

HANDBOOK

Juges

Danses Imposées
& Libres

Couples non ISU

01/12/2018

Edouard BICHOT / Clément FICHMANN / Maxime BEAUGRAND

Sommaire

1. Devoirs et fonctions du juge.....	3
2. Instructions Générales – Danses Imposées Couples Non ISU.....	4
3. Notation des Danses Imposées Couples Non ISU.....	6
4. Descriptions et Diagrammes – Danses Imposées Couples Non ISU.....	12
5. Tableau d'alternance des Danses Imposées – Couples.....	13
6. Validation automatique d'un Test de Danses Imposées.....	14
7. Instructions Générales – Danses Libres Couples Non ISU.....	16
8. Éléments requis – Danses Libres Couples Non ISU.....	17
9. Notation – Danses Libres Couples Non ISU.....	17
10. Déductions : Qui est responsable ?.....	25
11. Focus Juge-Arbitre.....	26

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 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'abstenir 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 Couples Non ISU

✖ 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 2018/2019 sont les suivantes :

→ **Toutes les danses imposées de toutes les catégories Couples Non ISU**

→ **Toutes les compétitions de Danse sur Glace en France**

- 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 CSNDG n° 1 à 3 uniquement.**

Pour l'échauffement, sur le Canasta Tango, la Danse Mineure et la Danse Majeure : 50' du morceau 1, 50' du morceau 2 & 50' du morceau 3 du disque CSNDG.

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

- 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 :

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, **n'est plus chronométrée. Seul le temps entre le dernier pas de la danse et la pose finale du patineur est mesuré et ne doit pas excéder 20 secondes.**

Que faire si :

Le patineur dépasse la durée maximale autorisée de 20 secondes après le dernier pas de la danse ?	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, les Positions de Danse, 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. Les mouvements ou positions des bras et/ou mains, qui diffèrent des positions requises de danse sont autorisés à condition que la Main de Conduite de l'homme reste dans la position prescrite.

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 évidents. 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. Les partenaires doivent maintenir une relation entre eux.

Unisson

Les partenaires doivent patiner le plus près possible l'un de l'autre, en maintenant une distance constante entre eux. Tous les mouvements tels que les balancés de jambes, les flexions du genou et les inclinaisons doivent être équilibrés entre les partenaires. Les partenaires doivent se mouvoir à l'unisson. L'homme doit montrer sa capacité à conduire, la femme à suivre.

3. Notation des Danses Imposées Couples Non ISU

× Généralités

Les danses imposées Couples Non ISU ne comportent pas de Points-Clés et sont donc évaluées 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, le placement, la qualité de l'exécution de chaque section de danse Imposée, la qualité des carres, la qualité de l'exécution des pas, les retournements et les mouvements de cette section en fonction des caractéristiques positives / négatives de l'exécution (ex : netteté, profondeur et qualité des carres, propreté et sûreté) et des erreurs sur l'échelle des notes composée de onze degrés : +5, +4, +3, +2, +1, Valeur de Base, -1, -2, -3, -4, -5. Chaque grade + ou – a sa propre valeur numérique indiquée sur l'échelle des valeurs. Cette valeur est additionnée ou déduite de la Valeur de Base de la section; les guides de notation des Sections sont mis à jour dans des Communications ISU pour les Couples ISU ou CSNDG pour les Solos et Couples Non ISU et publiés sur le site de la 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

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

NOTE D'EXECUTION des DANSES IMPOSÉES											
	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5
CARACTÉRISTIQUES	Plus de caractéristiques négatives que de caractéristiques positives					Exécution basique Correct en général	1 - 2 caract. positives	3 - 4 caract. positives	5 - 6 caract. positives	7 - 8 caract. positives	Plus de 8 caract. positives
	Plus de 8 caract. négatives	7 - 8 caract. négatives	5 - 6 caract. négatives	3 - 4 caract. négatives	1 - 2 caract. négatives						
CARACTÉRISTIQUES NÉGATIVES ERREURS - tout GOE						CARACTÉRISTIQUES POSITIVES					
1. Pour chaque trébuchement						2	1. Bonne qualité Carres / Pas / Retournements corrects, sûrs et nets				2
2. Pour chaque perte d'équilibre						1	2. Carres profondes				2
3. L'élément ne reflète pas le caractère et le style du rythme choisi						1	3. Stable et sans efforts				2
4. Qualité pauvre et/ou laborieux et/ou sans contrôle et/ou erreurs mineure(s)/majeure(s) (maxi 2 caractéristiques négatives par élément)						1 - 2	4. Reflète le caractère et le style du rythme choisi				1
5. Manque de glisse et de fluidité						1	5. Lignes du corps et tenues élégantes pour les 2 partenaires				1
6. Positions incorrectes et/ou sans contrôle et/ou espace variable entre les partenaires						1	6. Glisse et fluidité maintenues				1
7. Manque d'unisson						1 - 2	7. Positions précises et conformes et peu d'espace entre les partenaires				1
8. Schéma incorrect						1	8. Unisson et harmonie tout au long de l'élément				1
9. Non commencé sur le 1er battement prescrit (pour chaque Section / Séquence)						1	9. Utilisation maximale de la couverture de la piste avec un schéma correct				1
							10. Timing précis à 100%				1
AJUSTEMENTS DES CRITÈRES Pas plus de :											
	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5
Nombre des pas qui sont tenus sur le nombre de battement requis	Moins de 75% des pas sont tenus sur le nombre de battements requis (par l'un ou les 2 partenaires)					Au moins 75% des pas/carres sont tenus sur le nombre de battements requis (par les 2 partenaires)		Au moins 90% des pas/carres sont tenus sur le nombre de battements requis (par les 2 partenaires)		100% des pas/carres sont tenus sur le nombre de battements requis (par les 2 partenaires)	
CHUTES TRÉBUCHEMENTS PERTE D'ÉQUILIBRE	Chute des deux avec des erreurs majeures	Chute des deux dans l'élément OU beaucoup d'erreurs	Chute de l'un au début de l'élément OU Chute des deux à la fin de l'élément	Chute de l'un à la fin de l'élément OU Chute brève (bas/haut) dans l'élément	Trébuchement des 2 OU Plus d'1/4 de l'élément manquant	Pas plus de 2 pertes d'équilibre OU Trébuchement de l'un des partenaires (réduire conformément au tableau)				Aucun	

2- Guide de notation des composantes de programme en Danses Imposées pour les couples Non ISU

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 **trois** Composantes de Programme en Danses Imposées (Qualité de Patinage, Performance, 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.

● **Performance**

Définition :

Capacité des partenaires à montrer unisson, 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 :

unisson et harmonie des lignes,
distance entre les partenaires,
tenue et style,
équilibre d'exécution entre les partenaires.

● **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.

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.

Echelle de Notes	Qualité de patinage	Performance	Timing
<p style="text-align: center;">10 à 9.25 EXCEPTIONNEL</p>	<p>Transfert précis sur les transitions de lobes</p> <p>Flexion du genou profonde/souple</p> <p>Elégance, 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 des 2</p> <p>Les 2 sont superbes</p>	<p>Evoluent comme 1, avec ensemble, unisson et des changements de position parfaits</p> <p>Style élégant/sophistiqué</p> <p>Ligne des corps et des jambes raffinée</p> <p>Les 2 ont un pouvoir de subjugation</p> <p>Pouvoir de projection exceptionnel des 2</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 style="text-align: center;">9.0 à 8.25 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 des 2</p>	<p>Mouvements coordonnés et excellent unisson</p> <p>Aisance dans les changements de positions</p> <p>Splendide tenue et parallélisme</p> <p>Fort pouvoir de projection des 2</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 style="text-align: center;">8.0 à 7.25 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 des 2</p>	<p>Evoluent comme un couple</p> <p>Unisson et aisance dans les changements de position</p> <p>Très bonne tenue/parallélisme</p> <p>Bon pouvoir de projection des 2 la majeure partie du temps</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>

Echelle de Notes	Qualité de patinage	Performance	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 des 2</p>	<p>Bon unisson – évoluent comme un couple pendant 75% du temps</p> <p>Bon parallélisme du corps et des jambes et bonne tenue</p> <p>Capacité à projeter tout les 2 pendant 75% du temps</p>	<p>Tming : 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 pour les 2</p>	<p>Unisson occasionnellement rompue</p> <p>Tenue/parallélisme plus que moyenne avec quelques ruptures</p> <p>Parallélisme des corps et des jambes constant et plaisant</p> <p>Pouvoir de projection variable mais les 2 en ont la capacité</p>	<p>Timing correct dans 80% au moins</p> <p>Quelques erreurs mineures mais la plupart du temps en mesure</p> <p>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>Capacités similaires</p> <p>Vitesse et fluidité consistantes pendant 50% du temps seulement</p>	<p>Unisson parfois rompue</p> <p>Tenue/parallélisme variable, attitude plaisante le plus souvent</p> <p>Ligne des corps et des jambes correcte</p> <p>Seul 1 partenaire projette ou les 2 projettent seulement pendant 50% du temps</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 ne reflètent pas les rythmes</p>

Echelle de Notes	Qualité de patinage	Performance	Timing
<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 pour les 2 et aptitude occasionnellement différente</p>	<p>Positions inconsistantes et évoluent souvent séparément – unisson variable</p> <p>Ligne du corps et des jambes tenue variable même si parfois acceptable</p> <p>Seul 1 partenaire projeté pendant 50% du temps</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>
<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, l'un étant plus mauvais dans les sections</p>	<p>Stabilité des positions variables et quelques ruptures d'unisson</p> <p>Ligne du corps / jambes / tenue / extensions médiocre</p> <p>Pouvoir de projection limité - les 2 prudents</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, un des partenaires représentant « un fardeau » dans les sections</p>	<p>Se battent dans les positions et unisson</p> <p>Pas d'unisson et parallélisme mauvais</p> <p>Ligne du corps / jambes / tenue / extensions mauvaise</p> <p>Pouvoir de projection très limité</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 bagarrent avec les pas / retournements</p> <p>Manque de vitesse et de fluidité</p> <p>Mauvais patinage de base des 2</p>	<p>Positions instables, unisson et parallélisme non contrôlés</p> <p>Ligne du corps / jambes/tenue/extension très mauvaise</p> <p>Manque de pouvoir de projection</p> <p>Laborieux pour les 2</p>	<p>Timing correct à moins de 25%</p> <p>Entièrement hors mesure</p> <p>OU sur le temps fort moins de 25%</p>

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 % - accessoire interdit (qu'il soit utilisé ou non) 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> <ul style="list-style-type: none"> - pour un partenaire - pour les 2 partenaires <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>- 0,5 - 1,0</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
<p>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} couple de chaque groupe pour prendre la position de départ</p>	-1,0	JA
<p>Musique</p> <ul style="list-style-type: none"> - Non fourniture du support de la musique - Violation du tempo requis 	-0,5 -1,0	JA JA
<p>Pose finale tardive – par tranche de 5sec en trop par rapport aux 20 secondes autorisées après le dernier pas de la danse</p>	- 1,0	Juge Arbitre

4. Descriptions et Diagrammes – Danses Imposées Couples Non ISU

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 – Couples

	Poussin	Avenir	Benjamin	Pré-bronze +	Bronze +	Argent +
TDF 1	-	-	Valse Willow	-		
TDF 2	-	-	Tango Fiesta	-		
TDF 3	-	-	Ten Fox	-		
TDF 4	-	-	<i>1 danse tirée au sort aux France Juniors</i>	-		
TIR 1	Canasta Tango	Danse Majeure	-	Valse Willow	Pas de 14	Tango
TIR 2	Canasta Tango	Danse Majeure	-	Tango Fiesta	Valse Européenne	Rocker FoxTrot
France BMC	-	-	<i>2 danses tirées au sort aux France Juniors</i>	-		
Coupe interrégionale	Canasta Tango	Danse Majeure	-	Ten Fox	Fox Trot	Kilian OU Valse Américaine <i>(danse tirée au sort aux France Juniors)</i>

	Préliminaire	Préparatoire	Pré-bronze	Bronze	Argent
TIR 1	Danse Mineure Canasta Tango	Canasta Tango Danse Majeure	Valse Willow Tango Fiesta	Pas de 14 Valse Européenne	Rocker Foxtrot Valse Américaine
TIR 2	Danse Mineure Canasta Tango	Canasta Tango Danse Majeure	Ten Fox Tango Fiesta	Fox Trot Valse Européenne	Kilian Tango

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

Tests concernés par la validation automatique en Compétition Officielle :

- Test Fédéral préliminaire
- Test Fédéral préparatoire
- Test Fédéral pré-bronze Standard
- Test Fédéral bronze Standard
- Test Fédéral argent Standard
- Test Fédéral vermeil Standard

✘ 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 pré-bronze (Standard ou 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 Standard

En cas de validation d'une Danse Imposée en Couple, les deux partenaires auront acquis cette Danse Imposée de manière indivisible.

- * Scores pour la validation automatique d'une Danse Imposée Standard

Tests Standards de Danses Imposées

	Score mini par danse	
	<i>Si notation sans la méthode des Points-Clés</i>	<i>Si notation avec la méthode des Points-Clés</i>
Pré-Bronze Ten Fox, Valse Willow, Tango Fiesta	19,58	
Bronze Pas de 14, Fox Trot, Valse Européenne		21,65
Argent R. F. Trot, V. Américaine, Kilian, Tango		23,70
Vermeil Valse Starlight, Paso Doble, Blues		27,54

7. Instructions Générales – Danses Libres Couples Non ISU

✖ 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 par le couple. 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 une relation étroite entre les partenaires avec 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 de couple 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 l'un des partenaires commence à bouger ou à patiner jusqu'à ce que les deux partenaires soient arrivés 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 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 battements 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 pénalisées par une déduction.

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 les deux partenaires. 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 équilibré et en accord avec la Règle 1.1.7 (RI). Les éléments de patinage de couple définis dans la Règle ISU 513 (à l'exclusion des spirales, pirouettes et séquences de pas) ne sont pas autorisés.

f) Le nombre de séparations pour exécuter des Pas difficiles n'est pas limité. La distance entre les partenaires ne doit pas excéder deux longueurs de bras. La durée de chaque séparation ne doit pas dépasser 5 secondes. Les séparations en début et/ou en fin de programme ne doivent pas dépasser 10 secondes, sans restriction concernant la distance de la séparation.

g) Tous les changements de positions sont permis. Des Positions de Danse nombreuses et variées augmentent la difficulté du programme et par conséquent doivent être incluses. Patiner face à face est considéré comme plus difficile que patiner côte à côte, main à main, séparément, ou l'un derrière l'autre.

h) Après le démarrage du chronomètre avec le premier mouvement, le couple ne doit pas rester sur place plus de 10 secondes. Pendant le programme, des arrêts complets (5 secondes maximum), en plus des arrêts nécessaires dans les Eléments Requis, pendant lesquels le couple reste immobile sur la glace en exécutant des mouvements de corps, des déhanchements (twists), des poses et des mouvements similaires sont permis.

i) 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 permis.

✖ Durées

Couple Avenir (Préparatoire) : 1 minute 30

Couple Poussin (Preliminaire): 1 minute

8. Éléments requis – Danses Libres Couples Non ISU

Danse libre couple non ISU – Éléments requis	Source RI Partie 1	
Les Eléments Requis des Danses Libres Non ISU figurent ci-dessous.		
	Poussin (préliminaire)	Avenir (Préparatoire)
Pose ou Attitude	1 Pose Synchronisée	1 Pose Synchronisée, le Type de Pose de l'un au moins des partenaires devant être une Attitude
Séquence de Pas		1 Séquence de Pas Médiane ou Diagonale sans se toucher
Pirouette		1 Pirouette mais pas plus, d'un tour minimum sur un pied pour chaque partenaire (peut être commencée sur deux pieds). Pirouette Combinée non autorisée
Twizzle	1 Twizzle Synchronisé	1 Twizzle Synchronisé

9. Notation – Danses Libres Couples Non ISU

✖ Généralités

Chaque Juge notera la qualité d'exécution de chaque Élément Requis de la Danse Libre en tenant compte des caractéristiques positives/négatives de l'exécution et des erreurs en utilisant une échelle de Notes d'Exécution composée de : • onze degrés : +5, +4, +3, +2, +1, Valeur de Base, -1, -2, -3, -4, -5. 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 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 est déterminée par leur Niveau de Difficulté.

1- Guide de notation des notes d'exécution (NE) pour les éléments requis en Danse Libre Couples Non ISU

NOTE D'EXECUTION des ÉLÉMENTS REQUIS											
	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5
CARACTÉRISTIQUES	Plus de caractéristiques négatives que de caractéristiques positives					Éxecution basique Correct en général	1 - 2 caract. positives	3 - 4 caract. positives	5 - 6 caract. positives	7 - 8 caract. positives (aucunes négatives)	Plus de 8 caract. positives (aucunes négatives)
	Plus de 8 caract. négatives	7 - 8 caract. négatives	5 - 6 caract. négatives	3 - 4 caract. négatives	1 - 2 caract. négatives						
CARACTÉRISTIQUES NÉGATIVES			ERREURS - tout GOE			CARACTÉRISTIQUES POSITIVES					
1. Pour chaque trébuchement						2	1. Élément inovant et créatif				2
2. Pour chaque perte d'équilibre						1	2. Stable et sans efforts				2
3. L'élément ne reflète pas le caractère / style de la musique / du rythme choisi						1	3. Reflète la chorégraphie et/ou le caractère de la musique et/ou du rythme choisi				1
4. Qualité pauvre et/ou laborieux et/ou sans contrôle						1 - 2	4. Reflète les nuances de la musique				1
5. Entrée / Sortie pauvre (pour chaque)						1	5. Entrée inattendue et/ou créative et/ou transparente				1
6. Manque de glisse (mouvement à traves de la glace)						1	6. Sortie inattendue et/ou créative et/ou transparente				1
7. Exécution non simultanée et/ou Manque d'unisson						1	7. Positions esthétiques (Pirouettes, Attitudes)				1
8. Élément non permis inclus (sSqP) - par élément						1	8. Netteté et sûreté des pas/retournements (sSqP, sTw, sTWS)				1
9. Schéma incorrect (sSqP)						1	9. Vitesse au travers de la glace maintenue ou accélérée				1
10. Manque ou Réduction de vitesse de rotation (sPir, sPirCo, sTw, sTWS)						1	10. Vitesse de rotation maintenue ou accélérée (sPir, sPirCo, sTw, sTWS)				1
11. Pose ou déplacement maladroit ou inesthétique (Twizzles, Poses)						1	11. Pose esthétique et déplacement maîtrisé (Attitudes, Twizzles)				1
12. Pirouette qui ne tourne pas sur un axe						1	12. Stabilité des positions (Attitudes, Twizzles, Pirouettes)				1
13. Espacement : - plus de deux longueurs de bras - les partenaires se touchent l'un l'autre dans l'élément « sans se toucher » - espace variable entre les 2 (Twizzles, Séquence de pas)						1 - 2	13. Sortie du/des Twizzles avec une courbe de carre lisse / fluide				2
							14. Distance cohérente et peu d'espace entre les partenaires (TwS, SqPMeSST, SqPDiSST)				1
AJUSTEMENTS DES CRITÈRES Pas plus de :											
	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5
MUSICALITÉ	Pas sur la phrase musicale/ le rythme					En général	Sur la phrase musicale / le rythme				
CHUTES TRÉBUCHEMENTS PERTE D'ÉQUILIBRE	Chute des deux avec des erreurs majeures OU Beaucoup d'erreurs majeures	Chute des deux dans l'élément OU beaucoup d'erreurs	Chute de l'un au début ou dans l'élément OU Chute des deux à la fin de l'élément	Chute de l'un à la fin de l'élément OU Chute brève (bas/haut) dans l'élément	Trébuchement des 2 OU 2 trébuchements par un partenaire	Pas plus de 2 pertes d'équilibre OU Trébuchement de l'un des partenaire (réduire conformément au tableau)				Aucun	

2- Guide de notation des composantes de Programme en Danse Libre Couples Non ISU

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 **trois** Composantes de Programme en Danse Libre (Qualité de Patinage, Performance, 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,

● **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,
- unisson et "unité"
- présence spatiale entre les partenaires : gestion de la distance et gestion des changements de position.

● **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
- relation entre les partenaires reflétant le caractère et le rythme 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.

Échelle de Notes	Qualité de patinage	Performance	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>Evoluent comme 1, avec ensemble, unisson et des changements de position parfaits</p> <p>style élégant / sophistiqué</p> <p>ligne des corps et des jambes raffinée</p> <p>exécution précise des mouvements du corps</p> <p>Les 2 ont un pouvoir de subjugation</p> <p>projection exceptionnelle (vers le public ou « en soi- même » lorsque la musique le demande)</p>	<p>Patinage, musique et nuance en unisson</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</p> <p>= 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>Mouvements coordonnés. Changements de position excellents</p> <p>tenue superbe</p> <p>changements de positions difficiles sans effort</p> <p>pouvoir de projection fort</p>	<p>patineur et musique se fondent</p> <p>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	Performance	Interprétation /Timing
<p>8.0 à 7.25</p> <p>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>Evolue comme un couple. Changement de positions avec aisance</p> <p>Utilisation facile des changements de positions</p> <p>excellente tenue / parallélisme</p> <p>bon pouvoir de projection la plupart du temps</p>	<p>patinage/musique intégrée –</p> <p>motivation intérieure très bonne</p> <p>dans « le caractère» pendant plus de 75% du programme</p> <p>Bonne relation entre les partenaires</p> <p>expression du style de la musique et du caractère très bonne et lisible</p> <p>timing : 100% correct</p>
<p>7.0 à 6.25</p> <p>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>Unisson, se déplacent comme un couple 75 % du temps</p> <p>bonne ligne du corps et jambes et bonne tenue</p> <p>capable de projeter pendant 75% du temps</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>Partenaires en relation à 75% du temps</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	Performance	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>Unisson parfois cassé</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>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>Relation raisonnable entre les partenaires</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>standard similaire entre les 2 partenaires</p> <p>vitesse et fluidité régulière pendant 50 % du temps</p>	<p>Unisson parfois cassé</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>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>Relation entre les partenaires à 50%</p> <p>timing : 70% correct</p>

Échelle de Notes	Qualité de patinage	Performance	Interprétation /Timing
<p>4.0 à 3.25</p> <p>PASSABLE</p>	<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>Unisson variable</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 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>peu de relation entre les partenaires</p> <p>timing : 70% correct</p>
<p>3.0 à 2.25</p> <p>MEDIOCRE</p>	<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>Stabilité des positions variables et quelques ruptures d’unisson</p> <p>ligne du corps / jambes / tenue / extensions mauvaise</p> <p>pouvoir de projection limité –précautionneux</p>	<p>mauvaise utilisation des accents et nuances</p> <p>Relations occasionnelle entre les partenaires</p> <p>mouvements non motivés</p> <p>timing : 50% correct</p>

Échelle de Notes	Qualité de patinage	Performance	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>se battent dans les positions et unisson</p> <p>Pa s d'unisson</p> <p>pauvre en positions</p> <p>ligne du corps / jambes/ tenue / extension pauvre</p> <p>pouvoir de projection très limité</p>	<p>dynamique non appropriée</p> <p>mouvements semblent sans rapport avec le rythme / caractère</p> <p>Très peu de relation entre les partenaires</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</p> <p>pas toujours dans un sens</p> <p>qualité de patinage pauvre</p> <p>n'arrive pas à prendre de la vitesse</p>	<p>positions instables</p> <p>très mauvaise ligne du corps / Tenue / extensions</p> <p>pas de projection – besogneux</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	Performance	Interprétation / Timing
<p>En dehors des éléments Requis :</p> <p>Perte d'équilibre ou Trébuchement</p> <p>- 0.5 pour 1 partenaire</p> <p>- 1 pour les 2 partenaires</p>		

10. 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 : - entre 11 sec. et 20 sec. - entre 21 sec. et 30 sec. - entre 31 sec. et 40 sec.	- 0,5 - 1,0 - 1,5	JA Si l'interruption dure plus de 40 sec, le JA sifflera et disqualifiera
Violation pour costume ou accessoire 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 11.3 – 2 b Excès de maquillage (type carnaval, masque...)	- 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
Musique : Danse Libre (cf règle 1.4.1 c) Danse Imposée si choix de musique autorisé : - Non fourniture du support de la musique - Violation du tempo requis	- 2,0 -0.5 -1.0	Juges (yc JA) à la majorité. Pas de déduction si 50/50 JA JA
Mouvements/Éléments interdits – Pour chaque : - Porté (illégal ou interdit) - saut de plus d'1 révolution ou saut d'une révolution exécuté par les 2 partenaires à la fois - se coucher sur la glace Note : s'agenouiller avec les 2 genoux sur la glace est considéré comme une chute	-2,0	ST identifie CT confirme ou corrige et déduit
Élément en excès (élément non conforme au Programme Bien équilibré : cf règle 1.4.2) – pour chaque pirouette en excès de 1)	- 1,0 L'élément reçoit sans valeur	ST identifie CT confirme ou corrige et déduit
Porté excédant la durée permise	- 1,0	JA
Chute durant le programme : 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>	- 0,5 pour un partenaire - 1,0 pour les 2 partenaires	ST identifie CT confirme ou corrige et déduit
Démarrage tardif (Pose de départ prise plus de 30 secondes après l'appel du speaker)	-1,0	JA
Délai de 3 min max accordé par le JA suite à une interruption	-2,5	JA
Feuille de programme erronée	-0,5	CT
Restrictions de Chorégraphie (Cf règle 1.4.1) Ex: - rester sur place plus de 10 secondes après le démarrage du 1er mouvement au début du programme - arrêt complet de plus de 5 secondes au cours du programme - séparation de plus de 5 sec (10 sec si début ou fin de programme) - répétitions excessives de glissades sur un genou ou de pas sur les pointes	-1,0	Juges (yc JA) à la majorité. Pas de déduction si 50/50

11. 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) chronométrateur(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 1 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 précédant 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 au Juge-Arbitre

Description	Dédution
Pose finale tardive (danse imposée) par tranche de 5sec en trop par rapport aux 20 secondes autorisées après le dernier pas de la danse	- 1,0
Durée du programme (par tranche de 5 secondes en trop ou en moins)	- 1,0
Interruption dans l'exécution du programme supérieure à 10 secondes : - entre 11 sec. et 20 sec. - entre 21 sec. et 30 sec. - entre 31 sec. et 40 sec.	- 0,5 - 1,0 - 1,5
Perte sur la glace d'une partie du costume ou décoration	- 1,0
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} couple de chaque groupe pour prendre la position de départ	-1,0
Délai de 3 min max accordé par le JA suite à une interruption	-2,5
Impossibilité de terminer la prestation dans la durée impartie - par 5 secondes manquantes - plus de 30 secondes manquante	- 1,0 Pas de notes attribuées
Musique : Danse Imposée si choix de musique autorisé : - Non fourniture du support de la musique - Violation du tempo requis	 -0.5 -1.0