

HANDBOOK

Juges

Danses Imposées
&
Danses Libre/Interprétation

Solos

01/12/2018

Edouard BICHOT / Clément FICHMANN / Maxime BEAUGRAND

Sommaire

1. Devoirs et fonctions du juge.....	3
2. Danses Imposées Solos.....	4
a. Instructions Générales.....	4
b. Notation.....	6
c. Déductions / Qui est responsable?.....	12
d. Descriptions et Diagrammes des danses.....	13
e. Tableau d'alternance des Danses Imposées.....	14
f. Validation automatique d'un Test de Danses Imposées.....	15
3. Danses Libres & Danses d'Interprétation Solos.....	17
a. Instruction générales – Danses Libres.....	17
b. Éléments requis – Danses Libres.....	18
c. Instruction générales – Danses d'Interprétation.....	19
d. Éléments requis – Danses d'Interprétation.....	20
e. Notation.....	21
f. Déductions / Qui est responsable?.....	30
4. Focus Juge Arbitre.....	32

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,
- 11- n'utiliser aucune forme de système de communication électronique durant les plages où ils officient,
- 12- déclarer annuellement sur les supports définis par la FFSG les indemnités perçues au cours de leurs missions.

* 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. Danses Imposées Solos

a. Instructions Générales

✕ 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 Solos**

→ **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 ISU n° 1 à 5 uniquement. L'air n°6 sera réservé pour l'échauffement.

Dans le cas où le morceau n°6 n'existe pas, les musiques d'échauffement utilisées seront les suivantes :

- Pour le Ten Fox : échauffement sur le Fox Trot ;

- Pour la Valse Willow : échauffement sur la Valse Européenne ;

- Pour le Tango Fiesta : échauffement sur le Tango ;

- Pour le Canasta Tango, la Danse Mineure et la Danse Majeure : 50' du morceau 1 puis 50' du morceau 2 puis 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
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 :

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, 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.

b. Notation

× 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, 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.

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

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	Plus de 1 - 2 caract. positives	Plus de 3 - 4 caract. positives	Plus de 5 - 6 caract. positives	Plus de 7 - 8 caract. positives (aucune négative)	Plus de 8 caract. positives (aucune négative)
	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					1	5. Glisse et fluidité maintenues tout au long de l'élément					1
6. Tenue du haut du corps incorrecte					1	6. Lignes du corps et tenues élégantes					1
7. Placement du bassin incorrect					1 - 2	7. Placement du bassin correct					1
8. Schéma incorrect					1	8. Timing précis à 100%					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. Coupure de l'axe longitudinal si non permise					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					Au moins 75% des pas/carres sont tenus sur le nombre de battements requis		Au moins 90% des pas/carres sont tenus sur le nombre de battements requis		100% des pas/carres sont tenus sur le nombre de battements requis	
CHUTES TRÉBUCHEMENTS PERTE D'ÉQUILIBRE	Chute avec des erreurs majeures	Chute dans l'élément OU beaucoup d'erreurs	Chute au début de l'élément	Chute à la fin de l'élément OU Chute brève (bas/haut) dans l'élément	Trébuchement	Pas plus de 2 pertes d'équilibre				Aucun	

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.

● 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.

● 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.

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 constantes 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, seules deux composantes seront évaluées sur les quatre :

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

c. Déductions / Qui est responsable?

Description	Déduction	Qui est responsable?
Pose finale tardive Par tranche de 5sec en trop par rapport aux 20 secondes autorisées après le dernier pas de la danse	- 1,0	JA
Chutes - catégorie Junior et Sénior (par chute) - autres catégories (par chute) Si une Chute survient pendant les Pas/mouvements d'introduction ou de conclusion, seul le panel technique applique la déduction appropriée. 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)	- 1,0 - 0,5 GOE	Panel technique (ST + CT) Juges
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
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). 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.	GOE (sur la section concernée)	Juges
Pas d'introduction ne se terminant pas avec la phrase musicale d'introduction (trop courts ou trop longs)	Compte comme une caractéristique négative sur chacune des Sections/Séquences impactées	Juges

Description	Déduction	Qui est responsable?
<p>Costume/Accessoire (Règle 1.1.3, §1)</p> <p>Ex :</p> <ul style="list-style-type: none"> - pas de jupe pour les filles et buste couvert à moins de 50 % - accessoire interdit (qu'il soit utilisé ou non) <p>Exemples d'accessoires interdits : cf règle 1.1.3 – 2 b)</p>	- 1,0	Juges (yc JA) à la majorité. Pas de déduction si 50/50
<p>Perte sur la glace d'une partie du costume ou d'une décoration</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
<p>Démarrage tardif (cf règle 3.5.7.1)</p> <p>Plus de 30 secondes pour se placer après l'appel du speaker (même délai pour le 1^{er} patineur du groupe)</p>	- 1,0	JA

d. Descriptions et Diagrammes des danses

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

e. Tableau d'alternance des Danses Imposées

Compétitions Nationales

	Benjamin	Minime	Cadet	Junior	Sénior
TDF 1	Valse Willow	Valse Européenne	Rocker Fox-Trot	Paso Doble	Tango Argentin
TDF 2	Tango Fiesta	Pas de 14	Tango	Blues	Valse Viennoise
TDF 3	Ten Fox	Fox Trot	Valse Américaine	Valse Starlight	Cha Cha Congelado
TDF 4	Même danse que celle tirée au sort pour les couples Benjamins (Tirage aux Chpt de France Juniors)	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	Valse Willow	Pas de 14	Tango	Blues
TIR 2	Canasta Tango	Danse Majeure	Danse Majeure	Tango Fiesta	Valse Européenne	Rocker FoxTrot	Valse Starlight
Coupe interrégionale	Canasta Tango	Danse Majeure	Danse Majeure	Ten Fox	Fox Trot	1 Danse tirée au sort aux BMC parmi Kilian ou Valse Américaine	Paso Doble

Compétitions Interrégionales (Catégories « non + »)

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

f. 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	19,23
Préparatoire Danse Majeure	19,95
Pré-Bronze Ten Fox, Valse Willow, Tango Fiesta	21,33
Bronze Pas de 14, Fox Trot, Valse Européenne	22,75
Argent R. F. Trot, V. Américaine, Kilian, Tango	24,15
Vermeil Valse Starlight, Paso Doble, Blues	25,53
Petit Or V. Viennoise, Q. Step, Cha Cha, Samba	26,93

3. Danses Libres & Danses d'Interprétation Solos

a. Instruction générales – Danses Libres

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

b. Éléments requis - Danses Libres

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		
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	N/A	

Éléments requis en Danse Libre Solo Lame

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

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

c. Instruction générales – Danses d'Interprétation

* 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

d. Éléments requis - Danses d'Interprétation

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	-

e. Notation

* 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/négatives de l'exécution et des erreurs en utilisant une échelle de Notes d'Exécution composée de 11 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 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.

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

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					Exécution basique Correct en général	Plus de 1 - 2 caract. positives	Plus de 3 - 4 caract. positives	Plus de 5 - 6 caract. positives	Plus de 7 - 8 caract. positives (aucune négative)	Plus de 8 caract. positives (aucune négative)
	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 innovant et créatif				2
2. Pour chaque perte d'équilibre						1	2. Stable et/ou 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 ou créative ou transparente				1
6. Manque de glisse (mouvement à traves de la glace)						1	6. Sortie inattendue ou créative ou transparente				1
7. Élément non permis inclus (sSqP) - par élément						1	7. Netteté et sûreté des pas/retournelements (sSqP, sTw, sTwS)				1
8. Schéma incorrect (sSqP)						1	8. Vitesse au travers de la glace maintenue ou accélérée				1
9. Manque et/ou Réduction de vitesse de rotation (sPir, sPirCo, sTw, sTwS)						1	9. Vitesse de rotation maintenue ou accélérée (sPir, sPirCo, sTw, sTwS)				1
10. Pose ou déplacement maladroit ou inesthétique						1	10. Pose esthétique et déplacement maîtrisé (Attitudes, Twizzles)				1
11. Pirouette qui ne tourne pas sur un axe						1	11. Stabilité des positions (Attitudes, Twizzles, Pirouettes)				1
12. Tenue incorrecte ou inesthétique et/ou Placement du bassin incorrect						1	12. Sortie du/des Twizzles avec une courbe de carrelisse / fluide				1
							13. Tenue élégante et esthétique et/ ou Placement du bassin correct				1 - 2
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 avec des erreurs majeures OU Beaucoup d'erreurs majeures	Chute dans l'élément OU beaucoup d'erreurs	Chute au début de l'élément	Chute à la fin de l'élément OU Chute brève (bas/haut) dans l'élément	Trébuchement	Pas plus de 2 pertes d'équilibre				Aucun	

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, Transitions, Performance, Composition, 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

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,

● **Composition**

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, seules deux composantes seront évaluées sur les cinq :

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

Échelle de Notes	Qualité de patinage	Transitions	Performance	Composition	Interprétation /Timing
10 à 9.25 EXCEPTIONNEL	<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>
9.0 à 8.25 SUPERIEUR	<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	Transitions	Performance	Composition	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>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>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>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	Transitions	Performance	Composition	Interprétation/ Timing
<p data-bbox="150 667 271 696">6.0 à 5.25</p> <p data-bbox="137 730 284 759">ASSEZ BIEN</p>	<p data-bbox="347 248 539 338">carres moyennement assurées</p> <p data-bbox="347 371 539 528">certaine variété dans l'action du genou, les pas, les retournements</p> <p data-bbox="347 562 539 685">vitesse et fluidité égales tout au long du programme</p> <p data-bbox="347 719 539 808">qualité de patinage assez bonne</p>	<p data-bbox="579 248 788 394">séries de carres / pas / retournements / positions variables</p> <p data-bbox="579 427 788 551">utilisation minimale de croisés ou de courus</p>	<p data-bbox="826 248 1035 371">tenue assez bonne avec quelques ruptures</p> <p data-bbox="826 405 1035 528">ligne du corps et des jambes plaisante et constante</p> <p data-bbox="826 562 1035 651">pouvoir de projection variable</p>	<p data-bbox="1066 248 1275 371">mouvements souvent fidèles au thème et à la musique</p> <p data-bbox="1066 405 1275 651">« highlights » du programme en général correctement répartis mais dirigés occasionnellement d'un côté</p> <p data-bbox="1066 685 1275 741">composition intéressante</p> <p data-bbox="1066 775 1275 898">assez bonne utilisation des changements d'allure</p> <p data-bbox="1066 931 1275 987">utilisation de la piste assez bonne</p> <p data-bbox="1066 1021 1275 1144">variation de la vitesse en rapport avec la musique</p>	<p data-bbox="1305 248 1530 338">légère différence dans la motivation des mouvements</p> <p data-bbox="1305 371 1530 472">utilisation modérée des accents /nuances</p> <p data-bbox="1305 506 1530 651">assez bonne expression appropriée aux rythmes ou au thème</p> <p data-bbox="1305 685 1530 808">dégage assez bien de l'émotion en rapport avec la musique</p> <p data-bbox="1305 842 1530 898">timing : 80% correct</p>
<p data-bbox="150 1480 271 1509">5.0 à 4.25</p> <p data-bbox="162 1543 258 1572">MOYEN</p>	<p data-bbox="347 1184 539 1375">carres peu profondes avec une qualité variable des carres et de la flexion du genou</p> <p data-bbox="347 1408 539 1621">pas / retournements moyens et patinage multidirectionnel pendant 50% du temps</p> <p data-bbox="347 1655 539 1778">vitesse et fluidité régulière pendant 50 % du temps</p>	<p data-bbox="579 1184 788 1308">une proportion égale entre simplicité et complexité</p> <p data-bbox="579 1341 788 1397">quelques parties faciles</p>	<p data-bbox="826 1184 1035 1308">tenue variable, le plus souvent des attitudes plaisantes</p> <p data-bbox="826 1341 1035 1442">lignes du corps et des jambes correctes</p> <p data-bbox="826 1476 1035 1599">projection pendant seulement 50 % du temps</p>	<p data-bbox="1066 1184 1275 1285">programme en harmonie avec la musique</p> <p data-bbox="1066 1319 1275 1532">éléments en général bien répartis mais parfois trop de mise en valeur sur un côté de la piste</p>	<p data-bbox="1305 1184 1530 1308">patinage fidèle à la musique à quelques petites exceptions près</p> <p data-bbox="1305 1341 1530 1442">quelques mouvements motivés</p> <p data-bbox="1305 1476 1530 1599">expression moyenne des accents et des nuances</p> <p data-bbox="1305 1632 1530 1778">expression correcte et lisible du style de la musique et du caractère</p> <p data-bbox="1305 1812 1530 1868">timing : 70% correct</p>

Échelle de Notes	Qualité de patinage	Transitions	Performance	Composition	Interprétation/ Timing
<p data-bbox="150 645 272 741">4.0 à 3.25 PASSABLE</p>	<p data-bbox="347 241 544 302">quelques carres plates</p> <p data-bbox="347 338 544 427">flexion du genou limitée – raide parfois</p> <p data-bbox="347 463 544 801">peu de pas / retournements – capable de patiner dans tous les sens sur des retournements simples et sur quelques retournements difficiles</p> <p data-bbox="347 837 464 927">qualité de patinage variable</p> <p data-bbox="347 963 539 1115">manque de fluidité – quelques changements de vitesse</p>	<p data-bbox="582 241 815 302">quelques carres/pas de base</p> <p data-bbox="582 338 778 456">quelques retournements / poses / positions simples</p>	<p data-bbox="853 241 1061 360">ligne du corps / jambes / tenue / extensions variables</p> <p data-bbox="853 396 1002 486">positions relativement stables</p> <p data-bbox="853 521 1061 611">projection pendant moins de 50% du temps</p>	<p data-bbox="1102 241 1267 427">quelques groupes de mouvements isolés adaptés à la musique / thème</p> <p data-bbox="1102 463 1241 645">la musique sert de fond sonore pour l'exécution d'éléments difficiles</p> <p data-bbox="1102 680 1262 799">programme fréquemment dirigé du côté des juges</p> <p data-bbox="1102 835 1267 954">placement des éléments sur la piste acceptable</p>	<p data-bbox="1308 241 1520 394">quelques mouvements motivés, mais qui paraissent dénués de sens</p> <p data-bbox="1308 430 1516 645">utilisation appropriée de la musique mais l'expression est passable et ils entrent et sortent du caractère</p> <p data-bbox="1308 680 1458 741">timing : 70% correct</p>
<p data-bbox="150 1507 280 1603">3.0 à 2.25 MEDIOCRE</p>	<p data-bbox="347 1146 496 1236">pas brefs et médiocres / carres plates</p> <p data-bbox="347 1272 544 1487">peu de puissance – poussées de la pointe ou en large pendant plus de 75% du temps</p> <p data-bbox="347 1523 544 1800">peu de pas / retournements – capable de patiner dans les 2 sens sur des retournements simples seulement</p> <p data-bbox="347 1836 464 1919">qualité de patinage variable</p>	<p data-bbox="582 1146 815 1299">beaucoup de parties sont montées avec des carres/pas de base et un excès de croisés – courus</p> <p data-bbox="582 1335 778 1424">retournements / poses / positions simples</p>	<p data-bbox="853 1146 1061 1265">ligne du corps / jambes / tenue / extensions mauvaise</p> <p data-bbox="853 1301 1061 1391">pouvoir de projection limité – précautionneux</p>	<p data-bbox="1102 1146 1267 1518">quelques mouvements ne semblent pas correspondre pas à la musique / thème – rapport minimum avec la musique</p> <p data-bbox="1102 1554 1241 1644">manque de changement d'allure</p> <p data-bbox="1102 1680 1262 1769">programme dirigé vers les juges</p>	<p data-bbox="1308 1146 1473 1265">mauvaise utilisation des accents et nuances</p> <p data-bbox="1308 1301 1509 1361">mouvements non motivés</p> <p data-bbox="1308 1397 1458 1458">timing : 50% correct</p>

Échelle de Notes	Qualité de patinage	Transitions	Performance	Composition	Interprétation / Timing
2.0 à 1.25 MAUVAIS	<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>
1.0 à 0 TRES MAUVAIS	<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

En cas de chute, le score de certaines voire de toutes les composantes devra être réduit.

f. Déductions / Qui est responsable?

Description	Déduction	Qui est responsable?
<p>Durée du programme (par tranche de 5 secondes en trop ou en moins)</p>	- 1,0	JA
<p>Interruption dans l'exécution du programme supérieure à 10 secondes</p> <p>Juniors et Séniors - entre 11 sec. et 20 sec. - 1,0 - entre 21 sec. et 30 sec. - 2,0 - entre 31 sec. et 40 sec. - 3,0</p> <p>Autres catégories - entre 11 sec. et 20 sec. - 0,5 - entre 21 sec. et 30 sec. - 1,0 - entre 31 sec. et 40 sec. - 1,5</p>		JA Le JA disqualifiera le patineur au delà de 40 secondes d'interruption.
<p>Interruption du programme dans le cas où le juge arbitre accorde un délai de 3 minutes maximum pour reprendre le programme</p> <p>Juniors et Séniors - 5,0 Autres catégories - 2,5</p>		JA
<p>Impossibilité de terminer la prestation dans la durée impartie - par 5 secondes manquantes - plus de 30 secondes manquantes</p>	- 1,0 Pas de notes attribuées	JA
<p>Costume/Accessoire (Règle 1.1.3, §1) DL Solos Lame à Minime</p> <p>Ex :</p> <ul style="list-style-type: none"> - pas de jupe pour les filles et buste couvert à moins de 50 % - accessoire interdit (qu'il soit utilisé ou non) <p>Exemples d'accessoires interdits : cf règle 1.1.3 - 2 b)</p> <p>Danse d'Interprétation</p> <p>Costume non digne, non adapté à un sport athlétique ou donnant l'effet d'une nudité excessive</p> <p>Présence d'un accessoire mais qui n'est pas utilisé au cours du programme</p>	- 1,0	Juges (yc JA) à la majorité. Pas de déduction si 50/50
<p>Perte sur la glace d'une partie du costume ou d'une décoration</p>	- 1,0	JA

Description	Déduction	Qui est responsable?
<p>Musique</p> <p>Danse Libre Solos Lame à Minime (cf règle 1.4.1 c)</p>	- 2,0	Juges (yc JA) à la majorité. Pas de déduction si 50/50
<p>Mouvements/Éléments interdits (DL et DI)</p> <p>Pour chaque :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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) <p>Note : s'agenouiller avec les 2 genoux sur la glace est considéré comme une chute</p>	-2,0	ST identifie CT confirme ou corrige et déduit
<p>Éléments en excès (Éléments non conforme au Programme Bien équilibré : cf règles 1.4.2 et 1.5.2), pour chaque :</p> <ul style="list-style-type: none"> - pirouette Solo (ou Pirouette solo combinée) en excès de 1 - Pirouette solo combinée au lieu de pirouette solo 	- 1,0 L'élément ne reçoit pas de valeur	ST identifie CT confirme ou corrige et déduit
<p>Feuille de programme erronée</p>	-0,5	CT
<p>Démarrage tardif (cf règle 3.5.7.1)</p> <p>Plus de 30 secondes pour se placer après l'appel du speaker (même délai pour le 1^{er} patineur du groupe)</p>	- 1,0	JA
<p>Chutes</p> <ul style="list-style-type: none"> - catégorie Junior et Sénior (par chute) - autres catégories (par chute) 	- 1,0 - 0,5	Panel technique (ST + CT)
<p>Restrictions de Chorégraphie – DL (Cf règle 1.4.1)</p> <p>Ex : - rester sur place plus de 10 secondes après le démarrage du 1er mouvement au début du programme</p> <ul style="list-style-type: none"> - arrêts non permis pour les Solos Lames à Benjamins - 2 arrêts maximum autorisés pour les Minimes (pas plus de 5 sec par arrêt) - 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
<p>Restrictions de Chorégraphie – DI (Cf règle 1.5.1 b))</p> <p>Ex : - poser les mains sur la glace avec excès</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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) 	- 1,0	Juges (yc JA) à la majorité. Pas de déduction si 50/50

4. 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 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

26- remplacer un ou des juges du panel, si nécessaire et si des raisons importantes et valables l'exigent,

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

28- 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.

29- 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 Compétition,

30- valider les feuilles d'indemnités.

× 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?
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	JA
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 manquante	- 1,0 Pas de notes attribuées	JA
Perte sur la glace d'une partie du costume ou décoration	- 1,0	JA
Démarrage tardif (cf règle 3.5.7.1) Plus de 30 secondes pour se placer après l'appel du speaker (même délai pour le 1 ^{er} patineur du groupe)	- 1,0	JA
Musique - Non fourniture du support de la musique - Violation du tempo requis	- 0,5 - 1,0	JA