

HANDBOOK

Juges

Danses Imposées
&
Danses Libre/Interprétation

Solos

01/07/2017

Sommaire

1. Devoirs et fonctions du juge.....	3
2. Instructions Générales – Danses Imposées Solos.....	4
3. Notation des Danses Imposées Solos.....	6
4. Descriptions et Diagrammes – Danses Imposées Solos.....	12
5. Tableau d'alternance des Danses Imposées – Solos.....	13
6. Validation automatique d'un Test de Danses Imposées.....	14
7. Instructions Générales – Danses Libres Solos.....	16
8. Éléments requis – Danses Libres Solos.....	17
9. Instructions Générales – Danses d'Interprétation Solos.....	18
10. Éléments requis – Danses d'Interprétation Solos.....	19
11. Notation – Danses Libres et Danses d'Interprétation Solos.....	20
12. Dédutions – Qui est responsable ?.....	34
13. Focus Juge-Arbitre.....	36

1. Devoirs et fonctions du juge

✘ Devoirs et fonctions des Officiels d'Arbitrage (Règlement des officiels d'arbitrage)

Chaque officiel d'arbitrage doit être licencié auprès de la FFSG et au plus tard au 30 septembre de la saison en cours.

Les officiels d'arbitrage s'engagent à se conformer aux chartes d'éthique de la FFSG et plus particulièrement à :

- 1- se tenir eux-mêmes complètement informés de tout ce qui concerne la réalisation de leurs devoirs et de leur activité dans les règlements, communications, manuels et livrets publiés par l'ISU, la FFSG et les commissions sportives nationales,
- 2- posséder une bonne vue, une bonne ouïe et être en bonne condition physique générale,
- 3- se comporter avec discrétion en tant qu'officiels nommés par la FFSG ou l'ISU,
- 4- ne pas faire preuve d'a priori favorable ou défavorable envers un compétiteur, un couple ou une équipe dans aucun domaine que ce soit,
- 5- être complètement impartiaux et neutres en toute circonstance,
- 6- établir leurs notes et décisions uniquement sur la performance du moment et ne pas être influencés par la réputation ou les performances passées,
- 7- s'abstraire de l'approbation ou la désapprobation du public,
- 8- ne pas discuter de leurs notes ou décisions, ou des notes ou décisions des autres officiels, durant une compétition autrement qu'avec le juge arbitre ou, pour les membres du panel technique, avec les autres membres du même panel technique,
- 9- ne pas servir en tant que commentateur de télévision, ou d'autres media, excepté par l'intermédiaire du juge arbitre de la compétition dans laquelle ils officient,
- 10- n'apporter aucune forme de système de communication électronique à la table des officiels.

✘ Devoirs et fonctions spécifiques des Juges (Règlement des officiels d'arbitrage)

- 1- utiliser toute l'échelle des valeurs et des notes mises à leur disposition,
- 2- noter indépendamment et ne pas converser entre eux ni indiquer des erreurs par des actions ou des sons,
- 3- ne pas utiliser de notes préparées à l'avance,
- 4- décider de l'application des déductions selon le règlement en vigueur,
- 5- assister à la réunion tenue par le juge arbitre préalablement à chaque segment d'un événement (selon les compétitions),
- 6- assister à la table ronde tenue conjointement par le juge arbitre et le contrôleur technique (selon les compétitions).

2. Instructions Générales – Danses Imposées Solos

✖ Définition

Les Danses Imposées consistent en l'exécution de schémas imposés sur une musique dont le Rythme et le Tempo sont définis.

Les diagrammes et les descriptions des Pas des Danses Imposées sont disponibles sur www.csndg.org.

Le schéma de la danse peut être divisé en un certain nombre de Sections. Le nombre de Sections d'une danse dépend de la longueur de la danse (nombre de Pas) et du nombre de Séquences à exécuter.

✖ Choix de musique

La CSNDG annonce chaque saison, sous forme de communication, les éventuelles catégories non ISU (ainsi que les danses imposées concernées) pour lesquelles les concurrents ont la possibilité de fournir leur propre musique. Les règles applicables sont les mêmes que celles définies par l'ISU dans le cadre du choix de musique autorisé pour les couples.

Les catégories et danses concernées pour la saison 2017/2018 sont les suivantes :

→ **Toutes les danses imposées de toutes les catégories Solos**

→ **Uniquement en TDF, au Championnat de France Solo et à la Coupe de France Solo**

- Dans les catégories et pour la (les) danse(s) concernée(s), le patineur aura donc le choix entre fournir le support de sa propre musique ou fournir le support de l'un des airs ISU n° 1 à 5 uniquement. L'air n°6 sera réservé pour l'échauffement.

Que faire si :

Le concurrent ne fournit pas le support de sa musique ?	Le Juge-arbitre appliquera une déduction de -0,5 et un air de musique ISU sera pris au hasard sur le support de l'organisateur, en dehors du morceau n°6 réservé à l'échauffement
Le concurrent fournit le support de sa musique mais celui-ci ne fonctionne pas ?	Après avoir testé le support de secours, si celui-ci est également défaillant, le juge-arbitre n'appliquera pas de déduction et un air de musique ISU, sera pris au hasard sur le support de l'organisateur, en dehors du morceau n°6 réservé à l'échauffement
Le concurrent a choisi le morceau n°6 normalement réservé à l'échauffement ?	Les mêmes règles que l'ISU étant applicables, les juges devront appliquer la déduction "musique violation" (à la majorité du jury – pas appliquée si 50/50)

- La musique doit être choisie dans le respect du rythme de la Danse Imposée et peut être vocale. Le tempo doit être constant et conforme au Tempo requis tout au long de la Danse Imposée avec plus ou moins deux battements par minute.

Que faire si :

La musique choisie n'est pas dans le respect du rythme requis de la Danse Imposée ?	Les mêmes règles que l'ISU étant applicables, les juges devront appliquer la déduction "musique violation" (à la majorité du jury – pas appliquée si 50/50)
Le tempo n'est pas constant ou n'est pas conforme au Tempo requis tout au long de la Danse Imposée avec plus ou moins deux battements par minute ?	Le Juge-arbitre appliquera la déduction "tempo violation" de -1,0

Remarque : La durée maximale de la danse imposée, que le concurrent ait choisi ou non sa propre musique, ne devra pas excéder entre le premier mouvement et l'arrêt complet du patineur :

Danse Imposée	Durée des séquences de pas requises	Durée Maxi Totale (à partir du premier mouvement du patineur et jusqu'à l'arrêt complet du patineur)
Ten Fox	58 s	1 min 40 s
Valse Willow	1 min 12 s	1 min 50 s
Tango Fiesta	53 s	1 min 35 s
Valse Européenne	48 s	1 min 30 s
Fox Trot	1 min 07 s	1 min 50 s
Pas de 14	43 s	1 min 25 s
Rocker Fox Trot	1 min 05 s	1 min 45 s
Valse Américaine	58 s	1 min 40 s
Kilian	50 s	1 min 30 s
Tango	58 s	1 min 40 s
Valse Starlight	1 min 10 s	1 min 50 s
Paso Doble	51 s	1 min 35 s
Blues	1 min 14 s	1 min 55 s
Valse Westminster	58 s	1 min 40 s
Quick Step	1 min	1 min 40 s
Silver Samba	59 s	1 min 40 s

Que faire si :

La musique dépasse la durée maximale autorisée ?	Le juge-arbitre appliquera la déduction "time violation" (-1,0 par tranche de 5 secondes supplémentaires)
--	---

✖ Instructions

Précision

Les Pas, les carres, les éléments/mouvements, doivent être en accord avec la description des danses et le Règlement. En ce qui concerne la conformité générale avec les règlements de base, une certaine latitude est donnée pour permettre de développer son propre style. Ceci est généralement accompli par des mouvements de bras et/ou de jambes.

Placement

Le schéma des danses doit être exécuté conformément au Règlement. Une utilisation maximale de la surface de la glace est souhaitable ce qui nécessite des carres profondes et une bonne fluidité. L'occupation de la piste ne doit pas être obtenue à l'aide de carres plates ou peu incurvées. Sur des pistes de taille réglementaire (en principe 60 x 30 mètres mais pas moins de 56 x 26 mètres), les Patineurs ne doivent pas couper l'axe Longitudinal. Sur des pistes plus petites que la normale, les Patineurs sont autorisés à croiser l'axe Longitudinal proportionnellement à la largeur de la piste.

Technique de patinage

Une bonne qualité de patinage de base est requise : des carres profondes doivent être patinées avec vitesse, fluidité et aisance, et sans effort apparent. La propreté et la sûreté des Pas, des carres, et des changements de Lobes doivent être évidentes. Les Patineurs doivent porter le poids de leur corps sur le pied qui patine. Le travail de pied doit être net et patiné sur des carres profondes avec vitesse et fluidité. Le patinage sur deux pieds doit être évité, sauf lorsque cela est spécifié. Une bonne et égale capacité technique est requise pour les deux partenaires. Le genou de la jambe porteuse doit être souple avec une flexion - extension rythmée. Dans les Chassés et les Courus, les pieds doivent être soulevés à petite distance de la glace.

Timing

Les danses doivent être exécutées strictement sur la musique et commencer sur le temps fort. Pour les Danses Imposées ISU, le premier Pas de la danse doit débiter sur le temps 1 de la 9^{ème} mesure du morceau (sauf spécification contraire). Le temps employé pour chaque Pas/mouvement doit être conforme au Règlement. Tous les mouvements doivent être coordonnés avec le Rythme de la musique de sorte que tous les Pas soient effectués sans interruption et de manière continue.

Style

La tenue doit être droite mais souple, avec la tête relevée. Tous les mouvements doivent être exécutés avec aisance et fluidité, d'une manière élégante. Il ne doit pas y avoir d'effort apparent pour la vitesse et celle-ci ne doit pas être atteinte au détriment d'un style correct. Les Positions doivent être maintenues avec fermeté et les doigts ne doivent être ni écartés ni crispés. La jambe et le pied libres doivent être ouverts et tendus, la pointe de pied dirigée vers la glace.

Interprétation

La danse doit être exécutée avec douceur et en Rythme avec une interprétation correcte du caractère de la musique. De telles interprétations doivent être données par des variations dans l'exécution des mouvements de danse qui reflètent les caractéristiques de la musique. L'effet d'ensemble doit être tel que chaque Danse Imposée doit présenter un caractère différent.

3. Notation des Danses Imposées Solos

✘ Généralités

Les danses imposées Solos de toutes les compétitions et de toutes les catégories sont jugées sans la procédure des Points Clés.

En raison de la mise en place du passage automatique des tests de danses imposées en compétition, la CSNDG décide chaque année de la rotation des danses imposées pour certaines compétitions afin que les concurrents patinent le maximum de danses imposées du niveau de test patiné. La rotation des danses imposées est disponible dans la communication « Directives CSNDG » en vigueur sur le site de la CSNDG.

Chaque Juge notera la précision du patinage et le placement de chaque Section de la Danse Imposée, la qualité des carres et la qualité d'exécution des Pas, Retournements et mouvements de cette Section, selon les caractéristiques positives de cette exécution (par exemple : exactitude, profondeur et qualité des carres, propreté et sûreté) et les erreurs, en utilisant une échelle de Notes d'Exécution composée de 7 degrés : +3, +2, +1, Valeur de Base, -1, -2, -3. Chaque Note d'Exécution positive ou négative a sa propre valeur numérique positive ou négative indiquée sur l'Echelle de Valeurs. Cette valeur est additionnée ou soustraite à la Valeur de Base de la Section. Les directives de notation sont publiées dans des Communications ISU, traduites et diffusées par la CSNDG ou des Communications CSNDG.

✘ Notation

Les tableaux comportant l'Échelle des Valeurs des Sections des Danses Imposées figurent dans la communication « Exigences des Règles Techniques à validité constante » en vigueur et disponible sur le site de la CSNDG. Ces Échelles des Valeurs contiennent la Valeur de Base de toutes les Sections ainsi que des ajustements en fonction de l'exactitude et de la qualité de leur exécution. La Valeur de Base se calcule en points et croît avec l'augmentation du niveau de difficulté de la Section, qui est déterminé par la difficulté des Pas et des mouvements inclus dans cette Section.

1- Guide de notation pour les Notes d'Exécution (NE) des sections de Danses Imposées pour les solos

Communication « Exigences des Règles Techniques à validité constante » publiée annuellement sur www.csndg.org

Critère	Très Mauvais	Mauvais	Médiocre	Acceptable	Bien	Très Bien	Excellent
	-3	-2	-1	0	1	2	3
				Base			
NETTETE							
Précision des Pas, Carres, Éléments et Positions	Beaucoup d'erreurs majeures	2 erreurs majeures	1 erreur majeure ou plusieurs erreurs mineures	1 erreur mineure	correct	Correct et précis	Correct et 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)	Totalement 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 2 pieds ou poussées de pointes	Pas en large ou sur 2 pieds ou poussant de la pointe	variable	Correct en général	propre	net	Précis et sans effort
Retournements	Sauté ou 2 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 moyenne des critères de Netteté, Placement et Qualité d'Exécution s'applique. Réduire d'1 grade si l'un des critères est plus faible, de 2 si 2 des critères sont plus faibles etc.							

Ajustements/Déductions	
Perte d'équilibre, trébuchement ou Chute dans une section	
Perte d'équilibre sans support additionnel	Réduire la section d'1 grade
Trébuchement (perte de contrôle avec support additionnel par jambe libre ou main)	Réduire de 2 grades (NE négative)
Chute	Réduire de 3 grades (NE négative)
Pas manquants suite à un trébuchement ou une chute	Réduire d'1 grade (NE négative)
Section ultérieures manquantes suite à une interruption	
Jusqu'à ¼ section	Note pas supérieure à -1
Jusqu'à ½ section	Note pas supérieure à -2
Jusqu'à ¾ section	Note pas supérieure à -3
¾ jusqu'à la totalité de la section	Pas de valeur, pas de note
Pas d'introduction ne se terminant pas avec la phrase musicale d'introduction (trop courts ou trop longs)	réduire d'1 grade sur le 1 ^{er} GOE (Danse 1 à 25 uniquement)
Nombre de Pas hors mesure :	
- d'un Pas jusqu'à 10 % des Pas d'une Section/Séquence	Note pas supérieure à +1
- Entre 10 % et 25 % des Pas d'une Section/Séquence	Note pas supérieure à 0
- Plus de 25 % des Pas d'une Section/Séquence	Note pas supérieure à -1

2- Guide de notation des composantes de programme en Danses Imposées pour les solos

Communication « Exigences des Règles Techniques à validité constante » publiée annuellement sur www.csndg.org

En plus du Score Technique chaque Juge évalue la performance globale au travers de quatre Composantes de Programme en Danses Imposées (Qualité de Patinage, Performance, Interprétation, Timing).

● Qualité de Patinage

Définition :

Méthode utilisée pour exécuter les pas et mouvements de danse sur la surface de la glace et efficacité de ces mouvements en relation avec la vitesse, la glisse et la couverture de la surface de la glace

Critères :

qualité de patinage globale,
glisse,
vitesse et puissance,
équilibre entre la technique et la capacité de patinage,
couverture de la surface de la glace.

● Timing

Définition :

Capacité à patiner strictement en mesure avec la musique et à refléter correctement les schémas de Rythme et les valeurs rythmiques de la Danse Imposée

Critères :

patinage en mesure avec la musique,
patinage sur le temps fort,
respect des valeurs rythmiques prescrites pour chaque Pas,
Pas d'Introduction.

● Performance

Définition :

Capacité à montrer harmonie des lignes, tenue, style et équilibre d'exécution pendant la Danse Imposée de manière à dégager une apparence plaisante au travers de mouvements coordonnés, présence corporelle et projection

Critères :

harmonie des lignes,
tenue et style,
équilibre d'exécution

● Interprétation

Définition :

Capacité à exprimer l'ambiance, les émotions et le caractère du Rythme de la Danse Imposée en utilisant les mouvements de corps, les pas et les positions de la danse pour refléter la structure et le caractère de la musique

Critères :

expression du caractère du Rythme,
capacité à refléter la nature de la danse.

A noter : Les Composantes de Programme sont évaluées par les Juges à la fin du programme sur une échelle allant de 0,25 à 10 avec des incréments de 0,25. Les points attribués par les Juges correspondent aux degrés suivants : 1 très mauvais, 2 mauvais, 3 faible, 4 passable, 5 moyen, 6 assez bien, 7 bien, 8 très bien, 9 supérieur, 10 exceptionnel. Les incréments sont utilisés pour l'évaluation des performances présentant certaines des caractéristiques d'un degré et certaines des caractéristiques d'un degré avoisinant.

Échelle de Notes	Qualité de patinage	Performance	Interprétation	Timing
<p>10 à 9.25</p> <p>EXCEPTIONNEL</p>	<p>Transfert précis sur les transitions de lobes</p> <p>Élégance, précision des pas / retournements</p> <p>Aptitude parfaite à tourner dans les deux sens</p> <p>Vitesse considérable & puissance</p> <p>Qualité de patinage exceptionnelle</p>	<p>Changements de position parfaits</p> <p>Style élégant/sophistiqué</p> <p>Ligne des corps et des jambes raffinée</p> <p>Pouvoir de projection exceptionnel</p>	<p>Grande variété de mouvements inspirés /gestuelle venant du «cœur »</p> <p>Le patineur reste «lui même» ou « dans le caractère » pendant toute la danse</p> <p>Utilisation des nuances</p> <p>Aptitude exceptionnelle à s'exprimer pour refléter le caractère du rythme</p>	<p>Timing : 100% correct</p> <p>Timing du travail de pieds superbe</p> <p>Sur le temps fort : 100%</p> <p>Tous les mouvements du corps synchronisés avec le Rythme</p>
<p>9.0 à 8.25</p> <p>SUPERIEUR</p>	<p>Flexion du genou profonde et souple & poussées puissantes</p> <p>Pas / retournements stylés, précis, nets</p> <p>Aisance dans les retournements dans les deux directions</p> <p>Qualité de patinage supérieure</p>	<p>Aisance dans les changements de positions</p> <p>Tenue superbe</p> <p>Fort pouvoir de projection</p>	<p>Coordination entre le patineur et la musique – motivation intérieure</p> <p>Très bonne variété de mouvements / gestes intéressants</p> <p>Excellente aptitude à s'exprimer pour refléter le caractère de la musique</p>	<p>Timing : 100% correct</p> <p>Timing du travail de pieds presque parfait</p> <p>Sur le temps fort : 100%</p> <p>La plupart des mouvements du corps reflètent le rythme</p>
<p>8.0 à 7.25</p> <p>TRES BIEN</p>	<p>Flexion du genou profonde et souple</p> <p>Pas / retournements nets et précis</p> <p>Vitesse raisonnable & poussées puissantes</p> <p>Grande qualité de patinage</p>	<p>Aisance dans les changements de position</p> <p>Très bonne tenue</p> <p>Bon pouvoir de projection la majeure partie du temps</p>	<p>Patinage/musique intégrée - motivation variable</p> <p>Patineur en harmonie avec le Caractère pendant la majeure partie de la danse</p> <p>Reflète les nuances</p>	<p>Timing : 100% correct</p> <p>Timing du travail des pieds très bon</p> <p>Sur le temps fort à 100%</p> <p>Relation des mouvements du corps en rapport avec le rythme en général</p>

Échelle de Notes	Qualité de patinage	Performance	Interprétation	Timing
<p>7.0 à 6.25</p> <p>BIEN</p>	<p>Bonne flexion du genou</p> <p>Bons pas / retournements en général pendant 75% du temps</p> <p>Bon maintien de la vitesse et de la fluidité</p> <p>Bonne qualité de patinage</p>	<p>Bonne tenue du corps et des jambes</p> <p>Capacité à projeter pendant 75% du temps</p>	<p>Mouvements en rapport avec le caractère pendant 75% du temps</p> <p>Reflète quelques nuances</p>	<p>Timing : 90% correct</p> <p>Timing du travail des pieds précis</p> <p>Sur le temps fort : 100%</p> <p>Quelques mouvements du corps reflètent le rythme</p>
<p>6.0 à 5.25</p> <p>ASSEZ BIEN</p>	<p>Flexion du genou existante</p> <p>Certaine aptitude sur les pas/retournements & à tourner dans les deux sens</p> <p>Vitesse et fluidité égales tout au long de la danse</p> <p>Qualité moyennement supérieure</p>	<p>Tenue assez moyenne avec quelques ruptures</p> <p>Pouvoir de projection variable mais capable</p>	<p>Expression correcte du rythme</p> <p>Quelques mouvements motivés</p>	<p>Timing correct dans 80% au moins</p> <p>Quelques erreurs mineures mais la plupart du temps en mesure mais sur le temps fort : 100%</p> <p>Beaucoup de mouvements du corps ne reflètent pas les rythmes</p>
<p>5.0 à 4.25</p> <p>MOYEN</p>	<p>Action du genou variable</p> <p>Aptitude moyenne dans les retournements et pas</p> <p>Niveau de capacité similaire</p> <p>Vitesse et fluidité consistantes pendant 50% du temps seulement</p>	<p>Tenue variable, attitude plaisante le plus souvent</p> <p>Tenue du corps et des jambes correcte</p> <p>Projection seulement pendant 50% du temps</p>	<p>Quelques usages appropriés du rythme mais l'expression reste passable</p> <p>Quelques mouvements motivés</p>	<p>Timing : correct à 75%</p> <p>Quelques petites erreurs mineures mais la plupart du temps en mesure</p> <p>Mais sur le temps fort : 100%</p> <p>Quelques mouvements du corps hors mesure</p>
<p>4.0 à 3.25</p> <p>PASSABLE</p>	<p>Sûreté variable, fluidité</p> <p>Action du genou limitée – parfois raide</p> <p>Aptitude variable dans les retournements</p> <p>Vitesse & puissance variables</p> <p>Qualité de patinage variable</p>	<p>Positions inconsistantes</p> <p>Tenue variable même si parfois acceptable</p> <p>Projection pendant moins de 50% du temps</p>	<p>Certains pas sont en musique, mais ne sont pas en relation avec le rythme</p> <p>Mauvais usage des accents et des nuances</p>	<p>Timing correct seulement à 75%</p> <p>Quelques parties hors mesure</p> <p>OU sur le temps fort : seulement 75%</p> <p>Quelques mouvements hors mesure</p>

Échelle de Notes	Qualité de patinage	Performance	Interprétation	Timing
<p>3.0 à 2.25</p> <p>MEDIOCRE</p>	<p>Peu de puissance – poussées des pointes plus de 75% du temps ou patinage en large</p> <p>Aisance que sur les retournements simples</p> <p>Aptitude variable dans les sections</p>	<p>Positions incertaines</p> <p>Ligne du corps / jambes / tenue / extensions médiocre</p> <p>Pouvoir de projection limité</p>	<p>Les mouvements semblent dénués de sens par rapport au rythme / caractère</p> <p>Peu d'attention portée aux nuances</p>	<p>Timing seulement correct à 50%</p> <p>OU sur le temps fort : seulement 50%</p> <p>La majeure partie de la danse hors mesure</p>
<p>2.0 à 1.25</p> <p>MAUVAIS</p>	<p>Lent, vitesse réduite</p> <p>Poussées des pointes fréquentes ou patinage en large</p> <p>Mauvaise poussée d'un côté</p> <p>Mauvais patinage de base</p>	<p>Se débat avec les positions</p> <p>Ligne du corps / jambes / tenue / extensions mauvaise</p> <p>Pouvoir de projection très limité</p>	<p>Gestuelle isolée et apparemment aléatoire sans corrélation avec le caractère / nuances / accents</p>	<p>Timing correct à moins de 25%</p> <p>OU sur le temps fort que 25%</p> <p>Majorité de la danse hors mesure</p> <p>Timing des mouvements du corps mal contrôlé</p>
<p>1.0 à 0</p> <p>TRES MAUVAIS</p>	<p>Manque d'équilibre</p> <p>Se bagarre avec les pas / retournements</p> <p>Manque de vitesse et de fluidité</p> <p>Mauvais patinage de base</p>	<p>Positions instables et non contrôlées</p> <p>Tenue du corps / jambes très mauvaise</p> <p>Manque de pouvoir de projection</p> <p>Laborieux</p>	<p>Gestuelle isolée et apparemment aléatoire sans corrélation avec le caractère / nuances / accents</p>	<p>Timing correct à moins de 25%</p> <p>Entièrement hors mesure</p> <p>OU sur le temps fort moins de 25%</p>

Remarque sur la notation des Composantes en Danse Imposée Solos Lame

Lors des rencontres interrégionales, seuls deux composantes seront évaluées sur les quatre :

- 1) La qualité de patinage (Skating Skills)
- 2) Le timing

3- Déductions / Qui est responsable ?

Description	Déduction	Qui est responsable ?
<p>Violation pour costume ou accessoire</p> <p>Ex : - pas de jupe pour les filles et buste couvert à moins de 50 %</p> <p>- accessoire interdit (qu'il soit utilisé ou non)</p> <p>Exemples d'accessoires interdits : cf règle 1.1.3 – 2 b)</p>	- 1,0	JA et Juges à la majorité absolue – sans déduction si 50/50
<p>Chutes :</p> <p>- catégorie Junior et Sénior (par chute)</p> <p>- autres catégories (par chute)</p> <p>Une Chute dans une Section peut également être prise en compte dans l'évaluation par les Juges (Note d'Exécution et Note de Composante de Programme)</p> <p>Si une Chute survient pendant les Pas/mouvements d'introduction ou de conclusion, seul le panel technique applique la déduction appropriée.</p>	<p>- 1,0</p> <p>- 0,5</p> <p>GOE</p>	<p>Panel technique (ST + CT)</p> <p>Juges</p> <p>Panel technique (ST + CT)</p>
<p>Une Danse Imposée interrompue doit être reprise au point le plus proche techniquement praticable dans la Séquence de Pas (cela doit être après le point d'interruption).</p> <p>Les Patineurs ne doivent pas patiner les Pas manqués à cause de l'interruption. A défaut, les Juges doivent appliquer une déduction sur la Note d'Exécution de la Section concernée.</p>	GOE (sur la section concernée)	Juges
Pas d'introduction ne se terminant pas avec la phrase musicale d'introduction (trop courts ou trop longs)	Réduire d'un grade sur le 1 ^{er} GOE (<i>Danses 1 à 25 uniquement</i>)	Juges
<p>Démarrage tardif (Pose de départ prise plus de 30 secondes après l'appel du speaker)</p> <p>Attention ! Suppression des 30 secondes supplémentaires accordées au 1^{er} patineur de chaque groupe pour prendre la position de départ</p>	- 1,0	JA
Choix de musique en Danse Imposée	Cf Page 4	Cf Page 4

4. Descriptions et Diagrammes – Danses Imposées Solos

Se référer à l' Onglet Règlement intérieur / Diagrammes et descriptions de Pas des Danses Imposées du site de la CSNDG : <http://www.csndg.org/>

5. Tableau d'alternance des Danses Imposées – Solos

Compétitions Nationales

	Benjamin	Minime	Cadet	Junior	Sénior
TDF 1	Tango Fiesta	Valse Européenne	Valse Américaine	Valse Starlight	Silver Samba
TDF 2	Ten Fox	Pas de 14	Rocker Fox Trot	Blues	Valse Westminster
TDF 3	Valse Willow	Fox Trot	Tango	Paso Doble	Quick Step
TDF 4	Tango Fiesta	Valse Européenne	Kilian	Valse Starlight	Silver Samba
Championnat de France	2 Danses tirées au sort lors des Championnats de France Couples BMC				
Coupe de France	1 Danse tirée au sort lors des Championnats de France Solos				

Compétitions Interrégionales (Catégories « + »)

	Poussin	Avenir	Préparatoire +	Pré-bronze +	Bronze +	Argent +	Vermeil +
TIR 1	Canasta Tango	Danse Majeure	Danse Majeure	Ten Fox	Fox Trot	Valse Américaine	Paso Doble
TIR 2	Canasta Tango	Danse Majeure	Danse Majeure	Valse Willow	Pas de 14	Tango	Blues
Coupe interrégionale	Canasta Tango	Danse Majeure	Danse Majeure	Tango Fiesta	Valse Européenne	1 Danse tirée au sort aux France Solos parmi Kilian ou Rocker	Valse Starlight

Compétitions Interrégionales (Catégories « non + »)

	Préliminaire	Préparatoire	Pré-bronze	Bronze	Argent	Vermeil	Petit Or
TIR 1	Canasta Tango	Danse Majeure	Ten Fox Valse Willow	Fox Trot Valse Européenne	Rocker Fox Trot Valse Américaine	Paso Doble Blues	Valse Viennoise Silver Samba
TIR 2	Canasta Tango	Danse Majeure	Valse Willow Tango Fiesta	Pas de 14 Valse Européenne	Kilian Tango	Valse Starlight Paso Doble	Cha Cha Congelado Quick Step

6. Validation automatique d'un Test de Danses Imposées

✘ Validation automatique d'un Test de Danses Imposées ou d'une Danse Imposée lors d'un passage en Compétition Officielle

Les Tests concernés par la validation automatique en Compétition Officielle (Solos, Danses Imposées) :

- Test Fédéral préliminaire
- Test Fédéral préparatoire
- Test Fédéral pré-bronze Solo
- Test Fédéral bronze Solo
- Test Fédéral argent Solo
- Test Fédéral vermeil Solo
- Test Fédéral petit or Solo

✘ Date de validation des Tests ou Danses Imposées

Tous les Tests ou Danses Imposées acquis automatiquement en cours de saison en Compétition Officielle (à compter du 1er juillet de la saison en cours) seront validés au 30 juin de cette même saison.

Cependant, un Patineur pourra obtenir le Test (à condition d'avoir validé toutes les Danses Imposées dans le cas d'un niveau supérieur à la préparatoire) à la date du passage en Compétition Officielle pour lui permettre d'avoir le niveau requis en cas de besoin.

Par exemple, un patineur Benjamin participe à un Tournoi Interrégional dans la catégorie Préliminaire et valide automatiquement sa Préliminaire grâce au score obtenu ; il a alors le choix de continuer en Tournoi Interrégional toute la saison et son Test sera validé automatiquement en fin de saison ou bien de patiner en catégorie Benjamins au Tournoi de France; dans ce dernier cas, la validation de son Test Préliminaire prendra effet immédiatement).

✘ Incidence de la validation complète des Tests jusqu'à prébronze en compétition officielle

La validation complète des tests jusqu'à prébronze Solo en compétition officielle entraînera la validation automatique des médailles inférieures.

✘ Validation complète d'un Test de Danses Imposées de niveau supérieur à la Pré-bronze

Un Test de niveau supérieur à la Pré-bronze ne sera validé que :

- si toutes les Danses Imposées de ce Test sont validées (soit en Compétition Officielle, soit en session de Tests),
- et si le Patineur est détenteur du Test de niveau immédiatement inférieur.

Si ce n'est pas le cas, les Danses Imposées validées en Compétition Officielle resteront acquises jusqu'à l'obtention du niveau de Test immédiatement inférieur. Par exemple, un patineur qui possède le test préparatoire, et qui aura validé les 3 danses du test de niveau bronze en compétition officielle, ne validera complètement le test bronze qu'une fois le test Pré-bronze obtenu.

✘ Validation d'une Danse Imposée Solo

Une Danse Imposée acquise en Solo ne sera comptabilisée que pour le niveau du Test Solo concerné.

✦ Scores pour la validation automatique d'une Danse Imposée Solo

	Score mini par danse
Préliminaire : Canasta Tango	17,25
Préparatoire : Danse Majeure	17,95
Pré-Bronze Ten Fox, Valse Willow, Tango Fiesta	19,35
Bronze (sans KP) Pas de 14, Fox Trot, Valse Européenne	24,35
Argent (sans KP) R. F. Trot, V. Américaine, Kilian, Tango	25,75
Vermeil (sans KP) Valse Starlight, Paso Doble, Blues	27,15
Petit Or (sans KP) V. Viennoise, Q. Step, Cha Cha, Samba	28,55

7. Instructions Générales – Danses Libres Solos

× Définition

a) La Danse Libre est un programme créatif de danse, composé de Pas de danse et de mouvements qui expriment le caractère/rythme(s) de la musique de danse choisie. La Danse Libre doit contenir des combinaisons de Pas de danse et de mouvements nouveaux ou connus, y compris les Eléments Requis pour former une unité complète et bien équilibrée présentant une excellente technique de patinage et la créativité personnelle des Patineurs en matière de conception, d'arrangement et d'expression. Le programme, y compris les Eléments Requis, doit être patiné en rythme et en phase avec la musique. La chorégraphie doit refléter clairement le caractère de danse, les accents et les nuances de la musique de danse choisie, présentant des changements distincts d'ambiance et d'allures et avec des variations de vitesse et de tempo, et utiliser toute la surface de la glace. La Danse Libre ne doit pas être conçue comme un programme artistique ou une danse d'exhibition.

b) La durée de la Danse Libre est spécifiée dans la Règle 1.4.2 du RI. Les Patineurs sont autorisés à terminer leur programme dans une fourchette de + ou – 10 secondes du temps réglementaire. Le chronométrage doit être déclenché à partir du moment où le patineur commence à bouger ou à patiner jusqu'à ce qu'il soit arrivé à un arrêt complet en fin de programme.

c) La musique de la Danse Libre doit être appropriée à la Danse sur Glace en tant que discipline sportive et doit remplir les caractéristiques suivantes :

- La musique doit être basée sur un battement musical audible et une mélodie ou seulement un battement musical audible, mais pas seulement une mélodie. La musique pour la Danse Libre solo peut être vocale. La musique peut être sans battement musical pendant au maximum 10 secondes en début ou en fin de programme et au maximum de 10 secondes pendant le programme. Les 10 secondes sans battement autorisées pendant le programme peuvent être accolées aux 10 secondes autorisées en début ou en fin de programme.

- Toutes les musiques de type musique classique doivent être coupées/arrangées, réorchestrées de manière à rendre un programme libre intéressant, vivant, amusant avec des variations de caractère ou être construit avec originalité.

- La musique doit être adaptée aux capacités techniques et au talent des Patineurs. Les musiques qui ne respecteront pas ces directives seront sévèrement pénalisées.

d) Tous les Pas et Retournements sont permis. Des carres profondes et un travail de pied compliqué, qui mettent en avant la qualité du patinage, la difficulté, la variété et l'originalité qui constituent le contenu technique distinctif de la danse doivent être inclus dans le programme et exécutés par le patineur. Dans l'intérêt du public, les programmes doivent être chorégraphiés pour tous les côtés de la salle et pas seulement focalisés sur le côté des Juges.

e) Tous les éléments et des mouvements libres sont permis à condition qu'ils soient appropriés au caractère de la musique et à la conception d'un Programme Bien Equilibré et en accord avec la Règle 1.1.7 (RI).

f) Des arrêts complets (5 secondes maximum), pendant lesquels le patineur reste immobile sur la glace en exécutant des mouvements de corps, des déhanchements (twists), des poses et des mouvements similaires sont permis pour :

La Danse Libre Solo Minimale avec un maximum de deux arrêts.

Les arrêts ne sont pas permis dans les Danses Libres Solo lame à Benjamin.

g) Le programme doit être développé grâce à la qualité technique plutôt qu'à travers des actions non patinées comme des répétitions excessives de glissade sur un genou, ou l'usage des Pas sur les Pointes qui ne devraient être utilisés que pour refléter le caractère de la danse et soulignant le rythme et les nuances de la musique choisie. Toucher la glace avec une ou les deux mains n'est pas autorisé et sera considéré par les Officiels Techniques comme une Chute.

× Durées

Solo Minimale : 1 minute 45

Solo Benjamin : 1 minute 30

Solo Avenir : 1 minute

Solo Poussin : 1 minute

Solo Lame : 50 secondes

8. Éléments requis – Danses Libres Solos

Danse libre Solos / éléments requis	Sources			
Les Eléments Requis des Danses Libres Non ISU figurent ci-dessous.	RI – Partie 1			
	Minime	Benjamin	Avenir (préparatoire)	Poussin (Préliminaire)
Attitude	1 attitude			
Séquence de Pas	1 diagonale comportant des retournements	1 circulaire de petit diamètre au centre de la piste, comportant des retournements	1 circulaire de petit diamètre au centre de la piste, comportant des retournements	
Pirouettes	1 pirouette simple mais pas plus, de 2 tours minimum. Pirouette combinée non autorisée.		1 pirouette simple mais pas plus, d'1 tour minimum. Pirouette combinée non autorisée.	
Twizzle/séries de twizzles	1 <u>série</u> de twizzles	1 twizzle Solo	-	

Éléments requis en Danse Libre Solo Lame

- a) 1 Pirouette Solo Simple (Pirouette Solo Combinée non autorisée), mais pas plus, d'un tour minimum.
- b) 1 Attitude

L'exécution dans l'ordre des éléments n'est plus exigée en catégorie Lame.

9. Instructions Générales – Danses d'Interprétation Solos

× Définition

La Danse d'Interprétation Solo est une danse d'exhibition, un programme créatif avec des Pas et mouvements de danse non prescrits qui expriment le caractère de la musique choisie par le Patineur pour transposer sur la glace un concept, une histoire, un thème ou une idée.

La durée de la Danse d'Interprétation est spécifiée dans la Règle 1.5.2 (RI). Les Patineurs sont autorisés à terminer leur programme dans une fourchette de + ou – 10 secondes du temps réglementaire. Le chronométrage doit être déclenché à partir du moment où le patineur commence à bouger ou à patiner jusqu'à ce qu'il soit arrivé à un arrêt complet en fin de programme.

Musique : sans restriction (y compris musique vocale)

Composition : choix libre à l'exception des mouvements de patinage artistique définis dans les Règle ISU 310 et 313 qui ne sont pas permis. Le thème doit être développé au travers de la qualité de patinage plutôt qu'au travers de mouvements couchés sur la glace ou d'autres actions ou activités sans caractère de patinage :

- poser les mains sur la glace sans excès est autorisé,
- poser les genoux sur la glace sans excès est autorisé,
- se coucher sur la glace en début de programme est autorisé,
- s'arrêter sans excès est autorisé
- prendre appui sur la barrière du côté opposé aux Officiels d'Arbitrage sans excès est autorisé,
- le thème doit être en harmonie avec l'âge du Patineur.

× Durées

Solo Cadet : 2 minutes

Solo Junior : 2 minutes 30

Solo Sénior : 2 minutes 30

Adulte Pré-bronze : 1 minute 30

Adulte Bronze: 1 minute 30

Adulte Argent : 2 minutes

Adulte Or : 2 minutes 30

10. Éléments requis – Danses d'Interprétation Solos

Danse d'Interprétation solos / éléments requis	Source		
Les éléments Requis des Danses d'Interprétation figurent ci-dessous.	RI – Partie 1		
	Senior	Junior	Cadet
Pose combinée / Attitude	1 attitude avec changement de Carre	1 Attitude Combinée	1 pose combinée comportant une attitude
Séquence de Pas	1 Circulaire ou Serpentine en S (2 lobes) comportant des Retournements		1 Circulaire comportant des Retournements
Pirouette/Pirouette combinée	1 Pirouette Combinée, mais pas plus, de trois tours minimum sur un pied dans l'une des parties et d'un tour minimum sur l'autre pied dans l'autre partie (3+1 ou 1+3)		1 Pirouette Simple, mais pas plus, de trois tours minimum sur un pied. Pirouette Solo Combinée non autorisée
Série Twizzles	1 série de twizzles		

	Adultes Or	Adultes Argent	Adultes Bronze	Adultes Pré-bronze
Pose/Pose combinée	1 Pose Combinée comportant une Attitude		1 pose combinée	1 pose
Séquence de Pas	1 Séquence de Pas Circulaire ou Serpentine (2 lobes) comportant des Retournements	1 Circulaire comportant des Retournements	1 Médiane avec des Retournements	1 Circulaire de petit diamètre avec des Retournements
Pirouette	1 Pirouette Combinée, mais pas plus, de trois tours minimum sur un pied dans l'une des parties et d'un tour minimum sur l'autre pied dans l'autre partie (3+1 ou 1+3)	1 pirouette simple 3 tours minimum sur 1 pied et une 2ème pirouette autorisée, simple ou combinée	1 pirouette solo simple 2 tours minimum sur 1 pied (Pirouette combinée non autorisée)	
Twizzles/Série Twizzles	1 série de twizzles		1 Twizzle Solo	-

11. Notation – Danses Libres et Danses d'Interprétation Solos

*** Généralités**

Chaque Juge notera la qualité d'exécution de chaque élément Requis de la Danse Libre et de la Danse d'Interprétation Solo en tenant compte des caractéristiques positives de l'exécution et des erreurs en utilisant une échelle de Notes d'Exécution composée de 7 degrés : +3, +2, +1, Valeur de Base, -1, -2, -3. Chaque Note d'Exécution positive ou négative a sa propre valeur numérique positive ou négative indiquée sur l'échelle des Valeurs. Cette valeur est additionnée ou soustraite à la Valeur de Base de l'élément Requis.

*** Notation**

Les tableaux comportant l'échelle des Valeurs des éléments Requis en Danse Libre et en Danse d'Interprétation Solo sont mis à jour par des Communications CSNDG. Cette échelle des Valeurs contient la Valeur de Base de tous les éléments Requis ainsi que des ajustements en fonction de leur qualité d'exécution. La Valeur de Base se calcule en points et augmente avec la difficulté croissante de l'élément Requis. La difficulté des éléments Requis en Danse Libre et Danse d'Interprétation Solo est déterminée par leur Niveau de Difficulté.

1- Guide de notation des notes d'exécution (NE) pour les éléments requis en Danse Libre et Danse d'Interprétation Solo

Communication « Exigences des Règles Techniques à validité constante » publiée annuellement sur www.csndg.org

Critère	Très Mauvais	Mauvais	Médiocre	Acceptable	Bien	Très Bien	Excellent
PIROUETTES SOLOS	-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)							

Ajustements :	
Réduire la NE pour chaque erreur :	
Pas sur place (déménagement)	
Dans 1 partie	Réduire d'1 grade
Dans les 2 parties (combinée)	Réduire de 2 grades
Position maladroite	Réduire d'1 grade
Pirouette qui ne correspond pas à la phrase musicale	NE négative
Pirouette combinée	
Plus d'1/2 tour sur 2 pieds pendant le changement de pied	Réduire d'1 grade
Recentrage (sauf pirouette combinée avec des sens de rotation différents entre les 2 parties)	Note pas supérieure à -1
Perte d'équilibre, Trébuchement ou Chute dans une pirouette de Danse	
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 lors de l'entrée et suite non exécutée	Note pas supérieure à -3
¾ d'élément manquant	Note pas supérieure à -3
Augmenter la NE pour :	
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

Critère	Très Mauvais	Mauvais	Médiocre	Acceptable	Bien	Très Bien	Excellent
TWIZZLES SOLOS	-3	-2	-1	0	1	2	3
				Base			
Entrée/Sortie	Maladroite /manque d'équilibre	Hésitant/ manque de contrôle	précipité	Avec assurance / Stable	Avec assurance et en douceur	Avec aisance	Parfait
Pas de liaison/ Travail de pieds	Très lente Totalemment incontrôlés	Manque de contrôle ou pas en large	Forcé/ variable	Avec assurance/ Propre	Avec assurance / Précis	Rapide avec Très bon/Avec style	Avec adresse/ Excellent
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)							

Ajustements :	
Réduire la NE pour chaque erreur :	
Exécution incorrecte du retournement (enchaînement de 3 ou pirouettes)	
1 twizzle	Réduire d'1 grade
2 twizzles	Réduire de 2 grades (NE négative)
3 twizzles incorrects	Réduire de 3 grades (NE négative)
Perte d'équilibre, Trébuchement ou Chute sur les Twizzles	
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 lors de l'entrée du 1er twizzle et suite non exécutée	Note pas supérieure à -3
¾ d'élément manquant	Note pas supérieure à -3
Augmenter la NE pour :	
Sortie avec maintien de cette carre de sortie (pas immédiatement suivi d'un pas)	Augmenter d'1 grade
Twizzle qui reflète la musique choisie	Augmenter d'1 grade
Rotation rapide des twizzles	Augmenter d'1 grade
Mouvement rapide sur la piste	Augmenter d'1 grade

Critère	Très Mauvais	Mauvais	Médiocre	Acceptable	Bien	Très Bien	Excellent
SEQUENCE DE PAS	-3	-2	-1	0	1	2	3
				Base			
Carres/suret�	Tr�s plat et tremblant	En g�n�ral plat et 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 et fluidit�
Travail de pieds	Sur 2 pieds, poussant des pointes tout au long	En large ou sur 2 pieds ou pouss�es des pointes	variable	Correct en g�n�ral	correct	Propre et pr�cis	Pr�cis et sans effort
Retournement	Saut�/mala droit	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 s'appliquent pour d terminer la note d'ex cution. R duire d'1 grade : si seulement 50% des crit res sont applicables OU si un des crit res est inf rieur de 2 grades (d notant une erreur majeure)

Ajustements :

R duire la NE pour chaque erreur :

Dessin/placement incorrect ou incomplet	R�duire d'1 grade
Inclusion d'�l�ments non autoris�s ou de mouvements (arr�t, r�trogression, saut de plus � tour) (chacun)	R�duire de 2 grades
Manque de glisse (d�placement sur la glace)	NE 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 n�gative
Perte d'�quilibre, Tr�buchement ou Chute sur la s�quence de pas	
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)
� d'�l�ment manquant	Note pas sup�rieure � -3
Augmenter la NE pour :	
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

Critère	Très Mauvais	Mauvais	Médiocre	Acceptable	Bien	Très Bien	Excellent
ATTITUDE ET POSE	-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 assurance	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 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)

Ajustements :	
Réduire la NE pour chaque erreur :	
Perte de vitesse significative	Réduire d'1 grade
Manque de glisse (déplacement sur la glace)	NE négative
Ne reflète pas le rythme de la phrase musicale et le caractère de la danse choisie	NE négative
Attitude requise exécutée sans la jambe libre au moins au niveau de la hanche pendant 3sec mini	Réduire d'1 grade (NE négative)
Perte d'équilibre, Trébuchement ou Chute	
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)
$\frac{3}{4}$ d'élément manquant	Note pas supérieure à -3
Augmenter la NE pour :	
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

Critère	Très Mauvais	Mauvais	Médiocre	Acceptable	Bien	Très Bien	Excellent
ATTITUDE ET 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 assurance	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 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)

Ajustements :	
Réduire la NE pour chaque erreur :	
Perte de vitesse significative	Réduire d'1 grade
Manque de glisse (déplacement sur la glace)	NE négative
Ne reflète pas le rythme de la phrase musicale et le caractère de la danse choisie	NE négative
Attitude combinée requise exécutée sans la jambe libre au moins au niveau de la hanche pendant 3 secondes dans l'une des parties	Réduire d'1 grade (NE négative)
Attitude combinée requise exécutée sans la jambe libre au moins au niveau de la hanche pendant 3 secondes dans les deux parties	Réduire de 2 grades (NE négative)
Perte d'équilibre, Trébuchement ou Chute	
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)
¾ d'élément manquant	Note pas supérieure à -3
Attitude combinée	
Les 2 parties ne sont pas équilibrées	Réduire d'1 grade (NE négative)
Augmenter la NE pour :	
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

Critère	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 assurance	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 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)

Ajustements :	
Réduire la NE pour chaque erreur :	
Perte de vitesse significative pendant l'attitude	Réduire d'1 grade
Manque de glisse (déplacement sur la glace)	NE négative
Attitude qui ne reflète pas le rythme de la phrase musicale et le caractère de la danse choisie	NE négative
Une partie exécutée sans la jambe libre au moins au niveau de la hanche pendant 3sec	Réduire d'1grade (NE négative)
Les 2 parties exécutées sans la jambe libre au moins au niveau de la hanche pendant 3sec	Réduire de 2 grades (NE négative)
Les 2 parties de l'attitude ne sont pas équilibrées	Réduire d'1grade (NE négative)
Au changement de carre, la jambe libre repasse sous le niveau de la hanche	Réduire d'1grade (NE négative)
Perte d'équilibre, Trébuchement ou Chute	
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 lors de l'entrée et suite non exécutée	Note pas supérieure à -3
¾ d'élément manquant	Note pas supérieure à -3
Augmenter la NE pour :	
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

2- Guide de notation des composantes de Programme en Danse Libre et Danse d'Interprétation Solo

Communication « Exigences des Règles Techniques à validité constante » publiée annuellement sur www.csndg.org

En plus du Score Technique, chaque Juge évalue la performance globale au travers de cinq Composantes de Programme en Danse Libre et Danse d'Interprétation Solo (Qualité de Patinage, Pas et Mouvements de Transitions, Performance, Chorégraphie, Interprétation/Timing).

● **Qualité de Patinage**

Définition : Définie par la propreté générale et la sûreté, le contrôle des carres et la glisse sur la surface de la glace démontrés par la maîtrise du vocabulaire du patinage (Carres, Pas, Retournements, etc.), la clarté de la technique et l'utilisation d'une puissance sans effort pour accélérer et varier la vitesse.

Critères :

- Maîtrise de carres profondes, pas et retournements;
- Equilibre, action rythmée du genou et précision du placement du pied;
- Glisse sans effort et avec aisance,
- Utilisation variée de la puissance/énergie et accélération,
- Maîtrise du patinage multi directionnel,
- Maîtrise du patinage sur un pied,

● **Transitions / Pas et Mouvements de Liaison**

Définition : Travail de pied, positions, mouvements variés et difficiles qui lient tous les éléments.

Critères :

- Continuité des mouvements d'un élément à un autre,
- Variété (incluant la variété des positions),
- Difficulté,
- Qualité,

● **Performance**

Définition : Implication physique, émotionnelle et intellectuelle à transcrire l'intention de la musique et de la chorégraphie.

Critères :

- Implication physique, émotionnelle et intellectuelle, projection
- qualité des gestes et précision dans leur réalisation, harmonie des mouvements (exécution)
- implication physique, émotionnelle et intellectuelle,
- tenue,
- style et personnalité,
- clarté des mouvements,
- variété et contraste des mouvements & énergie,
- projection,
- individualité / personnalité,

● Chorégraphie

Définition : arrangement intentionnel, développé et/ou original de tous les types de mouvements en accord avec les principes de l'espace, du schéma, de la structure et du phrasé.

Critères :

- but (idée, concept, vision),
- schéma et couverture de la surface de la glace,
- phrasé et forme (mouvements et parties structurés en accord avec le phrasé de la musique),
- originalité de la chorégraphie,

● Interprétation / Timing

Définition : Traduction personnelle, créative, réelle du rythme, et de la teneur de la musique en mouvements sur la glace.

Critères :

- mouvements et pas en rythme avec la musique (timing),
- expression identifiable du style, du caractère et du ressenti de la musique,
- finesse dans le reflet des détails et des nuances de la musique
- patinage prédominant sur le battement rythmique et maintien d'un bon équilibre entre le patinage sur le battement et la mélodie.

A noter : les Composantes de Programme sont évaluées par les Juges à la fin du programme sur une échelle allant de 0,25 à 10 avec des incréments de 0.25. Les points attribués par les Juges correspondent aux degrés suivants : 1 très mauvais, 2 mauvais, 3 faible, 4 passable, 5 moyen, 6 assez bien, 7 bien, 8 très bien, 9 supérieur, 10 exceptionnel. Les incréments sont utilisés pour l'évaluation des performances présentant certaines des caractéristiques d'un degré et certaines des caractéristiques d'un degré avoisinant.

Remarque sur la notation des Composantes en Danse Libre Solos Lame

Lors des rencontres interrégionales, seuls deux composantes seront évaluées sur les cinq :

- 1) La qualité de patinage (Skating Skills)
- 2) La performance

Échelle de Notes	Qualité de patinage	Pas/mouvements de transition	Performance	Chorégraphie	Interprétation /Timing
<p>10 à 9.25</p> <p>EXCEPTIONNEL</p>	<p>carres profondes, posées, sûres, sans effort apparent</p> <p>action du genou profonde /souple</p> <p>pas/retournements élégants & précis</p> <p>patinage multidirectionnel parfait</p> <p>accélération sans effort</p> <p>qualité de patinage exceptionnelle</p>	<p>travail de carres / pas / retournements / positions difficiles, fascinant et varié</p> <p>un mouvement se fond parfaitement dans le suivant</p> <p>créativité des schémas et des lobes</p>	<p>style élégant / sophistiqué</p> <p>ligne des corps et des jambes raffinée</p> <p>exécution précise des mouvements du corps</p> <p>projection exceptionnelle (vers le public ou « en soi-même » lorsque la musique le demande)</p>	<p>large variété de pas, de mouvements, d'éléments requis superbement montée sur la musique</p> <p>utilisation subtile de la musique/espace/symétrie</p> <p>« highlights » mémorables répartis de façon égale</p> <p>changement d'allure s'intégrant de façon parfaite</p> <p>couverture totale de l'espace personnel et public</p>	<p>patineur / musique / nuances faisant corps – motivation venant du « cœur »</p> <p>grande diversité de mouvements inspirés / gestuelle</p> <p>patineur reste fidèle «au caractère » pendant la totalité du programme</p> <p>capacité exceptionnelle à communiquer en unisson pour refléter la musique/thème</p> <p>expression sublime et lisible du style de la musique et du caractère</p> <p>timing : 100% correct = programme bien synchronisé sur le phrasé musical</p>
<p>9.0 à 8.25</p> <p>SUPERIEUR</p>	<p>carres marquées, sûres, fluides</p> <p>flexion du genou souple</p> <p>pas / retournements raffinés, précis, intéressants & nets</p> <p>aisance dans l'accélération également sur des pas difficiles</p> <p>patinage multidirectionnel constant</p> <p>large variété de la qualité de patinage</p>	<p>séquences de carres / pas / retournements / positions difficiles, variées tout au long du programme</p> <p>un mouvement se fond avec aisance dans le suivant</p> <p>excellente couverture de la piste</p>	<p>tenue superbe</p> <p>changements de positions difficiles sans effort</p> <p>pouvoir de projection fort</p>	<p>chorégraphie excellente - clairement lisible</p> <p>variété de mouvements créatifs développant le thème</p> <p>changement d'allure / tempo inséré avec aisance</p> <p>excellente utilisation musique / espace / symétrie se réalise avec aisance</p>	<p>patineur et musique se fondent - motivation intérieure</p> <p>très bonne variété de mouvements intéressants /gestuelle</p> <p>excellente capacité à communiquer pour refléter le caractère de la musique / thème</p> <p>expression excellente et lisible du style de la musique et du caractère</p> <p>timing : 100% correct</p>

Échelle de Notes	Qualité de patinage	Pas/mouvements de transition	Performance	Chorégraphie	Interprétation/ Timing
<p style="text-align: center;">8.0 à 7.25 TRES BIEN</p>	<p>carres marquées, sûres, hardies</p> <p>flexion du genou marquée, souple</p> <p>pas/retournements impeccables & nets</p> <p>très bon usage du patinage multidirectionnel</p> <p>capacité à accélérer avec aisance</p> <p>belle qualité de patinage pendant 75 % du temps</p>	<p>variété et complexité des schémas des pas / retournements / positions difficiles</p> <p>mouvements fluides et intentionnels se fondant avec le suivant</p>	<p>excellente tenue / parallélisme</p> <p>bon pouvoir de projection la plupart du temps</p>	<p>mouvements intéressants en rapport avec le thème</p> <p>très bonne utilisation musique / espace / symétrie</p> <p>très bonne retranscription de la musique</p> <p>dirigé vers toutes les directions de la piste</p>	<p>patinage/musique intégrée – motivation intérieure très bonne</p> <p>dans « le caractère» pendant plus de 75% du programme</p> <p>expression du style de la musique et du caractère très bonne et lisible</p> <p>timing : 100% correct</p>
<p style="text-align: center;">7.0 à 6.25 BIEN</p>	<p>carres raisonnables, sûres</p> <p>bonne flexion du genou</p> <p>bonne variété des pas / retournements – patinage multidirectionnel aisé pendant 75% du temps</p> <p>aisance dans le gain et le maintien de la vitesse et de la fluidité</p> <p>bonne qualité de patinage</p>	<p>difficulté et variété carres / pas / retournements / positions pendant 75% du temps</p> <p>utilisation minimale de croisés ou de courus</p> <p>quelques ruptures dans la continuité</p>	<p>bonne ligne du corps et jambes et bonne tenue</p> <p>capable de projeter pendant 75% du temps</p>	<p>quelques mouvements intéressants et créatifs bien exécutés en rythme</p> <p>bonne variation de la vitesse en relation avec la musique</p> <p>bonne répartition des « highlights »</p> <p>entrée et sortie des éléments requis créatives</p> <p>très bonne utilisation de la piste</p>	<p>patinage s’harmonise très bien avec la musique</p> <p>mouvements en rapport avec le caractère de la danse pendant 75 % du temps</p> <p>patineur capable de jouer avec la musique</p> <p>bonne expression et lisibilité du style de la musique et du caractère</p> <p>timing : 90% correct</p>

Échelle de Notes	Qualité de patinage	Pas/mouvements de transition	Performance	Chorégraphie	Interprétation/ Timing
<p>6.0 à 5.25</p> <p>ASSEZ BIEN</p>	<p>carres moyennement assurées</p> <p>certaine variété dans l'action du genou, les pas, les retournements</p> <p>vitesse et fluidité égales tout au long du programme</p> <p>qualité de patinage assez bonne</p>	<p>séries de carres / pas / retournements / positions variables</p> <p>utilisation minimale de croisés ou de courus</p>	<p>tenue assez bonne avec quelques ruptures</p> <p>ligne du corps et des jambes plaisante et constante</p> <p>pouvoir de projection variable</p>	<p>mouvements souvent fidèles au thème et à la musique</p> <p>« highlights » du programme en général correctement répartis mais dirigés occasionnellement d'un côté</p> <p>composition intéressante</p> <p>assez bonne utilisation des changements d'allure</p> <p>utilisation de la piste assez bonne</p> <p>variation de la vitesse en rapport avec la musique</p>	<p>légère différence dans la motivation des mouvements</p> <p>utilisation modérée des accents /nuances</p> <p>assez bonne expression appropriée aux rythmes ou au thème</p> <p>dégage assez bien de l'émotion en rapport avec la musique</p> <p>timing : 80% correct</p>
<p>5.0 à 4.25</p> <p>MOYEN</p>	<p>carres peu profondes avec une qualité variable des carres et de la flexion du genou</p> <p>pas / retournements moyens et patinage multidirectionnel pendant 50% du temps</p> <p>vitesse et fluidité régulière pendant 50 % du temps</p>	<p>une proportion égale entre simplicité et complexité</p> <p>quelques parties faciles</p>	<p>tenue variable, le plus souvent des attitudes plaisantes</p> <p>lignes du corps et des jambes correctes</p> <p>projection pendant seulement 50 % du temps</p>	<p>programme en harmonie avec la musique</p> <p>éléments en général bien répartis mais parfois trop de mise en valeur sur un côté de la piste</p>	<p>patinage fidèle à la musique à quelques petites exceptions près</p> <p>quelques mouvements motivés</p> <p>expression moyenne des accents et des nuances</p> <p>expression correcte et lisible du style de la musique et du caractère</p> <p>timing : 70% correct</p>

Échelle de Notes	Qualité de patinage	Pas/mouvements de transition	Performance	Chorégraphie	Interprétation/ Timing
4.0 à 3.25 PASSABLE	<p>quelques carres plates</p> <p>flexion du genou limitée – raide parfois</p> <p>peu de pas / retournements – capable de patiner dans tous les sens sur des retournements simples et sur quelques retournements difficiles</p> <p>qualité de patinage variable</p> <p>manque de fluidité – quelques changements de vitesse</p>	<p>quelques carres/pas de base</p> <p>quelques retournements / poses / positions simples</p>	<p>ligne du corps / jambes / tenue / extensions variables</p> <p>positions relativement stables</p> <p>projection pendant moins de 50% du temps</p>	<p>quelques groupes de mouvements isolés adaptés à la musique / thème</p> <p>la musique sert de fond sonore pour l'exécution d'éléments difficiles</p> <p>programme fréquemment dirigé du côté des juges</p> <p>placement des éléments sur la piste acceptable</p>	<p>quelques mouvements motivés, mais qui paraissent dénués de sens</p> <p>utilisation appropriée de la musique mais l'expression est passable et ils entrent et sortent du caractère</p> <p>timing : 70% correct</p>
3.0 à 2.25 MEDIOCRE	<p>pas brefs et médiocres / carres plates</p> <p>peu de puissance – poussées de la pointe ou en large pendant plus de 75% du temps</p> <p>peu de pas / retournements – capable de patiner dans les 2 sens sur des retournements simples seulement</p> <p>qualité de patinage variable</p>	<p>beaucoup de parties sont montées avec des carres/pas de base et un excès de croisés – courus</p> <p>retournements / poses / positions simples</p>	<p>ligne du corps / jambes / tenue / extensions mauvaise</p> <p>pouvoir de projection limité – précautionneux</p>	<p>quelques mouvements ne semblent pas correspondre pas à la musique / thème – rapport minimum avec la musique</p> <p>manque de changement d'allure</p> <p>programme dirigé vers les juges</p>	<p>mauvaise utilisation des accents et nuances</p> <p>mouvements non motivés</p> <p>timing : 50% correct</p>

Échelle de Notes	Qualité de patinage	Pas/mouvements de transition	Performance	Chorégraphie	Interprétation/ Timing
<p>2.0 à 1.25</p> <p>MAUVAIS</p>	<p>pas / carres courts et de mauvaise qualité</p> <p>lent, fluidité limitée – poussées de la pointe</p> <p>peu de pas/retournements – principalement dans un sens</p> <p>variation minimale de vitesse</p> <p>mauvaise qualité de patinage de base</p>	<p>prédominance de poussées/retournements simples/poses</p>	<p>ligne du corps / jambes/ tenue / extension pauvre</p> <p>pouvoir de projection très limité</p>	<p>beaucoup de mouvements ne semblent pas correspondre à la musique – petite fidélité à la musique</p> <p>programme principalement dirigé du côté des juges - la distribution des mouvements manque de cohérence</p> <p>monotone</p>	<p>dynamique non appropriée</p> <p>mouvements semblent sans rapport avec le rythme / caractère</p> <p>timing : 25% correct</p>
<p>1.0 à 0</p> <p>TRES MAUVAIS</p>	<p>pas très mauvais, carres chancelantes</p> <p>souvent sur deux pieds mouvements incontrôlés</p> <p>se bagarre avec les retournements / pas toujours dans un sens</p> <p>qualité de patinage pauvre</p> <p>n'arrive pas à prendre de la vitesse</p>	<p>poussées de base et poses mal exécutées tout au long</p> <p>quelques carres incurvées et schéma en ligne droite</p>	<p>positions instables</p> <p>très mauvaise ligne du corps / Tenue / extensions</p> <p>pas de projection – besogneux</p>	<p>la majorité des mouvements ne correspondent pas à la musique</p> <p>totalité du programme dirigé vers les juges</p> <p>placement des mouvements laissé au hasard</p> <p>inoccupation de certaines parties de la piste & utilisation fréquente de lignes droites</p> <p>patinage proche des barrières</p>	<p>manque de dynamique</p> <p>gestuelle isolée et laissée au hasard sans relation avec les nuances / accents</p> <p>timing moins de 25% correct comme ci-dessus</p> <p>OU sélection de musique : 75% incorrect comme ci-dessus</p>

Ajustements

Qualité de patinage	Pas / Mouvement de transition	Performance	Chorégraphie	Interprétation / Timing
<p>En dehors des éléments Requis :</p> <p>Perte d'équilibre (sauf appui sur la barrière en D.Int. Solo) ou Trébuchement - 0.5 à chaque fois</p>				

12. Déductions – Qui est responsable ?

Description	Déduction	Qui est responsable ?
Durée du programme (par tranche de 5 secondes en trop ou en moins)	- 1,0	JA
Interruption dans l'exécution du programme supérieure à 10 secondes : Juniors et Séniors - entre 11 sec. et 20 sec. - entre 21 sec. et 30 sec. - entre 31 sec. et 40 sec. Autres catégories - entre 11 sec. et 20 sec. - entre 21 sec. et 30 sec. - entre 31 sec. et 40 sec.	- 1,0 - 2,0 - 3,0 -0,5 -1,0 -1,5	JA Le JA disqualifiera le patineur au delà de 40 secondes d'interruption.
Interruption du programme dans le cas où le juge arbitre accorde un délai de 3 minutes maximum pour reprendre le programme Juniors et Séniors Autres catégories	-5,0 -2,5	JA
Impossibilité de terminer la prestation dans la durée impartie - par 5 secondes manquantes - plus de 30 secondes manquantes	- 1,0 Pas de notes attribuées	JA
Costume/Accessoire (Règle 1.1.3, §1) DL Solos Lame à Minimé Ex : - pas de jupe pour les filles et buste couvert à moins de 50 % - accessoire interdit (qu'il soit utilisé ou non) Exemples d'accessoires interdits : cf règle 1.1.3 – 2 b) Excès de maquillage (type carnaval, masque...)	- 1,0 - 1,0	Juges (yc JA) à la majorité. Pas de déduction si 50/50
Costume : Danse d'Interprétation Costume non digne, non adapté à un sport athlétique ou donnant l'effet d'une nudité excessive Présence d'un accessoire mais qui n'est pas utilisé au cours du programme	- 1,0 - 1,0	Juges (yc JA) à la majorité. Pas de déduction si 50/50
Perte sur la glace d'une partie du costume ou d'une décoration	- 1,0	JA

<p>Musique : Danse Libre Solos Lame à Minime (cf règle 1.4.1 c)</p> <p>Danse Imposée Solo si choix de musique autorisé : - Non fourniture du support de la musique - Choix du morceau n°6 - non respect du style/rythme - Violation du tempo requis - Dépassement de la durée maximale autorisée</p>	<p>- 2,0</p> <p>-0.5 -1.0 -1.0 -1.0</p> <p>-1.0 par tranche de 5 sec supp.</p>	<p>Juges (yc JA) à la majorité. Pas de déduction si 50/50</p> <p>JA Juges (yc JA) à la majorité Juges (yc JA) à la majorité JA JA</p>
<p>Mouvements/Éléments interdits (DL et DI) Pour chaque : - acrobatie et équilibre sur les mains - saut de plus d'1 révolution - se coucher sur la glace (sauf pour D.Inter en début de programme) Note : s'agenouiller avec les 2 genoux sur la glace est considéré comme une chute</p>	<p>-2,0</p>	<p>ST identifie CT confirme ou corrige et déduit</p>
<p>Éléments en excès (éléments non conforme au Programme Bien équilibré : cf règles 1.4.2 et 1.5.2) – pour chaque : - pirouette Solo (ou Pirouette solo combinée) en excès de 1 - Pirouette solo combinée au lieu de pirouette solo</p>	<p>- 1,0</p> <p>L'élément reçoit sans valeur</p>	<p>ST identifie CT confirme ou corrige et déduit</p>
<p>Feuille de programme erronée</p>	<p>-0,5</p>	<p>CT</p>
<p>Démarrage tardif (Pose de départ prise plus de 30 secondes après l'appel du speaker)</p>	<p>-1,0</p>	<p>JA</p>
<p>Chute durant le programme (DI, DL, D.inter solo) : par chute <i>Chute : une perte de contrôle par un patineur ayant pour effet que la majorité du poids de son corps est sur la glace, supporté par tout ou partie de son corps autre que les lames.</i></p>	<p>-0,5 (jusqu'à cadet) -1,0 (juniors et seniors)</p>	<p>ST identifie CT confirme ou corrige et déduit</p>
<p>Restrictions de Chorégraphie – Danse Libre (Cf règle 1.4.1) Ex : - rester sur place plus de 10 secondes après le démarrage du 1er mouvement au début du programme - arrêts non permis pour les Solos Lames à Benjamins - 2 arrêts maximum autorisés pour les Minimés (pas plus de 5 sec par arrêt) - répétitions excessives de glissades sur un genou ou de pas sur les pointes</p>	<p>- 1,0</p>	<p>Juges (yc JA) à la majorité. Pas de déduction si 50/50</p>
<p>Restrictions de Chorégraphie – Danse d'Interprétation (Cf règle 1.5.1 b) Ex : - poser les mains sur la glace avec excès - poser les genoux sur la glace avec excès - prendre appui sur la barrière du côté opposé aux Officiels d'Arbitrage avec excès - prendre appui sur la barrière du côté des Officiels d'Arbitrage - arrêts avec excès (plus de trois)</p>	<p>- 1,0</p>	<p>Juges (yc JA) à la majorité. Pas de déduction si 50/50</p>

13. Focus Juge-Arbitre

*** Devoirs et fonctions spécifiques des Juges-Arbitres (Règlement des officiels d'arbitrage)**

Le Juge-Arbitre d'une Compétition doit :

- 1- procéder à l'examen des licences et vérifier l'identité et la nationalité des patineurs,
- 2- conduire les tirages au sort pour déterminer l'ordre de passage,
- 3- s'assurer que les juges n'apportent pas à leur place des notes concernant des scores précédemment accordés ou des moyens de communication électronique, ne communiquent pas entre eux, n'indiquent pas d'erreur par une action ou un son, ni ne regardent les notes de leurs voisins,
- 4- agir comme porte-parole du panel des juges en cas de besoin,
- 5- conduire une réunion avec les juges avant chaque partie de la compétition,
- 6- donner le signal de démarrage de la musique pour chaque compétiteur,
- 7- autoriser un compétiteur à reprendre son programme selon les règles en vigueur,
- 8- décider si la qualité de la glace permet le bon déroulement de l'événement,
- 9- modifier la forme et la taille de la surface de la glace si des circonstances l'y obligent,
- 10- accepter, en accord avec le comité d'organisation ou un club affilié, que l'événement se tienne sur une autre patinoire,
- 11- donner les instructions nécessaires au(x) chronométreur(s) pour faire respecter les règlements de chaque discipline,
- 12- décider de l'application des déductions de son ressort en fonction des règlements propres à chaque discipline,
- 13- décider des violations selon les règlements applicables,
- 14- juger la totalité de l'événement,
- 15- suspendre la compétition jusqu'à ce que l'ordre soit rétabli si le public interrompt la compétition ou nuit à son bon déroulement,
- 16- exclure un ou des compétiteurs de l'événement si nécessaire,
- 17- remplacer un ou des juges du panel, si nécessaire et si des raisons importantes et valables l'exigent,
- 18- interdire à n'importe quel entraîneur de se trouver, à n'importe quel moment, sur la surface de la glace sur laquelle se tient la compétition,
- 19- valider les résultats avec le contrôleur technique,
- 20- participer à la cérémonie de remise des prix et trophées, conduire la table ronde conjointement avec le contrôleur technique (selon les compétitions),
- 21- préparer le rapport sur l'événement (tous Championnats de France de Division I et Compétitions Nationales support du SICAP) et le faire parvenir à la CFOA dans un délai maximal de 15 jours après la fin de la compétition

22- prendre toute décision concernant les réclamations ou contestations et les violations du Règlement même si aucune réclamation n'a été émise.

23- noter les Compétiteurs mais ne doit pas montrer ses notes.

24- assurer le rôle du président du jury

25- avant le début de chaque Segment de la Compétition, et si le programme le permet, organiser, conjointement avec le Contrôleur Technique, une réunion des Juges au cours de laquelle il rappelle les devoirs du Juge (réunion précédent le premier Segment uniquement) et les règles techniques appropriées à la Compétition en attirant l'attention sur les changements du Règlement, son interprétation ou les clarifications qui ont été publiées. remplacer un ou des juges du panel, si nécessaire et si des raisons importantes et valables l'exigent,

26- donner aux Juges à la fin des épreuves la liste de classification donnant les notes de chaque Compétiteur chez chaque Juge.

27- avant et pendant la Compétition, ne pas faire de commentaires qui pourraient avoir une influence sur le jugement de la compétition présente et des compétitions futures.

28- après la fin des épreuves d'une Compétition, et si le programme le permet, organiser, conjointement avec le Contrôleur Technique, une réunion des Juges sous forme de discussion table ronde. Le but de cette réunion sera de passer en revue le niveau de la Compétition dans le but de proposer des éléments constructifs à la CSNDG et d'aider les Juges pour leurs prochaines Compétitions.

× Interruptions de programme

Si un incident sans aucun rapport avec le Compétiteur ou son équipement survient, le Juge Arbitre arrête le programme et permet au Compétiteur de reprendre à partir du point d'interruption dès que le problème est résolu.

Si une blessure ou un incident inattendu survient pendant la prestation, lorsque le Compétiteur s'arrête volontairement ou suite à la décision du Juge-Arbitre, la procédure en vigueur s'applique :

- Dans le cas où le patineur est capable de remédier à l'incident dans un laps de temps très court sans demander un arrêt auprès du Juge Arbitre, la déduction appliquée est fonction du laps de temps écoulé entre le moment où le patineur s'est arrêté et le moment où il a repris sa prestation (cf tableau page suivante). Cette interruption est limitée de 40 secondes au delà desquelles le Juge Arbitre disqualifiera le Compétiteur.

- Si le Compétiteur ne peut pas remédier au problème dans un laps de temps court et demande un arrêt de 3 minutes au Juge Arbitre, cette demande est recevable mais une pénalité sera appliquée par le Juge Arbitre. Si le Compétiteur omet d'en référer au Juge Arbitre dans les 40 secondes, il sera disqualifié. La période de 3 minutes sera prise en compte à partir du moment où le Compétiteur sera venu en faire la demande auprès du Juge Arbitre.

Dans tous les cas d'interruption, le Juge Arbitre de la compétition doit siffler de façon audible pour donner une indication claire au patineur(s), soit de remédier au problème immédiatement et en fonction du temps, d'utiliser la possibilité d'une interruption, ou d'arrêter le programme.

✖ Dédutions spécifiques du Juge-Arbitre

Description	Dédution	Qui est responsable ?
Durée du programme (par tranche de 5 secondes en trop ou en moins)	- 1,0	JA
Interruption dans l'exécution du programme supérieure à 10 secondes :		
Juniors et Séniors - entre 11 sec. et 20 sec. - entre 21 sec. et 30 sec. - entre 31 sec. et 40 sec.	- 1,0 - 2,0 - 3,0	JA Le JA disqualifiera le patineur au delà de 40 secondes d'interruption.
Autres catégories - entre 11 sec. et 20 sec. - entre 21 sec. et 30 sec. - entre 31 sec. et 40 sec.	-0,5 -1,0 -1,5	
Interruption du programme dans le cas où le juge arbitre accorde un délai de 3 minutes maximum pour reprendre le programme		
Juniors et Séniors Autres catégories	-5,0 -2,5	JA
Impossibilité de terminer la prestation dans la durée impartie		
- par 5 secondes manquantes - plus de 30 secondes manquante	- 1,0 Pas de notes attribuées	JA
Perte sur la glace d'une partie du costume ou décoration	- 1,0	JA
Démarrage tardif (Pose de départ prise plus de 30 secondes après l'appel du speaker) Attention ! Suppression des 30 secondes supplémentaires accordées au 1 ^{er} patineur de chaque groupe pour prendre la position de départ	- 1,0	JA
Musique :		
Danse Imposée Solo si choix de musique autorisé : - Non fourniture du support de la musique - Violation du tempo requis - Dépassement de la durée maximale autorisée	-0.5 -1.0 -1.0 par tranche de 5 sec supp.	JA