirouette Solo Combinée</p> <p>Et</p> <p>1 Caractéristique d'entrée ou de sortie</p>

Caractéristiques d'Entrée/de Sortie:

- a) Entrée/sortie inattendue sans aucune préparation évidente effectuée immédiatement avant ou après la Pirouette combinée
- b) Combinaison continue de pas complexes ou combinaison continue de mouvements complexes ou combinaison continue des deux (pas complexes et mouvements complexes) effectuée immédiatement avant ou après la Pirouette combinée

Remarque : Seule la première caractéristique tentée pourra être prise en compte pour l'attribution du niveau.

10.3 TWIZZLES SOLO (sTwS)

Définition et Exigences :

Un retournement avec déplacement sur un pied comportant une ou plusieurs rotations qui sont exécutées rapidement de manière continue (action ininterrompue).

Instructions d'appel aux Twizzles Solo

L'Exigence de base pour obtenir un niveau de difficulté 1 pour un Twizzle Solo est que le patineur exécute au moins un tour complet. Le Panel Technique attribuera le niveau de difficulté en fonction des critères suivants. Le niveau de difficulté sera affecté si n'importe quelle partie du Twizzle se transforme en Pirouette. Si une ou plusieurs rotations du Twizzle se transforme en Pirouette, le Twizzle sera réduit d'un niveau.

1. Si le patineur touche la glace avec la jambe/pied libre et/ou la (les) main(s) pendant l'exécution du Twizzle, le niveau de difficulté sera attribué en fonction du nombre de tours exécutés de façon nette avant le toucher de glace.
2. Si le patineur exécute un trois, stoppe la rotation puis démarre un Twizzle, la carre d'entrée ainsi que le nombre de rotations de ce Twizzle ne seront pris en compte qu'après le trois à partir de la carre d'entrée nette de ce Twizzle.
3. Pour les Twizzles Niveau 3: la caractéristique additionnelle devra être tenue aussi longtemps que le nombre de rotations requises pour atteindre ce niveau, mais jusqu'à ½ tour est permis jusqu'à ce que la caractéristique soit entièrement établie. Si les rotations obligatoires pour obtenir un niveau sont exécutées mais que la (les) caractéristique(s) n'est (ne sont) pas maintenue(s) pendant le nombre de tours requis, le Niveau de Difficulté sera réduit d'un niveau pour chaque tour pendant lequel la caractéristique n'a pas été maintenue.
4. Si n'importe quelle partie du Twizzle se transforme en Pirouette ou en Double Trois, son Niveau sera réduit d'un niveau.

NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3
Twizzle qui remplisse les Exigences de Base et les instructions d'appel du Twizzle Solo.	Au moins 2 tours pour le Twizzle Solo	Au moins 2 tours pour le Twizzle Solo ET * 1 caractéristique additionnelle choisie parmi la liste ci-dessous

* Caractéristique additionnelle (cf. Directives Série de Twizzles Solo) :

Groupe A > haut du corps et mains,

Groupe B > jambe porteuse et jambe libre,

Groupe C > le patineur exécute correctement un Deuxième Twizzle d'au moins 1 rotation, démarré sur une carre d'entrée différente du premier Twizzle, et précédé par trois petits pas au maximum,
> l'entrée du premier Twizzle se fait à partir d'un saut de danse (la carre d'entrée du Twizzle sera déterminée par la carre de réception du Saut de Danse).

10.4 SERIE DE TWIZZLES SOLO (sSTwS)

Définition et Exigences : Un retournement avec déplacement sur un pied comportant une ou plusieurs rotations qui sont exécutées rapidement de manière continue (action ininterrompue).

Les **4** différentes carrés d'entrée des Twizzles sont :

- Dedans Avant
- Dehors Avant
- Dedans Arrière
- Dehors Arrière

(8 carrés différentes existent si l'on tient compte des pieds droit et gauche, mais il n'existe que **4 carrés d'entrée générale** comme citées ci-dessus)

1. Une Série de Twizzles est composée de 2 Twizzles exécutés sur un pied avec un déplacement sur la glace. Si le mouvement s'interrompt, ils se transforment en pirouette(s). Seuls les deux premiers Twizzles d'une Série de Twizzles seront pris en compte par le Panel Technique pour déterminer son Niveau de Difficulté.
2. Aucun arrêt n'est autorisé entre le premier et/ou le second Twizzle.
3. Un maximum de 3 pas entre les deux Twizzles est permis.
4. Un « pas entre les Twizzles » signifie passer sur l'autre pied, afin d'exécuter un pas « intermédiaire/transition » ou un retournement sur un pied (ex : Bracket, Contre-Rocking) pour permettre d'exécuter le second Twizzle sur le même pied que le premier Twizzle si le patineur le désire.

Instructions d'appel aux Twizzles Solo

L'Exigence de base pour obtenir un niveau de difficulté 1 pour une Série de Twizzles Solo est que le patineur exécute au moins un tour complet dans les deux Twizzles. Le Panel Technique attribuera le niveau de difficulté en fonction des critères suivants.

1. Si le patineur touche la glace avec la jambe/pied libre et/ou la (les) main(s) pendant l'exécution du Twizzle, le niveau de difficulté sera attribué en fonction du nombre de tours exécutés de façon nette avant le toucher de glace.
2. Si le patineur exécute un trois, stoppe la rotation puis démarre un Twizzle, la carré d'entrée ainsi que le nombre de rotations de ce Twizzle ne seront pris en compte qu'après le trois à partir de la carré d'entrée nette de ce Twizzle.
3. Si un arrêt complet est effectué avant ou entre les Twizzles, le niveau de difficulté des Twizzles sera réduit d'un Niveau de Difficulté par arrêt.
4. S'il y a plus de 3 pas exécutés par le patineur, le niveau de difficulté des Twizzles sera réduit d'un Niveau.
5. Pour l'Option 2 uniquement : S'il y a plus de 2 mouvements/retournements entre les Twizzles exécutés par un patineur, le niveau de difficulté des Twizzles sera réduit d'un Niveau.
6. Pour les Twizzles Niveaux 2, 3 et 4 option 1 : la caractéristique additionnelle devra être tenue aussi longtemps que le nombre de rotations requises pour atteindre ce niveau, mais jusqu'à ½ tour est permis jusqu'à ce que la caractéristique soit entièrement établie. Si les rotations obligatoires pour obtenir un niveau sont exécutées mais que la (les) caractéristique(s) n'est (ne sont) pas maintenue(s) pendant le nombre de tours requis, le Niveau de Difficulté sera réduit d'un niveau

pour chaque tour pendant lequel la caractéristique n'a pas été maintenue (ex : si les twizzles sont d'un niveau 4 mais que la caractéristique est seulement tenue pendant 3 rotations, ils seront crédités d'un niveau 3).

7. Pour les Twizzles Niveau 4 option 1 : si les deux caractéristiques additionnelles sont exécutées pendant le même twizzle (dans le premier ou le second), elles doivent être exécutées en même temps.

8. Pour les Twizzles Niveaux 2, 3 et 4 option 2 seulement : si un patineur touche la glace de la jambe/pied libre pendant un mouvement/retournement ou rajoute une poussée avec la jambe libre, le Twizzle sera considéré comme étant une option 1 qui oblige à avoir une (des) caractéristique(s) additionnelle(s) d'option 1 pour obtenir le même niveau.

9. Si un twizzle (ou une partie du twizzle) se transforme en pirouette ou en double trois, le niveau de difficulté de la Série de Twizzles sera réduit d'un niveau. Si deux twizzles (ou une partie de chaque twizzle) se transforment en pirouette ou en double trois, le niveau de difficulté de la Série de Twizzles sera réduit de deux niveaux.

10. Si une erreur survient dans le troisième Twizzle (ex : transformation en double trois, en pirouette, déséquilibre ou arrêt), le panel technique ne prendra pas en compte la caractéristique du groupe C pour l'attribution du niveau de difficulté. En revanche, si le troisième twizzle est gratté, le panel technique prendra en compte la caractéristique du groupe C pour l'attribution du niveau de difficulté mais les juges tiendront compte de cette erreur pour l'attribution de leur note d'exécution.

Principes d'appel additionnels

1. La première Série de Twizzles exécutée sera identifiée comme la Série de Twizzles requise et un niveau lui sera attribuée, ou aucun niveau si les exigences pour obtenir un Niveau 1 ne sont pas remplies. Les autres Séries de Twizzles ne seront pas identifiées.

2. Si une chute ou une interruption survient lors de l'entrée ou pendant la Série de Twizzles et est immédiatement suivie par d'autres twizzles (pour combler l'espace temps), le Niveau attribué à l'élément sera fonction des exigences remplies avant la chute ou l'interruption, ou aucun niveau si les exigences pour atteindre un Niveau 1 ne sont pas remplies, et la partie additionnelle ne sera pas identifiée.

NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3	NIVEAU 4
<p>Twizzles qui ne rencontrent pas les exigences des niveaux de difficulté 2 , 3 ou 4 mais qui remplissent les Exigences de Base et les Instructions d'appel des Twizzles</p>	<p>Carre d'entrée différente, Sens de rotation différent ET</p> <p>OPTION 1 Au moins 2 tours pour les deux Twizzles avec un changement de pied ou un (des) Pas entre les Twizzles ET * 2 caractéristiques additionnelles au total choisies parmi la liste ci-dessous.</p> <p>OPTION 2**** Au moins 2 tours sur un pied pour les deux Twizzles sans changement de pied avec 1 caractéristique additionnelle</p>	<p>Carre d'entrée différente, Sens de rotation différent ET</p> <p>OPTION 1 Au moins 3 tours pour les deux Twizzles avec un changement de pied ou un (des) Pas entre les Twizzles ET ** 2 caractéristiques additionnelles différentes au total choisies parmi la liste ci-dessous et de groupes différents</p> <p>OPTION 2**** Au moins 3 tours sur un pied pour les deux Twizzles sans changement de pied et au moins deux caractéristiques additionnelles différentes</p>	<p>Carre d'entrée différente, Sens de rotation différent ET</p> <p>OPTION 1 Au moins 4 tours pour les deux Twizzles avec un changement de pied ou un (des) Pas entre les Twizzles ET *** 3 caractéristiques additionnelles de 3 différents groupes</p> <p>OPTION 2**** Au moins 4 tours sur un pied pour les deux Twizzles sans changement de pied et au moins deux caractéristiques additionnelles différentes et de groupes différents</p>
<p>Exemples de Caractéristiques additionnelles (Chaque caractéristique supplémentaire doit être exécutée de manière à être aisément reconnaissable par le Panel Technique).</p>			
<p>Groupe A - Haut du Corps et Mains</p> <ul style="list-style-type: none"> - Coude(s) au même niveau ou plus haut que les épaules (main(s) pouvant être levées au-dessus de la tête à la même hauteur que la tête ou plus bas que la tête). - Mouvement de bras significatif et continu pendant le nombre de tours requis. - Position désaxée du corps par rapport à la verticale. - Mains jointes dans le dos & sans entrer en contact avec le corps. - Mains jointes tendues en avant sans entrer en contact avec le corps (entre la taille et la poitrine mais plus bas que les épaules). 		<p>Groupe B - Jambe Porteuse et Jambe Libre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jambe libre croisée derrière au-dessus du genou - Jambe libre tendue sur le côté ou en arrière formant un angle d'au moins 45° par rapport à la verticale. - Position assise (au moins 90° entre la cuisse et le tibia de la jambe porteuse). - Modification de hauteur de la jambe porteuse (genou) dans un mouvement continu pendant les tours - Coupée avant ou arrière avec la jambe libre au moins au sommet du mollet avec la hanche en position entièrement ouverte. - Attitude avant, arrière ou latérale avec une angulation de 45° au moins avec la jambe libre fléchie ou tendue. - Tenir la lame ou le patin de la jambe libre. 	
<p>Groupe C – Twizzle - Avec seulement les 2 options suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le patineur exécute un 3^{ème} Twizzle d'au moins 2 rotations en minime +bronze et 3 rotations en cadet +argent, junior +vermeil et sénior, démarré sur une carre d'entrée différente des 2 premiers Twizzles, et précédé par 3 pas au maximum. - L'entrée du premier Twizzle se fait à partir d'un saut de danse (la carre d'entrée du Twizzle sera déterminée par la carre de réception du saut de Danse). 			

* Pour **Niveau 2 OPTION 1 (avec changement de pied) et pour Niveau 3 OPTION 2 (sans changement de pied)** – Deux (2) caractéristiques additionnelles différentes (appartenant au même groupe) pendant le premier OU le deuxième Twizzle ou une caractéristique additionnelle dans le premier Twizzle et une caractéristique additionnelle (différente de la première mais pouvant appartenir au même groupe) dans le deuxième Twizzle.

** Pour **Niveau 3 OPTION 1 (avec changement de pied) et pour Niveau 4 OPTION 2 (sans changement de pied)** – Deux (2) caractéristiques additionnelles différentes de groupes différents doivent être exécutées pendant un Twizzle (premier ou second), ou une (1) caractéristique additionnelle doit être exécutée pendant le premier Twizzle et une caractéristique additionnelle (différente de la première issue d'un groupe différent) peut être exécutée pendant le deuxième Twizzle.

*** Pour **Niveau 4 OPTION 1** – Trois (3) caractéristiques additionnelles différentes (2 doivent être d'un groupe différent) doivent être exécutées pendant un Twizzle (premier ou second), ou une (1) ou deux (2) caractéristiques additionnelles doivent être exécutées pendant le premier Twizzle et une ou deux caractéristiques additionnelles (différente de la première mais issue d'un groupe différent) doit être exécutée pendant le deuxième Twizzle.

**** **La Série de Twizzles « sans changement de pied »** doit être patinée sur un pied avec au maximum **deux** mouvements/retournements suivants compris entre les Twizzles : changement de carre, rocker, contre-rocking, trois, bracket. Ces mouvements/retournements doivent être utilisés de manière à changer la carre d'entrée et le sens de rotation.

La Série de Twizzle (**Option 1**) exécutée sans caractéristique(s) additionnelle sera appelée **Niveau 1**, quel que soit le nombre de tours exécutés dans chaque Twizzle (à condition que le minimum des exigences en tours soit réalisé).

3 pas au maximum sont permis entre les Twizzles de la Danse Libre, mais il n'existe aucune limite en ce qui concerne les retournements (ex : brackets, rockers, contre-rocking) ou mouvements (ex. changement de carre) exécutés sur un pied entre les twizzles de la Série de Twizzles Option 1 (avec changement de pied).

10.5 SEQUENCES DE PAS SOLO (sSqPMe ou sSqPDi ou sSqPCi ou sSqPSe ou sSqPpCi)

Définition et exigences : Des pas et des retournements doivent être répartis de façon équitable tout au long de la Séquence de Pas et doivent être patinés sur des carres distinctes et reconnaissables.

Pour l'obtention d'un Niveau **de Base**, au moins 50% de la séquence de pas doit être exécuté par le patineur et comporter au moins 50% de retournements.

Principes d'appel additionnels :

1. La première séquence de pas du type requis sera évaluée et un niveau lui sera attribué, ou aucun niveau si les exigences pour obtenir un Niveau **de Base** ne sont pas remplies. Les séquences de pas suivantes du même type ou les séquences de pas d'un type non requis ne seront pas identifiées.
2. Si une chute ou une interruption survient lors de l'entrée ou pendant la séquence de pas requise et qu'elle est immédiatement suivie par la suite de la séquence de pas, le Niveau attribué à l'élément sera fonction des exigences remplies avant et après la chute ou l'interruption, ou aucun niveau si les exigences pour atteindre un Niveau **de Base** ne sont pas remplies.
3. Si le sens de rotation d'une Séquence de Pas Circulaire est imposé mais que le couple exécute la Séquence de Pas dans l'autre sens, la Séquence de Pas Circulaire n'est pas appelée et aucune déduction n'est appliquée.

Ajustements des Niveaux de Difficulté :

1. Tous les pas et retournements doivent être nets et exécutés sur des carres distinctes et reconnaissables pour être pris en compte dans l'attribution du niveau de difficulté (les types de retournements seront identifiés seulement s'ils sont exécutés sur des carres correctes et distinctes et s'ils sont en accord avec la description de la Règle 704). Toutefois, un retournement difficile tenté, reconnu mais non validé, comptera dans le calcul du pourcentage du tracé total comme un retournement simple.
2. Si tous les types de retournements difficiles différents sont inclus pour obtenir un niveau de difficulté donné mais que le travail de pied ne couvre pas le pourcentage du tracé requis pour ce niveau, le niveau de difficulté sera réduit d'un niveau (Ex : si le contenu technique de la Séquence de Pas remplit les exigences d'un niveau 4, mais qu'il ne couvre que 50 à 75% du tracé choisi, on lui attribuera un niveau 3; si le contenu technique de la Séquence de Pas remplit les exigences d'un niveau 3, mais qu'il ne couvre que 50 à 75% du tracé choisi, on lui attribuera un niveau 2, etc.).
3. Si un élément illégal est inclus dans une séquence de pas (ex : saut de plus d'1 tour, coucher sur la glace), le Panel Technique appellera l' « élément illégal » et toute la Séquence de Pas sera considérée comme étant de Niveau **de Base** (dès lors que les exigences d'appel pour un Niveau **de Base** sont remplies).

Définitions additionnelles :

Types de Retournements Difficiles: Bracket, Rocker, Contre Rocking, Choctaw, Mohawk en Dehors, Twizzle (Twizzle avec 1 rotation - « Simple Twizzle » pour les Niveaux 1 et 2 et Twizzle avec 2 rotations - « Double Twizzle » pour les Niveaux 3 et 4) patinés sur des Carres distinctes et reconnaissables en accord avec la description de la Règle 704.

Remarque: Une erreur dans n'importe quelle partie du retournement entraînera la non prise en compte de ce retournement pour l'établissement du niveau. Il en va de même pour une erreur survenant dans n'importe quelle partie d'un « Simple Twizzle » ou « Double Twizzle » : le Twizzle entier n'est pas compté pour l'établissement du niveau. À titre d'exemple : si le patineur inclut un « Double Twizzle » en tant que retournement difficile et qu'il survient une erreur dans n'importe quelle partie lors de son exécution, il n'est pas compté même en tant que « Simple Twizzle ».

Niveau de Base	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3 (Danse Libre Solo Minime + Bronze et Danses d'Interprétation Solo uniquement)	Niveau 4 (Danses d'Interprétation Solo uniquement)
Séquence de Pas qui ne remplit pas les exigences du niveau 1 mais remplit les exigences de définition et d'appel.	Le travail de pieds doit inclure au moins 2 différents types de retournements difficiles validés ET doit couvrir au moins 50% du tracé.	Le travail de pieds doit inclure au moins 3 différents types de retournements difficiles validés ET doit couvrir au moins 75% du tracé, ET dont 1 retournement difficile validé est réalisé pendant une section sur 1 pied d' au moins 2 retournements .	Le travail de pieds doit inclure au moins 4 différents types de retournements difficiles validés (Si un Twizzle est inclus, il doit être fait avec au moins deux rotations - "Double Twizzle") et doit couvrir au moins 75% du tracé, et dont 1 retournement difficile validé réalisé pendant une section sur 1 pied d' au moins 2 retournements difficiles , et 1 Mouvement Corporel , et retournements multidirectionnels	Le travail de pieds doit inclure au moins 5 différents types de retournements difficiles validés (Si un Twizzle est inclus, il doit être fait avec au moins deux rotations - "Double Twizzle") et doit couvrir au moins 75% du tracé et dont 2 retournements difficiles validés réalisés pendant une section sur 1 pied d' au moins 3 retournements difficiles , et 1 Mouvement Corporel , et retournements multidirectionnels

Définition du Mouvement Corporel (Body Movement) : utilisation significative et visible des bras et/ou de la tête et/ou du haut du corps qui a pour résultat évident de modifier le centre de gravité du patineur. Le Mouvement Corporel modifie donc de façon visible le centre de gravité du corps et influence l'équilibre sur la lame.

10.6 POSE (sPo) : uniquement pour les adultes

Exemples de Types de Poses difficiles : Attitude, Ina Bauer, Aigle.

Les Types de Poses suivants ne sont pas difficiles : Pose Accroupie, Fente, Petite Bonne Femme.

Lorsqu'une Attitude/Arabesque est requise, celle-ci est identifiée dès lors que la jambe libre est levée **au niveau ou plus haut** que la hanche/l'horizontale pendant 1 seconde au minimum.

Définition et exigences : figure maintenue 3 secondes minimum (ex ; attitude, Arabesque, Ina Bauer...)

Instructions d'appel : une Pose est identifiée mais aucun niveau ne lui est attribué si sa durée est inférieure à la durée requise par la définition (3 secondes).

1. Le décompte des 3 secondes requises par la définition doit s'effectuer à partir du moment où le patineur est en position établie jusqu'au moment où il relâche totalement la position. Ainsi, à titre d'exemple, si le patineur exécute une arabesque en carre avec la jambe libre au-dessus de l'horizontale pendant 2 secondes et que sa jambe libre redescend en dessous de l'horizontale pendant 2 secondes avant de relâcher totalement la position, les 3 secondes en carre devront être considérées comme acquises pour le niveau 2 mais le type de pose difficile (arabesque) n'a pas été tenu au moins 3 secondes pour valider le Niveau 3.

2. Si une Pose Combinée est exécutée à la place d'une Pose requise, l'élément est appelé Pose, son niveau est celui de la première partie de la Pose Combinée, et aucune déduction n'est appliquée.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Pose qui ne remplit pas les exigences des Niveaux 2 et 3 mais remplit les exigences de définition et d'appel.	Pose tenue au moins trois secondes et en carre.	Un type de Pose difficile (ex. Attitude, Arabesque, Aigle, Ina Bauer) tenu au moins trois secondes et en carre

10.7 POSE COMBINÉE (sPoCo)

Définition et exigences : figure composée de deux Types de Pose différents ou identiques mais exécutés sur des carres ou des sens de déplacement différents enchaînés et maintenus chacun pendant une durée de 3 secondes minimum. Un Pas de liaison maximum est autorisé entre les deux Types de Pose.

Instructions d'appel :

1. Une Pose Combinée est identifiée mais aucun niveau ne lui est attribué si sa durée est inférieure à la durée requise par la définition (3 secondes minimum pour chaque partie), ou en cas d'absence du Type de Pose requis (Cadet ~~/Argent~~, Adulte Argent et Adulte Or: Attitude).

2. S'il y a plus d'un Pas de liaison entre les deux Types de Pose, le Niveau de Difficulté est rétrogradé d'un niveau.

3. Si une Pose est exécutée à la place d'une Pose Combinée requise, l'élément n'est pas appelé et aucune déduction n'est appliquée.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Pose Combinée qui ne remplit pas les exigences des Niveaux 2 et 3 mais remplit les exigences de définition et d'appel. <u>Cadet /Argent, Adulte Argent /Or</u> : Pose Combinée comportant une Attitude tenue au niveau ou au dessus de l'horizontale au moins une seconde mais ne remplissant pas les exigences des Niveaux 2 et 3.	Chacun des deux Types de Poses est maintenu pendant au moins 3 secondes et est exécuté en carre. <u>Cadet /Argent et Adulte Argent/Or</u> : l'un au moins de ces Types de Pose est une Attitude tenue au niveau ou au dessus de l'horizontale au moins une seconde	Chacun des deux Types de Poses est difficile, différent et maintenu pendant au moins 3 secondes, et la totalité de la pose combinée est exécutée en carre. <u>Cadet /Argent et Adulte Argent/Or</u> : l'un au moins de ces Types de Pose est une Attitude tenue au niveau ou au dessus de l'horizontale au moins trois secondes.

10.8 ATTITUDE (sAtt)

Définition et exigences : figure d'équilibre sur une jambe pendant laquelle un Patineur se déplace pendant au moins 3 secondes sur la glace en avant ou en arrière, selon une courbe ou en ligne droite, avec la jambe porteuse tendue ou légèrement fléchie, et la jambe libre levée **au niveau ou plus haut** que le niveau de la hanche en avant, en arrière ou sur le côté, pliée ou tendue, libre ou tenue (par exemple par le genou ou par la lame), et fixe ou évolutive.
exemple : « Biemann », pied dans la main

Instructions d'appel :

1. Pour être valablement identifiée, l'Attitude doit être tenue trois secondes avec la jambe libre **au niveau ou au dessus de l'horizontale** pendant au moins une seconde.
2. Une Attitude est identifiée mais aucun niveau ne lui est attribué si sa durée est inférieure à la durée requise par la définition (3 secondes minimum).
3. Le décompte des 3 secondes requises par la définition doit s'effectuer à partir du moment où le patineur est en position établie jusqu'au moment où il relâche totalement la position. Ainsi, à titre d'exemple, si le patineur exécute une arabesque avec la jambe libre au-dessus de l'horizontale pendant 2 secondes et que sa jambe libre redescend en dessous de l'horizontale pendant 2 secondes avant de relâcher totalement la position, les 3 secondes devront être considérées comme acquises. Le niveau de difficulté sera déterminé en fonction des exigences remplies mais ne pourra pas être inférieur au Niveau 1.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Attitude qui ne remplit pas les exigences du Niveau 2 mais remplit les exigences de définition et d'appel.	L'Attitude est exécutée en maintenant la jambe libre pendant au moins 3 secondes au niveau ou au dessus de l'horizontale .	L'Attitude est exécutée en carre et maintenant la jambe libre pendant au moins 3 secondes au niveau ou au dessus de l'horizontale .

Remarques pour la Danse Libre Solo Lame :

* Instructions d'Appel :

1. Pour être valablement identifiée, l'Attitude doit être tenue trois secondes avec la jambe libre tenue **au niveau ou au dessus de l'horizontale** pendant au moins une seconde.
2. La première Attitude exécutée sera identifiée comme l'Attitude requise, un Niveau de Difficulté lui sera attribué, ou aucun niveau si les exigences pour obtenir un Niveau 1 ne sont pas remplies.
3. Si une chute, un trébuchement ou une interruption se produit à l'entrée ou pendant l'Attitude, le Niveau de Difficulté lui sera attribué en fonction des exigences remplies avant la chute, le trébuchement ou l'interruption, ou aucun niveau si les exigences pour l'obtention d'un Niveau 1 ne sont pas remplies.

Niveau 1
L'Attitude est tenue au moins 3 secondes en maintenant la jambe libre pendant au moins 1 seconde au niveau ou au dessus de l'horizontale

10.9 ATTITUDE COMBINEE (sACo)

Définition et exigences : voir Attitude

Instructions d'appel :

1. Pour être valablement identifiée, la première Attitude doit être tenue trois secondes avec la jambe libre tenue **au niveau ou au dessus de l'horizontale** pendant au moins une seconde, et la seconde Attitude doit être différente de la première et être tenue au moins trois secondes avec la jambe libre tenue **au niveau ou au dessus de l'horizontale** pendant au moins une seconde.
2. Le décompte des 3 secondes requises par la définition doit s'effectuer à partir du moment où le patineur est en position établie jusqu'au moment où il relâche totalement la position. Ainsi, à titre d'exemple, si le patineur exécute, dans l'une des parties, une arabesque avec la jambe libre au-dessus de l'horizontale pendant 2 secondes et que sa jambe libre redescend en dessous de l'horizontale pendant 2 secondes avant de relâcher totalement la position, les 3 secondes devront être considérées comme acquises pour cette partie.
3. Fenêtre et royale sont considérées comme 2 Types d'attitude différents.
4. Une Attitude Combinée est identifiée mais aucun niveau ne lui est attribué si sa durée est inférieure à la durée requise par la définition (3 secondes minimum pour chaque partie), ou en cas d'absence d'Attitude identifiée dans l'une ou l'autre partie. Aucune Attitude Combinée n'est identifiée si aucune Attitude n'a pu être identifiée dans la première partie et dans la seconde partie de l'élément.
5. S'il y a plus d'un Pas de liaison entre les deux Types d'Attitude, le Niveau de Difficulté est rétrogradé d'un niveau.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Attitude Combinée qui ne remplit pas les exigences du Niveau 2 mais remplit les exigences de définition et d'appel.	Chacun des deux Types d'Attitude est différent et exécuté en carre : l'un étant maintenu pendant au moins 3 secondes au niveau ou au dessus de l'horizontale et l'autre étant maintenu pendant au moins 1 seconde au niveau ou au dessus de l'horizontale	Chacun des deux Types d'Attitude est différent et exécuté en carre : les deux étant maintenus pendant au moins 3 secondes au niveau ou au dessus de l'horizontale

10.10 ATTITUDE AVEC CHANGEMENT DE CARRE (sACC)

Définition et exigences : voir Attitude

Instructions d'appel :

1. Pour être valablement identifiée, l'Attitude doit être tenue trois secondes avec la jambe libre tenue **au niveau ou au dessus de l'horizontale** pendant au moins une seconde avant le changement de carre, et dans les mêmes conditions après le changement de carre.
2. Une Attitude avec Changement de Carre est identifiée mais aucun niveau ne lui est attribué si sa durée est inférieure à la durée requise par la définition (3 secondes minimum pour chaque partie), ou en cas d'absence d'Attitude identifiée avant ou après le changement de carre. Aucune Attitude avec Changement de Carre n'est identifiée si aucune Attitude n'a pu être identifiée dans la première partie et dans la seconde partie de l'élément.
3. Aucune Attitude avec Changement de Carre n'est identifiée si le changement de carre n'a pu être identifié.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Attitude avec Changement de Carre qui ne remplit pas les exigences du Niveau 2 mais remplit les exigences de définition et d'appel.	L'Attitude est maintenue pendant au moins 3 secondes en carre au niveau ou au dessus de l'horizontale sur l'une des deux parties et pendant au moins 1 seconde en carre au niveau ou au dessus de l'horizontale sur l'autre partie, la jambe libre étant au niveau ou au-dessus de l'horizontale lors du changement de carre.	L'Attitude est maintenue pendant au moins 3 secondes en carre au niveau ou au dessus de l'horizontale sur la première partie et pendant au moins 3 secondes en carre au niveau ou au dessus de l'horizontale sur la seconde partie, la jambe libre étant au niveau ou au-dessus de l'horizontale lors du changement de carre.

11. Guide de notation des Notes d'Exécution (NE) pour les Eléments Requis en Danse Libre Couple Non ISU

CRITERE	Très Mauvais	Mauvais	Médiocre	Acceptable	Bien	Très Bien	Excellent
PIROUETTE DE DANSE	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
				BASE			
Entrée /Sortie	maladroit / mal coordonné	non contrôlé/ manque d'équilibre	hésitant / précipité	contrôlé	en douceur	fluide / avec aisance	fluide/ parfaite
Passage sur 1 pied	retardé	lent	mal coordonné	simultané	rapide	rapide /en douceur	immédiat
Rotation	très lente	se dégrade	stabilité variable	stable	vitesse maintenue	rapide avec aisance	très rapide parfaite
SI :							
Changement de Position	maladroit, très mauvais	mal coordonné/ transition lente	ardu	contrôlé	bref – les 2, distinct	bref et en douceur	excellent

Instructions de Notation : Sélectionner la colonne pour laquelle la majorité des critères s'applique afin de déterminer la note d'exécution. Réduire d'1 grade : si seulement 50% des critères sont applicables OU si un des critères est plus faible de deux grades (dénotant une erreur majeure).

Autres Ajustements

Réduire la Note d'Exécution pour chaque erreur suivante apparaissant dans les Pirouettes :

- * Pas sur place (déménage) - d'1 grade
- * Position maladroite
 - d'un patineur - d'1 grade
 - des deux patineurs - de 2 grades

Pirouette qui ne correspond pas à la phrase musicale - NE négative

Perte d'équilibre, Trébuchement ou Chute dans une Pirouette de Danse :

- perte d'équilibre sans support additionnel
 - par un partenaire - d'1 grade
 - par deux partenaires - de 2 grades (NE pas supérieure à 0)
- trébuchement (perte de contrôle avec support additionnel par jambe libre ou main)
 - par un partenaire - de 2 grades (NE négative)
 - par deux partenaires - de 3 grades (NE négative)
- Chute d'un partenaire - de 2 grades (NE négative)
- Chute des deux partenaires - de 3 grades (NE négative)
- Chute lors de l'entrée et suite non exécutée - note de -3
- ¾ d'élément manquant - note de -3

Augmenter la note d'exécution pour chaque caractéristique difficile suivante applicable à la Pirouette de Danse :

- Lignes du corps et positions des deux partenaires magnifiques et esthétiquement parfaites - augmenter d'1 grade
- Vitesse de rotation maintenue ou accélérée pendant la Pirouette - augmenter d'1 grade
- Entrée ou sortie inattendue et/ou difficile - augmenter d'1 grade
- Pirouette reflète la musique choisie - augmenter d'1 grade

CRITERE	Très Mauvais	Mauvais	Médiocre	Acceptable	Bien	Très Bien	Excellent
SEQUENCE DE PAS	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
				BASE			
Carres/Sureté	très plat et tremblant	en général plat & hésitant	quelques plats & stabilité variable	peu profond mais stable	bonnes carres avec assurance	puissance assurance	profond et décontracté hardi
Vitesse et Fluidité	lutte, laborieux, forcé	se dégrade ou limité	inconsistant/variable	de la vitesse et de la fluidité	bonne vitesse avec une fluidité variable	vitesse considérable et fluidité constante	vitesse considérable obtenue sans effort & fluidité
Equilibre entre partenaires	les deux très mauvais	les deux mauvais	inégal	diffère légèrement	les deux corrects	les deux très bons	les deux excellents
Travail de pieds	les 2 sur 2 pieds, les 2 poussant des pointes	en large ou 1 sur 2 pieds ou poussée des pointes	variable	correct en général	correct	propre et précis	précis et sans effort
Retournement	sauté / maladroit	dérapé	forcé	correct en majorité	net	propre et précis	propre et sans effort

Instructions de Notation : Sélectionner la colonne pour laquelle la majorité des critères sont applicables afin de déterminer le GOE. Réduire d'1 grade : seulement si 50% des critères s'appliquent OU si un critère est inférieur de deux grades (dénotant une erreur majeure)

Autres Ajustements

Réduire la Note d'Exécution pour chacune des erreurs suivantes dans les Séquences de Pas :

- > Dessin/Placement incorrect ou incomplet - d'1 grade
- > Inclusion d'éléments non autorisés ou de mouvements (arrêt, rétrogression, saut de plus ½ tour) (chacun) - de 2 grades
- > Position Main à Main bras extension complète des bras (séquence de pas en position de danse) - d'1 grade
- > Manque de glisse (déplacement sur la glace) - NE doit être négative
- > Séquence de pas qui ne reflète pas le rythme de la phrase musicale - NE doit être négative
- > A plus de 2 longueurs de bras ou se touchent l'un l'autre (séquence de pas sans se toucher) - d'1 grade

Perte d'équilibre, Trébuchement ou Chute dans une Séquence de Pas :

- perte d'équilibre sans support additionnel
 - par un partenaire - d'1 grade
 - par deux partenaires - de 2 grades (NE pas supérieure à 0)
- trébuchement (perte de contrôle avec support additionnel par jambe libre ou main)
 - par un partenaire - de 2 grades (NE négative)
 - par deux partenaires - de 3 grades (NE négative)
- Chute d'un partenaire - de 2 grades (NE négative)
- Chute des deux partenaires - de 3 grades (NE négative)
- Chute à l'entrée de la séquence de pas et suite incomplète - note de -3
- ¼ de l'élément manque - note de -3

Augmenter la note d'exécution pour chaque caractéristique difficile suivante applicable dans les Séquences de Pas :

- reflète le rythme et le caractère de la musique - augmenter d'1 grade
- patinage avec beaucoup de vitesse et de fluidité - augmenter d'1 grade
- utilisation créative des changements de positions (séquence de pas en positions de danse) - augmenter d'1 grade

CRITERE	Très Mauvais	Mauvais	Médiocre	Acceptable	Bien	Très Bien	Excellent
POSE ou ATTITUDE SYNCHRO	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
				BASE			
Sûreté	tremblant	hésitant	stabilité variable	correct	avec assurance	très sûr	décontracté, hardi
Equilibre entre partenaires	les deux très mauvais	les deux mauvais	inégal	diffère légèrement	les deux corrects	les deux très bons	les deux excellents
Entrée/Sortie	maladroit / manque d'équilibre	hésitant / manque de contrôle	précipité	avec assurance/ stable	avec assurance/ en douceur	avec aisance	parfait
Changement de position	maladroit / très lent	mal coordonné transition lente	ardu	contrôlé	bref mais les 2 positions distinctes	bref et en douceur	fluide et très rapide

Instructions de Notation : Sélectionner la colonne pour laquelle la majorité des critères sont applicables afin de déterminer le GOE. Réduire d'1 grade : seulement si 50% des critères s'appliquent OU si un critère est inférieur de deux grades (dénotant une erreur majeure)

Autres Ajustements

Réduire la Note d'Exécution pour chacune des erreurs suivantes :

- > Perte de vitesse significative - d'1 grade
- > Manque de glisse (déplacement sur la glace) - NE doit être négative
- > Ne reflète pas le rythme de la phrase musicale et le caractère de la danse choisie - NE doit être négative
- > désynchronisation des partenaires - d'1 grade

> **Préparatoire/Avenir** : aucun des partenaires n'exécute une Attitude - d'1 grade (NE négative)

avec la jambe libre **au moins au** niveau de la hanche pendant 3" mini

> Benjamin **+Pré-Bronze** : l'un des partenaires exécute son Attitude sans - d'1 grade (NE négative)

la jambe libre **au moins au** niveau de la hanche pendant 3" mini

> Benjamin **+Pré-Bronze** : les deux partenaires exécutent leur Attitude - de 2 grades (NE négative)

sans la jambe libre **au moins au** niveau de la hanche pendant 3" mini

Perte d'équilibre, Trébuchement ou Chute dans l'élément :

- perte d'équilibre sans support additionnel :
 - par un partenaire - d'1 grade
 - par deux partenaires - de 2 grades (NE pas supérieure à 0)
- trébuchement (perte de contrôle avec support additionnel par jambe libre ou main)
 - par un partenaire - de 2 grades (NE négative)
 - par deux partenaires - de 3 grades (NE négative)
- Chute d'un partenaire - de 2 grades (NE négative)
- Chute des deux partenaires - de 3 grades (NE négative)
- Chute à l'entrée de la pose et suite incomplète - note de -3
- ¾ de l'élément manque - note de -3

Pose Combinée :

- les deux parties de la Pose ne sont pas équilibrées - réduire d'1 grade (NE négative)

Augmenter la note d'exécution pour chaque caractéristique difficile suivante applicable dans les Poses ou Attitudes:

- reflète le rythme et le caractère de la musique - augmenter d'1 grade
- patinage avec beaucoup de vitesse et de fluidité - augmenter d'1 grade
- exécution en carre - augmenter d'1 grade

Le Panel Technique, lorsqu'une Attitude est requise, considérera celle-ci comme non exécutée si la jambe libre n'est pas levée **au moins au** niveau de la hanche pendant au moins une seconde.

CRITERE	Très Mauvais	Mauvais	Médiocre	Acceptable	Bien	Très Bien	Excellent
TWIZZLES SYNCHRONISES	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
				BASE			
Entrée/Sortie	maladroit / manque d'équilibre	hésitant / manque de contrôle	précipité	avec assurance/ stable	avec assurance/ en douceur	avec aisance	parfait
Distance entre les partenaires	Non maîtrisée dans sa totalité	Se détériore	variable	Petite variation	régulier	Régulier et proche	Régulier et très proche
Instructions de Notation : Sélectionner la colonne pour laquelle la majorité des critères sont applicables afin de déterminer la note d'exécution. Réduire d'un grade : si seulement 50% des critères sont applicables OU si un des critères est plus faible de deux grades (dénotant une erreur majeure)							
Autres Ajustements : Réduire la Note d'Exécution pour chacune des erreurs suivantes applicables aux Twizzles Synchronisés : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Exécution non simultanée ou nombre différent de rotations - d'1 grade ➤ Exécution à plus de deux longueurs de bras - d'1 grade <p>Perte d'équilibre, Trébuchement ou Chute sur les Twizzles Synchronisés :</p> <ul style="list-style-type: none"> - perte d'équilibre sans support additionnel <ul style="list-style-type: none"> - par un partenaire - d'1 grade - par deux partenaires - de 2 grades (NE pas supérieure à 0) - trébuchement (perte de contrôle avec support additionnel par jambe libre ou main) <ul style="list-style-type: none"> - par un partenaire - de 2 grades (NE négative) - par deux partenaires - de 3 grades (NE négative) - Chute d'un partenaire - de 2 grades (NE négative) - Chute des deux partenaires - de 3 grades (NE négative) - Chute lors de l'entrée du Tw et la suite non exécutée - noté comme -3 - ¾ de l'élément manque - noté comme -3 <p>Augmenter la note d'exécution pour chaque caractéristique difficile suivante applicable dans les Twizzles Synchronisés :</p> <ul style="list-style-type: none"> > sortie avec maintien de cette carre de sortie (pas suivi immédiatement d'un pas) - augmenter d'1 grade > Twizzles qui reflètent la musique choisie - augmenter d'1 grade > Rotation rapide des Twizzles - augmenter d'1 grade > Mouvement rapide sur la piste - augmenter d'1 grade 							

CRITERE	Très Mauvais	Mauvais	Médiocre	Acceptable	Bien	Très Bien	Excellent
SERIE DE TWIZZLES SYNCHRONISES	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
				BASE			
Entrée/Sortie	maladroit / manque d'équilibre	hésitant / manque de contrôle	précipité	avec assurance/ stable	avec assurance/ en douceur	avec aisance	parfait
Distance entre les partenaires	Non maîtrisée dans sa totalité	Se détériore	variable	Petite variation	régulier	Régulier et proche	Régulier et très proche

Instructions de Notation : Sélectionner la colonne pour laquelle la majorité des critères sont applicables afin de déterminer la note d'exécution. Réduire d'un grade : si seulement 50% des critères sont applicables OU si un des critères est plus faible de deux grades (dénotant une erreur majeure)

Autres Ajustements :

Réduire la Note d'Exécution pour chacune des erreurs suivantes applicables :

- Exécution non simultanée :
 - d'un Twizzle - d'1 grade
 - des deux Twizzles - NE négative
- Exécution à plus de deux longueurs de bras - d'1 grade
- Les partenaires se touchent l'un et l'autre - d'1 grade
- Exécution incorrecte du retournement (double 3, Pirouette, gratté, dérapé etc...) :
 - un Twizzle incorrect - d'1 grade
 - deux Twizzles incorrects ou plus - NE négative
- Perte de vitesse significative - d'1 grade
- Manque de déplacement sur la glace - NE doit être négative
- Non patinée sur la phrase musicale - NE doit être négative

Perte d'équilibre, Trébuchement ou Chute :

- perte d'équilibre sans support additionnel
 - par un partenaire - d'1 grade
 - par deux partenaires - de 2 grades (NE pas supérieure à 0)
- trébuchement (perte de contrôle avec support additionnel par jambe libre ou main)
 - par un partenaire - de 2 grades (NE négative)
 - par deux partenaires - de 3 grades (NE négative)
- Chute d'un partenaire - de 2 grades (NE négative)
- Chute des deux partenaires - de 3 grades (NE négative)
- Chute lors de l'entrée et la suite non exécutée - noté comme -3
- ¾ de l'élément manque - noté comme -3

Augmenter la note d'exécution pour chaque caractéristique difficile suivante applicable dans la Série de Twizzles Synchronisés :

- > Rotation rapide des Twizzles - d'1 grade
- > Déplacement rapide sur la piste - d'1 grade
- > Patinée sur la phrase musicale ou le caractère de la musique - d'1 grade
- > Entrée ou sortie inattendue - d'1 grade

12. Guide de notation des Notes d'Exécution (NE) pour les Eléments Requis en Danse d'Interprétation et en Danse Libre Solo

CRITERE	Très Mauvais	Mauvais	Médiocre	Acceptable	Bien	Très Bien	Excellent
PIROUETTES SOLO	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
				BASE			
Entrée /Sortie	maladroite/ manque de maîtrise	non contrôlé/ manque d'équilibre	hésitant/ précipité	contrôlé	en douceur	fluide/avec aisance	fluide/parfait
Rotation	très lente	se dégrade	stabilité variable	stable	vitesse maintenue	rapide avec aisance	très rapide/ parfaite
SI :							
Changement de pied	gratté/ très mauvais	poussée supplémentaire	hésitant	contrôlé	contrôlé et rapide	rapide avec aisance	sans effort, vitesse de rotation constante
Changement de position	maladroit / très lent	mal coordonné transition lente	ardu	contrôlé	bref mais les 2 positions distinctes	bref et en douceur	fluide et très rapide

Instructions de Notation : Sélectionner la colonne pour laquelle la majorité des critères s'appliquent pour déterminer la note d'exécution. Réduire d' 1 grade : si seulement 50% des critères sont applicables OU si un des critères est inférieur de 2 grades (dénotant une erreur majeure).

Autres Ajustements :

Réduire la Note d'Exécution pour chaque erreur suivante apparaissant dans les Pirouettes :

- * Pas sur place (déménagement)
 - dans une partie - d'1 grade
 - dans les deux parties (combinée) - de 2 grades
- * Position maladroite - d'1 grade

Pirouette qui ne correspond pas à la phrase musicale - NE négative

Pirouette Combinée :

- plus d'un ½ tour sur deux pieds pendant le « changement de pied » - d'1 grade
- recentrage (sauf Pirouette Combinée avec des sens de rotation différents entre les deux parties) - pas supérieure à - 1

Perte d'équilibre, Trébuchement ou Chute dans une Pirouette de Danse :

- perte d'équilibre sans support additionnel - d'1 grade
- trébuchement (perte de contrôle avec support additionnel par jambe libre ou main) - de 2 grades (NE négative)
- Chute - de 2 grades (NE négative)
- Chute lors de l'entrée et suite non exécutée - note de -3
- ¾ d'élément manquant - note de -3

Augmenter la note d'exécution pour chaque caractéristique difficile suivante applicable à la Pirouette :

- Lignes du corps et position(s) magnifiques et esthétiquement parfaites - augmenter d' 1 grade
- Vitesse de rotation maintenue ou accélérée pendant la pirouette - augmenter d'1 grade
- Entrée ou sortie inattendue et/ou difficile - augmenter d'1 grade
- Pirouette reflète la musique choisie - augmenter d'1 grade

CRITERE	Très Mauvais	Mauvais	Médiocre	Acceptable	Bien	Très Bien	Excellent
TWIZZLES SOLO	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
				BASE			
Entrée/Sortie	maladroit / manque d'équilibre	hésitant / manque de contrôle	précipité	avec assurance/ stable	avec assurance/ en douceur	avec aisance	parfait
Pas de liaison/ Travail de pieds	totalemnt incontrôlés	manque de contrôle ou pas en large	forcé/ variable	avec assurance/ propre	avec assurance/ précis	très bon/ avec style	avec adresse/ excellent

Instructions de Notation : Sélectionner la colonne pour laquelle la majorité des critères sont applicables afin de déterminer la note d'exécution. Réduire d'un grade : si seulement 50% des critères sont applicables OU si un des critères est plus faible de deux grades (dénotant une erreur majeure)

Autres Ajustements :

Réduire la Note d'Exécution pour chacune des erreurs suivantes applicables aux Twizzles :

- > Exécution incorrecte du retournement (enchaînement de 3 ou pirouettes) :
 - . un Tw - d'1 grade
 - . deux Tw - de 2 grades (NE doit rester négative)
 - . trois Tw incorrects - de 3 grades (E doit rester négative)

Perte d'équilibre, Trébuchement ou Chute sur les Twizzles :

- perte d'équilibre sans support additionnel - d'1 grade
- trébuchement (perte de contrôle avec support additionnel par jambe libre ou main) - de 2 grades (NE négative)
- Chute - de 2 grades (NE négative)
- Chute lors de l'entrée du premier Tw et la suite non exécutée - noté comme -3
- ¾ de l'élément manque - noté comme -3

Augmenter la note d'exécution pour chaque caractéristique difficile suivante applicable dans les Twizzles :

- > sortie avec maintien de cette carre de sortie (pas suivi immédiatement d'un pas) - augmenter d'1 grade
- > Twizzles qui reflètent la musique choisie - augmenter d'1 grade
- > Rotation rapide des Twizzles - augmenter d'1 grade
- > Mouvement rapide sur la piste - augmenter d'1 grade

CRITERE	Très Mauvais	Mauvais	Médiocre	Acceptable	Bien	Très Bien	Excellent
SEQUENCE DE PAS SOLO	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
				BASE			
Carres/Suret�	tr�s plat et tremblant	en g�n�ral plat & h�sitant	quelques plats & stabilit� variable	peu profond mais stable	bonnes carres avec assurance	puissance assurance	profond et d�contract� hardi
Vitesse et Fluidit�	lutte, laborieux, forc�	se d�grade ou limit�	inconsistant/ variable	de la vitesse et de la fluidit�	bonne vitesse avec une fluidit� variable	vitesse consid�rable et fluidit� constante	vitesse consid�rable obtenue sans effort & fluidit�
Travail de pieds	sur 2 pieds, poussant des pointes tout au long	en large ou sur 2 pieds ou pouss�e des pointes	variable	correct en g�n�ral	correct	propre et pr�cis	pr�cis et sans effort
Retournement	saut� / maladroit	d�rap�	forc�	correct en majorit�	net	propre et pr�cis	propre et sans effort
Instructions de Notation : S�lectionner la colonne pour laquelle la majorit� des crit�res sont applicables afin de d�terminer le GOE. R�duire d'1 grade : seulement si 50% des crit�res s'appliquent OU si un crit�re est inf�rieur de deux grades (d�notant une erreur majeure)							
Autres Ajustements R�duire la Note d'Ex�cution pour chacune des erreurs suivantes dans les S�quences de Pas Solo : <ul style="list-style-type: none"> > Dessin/Placement incorrect ou incomplet - d'1 grade > Inclusion d'�l�ments non autoris�s ou de mouvements (arr�t, r�trogression, saut de plus 1/2 tour) (chacun) - de 2 grades > Manque de glisse (d�placement sur la glace) - NE doit �tre n�gative > S�quence de pas qui ne refl�te pas le rythme de la phrase musicale et le caract�re de la danse choisie - NE doit �tre n�gative Perte d'�quilibre, Tr�buchement ou Chute sur la S�quence de Pas : <ul style="list-style-type: none"> - perte d'�quilibre sans support additionnel - r�duire d'1 grade - tr�buchement (perte de contr�le avec support additionnel par jambe libre ou main) - r�duire de 2 grades (NE n�gative) - Chute - r�duire de 2 grades (NE n�gative) - Chute � l'entr�e de la s�quence de pas & la suite incompl�te - note de -3 - 3/4 de l'�l�ment manque - note de -3 							
Augmenter la note d'ex�cution pour chaque caract�ristique difficile suivante applicable dans les S�quences de Pas Solo: <ul style="list-style-type: none"> - refl�te le rythme et le caract�re de la musique - augmenter d'1 grade - patinage avec beaucoup de vitesse et de fluidit� - augmenter d'1 grade 							

CRITERE	Très Mauvais	Mauvais	Médiocre	Acceptable	Bien	Très Bien	Excellent
POSE / POSE COMBINÉE	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
				BASE			
Sûreté	tremblant	hésitant	stabilité variable	correct	avec assurance	très sûr	décontracté, hardi
Entrée/Sortie	maladroit / manque d'équilibre	hésitant / manque de contrôle	précipité	avec assurance/ stable	avec assurance/ en douceur	avec aisance	parfait
Changement de position	maladroit / très lent	mal coordonné transition lente	ardu	contrôlé	bref mais les 2 positions distinctes	bref et en douceur	fluide et très rapide

Instructions de Notation : Sélectionner la colonne pour laquelle la majorité des critères sont applicables afin de déterminer le GOE. Réduire d'1 grade : seulement si 50% des critères s'appliquent OU si un critère est inférieur de deux grades (dénotant une erreur majeure)

Autres Ajustements

Réduire la Note d'Exécution pour chacune des erreurs suivantes :

Pose :

- Perte de vitesse significative pendant la Pose - réduire d'1 grade
- Manque de glisse (déplacement sur la glace) - NE doit être négative
- Pose qui ne reflète pas le rythme de la phrase musicale et le caractère de la danse choisie - NE doit être négative

Pose Combinée :

- Perte de vitesse significative pendant la Pose Combinée - réduire d'1 grade
- Manque de glisse (déplacement sur la glace) - NE doit être négative
- Pose Combinée qui ne reflète pas le rythme de la phrase musicale et le caractère de la danse choisie - NE doit être négative
- les deux parties de la Pose Combinée ne sont pas équilibrées - réduire d'1 grade (NE négative)
- Si une Attitude est requise et qu'elle est exécutée sans la jambe libre **au moins au** niveau de la hanche pendant 3" mini - réduire d'1 grade (NE négative)

Perte d'équilibre, Trébuchement ou Chute sur la Pose :

- perte d'équilibre sans support additionnel - réduire d'1 grade
- trébuchement (perte de contrôle avec support additionnel par jambe libre ou main) - réduire de 2 grades (NE négative)
- Chute - réduire de 2 grades (NE négative)
- Chute à l'entrée de la Pose & la suite incomplète - note de -3
- ¾ de l'élément manque - note de -3

Augmenter la note d'exécution pour chaque caractéristique difficile suivante applicable dans les Poses ou Poses Combinées :

- reflète le rythme et le caractère de la musique - augmenter d'1 grade
- patinage avec beaucoup de vitesse et de fluidité - augmenter d'1 grade

Le Panel Technique, lorsqu'une Attitude/Arabesque est requise, considérera celle-ci comme non exécutée si la jambe libre n'est pas levée **au même niveau ou plus haut que le niveau** de la hanche/l'horizontale pendant au moins une seconde.

CRITERE	Très Mauvais	Mauvais	Médiocre	Acceptable	Bien	Très Bien	Excellent
ATTITUDE / ATTITUDE COMBINÉE	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
				BASE			
Sûreté	tremblant	hésitant	stabilité variable	correct	avec assurance	très sûr	décontracté, hardi
Entrée/Sortie	maladroit / manque d'équilibre	hésitant / manque de contrôle	précipité	avec assurance/ stable	avec assurance/ en douceur	avec aisance	parfait
Changement de position	maladroit / très lent	mal coordonné transition lente	ardu	contrôlé	bref mais les 2 positions distinctes	bref et en douceur	fluide et très rapide

Instructions de Notation : Sélectionner la colonne pour laquelle la majorité des critères sont applicables afin de déterminer le GOE. Réduire d'1 grade : seulement si 50% des critères s'appliquent OU si un critère est inférieur de deux grades (dénotant une erreur majeure)

Autres Ajustements

Réduire la Note d'Exécution pour chacune des erreurs suivantes :

Attitude :

- Perte de vitesse significative pendant l'Attitude - réduire d'1 grade
- Manque de glisse (déplacement sur la glace) - NE doit être négative
- Attitude qui ne reflète pas le rythme de la phrase musicale et le caractère de la danse choisie - NE doit être négative
- Attitude exécutée sans la jambe libre **au moins au** niveau de la hanche pendant 3" mini - réduire d'1 grade (NE négative)

Attitude Combinée :

- Perte de vitesse significative pendant l'Attitude Combinée - réduire d'1 grade
- Manque de glisse (déplacement sur la glace) - NE doit être négative
- Attitude Combinée qui ne reflète pas le rythme de la phrase musicale et le caractère de la danse choisie - NE doit être négative
- Attitude combinée exécutée sans la jambe libre **au moins au** niveau de la hanche dans l'une des parties pendant 3" mini - réduire d'1 grade (NE négative)
- Attitude combinée exécutée sans la jambe libre **au moins au** niveau de la hanche dans les deux parties pendant 3" mini - réduire de 2 grades (NE négative)
- les deux parties de l'Attitude combinée ne sont pas équilibrées - réduire d'1 grade (NE négative)

Perte d'équilibre, Trébuchement ou Chute sur l'Attitude :

- perte d'équilibre sans support additionnel - réduire d'1 grade
- trébuchement (perte de contrôle avec support additionnel par jambe libre ou main) - réduire de 2 grades (NE négative)
- Chute - réduire de 2 grades (NE négative)
- Chute à l'entrée de l'Attitude & la suite incomplète - note de -3
- ¾ de l'élément manque - note de -3

Augmenter la note d'exécution pour chaque caractéristique difficile suivante applicable dans les Attitudes ou les Attitudes Combinées :

- reflète le rythme et le caractère de la musique - augmenter d'1 grade
- patinage avec beaucoup de vitesse et de fluidité - augmenter d'1 grade

Le Panel Technique considérera l'Attitude Combinée comme non exécutée si la jambe libre n'est pas levée **au même niveau ou plus haut que le niveau** de la hanche/l'horizontale pendant au moins une seconde sur chaque partie de l'élément.

CRITERE	Très Mauvais	Mauvais	Médiocre	Acceptable	Bien	Très Bien	Excellent
ATTITUDE AVEC CHANGEMENT DE CARRE	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
				BASE			
Sûreté	tremblant	hésitant	stabilité variable	correct	avec assurance	très sûr	décontracté, hardi
Entrée/Sortie	maladroit / manque d'équilibre	hésitant / manque de contrôle	précipité	avec assurance/ stable	avec assurance/ en douceur	avec aisance	parfait
Changement de position	maladroit / très lent	mal coordonné transition lente	ardu	contrôlé	bref mais les 2 positions distinctes	bref et en douceur	fluide et très rapide

Instructions de Notation : Sélectionner la colonne pour laquelle la majorité des critères sont applicables afin de déterminer le GOE. Réduire d'1 grade : seulement si 50% des critères s'appliquent OU si un critère est inférieur de deux grades (dénotant une erreur majeure)

Autres Ajustements

Réduire la Note d'Exécution pour chacune des erreurs suivantes :

- > Perte de vitesse significative pendant l'Attitude - d'1 grade
- > Manque de glisse (déplacement sur la glace) - NE doit être négative
- > Attitude qui ne reflète pas le rythme de la phrase musicale et le caractère de la danse choisie - NE doit être négative
- > Une partie exécutée sans la jambe libre **au moins** au niveau de la hanche pendant 3" mini - d'1 grade (NE négative)
- > Les deux parties exécutées sans la jambe libre **au moins** au niveau de la hanche pendant 3" mini - de 2 grades (NE négative)
- > les deux parties de l'Attitude ne sont pas équilibrées - réduire d'1 grade (NE négative)
- > au changement de carre, la jambe libre repasse sous le niveau de la hanche - réduire d'1 grade (NE négative)

Perte d'équilibre, Trébuchement ou Chute sur l'Attitude :

- perte d'équilibre sans support additionnel - réduire d'1 grade
- trébuchement (perte de contrôle avec support additionnel par jambe libre ou main) - réduire de 2 grades (NE négative)
- Chute - réduire de 2 grades (NE négative)
- Chute à l'entrée de l'Attitude & la suite incomplète - note de -3
- ¾ de l'élément manque - note de -3

Augmenter la note d'exécution pour chaque caractéristique difficile suivante applicable dans les Attitudes :

- reflète le rythme et le caractère de la musique - augmenter d'1 grade
- patinage avec beaucoup de vitesse et de fluidité - augmenter d'1 grade

Le Panel Technique considérera l'Attitude avec Changement de Carre comme non exécutée si la jambe libre n'est pas levée **au même niveau ou plus haut que le niveau** de la hanche/l'horizontale pendant au moins une seconde sur chaque partie de l'élément.

13. Guide de notation des Composants de Programme en Danses Libres Couples Non ISU

Le Guide de notation pour les Composants du Programme en Danse Libre Couples Non ISU est le même que celui des Danses Libres ISU (cf. Com ISU « Exigences des Règles Techniques ISU à validité constante »).

14. Guide de notation des Composants de Programme (notes de 0 à 10) en Danse d'Interprétation et en Danse Libre Solo

Echelle de Notes	QUALITE DE PATINAGE	PAS / MOUVEMENTS DE TRANSITION	PERFORMANCE	CHOREGRAPHIE	INTERPRETATION /TIMING
10.0 – 9.25 EXCEPTIONNEL	<ul style="list-style-type: none"> - carres profondes, posées, sûres, sans effort apparent - action du genou profonde /souple - pas/retournements élégants & précis - patinage multidirectionnel parfait - accélération sans effort - qualité de patinage exceptionnelle 	<ul style="list-style-type: none"> - travail de carres / pas / retournements / positions difficiles, fascinant et varié - un mouvement se fond parfaitement dans le suivant - créativité des schémas et des lobes 	<ul style="list-style-type: none"> - style élégant / sophistiqué - ligne des corps et des jambes raffinée - exécution précise des mouvements du corps - projection exceptionnelle (vers le public ou « en soi-même » lorsque la musique le demande) 	<ul style="list-style-type: none"> - large variété de pas, de mouvements, d'éléments requis superbement montée sur la musique - utilisation subtile de la musique/espace/symétrie - « highlights » mémorables répartis de façon égale - changement d'allure s'intégrant de façon parfaite - couverture totale de l'espace personnel et public 	<ul style="list-style-type: none"> - patineur / musique / nuances faisant corps – motivation venant du « cœur » - grande diversité de mouvements inspirés / gestuelle - patineur reste fidèle «au caractère » pendant la totalité du programme - capacité exceptionnelle à communiquer en unisson pour refléter la musique/thème - expression sublime et lisible du style de la musique et du caractère - timing : 100% correct = programme bien synchronisé sur le phrasé musical
9.0 – 8.25 SUPERIEUR	<ul style="list-style-type: none"> - carres marquées, sûres, fluides - flexion du genou souple - pas / retournements raffinés, précis, intéressants & nets - aisance dans l'accélération également sur des pas difficiles - patinage multidirectionnel constant - large variété de la qualité de patinage 	<ul style="list-style-type: none"> - séquences de carres / pas / retournements / positions difficiles, variées tout au long du programme - un mouvement se fond avec aisance dans le suivant - excellente couverture de la piste 	<ul style="list-style-type: none"> - tenue superbe - changements de positions difficiles sans effort - pouvoir de projection fort 	<ul style="list-style-type: none"> - chorégraphie excellente - clairement lisible - variété de mouvements créatifs développant le thème - changement d'allure / tempo inséré avec aisance - excellente utilisation musique / espace / symétrie se réalisée avec aisance 	<ul style="list-style-type: none"> - patineur et musique se fondent - motivation intérieure - très bonne variété de mouvements intéressants /gestuelle - excellente capacité à communiquer pour refléter le caractère de la musique / thème - expression excellente et lisible du style de la musique et du caractère - timing : 100% correct

<p>8.0 – 7.25</p> <p>TRES BIEN</p>	<ul style="list-style-type: none"> - carres marquées, sûres, hardies - flexion du genou marquée, souple - pas/retournements impeccables & nets - très bon usage du patinage multidirectionnel - capacité à accélérer avec aisance - belle qualité de patinage pendant 75 % du temps 	<ul style="list-style-type: none"> - variété et complexité des schémas des pas / retournements / positions difficiles - mouvements fluides et intentionnels se fondant avec le suivant 	<ul style="list-style-type: none"> - excellente tenue / parallélisme - bon pouvoir de projection la plupart du temps 	<ul style="list-style-type: none"> - mouvements intéressants en rapport avec le thème - très bonne utilisation musique / espace / symétrie - très bonne retranscription de la musique - dirigé vers toutes les directions de la piste 	<ul style="list-style-type: none"> - patinage/musique intégrée – motivation intérieure très bonne - dans « le caractère» pendant plus de 75% du programme - expression du style de la musique et du caractère très bonne et lisible - timing : 100% correct
<p>7.0 – 6.25</p> <p>BIEN</p>	<ul style="list-style-type: none"> - carres raisonnables, sûres - bonne flexion du genou - bonne variété des pas / retournements – patinage multidirectionnel aisé pendant 75% du temps - aisance dans le gain et le maintien de la vitesse et de la fluidité - bonne qualité de patinage 	<ul style="list-style-type: none"> - difficulté et variété carres / pas / retournements / positions pendant 75% du temps - utilisation minimale de croisés ou de courus - quelques ruptures dans la continuité 	<ul style="list-style-type: none"> - bonne ligne du corps et jambes et bonne tenue - capable de projeter pendant 75% du temps 	<ul style="list-style-type: none"> - quelques mouvements intéressants et créatifs bien exécutés en rythme - bonne variation de la vitesse en relation avec la musique - bonne répartition des « highlights » - entrée et sortie des éléments requis créatives - très bonne utilisation de la piste 	<ul style="list-style-type: none"> - patinage s'harmonise très bien avec la musique - mouvements en rapport avec le caractère de la danse pendant 75 % du temps - patineur capable de jouer avec la musique - bonne expression et lisibilité du style de la musique et du caractère - timing : 90% correct
<p>6.0 – 5.25</p> <p>ASSEZ BIEN</p>	<ul style="list-style-type: none"> - carres moyennement assurées - certaine variété dans l'action du genou, les pas, les retournements - vitesse et fluidité égales tout au long du programme - qualité de patinage assez bonne 	<ul style="list-style-type: none"> - séries de carres / pas / retournements / positions variables - utilisation minimale de croisés ou de courus 	<ul style="list-style-type: none"> - tenue assez bonne avec quelques ruptures - ligne du corps et des jambes plaisante et constante - pouvoir de projection variable 	<ul style="list-style-type: none"> - mouvements souvent fidèles au thème et à la musique - « highlights » du programme en général correctement répartis mais dirigés occasionnellement d'un côté - composition intéressante - assez bonne utilisation des changements d'allure - utilisation de la piste assez bonne - variation de la vitesse en rapport avec la musique 	<ul style="list-style-type: none"> - légère différence dans la motivation des mouvements - utilisation modérée des accents /nuances - assez bonne expression appropriée aux rythmes ou au thème - dégage assez bien de l'émotion en rapport avec la musique - timing : 80% correct

<p>5.0 – 4.25</p> <p>MOYEN</p>	<ul style="list-style-type: none"> - carres peu profondes avec une qualité variable des carres et de la flexion du genou - pas / retournements moyens et patinage multidirectionnel pendant 50% du temps - vitesse et fluidité régulière pendant 50 % du temps 	<ul style="list-style-type: none"> - une proportion égale entre simplicité et complexité - quelques parties faciles 	<ul style="list-style-type: none"> - tenue variable, le plus souvent des attitudes plaisantes - lignes du corps et des jambes correctes - projection pendant seulement 50 % du temps 	<ul style="list-style-type: none"> - programme en harmonie avec la musique - éléments en général bien répartis mais parfois trop de mise en valeur sur un côté de la piste 	<ul style="list-style-type: none"> - patinage fidèle à la musique à quelques petites exceptions près - quelques mouvements motivés - expression moyenne des accents et des nuances - expression correcte et lisible du style de la musique et du caractère - timing : 70% correct
<p>4.0 – 3.25</p> <p>PASSABLE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - quelques carres plates - flexion du genou limitée – raide parfois - peu de pas / retournements – capable de patiner dans tous les sens sur des retournements simples et sur quelques retournements difficiles - qualité de patinage variable - manque de fluidité – quelques changements de vitesse 	<ul style="list-style-type: none"> - quelques carres/pas de base - quelques retournements / poses / positions simples 	<ul style="list-style-type: none"> - ligne du corps / jambes / tenue / extensions variables - positions relativement stables - projection pendant moins de 50% du temps 	<ul style="list-style-type: none"> - quelques groupes de mouvements isolés adaptés à la musique / thème - la musique sert de fond sonore pour l'exécution d'éléments difficiles - programme fréquemment dirigé du côté des juges - placement des éléments sur la piste acceptable 	<ul style="list-style-type: none"> - quelques mouvements motivés, mais qui paraissent dénués de sens - utilisation appropriée de la musique mais l'expression est passable et ils entrent et sortent du caractère - timing : 70% correct
<p>3.0 – 2.25</p> <p>MEDIOCRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - pas brefs et médiocres / carres plates - peu de puissance – poussées de la pointe ou en large pendant plus de 75% du temps - peu de pas / retournements – capable de patiner dans les 2 sens sur des retournements simples seulement - qualité de patinage variable 	<ul style="list-style-type: none"> - beaucoup de parties sont montées avec des carres/pas de base et un excès de croisés - courus - retournements / poses / positions simples 	<ul style="list-style-type: none"> - ligne du corps / jambes / tenue / extensions mauvaise - pouvoir de projection limité –précautionneux 	<ul style="list-style-type: none"> - quelques mouvements ne semblent pas correspondre pas à la musique / thème – rapport minimum avec la musique - manque de changement d'allure - programme dirigé vers les juges 	<ul style="list-style-type: none"> - mauvaise utilisation des accents et nuances - mouvements non motivés - timing : 50% correct

<p>2.0 – 1.25</p> <p>MAUVAIS</p>	<ul style="list-style-type: none"> - pas / carres courts et de mauvaise qualité - lent, fluidité limitée – poussées de la pointe - peu de pas/retournements – principalement dans un sens - variation minimale de vitesse - mauvaise qualité de patinage de base 	<ul style="list-style-type: none"> - prédominance de poussées/retournements simples/poses 	<ul style="list-style-type: none"> - ligne du corps / jambes/ tenue / extension pauvre - pouvoir de projection très limité 	<ul style="list-style-type: none"> - beaucoup de mouvements ne semblent pas correspondre à la musique – petite fidélité à la musique - programme principalement dirigé du côté des juges - la distribution des mouvements manque de cohérence - monotone 	<ul style="list-style-type: none"> - dynamique non appropriée - mouvements semblent sans rapport avec le rythme / caractère - timing : 25% correct
<p>1.0 – 0.0</p> <p>TRES MAUVAIS</p>	<ul style="list-style-type: none"> - pas très mauvais, carres chancelantes - souvent sur deux pieds - mouvements incontrôlés - se bagarre avec les retournements / pas toujours dans un sens - qualité de patinage pauvre - n'arrive pas à prendre de la vitesse 	<ul style="list-style-type: none"> - poussées de base et poses mal exécutées tout au long - quelques carres incurvées et schéma en ligne droite 	<ul style="list-style-type: none"> - positions instables - très mauvaise ligne du corps / Tenue / extensions - pas de projection – besogneux 	<ul style="list-style-type: none"> - la majorité des mouvements ne correspondent pas à la musique - totalité du programme dirigé vers les juges - placement des mouvements laissé au hasard - inoccupation de certaines parties de la piste & utilisation fréquente de lignes droites - patinage proche des barrières 	<ul style="list-style-type: none"> - manque de dynamique - gestuelle isolée et laissée au hasard sans relation avec les nuances / accents - timing moins de 25% correct comme ci-dessus - OU sélection de musique : 75% incorrect comme ci-dessus

<p>REMARQUES</p>	<p>Le Panel Technique déduit automatiquement du score total :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 0.5 pour chaque chute en Danse Libre Solo Lame à Minime -Bronze - 0.5 pour chaque chute en Danse d'Interprétation Solo Cadet -Argent - 1.0 pour chaque chute en Danse d'Interprétation Solo Junior -Vermeil et Sénior; <p>Si la chute entraîne une interruption du programme qui dépasse 10 secondes et qu'une partie du programme n'a pas été effectuée, le Juge Arbitre appliquera une déduction supplémentaire en fonction de la durée de l'interruption (RI, règle 1.4.4)</p> <p>De plus en cas de chute – le score de certains voire de tous les composants devra être réduit si cette chute affecte le reste du programme ou une partie du programme.</p>
-------------------------	---

Blagnac, le 18/06/2017