

INTERNATIONAL SKATING UNION

Communication No. 2257

DANSE SUR GLACE

Directives Techniques à validité constante, effectives au 1er Juillet 2019

I. Directives Techniques à validité constante, effectives au 1er Juillet 2019

- 1. Spécifications d'Appel et Niveaux de Difficulté des Éléments Requis (Novice, Junior, Sénior)**
- 2. Guide de Notation des Grades d'Exécution des Éléments Requis (Novice, Junior, Sénior)**
- 3. Guide de Notation des Composantes de la Rhythm Dance (Junior, Sénior) et de la Danse Libre (Novice, Junior, Sénior)**
- 4. Tableau des Déductions - Qui est Responsable - Rhythm Dance & Danse Libre (Junior, Sénior)**
- 5. Guide de Notation des Composantes de Danse Imposée (Novice, Junior, Sénior)**
- 6. Explications des Symboles des Détails des Jugés par Patineur (Junior, Sénior)**
- 7. Danse Imposée et Information sur l'Élément de Danse imposée pour la saison 2019/2020**
(incluant le Pourcentage des Pas pour la Danse Imposée et les Éléments de Danse Imposée)

II. Correction de la Communication 2239

III. Partie des Directives techniques pour la Rhythm Dance pour la saison 2020/2021

Les Échelles de Valeurs des Éléments Requis sont publiées dans une Communication séparée.

Les corrections et clarifications de plusieurs pas et positions peuvent être trouvées dans la version corrigée de la Communication 2241.

Tubbergen,
29 mai 2019
Lausanne,

Jan Dijkema, Président

Fredi Schmid, Directeur Général

I. DIRECTIVES TECHNIQUES À VALIDITÉ CONSTANTE, EFFECTIVES AU 1^{ER} JUILLET 2019

1. SPECIFICATIONS D'APPEL ET NIVEAUX DE DIFFICULTÉ DES ÉLÉMENTS REQUIS

L'information est présentée dans l'ordre suivant :

- les principes d'appel de base applicables à tous les Éléments Requis;
- pour chaque Éléments Requis:
 - les principes additionnels d'appel,
 - les définitions additionnelles, spécifications aux définitions et remarques, applicables aux principes d'appel additionnels et aux Niveaux de Difficulté,
 - les Niveaux de Difficulté, leurs Caractéristiques et les Ajustements de Niveaux.

1.1. PRINCIPES D'APPEL DE BASE APPLIQUABLES À TOUS LES ÉLÉMENTS REQUIS

1. Le Panel Technique doit identifier les Éléments exécutés sans se référer à la liste du Contenu Technique du Programme.
2. Les niveaux seront déterminés conformément aux Principes de Base et Additionnels d'Appel et aux Caractéristiques des Niveaux remplis. Il ne doit pas être attribué un No Level à un Éléments Requis si les exigences d'obtention d'un Niveau de Base ont été remplies.
3. Pour obtenir un Niveau quel qu'il soit, un Éléments Requis doit avoir rempli toutes les exigences d'un Niveau de Base.
4. Si une Chute ou une interruption se produit lors de la tentative de n'importe quel Éléments Requis, se référer aux Principes Additionnels d'Appels pour chaque Éléments Requis.
5. Si une Chute ou une interruption se produit pendant un Éléments Requis, l'Éléments Requis sera identifié et un Niveau de Difficulté lui sera attribué en fonction des exigences remplies avant la Chute ou l'interruption, ou No Level si les exigences pour l'obtention d'un Niveau de Base ne sont pas remplies. Cela ne s'applique pas à la Danse Imposée, à l'Éléments de Danse Imposée ou à la Séquence de Pas (sauf la Séquence de Pas sur un pied).
6. Si une Chute ou une interruption survient à n'importe quel endroit dans l'Éléments Requis et que le couple tente de continuer le même élément comme une deuxième tentative pour combler l'espace temps, cette partie n'est pas identifiée comme un Éléments. Cela ne s'applique pas à la Danse Imposée, à l'Éléments de Danse Imposée ou à la Séquence de Pas (sauf la Séquence de Pas sur un pied).
7. Si une perte de contrôle intervient avec un support additionnel (toucher de glace par jambe/pied libre et ou main(s)) par un partenaire ou les deux une fois l'Éléments Requis commencé et que l'Éléments continue sans interruption, son Niveau sera réduit d'un Niveau par erreur – Se référer aux Principes Additionnels d'Appels pour ces éléments : Pirouette de Danse, Porté de Danse, Série de Twizzles, Séquence de Pas sur un Pied. Ce principe de Base ne s'applique pas à la Danse Imposée, à l'Éléments de Danse Imposée ou à la Séquence de Pas (sauf la Séquence de Pas sur un pied) – Se référer aux Principes Additionnels d'Appel pour ces Éléments.
8. Si un programme se termine avec les partenaires commençant un élément dans le temps requis du programme (incluant les 10 secondes supplémentaires autorisées), l'élément ainsi que son Niveau seront identifiés jusqu'à l'arrêt complet de l'Éléments. Les Éléments commencés après la durée réglementaire d'un programme (incluant les 10 secondes supplémentaires autorisées) ne seront pas identifiés.
9. Si une Pirouette de Danse (Danse Libre) ou un Porté de Danse (Rhythm Dance et Danse Libre) est exécuté(e) pendant une Séquence de Pas, cet élément recevra l'abréviation+ExEl. Cela indiquera que l'élément reçoit No value, la déduction -1 sera appliquée et il occupera une boîte séparée et NE COMPTERA PAS comme un Éléments Requis (Ex : RoLi+ExEl, Sp+ExEl).
10. Si une Pirouette de Danse est exécutée pendant une Séquence de Pas dans la Rhythm Dance, la Pirouette de Danse n'est pas identifiée (la Pirouette de Danse n'est pas un élément requis et il n'est pas prévu de l'identifier comme un élément additionnel).
11. Le Panel Technique est en droit de décider si une caractéristique remplit les Caractéristiques de Niveaux sauf si cette caractéristique est expressément désignée comme non admissible dans la présente Communication ou dans les Questions/Réponses pour le Panel Technique.
12. La définition de la « complexité » des éléments techniques n'implique pas nécessairement que cela soit difficile.
13. S'il y a un Mouvement/Éléments Illégal pendant l'exécution de n'importe quel Éléments (excluant les Éléments Chorégraphiques), la déduction pour Éléments/Mouvement Illégal s'appliquera et l'élément recevra le niveau 1 si les exigences pour au moins le niveau 1 sont réunies. Sinon, il recevra le niveau de Base si les exigences pour au moins le niveau de Base sont réunies ou No Level si le minimum d'exigences pour le niveau de Base n'est pas réuni.

1.2. ÉLÉMENTS DE DANSE IMPOSÉE

1.2.1. DÉFINITIONS ADDITIONNELLES, SPÉCIFICATIONS DES DÉFINITIONS ET REMARQUES

Point-Clé et Caractéristiques du Point-Clé: un Point-Clé est correctement exécuté lorsque toutes ses Caractéristiques sont remplies et toutes ses Carres/Pas sont tenus pendant le nombre de battements requis. Les Points-Clés et leurs Caractéristiques sont des exigences techniques valables pendant une saison et sont publiés dans la Communication ISU correspondante. Un changement de carre sur le dernier ½ temps du pas est autorisé pour préparer la poussée /transition du pas suivant (sauf s'il existe une indication contraire).

1.2.2. NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Caractéristiques des Niveaux de l'Élément de Danse Imposée :

| Niveau de Base | Niveau 1 | Niveau 2 | Niveau 3 | Niveau 4 |
|---|--------------------------------------|---|---|---|
| 75% de l'Élément Danse Imposée est exécuté par les deux partenaires | 1 Point-Clé est exécuté correctement | 2 Points-Clé sont exécutés correctement | 3 Points-Clé sont exécutés correctement | 4 Points-Clé sont exécutés correctement |

1.2.3. PRINCIPES D'APPEL ADDITIONNELS

- La procédure utilisée par le Panel Technique pour identifier les Points-Clés et l'exactitude de leur exécution est la même que celle utilisée pour l'identification des Éléments Requis et leurs Niveaux (à la majorité). L'exécution correcte ou incorrecte des Points-Clés est mentionnée sur le détail des feuilles de Juges par couple comme suit:
 - “Oui”: signifie que “toutes les Caractéristiques des Points-Clés sont remplies et toutes les Carres/Pas sont tenus pendant le nombre de battements”, ou
 - “Timing”: signifie que “toutes les Caractéristiques des Points-Clés sont remplies mais une ou plusieurs Carres/Pas ne sont pas tenus pendant le nombre de battements requis”, ou
 - “Non”: signifie “qu'une ou plusieurs Caractéristiques des Points-Clés ne sont pas remplies, que le nombre de battements des Carres/Pas soit respecté ou non” ou que le Point-Clé n'est pas identifié à la suite d'une chute ou d'une interruption.
- L'évaluation du pourcentage des Pas pour les Danses Imposées est basée sur le nombre total de Pas effectués.
- Si une Chute ou une interruption survient lors de la tentative ou pendant l'Élément de Danse Imposée et que l'élément est repris, l'élément sera identifié et un Niveau de Difficulté lui sera attribué en fonction des exigences remplies avant et après la chute ou l'interruption, ou No Level si les exigences du Niveau de Base ne sont pas remplies.
- Le Niveau 4 sera attribué seulement si l'Élément de Danse Imposée n'est pas interrompu du tout, que cela soit par chutes, trébuchements ou toute autre raison.
- Si l'Élément de Danse Imposée est interrompu de 4 battements ou moins, les Points-Clé seront appelés comme identifiés et le Niveau sera réduit de 1. Cela est reporté sur les Détails des Juges par Patineur comme : « < » pour indiquer l'interruption de 4 battements ou moins. Ex : Oui, Oui, Oui, Oui – Niveau 4 devient Niveau 3.
- Si l'Élément de Danse Imposée est interrompu plus de 4 battements mais que 75% des Pas sont exécutés par les 2 partenaires, les Points-Clé sont appelés comme identifiés et le niveau sera réduit de 2. Cela est reporté sur les Détails des Juges par Patineur comme : « << » pour indiquer l'interruption de plus de 4 battements. Ex : Oui, Oui, Oui, Oui – Niveau 4 devient Niveau 2.
- Si un couple exécute moins de 75% de l'Élément de Danse Imposée, le Spécialiste Technique appelle le Point-Clé s'il est exécuté par (Oui, Non, Timing, Oui), identifie avec le nom de l'Élément de Danse Imposée et « **No level** » en ajoutant « **attention** ». Cela est mentionné sur le détail de la feuille des Juges comme suit : " ! " pour indiquer que moins de 75% de l'Élément de Danse Imposée a été effectué.
- Pour les Éléments de Danse Imposée, une interruption peut exister mais n'est pas limitée aux chutes, pas manquant, touché de glace etc.
- Dans les Éléments de Danse Imposée du Tea-Time Foxtrot, si les partenaires ne maintiennent pas la position/le contact tout le temps, le Niveau sera réduit d'un niveau (pour chaque séparation dans la position/le contact). Cette disposition ne s'applique pas à la perte de contact liée à une chute.

1.3. PIRouETTES DE DANSE

1.3.1. PRINCIPES D'APPEL ADDITIONNELS

1. La première Pirouette de Danse sera identifiée comme la Pirouette de Danse requise, classifiée comme Pirouette ou Pirouette Combinée, et un Niveau de Difficulté lui sera attribué, ou No Level si les exigences pour obtenir un Niveau de Base ne sont pas remplies. Cependant, si un Élément Chorégraphique est requis avec comme option un Mouvement de Pirouette Chorégraphique, cet Élément doit être identifié comme Mouvement de Pirouette Chorégraphique n'importe où dans le Programme à partir du moment où il est exécuté pour la première fois. Toute Pirouette de Danse et/ou Mouvement de Pirouette Chorégraphique effectué(e) après l'Élément Requis ne sera pas identifié(e).
2. Un changement de direction ou des retournements sur 1 pied sur place avant de relancer les rotations ne seront pas considérés comme une « interruption ».
3. Si, lors du changement de pied dans une Pirouette Combinée, le mouvement de rotation a commencé et que l'un ou les 2 partenaire(s) est/sont encore sur 2 pieds après un demi-tour de rotation, le Niveau sera réduit d'un Niveau si un partenaire reste sur 2 pieds et de 2 niveaux si les 2 partenaires restent sur 2 pieds.
4. Si une Chute ou une interruption se produit lors de la tentative d'une Pirouette de Danse, la Pirouette de Danse sera identifiée et il lui sera attribué « No level ». Cela occupera une boîte et comptera comme la Pirouette de Danse requise.
5. Si durant la Pirouette de Danse, seulement un partenaire change de pieds, cela sera encore considéré comme une Pirouette de Danse, le niveau sera évalué jusqu'au point du changement de pied et sera réduit d'un niveau.
6. Si pendant la Pirouette de Danse:
 - les deux partenaires ne se tiennent pas (sauf pendant le changement de position), ou
 - une perte d'équilibre survient résultant de l'une des erreurs suivantes :
 - support additionnel (toucher de glace de la jambe libre/pied et/ou main(s) par un partenaire (note: ne s'applique pas aux cas décrits aux points 2 et 3 ci dessus),
 - un partenaire quitte la glace
 - les deux partenaires ne se tiennent pas,jusqu'à un ½ tour; et la Pirouette de Danse continue en respectant les exigences de la Pirouette de Danse après la séparation/erreur, le Niveau sera réduit d'un Niveau par erreur listée ci-dessus. Si la séparation/erreur dépasse ½ tour, une interruption sera comptabilisée et les principes additionnels d'appels seront appliqués.

1.3.2. DEFINITIONS ADDITIONNELLES, SPECIFICATIONS DES DEFINITIONS ET REMARQUES

Positions de Base des Pirouettes de Danse:

1. **Position Debout:** réalisée sur un pied avec la jambe porteuse droite ou légèrement pliée et le haut du corps bien droit (ou à un axe presque vertical), cambré ou plié sur le côté. Si l'angle entre la cuisse et le tibia de la jambe porteuse est inférieur à environ 120°, la position sera considérée comme une Position Assise.
2. **Position Assise:** réalisée sur un pied, jambe porteuse pliée en position accroupie et jambe libre vers l'avant, sur le côté ou vers l'arrière. Si l'angle entre la cuisse et le tibia de la jambe porteuse est supérieur à environ 120°, la position sera considérée comme une Position Debout ou une Position Allongée selon les critères qui caractérisent chacune de ces positions.
3. **Position Allongée:** réalisée sur un pied avec la jambe porteuse droite ou légèrement pliée et le corps plié en avant et la jambe libre étendue ou pliée vers le haut, sur une ligne horizontale ou au-dessus. Si la taille n'est pas en position horizontale et/ou le tronc forme un angle supérieur à 45° au dessus de l'horizontale, la position sera considérée comme une Position Debout. Si l'angle entre la cuisse et le tibia de la jambe porteuse est inférieur à environ 120°, la position sera considérée comme une Position Assise.

CARACTERISTIQUES DIFFICILES :

A. Variantes Difficiles des Positions de Base (exemples):

A.1. Pour les Positions Debout:

- a) Position type "Biellmann" – corps droit, en tirant la bottine avec la main en arrière et au dessus de la tête;
- b) Position Cambrée complète avec le haut du corps cambré à partir de la taille en arrière vers la glace ou sur le côté avec le haut du corps cambré à partir de la taille latéralement vers la glace;
- c) Grand Ecart complet avec les deux jambes tendues et la bottine/lame de la jambe libre maintenue au dessus de la tête (peut être soutenue par le partenaire);
- d) Haut du corps cambré en arrière ou sur le côté avec le pied libre touchant presque la tête en formant un cercle entier (beignet/cercle: maximum la moitié d'une longueur de lame entre la tête et la lame);
- e) S'écarter du partenaire avec un axe entre le genou et le haut du corps supérieur à 45° de la verticale

Remarque:

- Les Exemples b) et e) exécutés par le même partenaire seront considérés comme la même Variante difficile en Position Debout.

A.2. Pour les Positions Assises:

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

Remarque:

- L'Exemple e) exécuté juste après n'importe quelle autre Variante Difficile en Position Assise sera considéré comme la même Variante Difficile en Position Assise.

A.3. Pour les Positions Allongées:

- a) Haut du corps (épaule et tête) tourné vers le haut – regardant le haut de manière à ce que la ligne des épaules ait au moins dépassée de 45° la verticale;
- b) Corps cambré proche de l'horizontale ou cambré horizontalement sur le côté avec la tête et la bottine/lame de la jambe libre se touchant presque (beignet/cercle: la moitié d'une longueur de lame entre la tête et la lame);
- c) Corps proche de l'horizontale avec le talon de la bottine tirée avec la main au dessus de la tête;
- d) Corps penché en avant sur la jambe qui pirouette, la jambe libre tendue en arrière ou vers le haut presque en position de grand écart (avec l'angle entre les cuisses d'environ 180°);
- e) Pirouette Allongée Simple pour l'homme avec la jambe libre à l'horizontale ou au dessus.

Remarque:

- Une position Allongée simple pour la femme n'est pas considérée comme une Variante Difficile de la Position Allongée.
- Exemples d) Position Debout (beignet/cercle) et b) Position Allongée (beignet/cercle) exécutées par le même partenaire sont considérées comme des Variantes Difficiles identiques.
- Exemples a) Position Debout (Biellmann) et c) Position Allongée (talon de la bottine tirée par la main au dessus de la tête) seront considérés comme des Variantes Difficiles identiques lorsqu'elles sont exécutées par le même partenaire.
- Les Rotations seront prises en compte seulement si les rotations sont complètes, continues, sur un pied et simultanées pour les deux partenaires.
- Les rotations des Variantes Difficiles ne seront prises en compte pour l'attribution d'un Niveau que lorsque la pirouette tourne de façon continue en position entièrement établie.

B. Direction Différente de la rotation

- changement simultané de direction (de sens) de rotation des deux partenaires
- au moins deux rotations dans chaque sens;

C. Caractéristique d'Entrée

a) Entrée inattendue sans aucune préparation évidente

b) Combinaison continue de différents pas complexes OU une Combinaison continue de mouvements complexes différents, OU une combinaison continue des deux (Pas complexes et Mouvements complexes) effectuée **immédiatement avant** la Pirouette de Danse **effectuée par les deux partenaires**.

Remarque : « complexité » des éléments techniques n'implique pas nécessairement que cela soit difficile. Si seul l'un des partenaires exécute une Caractéristique d'Entrée C. sous-paragraphe b), cela n'est pas considéré comme une Caractéristique d'Entrée.

D. Caractéristique de Sortie

b) Combinaison continue de différents pas complexes OU une Combinaison continue de mouvements complexes différents, OU une combinaison continue des deux (Pas complexes et Mouvements complexes) effectuée **immédiatement après** la Pirouette de Danse **effectuée par les deux partenaires**.

Remarque : « complexité » des éléments techniques n'implique pas nécessairement que cela soit difficile. Si seul l'un des partenaires exécute une Caractéristique de Sortie D. sous-paragraphe a), cela n'est pas considéré comme une Caractéristique de Sortie.

1.3.3. NIVEAUX DE DIFFICULTE

Caractéristiques des Niveaux de Difficulté:

- Une Variante Difficile doit être maintenue pendant au moins 3 rotations pour la Pirouette et au moins 3 rotations pour la Pirouette Combinée pour être prise en compte pour le Niveau.
- Les Niveaux 3 et 4 pourront être attribués si chaque partenaire exécute au moins une Variante Difficile validée pour le Niveau.
- Pour une Pir.Co., les Niveaux 3 et 4 seront attribués si dans chaque partie de la Pir. Co. chaque partenaire exécute au moins une Variante Difficile différente validée pour le Niveau.

| Niveau de Base Sp : 3 rotations CoSp : 3 + plus d'1 | Niveau 1 Sp : 3 rotations CoSp : 3 + plus d'1 | Niveau 2 Sp : 3 rotations CoSp : 3 + 3 rotations | Niveau 3 Sp : 3 rotations CoSp : 3 + 3 rotations | Niveau 4 Sp : 3 rotations CoSp : 3 + 3 rotations |
|--|--|--|---|---|
| Pirouette : au moins 3 rotations Pirouette Combinée: au moins 3 rotations dans une partie et plus d' 1 rotation dans l'autre partie | 1 Variante Difficile de n'importe quelle Position de Base OU Différente direction de rotation | 2 Variantes Difficiles différentes de 2 Positions de Base différentes OU 1 Variante Difficile de la même Position de Base ET Différente direction de rotation | 3 Variantes Difficiles différentes de 3 Positions de Base différentes OU 2 Variantes Difficiles différentes de 2 Positions de Base différentes ET Différente direction de rotation | 4 Variantes Difficiles différentes de 3 Positions de Base différentes (au moins 2 Variantes Difficiles différentes étant exécutées par les partenaires simultanément). ET Caractéristique d'Entrée ou de Sortie OU 3 Variantes Difficiles différentes de 3 Positions de Base différentes ET Différente direction de rotation ET Caractéristique d'Entrée ou de Sortie |

1.4. PORTES DE DANSE

1.4.1. PRINCIPES D'APPEL ADDITIONNELS

Applicable à tous les Types de Portés de Danse:

1. Le(s) premier(s) Porté(s) de Danse seront(sera) identifié(s) comme le(s) Porté(s) requis et un Niveau de Difficulté leurs (lui) seront (sera) attribué(s), ou No Level si les exigences pour l'obtention d'un Niveau de Base ne sont pas remplies. Cependant, si un Élément Chorégraphique est requis avec comme Option un Porté Chorégraphique, le premier Porté de Danse supplémentaire sera identifié comme Porté de Danse Chorégraphique. Le(s) Porté(s) suivant(s) sera/seront identifié(s) comme Porté(s) qualifié(s) comme « Élément additionnel », recevra(ont) l'abréviation (ex: CuLi*). Cela indique que l'Élément ne recevra pas de valeur, la déduction -1 est applicable, cela occupe une boîte et sera compté comme Porté(s). Le nombre de Portés de Danse requis est spécifié dans les descriptions des Éléments Requis de la Rhythm Dance et dans le Programme de Danse Libre Bien Équilibré.
2. Si le partenaire porté est soulevé de la glace moins de 3 secondes et/ou tourne moins de 2 rotations, cela ne sera pas identifié.
3. Une répétition d'un Type dans un Porté de Danse ou dans un Porté Combiné sera qualifié comme « Élément additionnel », recevra l'abréviation (ex: CuLi*). Cela indique que l'Élément ne recevra pas de valeur, la déduction -1 est applicable, cela occupe une boîte et sera compté comme Porté(s). (pas applicable à la deuxième partie d'un Porté Combiné composé de deux Portés Curvilignes dont les deux courbes forment un S ou composé de deux Portés Rotatifs avec des sens de rotation différents).
4. Un Porté de Danse requis dont le Type déroge à la Règle des Éléments Requis de la Rhythm Dance ou du Programme de Danse Bien Équilibré sera qualifié comme « Élément additionnel », recevra l'abréviation (ex: CuLi* (si le type de Porté peut être identifié) ou Li* (si le Type de Porté ne peut pas être identifié)). Cela indique que l'Élément ne recevra pas de valeur, la déduction -1 est applicable, cela occupe une boîte et sera compté comme Porté(s).
5. Si les partenaires débutent leur programme par un Porté de Danse avant que la musique ne commence, le Porté de Danse ainsi que son Niveau seront identifiés lorsqu'un des partenaires commence à se mouvoir.
6. Si une Chute ou une interruption se produit lors de la tentative d'un Porté de Danse, le Porté de Danse sera identifié et il lui sera attribué « No level ». Cela occupera une boîte et comptera comme l'un des Portés de Danse requis.
7. Si une perte de contrôle intervient avec un support additionnel (toucher de glace par jambe/pied libre du partenaire porté et/ou par la/les main(s) du partenaire porteur ou du partenaire porté) une fois le Porté commencé et que le Porté de Danse continue après le toucher (sans interruption), le Niveau sera réduit d'un Niveau par touché (dans un Porté Combiné, seul le Niveau du Porté Court affecté par le toucher sera réduit d'un Niveau)
8. Si le partenaire porteur crée un changement de trajectoire temporaire sans établir un nouveau type de Porté (exemples: tracé, stoppe la rotation et reprend, se déplace puis devient stationnaire, etc.) pendant le type de Porté établi, le Panel Technique réduit le niveau de 1. (À l'exception des Caractéristiques d'Entrée / Sortie)
9. Si un changement de trajectoire avec un Porté court crée deux types de Portés établis (exemples: Porté Rectiligne devient un Porté Curviligne, Porté Rotatif devient un Porté Stationnaire, Porté Stationnaire devient un Porté Rotatif, etc.), le type de Porté et les Caractéristiques prises en compte pour le niveau sont identifiés sur la majorité du type de Porté exécuté (à l'exclusion des Caractéristiques d'Entrée / Sortie). Si les deux parties des Portés établis sont égales, le niveau est basé sur ce qui est exécuté pendant le premier Porté établi.

Applicable aux Portés Rotatifs:

1. Un Porté Rotatif sera identifié à partir du moment où le partenaire porteur aura exécuté deux rotations ou plus. Jusqu'à deux rotations au début ou à la fin de n'importe quel Porté de Danse, ou partie de Porté Combiné, ne constitue pas un Porté Rotatif et sera ignoré par le Panel Technique

Applicable aux Portés Combinés:

1. Un Porté Combiné sera identifié par ses deux premiers Types de Portés Courts constituant deux parties approximativement égales ou peut être identifié comme Porté Court représentant la plus grande partie. Le Niveau de Difficulté de ces deux Types de Portés Courts doit être attribué séparément.

2. Si pour une raison ou pour une autre, une des parties du Porté Combiné ne peut pas être identifiée, la partie exécutée sera identifiée comme Type de Porté Court en attribuant le Niveau atteint en fonction des exigences remplies, ou No Level si les exigences pour un Niveau de Base ne sont pas remplies, et classé comme "+ Combo". Les éléments suivants seront identifiés comme si les deux parties du Porté Combiné avaient été effectuées et identifiées.
3. Dans un Porté Combiné, si un couple exécute un Élément/Mouvement Illégal comme une Caractéristique d'Entrée et/ou de Sortie (tel qu'un Saut de plus d'une révolution) : la déduction pour Élément/Mouvement Illégal s'appliquera et la première et/ou la seconde partie du Porté Combiné recevra un Niveau 1 si les exigences d'un Niveau 1 sont réunies. L'autre partie du Porté Combiné recevra un niveau en fonction des exigences remplies. Autrement, l'élément sera appelé Niveau de Base si les exigences du niveau de Base sont remplies, ou No level si le minimum des exigences du niveau de Base ne sont pas remplies.
4. Un porté à une main/un bras peut seulement être utilisé dans un Porté Combiné si les deux parties sont des Portés à une main/un bras. Si pour n'importe quelle raison, seulement une des parties d'un Porté combiné est à une main/un bras, cette partie sera identifiée comme un Porté Rotatif sans valeur et son entrée/sa sortie ne sera pas considérée pour l'autre Porté. L'autre partie sera identifiée avec son Type et il lui sera attribué un Niveau conformément aux exigences réunies, ou No Level si les exigences d'un Niveau de Base ne sont pas réunies (ex : RolLi+CuLi3).
5. Toute(s) caractéristique(s) d'entrée difficile connectée avec le 1er Porté et considérée pour le niveau du Type choisi de Porté créditera également le 2ème Porté.
6. Toute(s) caractéristique(s) de sortie difficile connectée avec le 2ème Porté et considérée pour le niveau du Type choisi de Porté créditera également le 1er Porté.

1.4.2. DEFINITIONS ADDITIONNELLES, SPECIFICATIONS AUX DEFINITIONS ET REMARQUES

Poses Difficiles pour le partenaire porté (exemples):

- a) grand Écart complet: lorsque les jambes du partenaire porté sont tendues avec un angle entre les cuisses d'environ 180°;
- b) position "Biellmann complète": quelle que soit l'orientation du corps (ex : verticale, horizontale etc.) par rapport à la ligne verticale du corps en tirant la bottine derrière le talon et levée au dessus de la tête avec la main;
- c) position beignet/cercle complet combinée avec une prise/interaction difficile entre les partenaires: haut du corps cambré en arrière, un pied ou les deux touchant presque la tête formant un cercle complet (maximum ½ lame de distance entre la tête et la lame);
- d) position tête en bas combinée avec une prise/interaction difficile entre les partenaires;
- e) femme en contre poids vers l'extérieur à partir d'une position verticale: le torse du partenaire porté se détachant du partenaire porteur avec les mains comme seul point de contact additionnel;
- f) position d'équilibre à l'horizontale avec seulement un point de contact additionnel;
- g) se pencher vers l'extérieur (vers l'avant ou l'arrière) avec les jambes comme seuls points de contact additionnels;
- h) position cambrée avec le haut du corps cambré en arrière à partir de la taille sans aucun support du partenaire porteur au dessus de la cuisse;
- i) se pencher à l'extérieur avec la majorité du poids du corps sur une ligne horizontale avec les épaules et/ou le haut du dos comme seul point de support additionnel.

Remarques :

- un exemple choisi de Pose Difficile ne sera comptabilisé pour le Niveau que lorsqu'il sera exécuté pour la première fois;
- exemples b) (Biellmann complète) et c) (beignet/cercle complet) sont des exemples de Poses Difficiles identiques.

Changement de Pose du Partenaire Porté:

Le Changement de Pose ne sera pris en compte pour le Niveau que si les caractéristiques suivantes sont remplies:

- le partenaire porteur change sa prise et le partenaire porté change sa prise et la pose de son corps de telle manière qu'elles soient significatives. (ex: un photographe devrait pouvoir faire deux clichés différents). Un simple changement de position du/des bras et/ou des jambes, un changement de prise ou de côté (miroir) ou un simple changement de la hauteur du corps du partenaire porté n'est pas suffisant pour valider le Changement de Pose;
- chaque pose précédant et suivant le changement doit être maintenue très clairement et la première pose doit être réalisée et clairement montrée avant le changement et l'exécution de la deuxième pose, ou le partenaire porté passe d'une pose à l'autre de façon continue pendant toute la durée du Porté Court.

Remarque:

- Les Changements de Pose ne seront comptabilisés que les deux premières fois, soit dans un Porté Court soit dans les parties d'un Porté Long.

Position Difficile pour le partenaire porteur (Groupes d'exemples):

- a) un pied;
- b) Grand Aigle ou Ina Bauer quelle que soit la carre/tracé;
- c) n'importe quelle variante difficile de la position accroupie comme la Petite Bonne Femme (cuisse au moins parallèle à la glace) ou Accroupie avec les deux genoux pliés (cuisses au moins parallèles à la glace) ou avec un genou plié (cuisse au moins parallèle à la glace) et une jambe tendue sur le côté ou une Fente (cuisse au moins parallèle à la glace);
- d) Porté à Une Main/Bras: sans contact autre que celui de la main/bras du partenaire porteur et le partenaire porté.

Remarques:

- exemple du groupe c) (variante difficile en position de genou plié) ne devra pas être comptabilisé pour le Niveau dans un Porté Stationnaire sans rotation;
- un exemple choisi de Position Difficile parmi le groupe a) b) c) d) pour le partenaire porteur ne sera comptabilisé pour le Niveau que lors de la première exécution. Toute 2ème tentative d'une position difficile du groupe a) b) c) d) ne sera pas comptabilisée pour le Niveau.
(exceptions: Porté Combiné composé de deux Portés Rotatifs un bras/une main dans des directions différentes, pendant lequel le Porté à Une Main/Bras est comptabilisé pour le Niveau dans les deux directions et Porté Combiné composé de deux Portés Curvilignes formant un S dont les exemples du Groupe a) b) c), même patinés sur la même carre, peuvent être comptabilisés pour les Niveaux dans les deux courbes).

Caractéristique d'Entrée (Groupes d'exemples):

Groupe 1) entrée inattendue sans préparation évidente;

Remarques :

- considérée comme **une Caractéristique d'Entrée**
- considérée pour le Niveau **que lors des deux premières exécutions**
- **peut être combinée avec une Caractéristique d'Entrée du Groupe 4, n'importe quel sous-groupes (a-c), et exécutée par l'autre partenaire. Si les deux Caractéristiques d'Entrée comptent pour le Niveau, celles-ci sont 2 Caractéristiques d'Entrée**

Groupe 2) Combinaison continue de pas complexes différents OU une Combinaison continue de mouvements complexes différents, OU une combinaison continue des deux (Pas complexes et Mouvements complexes) effectuée **immédiatement avant** le Porté et **exécutée par les 2 Partenaires**.

Remarques :

- considérée comme **une Caractéristique d'Entrée**
- considérée pour le Niveau **que lors de la première exécution**
- si seulement l'un des partenaires exécute cette Caractéristique d'Entrée, elle ne sera pas considérée comme une Caractéristique d'Entrée pour le Niveau
- **ne peut PAS être combinée avec n'importe quel autre groupe de Caractéristique pour le Niveau**
- "complexité" des éléments techniques n'implique pas nécessairement difficulté

Groupe 3) mouvement de transition significatif exécuté par le partenaire porté pour atteindre la position souhaitée (à ne pas considérer lorsque le partenaire porté exécute un changement de pose en passant par différentes poses pendant toute la durée du Porté Court concerné).

Remarques :

- considérée comme **une Caractéristique d'Entrée**
- considérée pour le Niveau **que lors des deux premières exécutions**
- **peut être combinée avec une Caractéristique d'Entrée du Groupe 4, n'importe quel sous-groupes (a-c), et exécutée par l'autre partenaire. Si les deux Caractéristiques d'Entrée comptent pour le Niveau, celles-ci sont 2 Caractéristiques d'Entrée**

Groupe 4) entrée commencée à partir d'une Position Difficile pour le partenaire porteur (à l'exception du Porté Rotatif):

- a) un pied;
 - b) Grand Aigle ou Ina Bauer sur toute carre/tout tracé ;
 - c) toute variation difficile de la position de flexion du genou, telle que Petit bonhomme (cuisse au moins parallèle à la glace) ou accroupissement avec deux genoux pliés (cuisses au moins parallèles à la glace) ou avec un genou plié (cuisse au moins parallèle à la glace) et une jambe étendue à côté ou en fente (cuisse au moins parallèle à la glace);
- pour être considérée pour le Niveau, la Position difficile du Groupe 4 doit être atteinte avant de lever le partenaire porté et, de plus, doit être maintenue de façon continue dans la Position Difficile souhaitée et comptabilisée pour le Niveau, ou changée sans passer par une position intermédiaire avant la prise de la Position Difficile souhaitée et comptabilisée pour le Niveau;

Remarques :

- Chaque sous-groupe a)-c) est considéré comme une Caractéristique d'Entrée séparément

- Chaque sous-groupe a)-c) est considéré pour le Niveau que lors de la première exécution. Toute 2ème tentative de Caractéristique d'Entrée du même sous-groupe ne sera pas comptabilisée pour le Niveau. Exemple: 1er Porté l'homme exécute un Petit Aigle en Dedans, 2e Porté il exécute un Petit Aigle en Dehors qui ne sera pas comptabilisé pour le Niveau car les 2 Caractéristiques d'Entrée sont du même sous-groupe b). MAIS si dans le 1er Porté l'homme exécute une petite bonne femme et dans le 2e Porté un Petit aigle en Dehors, cela sera comptabilisé pour le Niveau car les 2 Caractéristiques d'Entrée dans le 1er et le 2e Portés sont de différents sous-groupes c) et b).

- Chaque sous-groupe a)-c) peut être combiné avec une Caractéristique d'Entrée du Groupe 1) ou une Caractéristique d'Entrée du Groupe 3)

Groupe 5) Caractéristique d'Entrée de Porté Rotatif pour les Niveaux 3 et 4: le partenaire porteur exécute une rotation sur un pied à l'entrée du Porté

- considérée comme une Caractéristique d'Entrée

- considérée pour le Niveau que lors de la première exécution

- peut être combinée avec une Caractéristique d'Entrée du Groupe 1 et 3 pour être comptabilisée pour le niveau. Si les deux Caractéristiques d'Entrée comptent pour le Niveau, celles-ci sont 2 Caractéristiques d'Entrée

Caractéristique de Sortie (Groupes d'exemples):

Groupe 1) Combinaison continue de pas complexes différents OU une Combinaison continue de mouvements complexes différents, OU une combinaison continue des deux (Pas complexes et Mouvements complexes) effectuée immédiatement après le Porté et exécutée par les 2 Partenaires.

Remarques :

- considérée comme une Caractéristique de Sortie

- considérée pour le Niveau que lors de la première exécution

- si seulement l'un des partenaires exécute cette Caractéristique de Sortie, elle ne sera pas considérée comme une Caractéristique de Sortie pour le Niveau

- ne peut PAS être combinée avec n'importe quel autre groupe de Caractéristique pour le Niveau

-"complexité" des éléments techniques n'implique pas nécessairement difficulté

Groupe 2) mouvement de transition significatif exécuté par le partenaire porté avant la dépose sur la glace (à ne pas considérer lorsque le partenaire porté exécute un changement de pose en passant par différentes poses pendant toute la durée du Porté Court concerné).

Remarques :

- considérée comme une Caractéristique de Sortie

- considérée pour le Niveau que lors des deux premières exécutions

- peut être combinée avec une Caractéristique de Sortie du Groupe 3, n'importe quel sous-groupes (a-c), et exécutée par l'autre partenaire. Si les deux Caractéristiques de Sortie comptent pour le Niveau, celles-ci sont 2 Caractéristiques de Sortie.

Groupe 3) Position Difficile pour le partenaire porteur, différente de celle utilisée pendant le Porté (à l'exception du Porté Rotatif) :

- a) un pied;
- b) Grand Aigle ou Ina Bauer sur toute carre/tout tracé ;
- c) toute variation difficile de la position de flexion du genou, telle que Petit bonhomme (cuisse au moins parallèle à la glace) ou accroupissement avec deux genoux pliés (cuisses au moins parallèles à la glace) ou avec un genou plié (cuisse au moins parallèle à la glace) et une jambe étendue à côté ou en fente (cuisse au moins parallèle à la glace);
 - pour être considérée pour le Niveau, la nouvelle Position difficile du Groupe 3 doit être atteinte et soutenue avant que le partenaire porté ne touche la glace. Pour être comptabilisée pour le niveau, la Caractéristique de Sortie doit être atteinte sans aucune position intermédiaire vers la nouvelle Position Difficile souhaitée.

Remarques :

- Chaque sous-groupe a)-c) est considéré comme une Caractéristique de Sortie séparément

- Chaque sous-groupe a)-c) est considéré pour le Niveau que lors de la première exécution. Toute 2ème tentative de Caractéristique de Sortie **du même sous-groupe ne sera pas comptabilisée pour le Niveau.** Exemple: 1er Porté l'homme exécute un Petit Aigle en Dedans, 2e Porté il exécute un Petit Aigle en Dehors qui ne sera pas comptabilisé pour le Niveau car les 2 Caractéristiques d'Entrée sont du même sous-groupe b). MAIS si dans le 1er Porté l'homme est sur 1 pied et dans le 2e Porté en Petit aigle en Dehors, cela sera comptabilisé pour le Niveau car les 2 Caractéristiques de Sortie dans le 1er et le 2e Portés sont de différents sous-groupes a) et b).

- Chaque sous-groupe a)-c) peut être combiné avec une Caractéristique de Sortie du Groupe 2).

Porté Rotatif à Une Main/Bras avec une Caractéristique Supplémentaire pour les Niveaux 3 et 4:

- le partenaire porteur est sur un pied pendant au moins une rotation;
- le partenaire porteur exécute une rotation sur un pied à l'entrée du Porté
- et/ou le partenaire porteur exécute un mouvement de flexion/extension continu de ses jambes (genoux) porteuses avec un mouvement de rotation continu tout le long pendant au moins trois rotations;
- et/ou il y a une extension avant complète du bras du partenaire porteur avec une distance significative entre les partenaires tout le long pendant au moins trois rotations.

Porté Rotatif Caractéristique Supplémentaire pour les Niveaux 3 et 4:

- le partenaire porteur est sur un pied pendant au moins une rotation;

1.4.3. NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Caractéristiques des Niveaux:

| Niveau de Base | Niveau 1 | Niveau 2 | Niveau 3 | Niveau 4 |
|---|---|---|---|--|
| Porté Stationnaire, Porté Rectiligne, Porté Curviligne | | | | |
| <p>Partenaire porté quitte la glace pendant au moins 3 secondes</p> | <p>1 Caractéristique sur a)-c) :</p> <p>a) Partenaire porté maintient une Pose Difficile pendant au moins 3 secondes</p> <p>OU</p> <p>Partenaire porté exécute un Changement de Pose</p> <p>b) Partenaire porteur maintient une Position Difficile pendant au moins 3 secondes</p> <p>c) Partenaire porté quitte la glace pendant au moins 5 secondes</p> | <p>2 Caractéristiques sur a)-c) :</p> <p>a) Partenaire porté maintient une Pose Difficile pendant au moins 3 secondes</p> <p>OU</p> <p>Partenaire porté exécute un Changement de Pose</p> <p>b) Partenaire porteur maintient une Position Difficile pendant au moins 3 secondes</p> <p>c) Caractéristique d'Entrée ou Caractéristique de Sortie</p> <p>Remarque : <u>Caractéristiques a) et/ou b) doivent être incluses</u></p> | <p>3 Caractéristiques sur a)-d)</p> <p>a) Partenaire porté maintient une Pose Difficile pendant au moins 3 secondes</p> <p>OU</p> <p>Partenaire porté exécute un Changement de Pose</p> <p>b) Partenaire porteur maintient une Position Difficile pendant au moins 3 secondes</p> <p>c). Caractéristique(s) d'Entrée</p> <p>d) Caractéristique(s) de Sortie</p> <p>Remarque : <u>Caractéristiques a) et/ou b) doivent être incluses</u></p> | <p>4 Caractéristiques sur a)-d)</p> <p>a) Partenaire porté maintient une Pose Difficile pendant au moins 3 secondes</p> <p>OU</p> <p>Partenaire porté exécute un Changement de Pose</p> <p>b) Partenaire porteur maintient une Position Difficile pendant au moins 3 secondes</p> <p>c) Caractéristique(s) d'Entrée</p> <p>d) Caractéristique(s) de Sortie</p> <p>Remarque : <u>Caractéristiques a) et/ou b) doivent être incluses</u></p> |

| Niveau de Base | Niveau 1 | Niveau 2 | Niveau 3 | Niveau 4 |
|--|---|---|---|---|
| Porté Rotatif | | | | |
| Partenaire porté quitte la glace pendant au moins 2 rotations ET Partenaire porteur exécute au moins 2 rotations | OPTION 1 Partenaire porté maintient une Pose Difficile - pendant au moins 3 rotations - ou exécute un Changement de Pose ET Partenaire porteur exécute au moins 3 rotations OPTION 2 Partenaire Porteur exécute au moins 4 rotations | OPTION 1 Partenaire porté maintient une Pose Difficile - pendant au moins 4 rotations - ou exécute un Changement de Pose ET Partenaire porteur exécute au moins 5 rotations OPTION 2 Partenaire Porteur exécute au moins 6 rotations | OPTION 1 Partenaire porté maintient une Pose Difficile - pendant au moins 5 rotations - ou exécute un Changement de Pose ET Partenaire porteur exécute au moins 6 rotations OPTION 2 Partenaire Porteur exécute au moins 6 rotations ET l'un des suivants : - Caractéristique d'Entrée - Caractéristique de Sortie - au moins une rotation sur 1 pied par le partenaire porteur | OPTION 1 Exigences du Niveau 3 Option 1 ET l'un des suivants : - Caractéristique d'Entrée - Caractéristique de Sortie - au moins une rotation sur 1 pied par le partenaire porteur OPTION 2 Partenaire Porteur exécute au moins 6 rotations ET deux des suivants : - Caractéristique d'Entrée - Caractéristique de Sortie - au moins une rotation sur 1 pied par le partenaire porteur |
| Niveau de Base | Niveau 1 | Niveau 2 | Niveau 3 | Niveau 4 |
| Porté Rotatif – A une main/un bras | | | | |
| Le partenaire porteur porte à une Main/un Bras pendant au moins 2 rotations (pour maintenir) | Au moins 2 rotations au total (pour soulever et maintenir) | Au moins 3 rotations au total (pour soulever et maintenir) ou Au moins 2 rotations au total (pour soulever, maintenir et déposer) | Au moins 3 rotations au total (pour soulever et maintenir) ET Une Caractéristique Supplémentaire de Porté Rotatif à une Main/ un Bras | Au moins 3 rotations au total (pour soulever, maintenir et déposer) ET Une Caractéristique Supplémentaire de Porté Rotatif à une Main/ un Bras |

1.5. SERIES DE TWIZZLES

1.5.1. PRINCIPES D'APPEL ADDITIONNELS

1. Une Série de Twizzles Combinée est évaluée en une unité en donnant un Niveau pour chacun des partenaires.
2. La première Série de Twizzles sera identifiée comme la Série de Twizzles requise (Série de Twizzles Séquentiels dans la Rhythm Dance et Série de Twizzles Synchronisés dans la Danse Libre) et un niveau lui sera attribué pour chacun des partenaires, ou No Level si les exigences pour obtenir un Niveau de Base ne sont pas remplies. Le premier Mouvement de Twizzles Chorégraphiques exécuté après la Série de Twizzles Synchronisés doit être identifié comme un mouvement de Twizzles Chorégraphiques. Les autres Séries de Twizzles ne seront pas identifiées.
3. Si une perte de contrôle intervient avec un support additionnel (toucher de glace par jambe/pied libre et ou main(s)) par un partenaire ou les deux une fois qu'un Twizzle a commencé et que le Twizzle continue sans interruption, son Niveau sera réduit d'un Niveau par erreur pour ce partenaire.
4. Si une Chute ou une interruption intervient sur la carre d'entrée du premier Twizzle de l'un des partenaires, aucun niveau n'est donné pour le partenaire qui a commis l'erreur. Le niveau de l'autre partenaire est évalué en fonction de ce qu'il a exécuté.
5. Si n'importe quelle partie du Twizzle se transforme en Pirouette ou en Double Trois, le Niveau sera réduit:
 - d'un Niveau si l'un des deux Twizzles se transforment en Pirouette ou en Double Trois (évalué séparément par partenaire);
 - de deux Niveaux si les deux Twizzles se transforment en Pirouette ou en Double Trois (évalué séparément par partenaire).
6. Si un arrêt complet est effectué avant le 1er ou le 2è Twizzle, le Niveau de la Série de Twizzles sera réduit d'un Niveau par arrêt (évalué séparément par partenaire).
7. Si il y a plus que le nombre maximum ou moins que le nombre minimum de Pas permis entre les Twizzles, le Niveau de la Série de Twizzles sera dégradé d'1 Niveau (évalué séparément par partenaire). Chaque poussée et/ou transfert du poids du corps sur 2 pieds entre les Twizzles est considéré comme un arrêt.
8. Si les partenaires sont en position/se touchent/entrent en contact à n'importe quel endroit pendant la Série de Twizzles Séquentiels, le Niveau sera réduit d'un Niveau pour chacun des partenaires.
9. Si les partenaires ne SONT PAS en position/ne se touchent pas /n'entrent pas en contact à n'importe quel endroit lors des pas de liaison entre le premier et le deuxième Twizzle dans les Twizzles Synchronisés, le Niveau sera réduit d'un niveau pour chacun des partenaires.

1.5.2. DEFINITIONS ADDITIONNELLES, SPECIFICATIONS AUX DEFINITIONS ET REMARQUES

Caractéristiques Additionnelles (Groupes d'exemples):

Groupe A (haut du corps et mains) :

- coude(s) au même niveau ou plus haut que les épaules (coude(s) pouvant être levées au-dessus de la tête, à la même hauteur que la tête ou plus bas que la tête);
Main(s) non jointes
- mouvement du/des bras significatif et continu;
- mains jointes dans le dos et éloignées sans entrer en contact avec le corps;
- bras tendus serrés devant et éloignés du corps
- position desaxée du corps par rapport à la verticale;

Groupe B (jambe porteuse et jambe libre):

- Coupée en avant ou en arrière avec le pied libre en contact avec la jambe porteuse avec ouverture de la hanche d'au moins 45 degrés;
- tenir la lame ou le patin du pied libre;
- pied libre croisé derrière le pied porteur et près de la glace;
- jambe libre tendue (en extension ou incurvée avec un angle de 90 degrés ou plus entre la cuisse et le tibia, à l'avant, sur le côté ou à l'arrière ou une combinaison de ceux-ci) à 45 degrés ou plus de la verticale;
- position assise (au moins 90 degrés entre la cuisse et le tibia de la jambe porteuse);
- modification de la hauteur de la jambe porteuse (genou) avec un mouvement de vague (haut/bas) continu.

Groupe C (tracé, entrée, sortie):

- Les deux partenaires exécutent correctement un troisième Twizzle d'au moins 3 rotations, démarré sur une carre d'entrée différente des deux premiers Twizzles, et précédé par un pas au maximum pour la Série de Twizzles Séquentiels et pour la Série de Twizzles Synchronisés;
- L'entrée du premier ou deuxième Twizzle se fait à partir d'un saut de danse (la carre d'entrée du Twizzle sera déterminée par la carre de réception du Saut de Danse);
- Deux Twizzles exécutés sur un pied sans changement de pied, sans limitation de retournements ou de mouvements exécutés sur un pied entre les Twizzles (option possible entre tous les Twizzles dans Rhythm Dance et seulement entre 2ème et 3ème Twizzle dans la Danse Libre);
- Série de Twizzles exécutée directement à partir d'une Entrée difficile/créative ou inattendue (peut être différente par partenaire)

Remarques:

- Une Caractéristique Additonnelle choisie tirée des Groupes A et B sera comptabilisée pour le Niveau si elle est entièrement réalisée et établie:
 - jusqu'à ½ rotation après le démarrage du Twizzle, et
 - maintenue pendant le nombre de rotations complètes requises pour obtenir ce Niveau (2 rotations pour le Niveau 2, 3 rotations pour le Niveau 3, 4 rotations pour le Niveau 4).
- Il n'y a aucune limite quant aux retournements ou mouvements patinés sur un pied sur le changement de pied ou de pas entre les Twizzles.
- "complexité" des éléments techniques n'implique pas nécessairement difficulté
- La même Caractéristique Additionnelle choisie sera comptabilisée pour le Niveau pour chacun des partenaires si elle est exécutée simultanément par les deux partenaires. Toute erreur sera évaluée par partenaire.

1.5.3. NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Caractéristiques des Niveaux:

| Niveau de Base | Niveau 1 | Niveau 2 | Niveau 3 | Niveau 4 |
|--|---|--|---|---|
| Au moins une rotation pour chacun des deux Twizzles | Au moins deux rotations pour chacun des deux Twizzles ET au moins 1 Caractéristique Additionnelle | Carres d'entrée différentes et sens de rotation différent pour les deux Twizzles ET Au moins 2 rotations pour chacun des deux Twizzles ET Au moins 2 différentes Caractéristiques Additionnelles | Carres d'entrée différentes et sens de rotation différent pour les deux Twizzles ET Au moins 3 rotations pour chacun des deux Twizzles ET Au moins 3 différentes Caractéristiques Additionnelles de 2 Groupes différents OU Au moins 3 différentes Caractéristiques Additionnelles de 3 Groupes différents | Carres d'entrée différente et sens de rotation différent pour les deux Twizzles ET Au moins 4 rotations pour chacun des deux Twizzles ET Au moins 4 différentes Caractéristiques Additionnelles de 3 Groupes différents |

1.6. SEQUENCES DE PAS (comprenant LE TYPE DE SEQUENCE DE PAS IMPOSE et LA SEQUENCE DE PAS SUR UN PIED)

1.6.1. PRINCIPES D'APPEL ADDITIONNELS

1. La première Séquence de Pas du Type requis sera identifiée comme la Séquence de Pas de ce Type requis, un Niveau lui sera attribué, ou "No Level" si les exigences pour obtenir un Niveau de base ne sont pas remplies. Les Séquences de Pas suivantes de ce Type ou les Séquences de Pas d'un Type non requis qui ne sont pas en accord avec les Éléments Requis de la Rhythm Dance ou d'un Programme Libre Bien Équilibré ne seront pas identifiées.
2. Si une Chute ou une interruption survient lors de la tentative ou pendant la Séquence de Pas (en dehors la Séquence de Pas sur 1 Pied) et que l'élément se poursuit immédiatement, l'élément sera identifié et un Niveau de difficulté lui sera attribué en fonction des exigences remplies avant et après la Chute ou l'interruption, ou "No Level" si les exigences pour obtenir un Niveau de base ne sont pas remplies.
3. Le pourcentage de pas pour une Séquence de Pas est évalué sur le tracé global complété par le tracé prescrit, c'est-à-dire rectiligne, circulaire / serpentine, diagonale, etc. (Ceci ne s'applique pas à la séquence de pas combinée sur un pied)
4. La Séquence de Pas comporte des retournements difficiles sur un pied exécutés par chacun des partenaires, sans position/sans toucher/sans contact et doit être commencée avec le premier retournement difficile effectué en même temps. Elle est évaluée en une seule unité en donnant un niveau pour chacun des partenaires. Si le premier retournement difficile n'est pas exécuté en même temps dans la Séquence de Pas sur un pied par les deux partenaires, la Séquence de Pas sur 1 pied sera réduite d'un niveau.
5. Si une perte de contrôle intervient avec un support additionnel (toucher de glace par jambe/pied libre et ou main(s)) pendant la Séquence de Pas sur un pied et que la Séquence continue sans interruption, son Niveau sera réduit d'un Niveau par erreur pour ce partenaire.
6. Si une Chute ou une interruption intervient sur la carre d'entrée du premier retournement difficile de la Séquence de Pas sur un pied pour l'un des partenaires, aucun niveau n'est donné pour le partenaire qui a commis l'erreur. Le niveau de l'autre partenaire est évalué en fonction de ce qu'il a exécuté.
7. Si une Chute ou une interruption intervient pendant la Séquence de Pas sur un pied et que la Séquence est reprise immédiatement, l'élément sera identifié et un niveau sera donné au(x) partenaire(s) qui a/ont commis l'erreur en fonction des exigences remplies avant la chute ou l'interruption, ou no Level si les exigences pour un niveau de Base ne sont pas réunies. Le niveau de l'autre partenaire est évalué en fonction de ce qu'il a exécuté.
8. Si les partenaires entrent en contact dans la Séquence de Pas sur un pied, le niveau sera réduit d'un niveau pour chacun des partenaires.
9. Une séquence de pas (style B) qui mérite des niveaux différents pour les deux partenaires doit recevoir le plus bas des deux niveaux, ou No Level si les exigences pour le niveau de base pour l'un des partenaires (ou les deux) ne sont pas réunies.
10. Un Type de Séquence de Pas Imposé (Pst) est évalué en une unité avec un Niveau pour chacun des partenaires.
11. Dans le Type de Séquence de Pas Imposé, si les partenaires ne restent pas en contact/en position tout le temps, même pendant les changements de Positions et les arrêts autorisés, le Niveau sera réduit d'un Niveau (pour chaque partenaire pour chaque cassure de position/du contact). Cette disposition ne s'applique pas à la perte de contact due à une chute.
12. Une position doit être établie pour être comptabilisée pour le Niveau.
13. Pour la saison 2019/2020, les positions ne sont pas prises en compte pour le niveau de la Séquence de Pas de la Rhythm Dance (Style B).

1.6.2. DEFINITIONS ADDITIONNELLES, SPECIFICATIONS DES DEFINITIONS ET REMARQUES

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

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

Remarque: Une erreur dans n'importe quelle partie du retournement entraînera la non prise en compte de ce retournement pour établir le niveau. Cela s'applique également à une erreur dans n'importe quelle partie d'un Twizzle ou "Double Twizzle" : le Twizzle entier n'est pas compté pour l'établissement du niveau. À titre d'exemple - Si le couple inclut un «Double Twizzle» en tant que retournement difficile et qu'il y a une erreur dans n'importe quelle partie lors de l'exécution, il n'est pas compté même en tant que «Twizzle simple».

Positions de Danse: Kilian (ou variante de la Kilian), Valse (ou Tango) et Foxtrot. Pour être prise en compte pour l'établissement du Niveau, une Position de Danse doit être établie.

Changement de Position: un Changement de Position doit être distinct (ex: de Valse à Foxtrot ou de Valse à Kilian ou de Foxtrot à Tango, mais pas de Valse à Tango ou de Valse à Main à Main en se faisant face) et chaque position doit être établie pour être comptabilisée pour le Niveau.

1.6.3. NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Style des Séquences de Pas: Le Niveau de Difficulté des Séquences de Pas sera déterminé conformément aux Caractéristiques de Niveaux ci-après :

- Novice (de Base, Intermédiaire et Avancé Danse Libre (Séquence de Pas rectiligne ou curviligne en Position): Style B
- Junior Rhythm Dance (Une(1) Séquence de Pas en Position ou Sans Se Toucher ou une combinaison des deux): Style B
- Sénior Rhythm Dance (Une(1) Séquence de Pas en Position ou Sans Se Toucher ou une combinaison des deux, Un (1) Type de Séquence de Pas de Danse Imposée (PSt)): Style B
- Junior et Sénior Danse Libre: Style B

Caractéristiques de Niveaux de Style B:

| Niveau de base | Niveau 1 | Niveau 2 | Niveau 3 | Niveau 4 |
|---|---|---|--|--|
| <p>Séquence de Pas n'est pas interrompue plus de 50% du schéma total suite à des Trébuchements, des Chutes ou pour une autre raison</p> <p>ET</p> <p>Le travail de pieds inclus au moins 1 Type de Retournement Difficile (Seule la première tentative du retournement difficile est comptabilisée pour le niveau)</p> <p>ET</p> <p>Au moins une Position de Danse doit être établie</p> | <p>Séquence de Pas n'est pas interrompue plus de 50% du schéma total suite à des Trébuchements, des Chutes ou pour une autre raison</p> <p>ET</p> <p>Le travail de pieds inclus au moins 1 Type de Retournement Difficile (Seule la première tentative du retournement difficile est comptabilisée pour le niveau)</p> <p>ET</p> <p>Au moins une Position de Danse doit être établie</p> | <p>Séquence de Pas n'est pas interrompue plus de 25% du schéma total suite à des Trébuchements, des Chutes ou pour une autre raison</p> <p>ET</p> <p>Le travail de pieds inclus au moins 3 différents Types de Retournements difficiles (<u>Seule la première tentative du retournement difficile est comptabilisée pour le niveau</u>)</p> <p>ET</p> <p>Au moins 2 différentes Positions de Danse doivent être incluses</p> | <p>Séquence de Pas n'est pas interrompue plus de 10% du schéma total suite à des Trébuchements, des Chutes ou pour une autre raison</p> <p>ET</p> <p>Le travail de pieds inclus au moins 4 différents Types de Retournements difficiles (Si un Twizzle est inclus, il doit être fait avec au moins deux rotations - "Double Twizzle") (Seule la première tentative du retournement difficile est comptabilisée pour le niveau)</p> <p>ET</p> <p>Retournements multidirectionnels</p> <p>ET</p> <p>Au moins 3 différentes Positions de Danse doivent être incluses</p> | <p>Séquence de Pas n'est pas interrompue du tout suite à des Trébuchements, des Chutes ou pour une autre raison</p> <p>ET</p> <p>Le travail de pieds inclus au moins 5 différents Types de Retournements difficiles (Si un Twizzle est inclus, il doit être fait avec au moins deux rotations - "Double Twizzle") (Seule la première tentative du retournement difficile est comptabilisée pour le niveau)</p> <p>ET</p> <p>Retournements multidirectionnels</p> <p>ET</p> <p>Tous les Pas/Retournements sont nets à 100%</p> <p>ET</p> <p>Au moins 3 différentes Positions de Danse doivent être incluses</p> |

Caractéristiques de Niveaux de la Séquence de Pas sur un Pied:

| Niveau de base (pour chaque partenaire) | Niveau 1 (pour chaque partenaire) | Niveau 2 (pour chaque partenaire) | Niveau 3 (pour chaque partenaire) | Niveau 4 (pour chaque partenaire) |
|--|---|---|--|---|
| <p>Au moins 2 différents Types de retournements de Séquence de Pas sur 1 Pied sont tentés</p> | <p>1 Type de retournements de Séquence de Pas sur 1 Pied</p> <p>Seule la première tentative du retournement difficile est comptabilisée pour le niveau</p> | <p>2 différents Types de retournements de Séquence de Pas sur 1 Pied</p> <p>Seule la première tentative du retournement difficile est comptabilisée pour le niveau</p> | <p>3 différents Types de retournements de Séquence de Pas sur 1 Pied (Twizzle doit être fait avec au moins deux rotations - "Double Twizzle")</p> <p>Seule la première tentative du retournement difficile est comptabilisée pour le niveau</p> | <p>TOUS les 4 différents Types de retournements de Séquence de Pas sur 1 Pied (Twizzle doit être fait avec au moins deux rotations - "Double Twizzle") ET</p> <p>Tous les Pas/Retournements sont nets à 100%</p> <p>Seule la première tentative du retournement difficile est comptabilisée pour le niveau</p> |

1.7. ELEMENTS CHOREGRAPHIQUES

1.7.1. PRINCIPES D'APPEL ADDITIONNELS

1. Si un Élément Chorégraphique est requis :
 - a) Un Mouvement de Pirouette Chorégraphique / Mouvement Chorégraphique Glissé / Séquence de Pas Chorégraphique peut être exécuté(e) n'importe où dans le programme.
 - b) Un Porté Chorégraphique doit être exécuté après les Portés de Danse requis et le Mouvement de Twizzles Chorégraphiques après la Série de Twizzles Synchronisés requise
 - c) Les Mouvements de Pirouette suivants ou Mouvements de Twizzles Chorégraphiques suivants ou Séquences de Pas Chorégraphiques suivantes ne seront pas identifiés.
 - d) Les Portés de Danse suivants seront identifiés comme un Élément Additionnel (voir principes d'appel additionnels des Portés de Danse).
 - e) Les Mouvements Glissés Chorégraphiques suivants, qui seront identifiés comme Mouvement/Élément Illégal et/ou comme Chute seront appelés Mouvement/Élément Illégal et/ou comme Chute mais ne seront pas considérés comme un Élément Additionnel (pas considéré comme un Mouvement Glissé Chorégraphique).
2. Un Porté de Danse Chorégraphique sera identifié dès la tentative de l'élément et confirmé si une action de soutien du partenaire porteur est maintenue pendant au moins 3 secondes hors de la glace, qu'il est exécuté après les Portés Requis et qu'il est prévu dans le nombre des Éléments Chorégraphiques Requis. Si une chute ou une interruption se produit lors de la tentative du Porté Chorégraphique, le Porté Chorégraphique sera identifié et recevra No Level. Il occupera une boîte et comptera comme l'un des Éléments Chorégraphiques requis.
3. Un Mouvement de Pirouette Chorégraphique sera identifié dès la tentative de l'élément et confirmé si deux ou plus de rotations sont effectuées simultanément par les 2 partenaires.
4. Un Mouvement de Série de Twizzles Chorégraphiques sera identifié à la tentative de l'Élément, s'il est exécuté après la Série de Twizzles Requisite, et sera confirmé si, dans la 1ère partie, les deux partenaires exécutent en même temps au moins 2 rotations continues qui se déplacent et si, dans la deuxième partie, au moins un des partenaires a exécuté au moins deux rotations continues.
5. Le Mouvement Glissé Chorégraphique doit être identifié à la tentative de l'élément et confirmé lorsque les deux partenaires exécutent des mouvements de glissé contrôlés sur la glace en même temps. Le début et la fin du Mouvement Chorégraphique Glissé peuvent ne pas être exécutés simultanément.
6. La Séquence de Pas à Caractère Chorégraphique doit être identifiée à la tentative de l'élément et confirmée lorsque les deux partenaires effectuent des Pas le long de l'axe médian d'une barrière à l'autre.
7. Tout Élément / Mouvement Chorégraphique combiné à un autre Élément Requis en tant qu'élément «entrée» ou «sortie» ne sera pas considéré par le panel technique comme un Élément / Mouvement Chorégraphique requis. Il ne sera considéré par le panel technique que comme une caractéristique d'entrée et / ou de sortie.
8. Seuls les premiers Éléments Chorégraphiques exécutés au sein du nombre d'Éléments Chorégraphiques différents requis doivent être identifiés comme Éléments Chorégraphiques requis.
9. Pour la Danse Libre Senior, si une Séquence de Pas à Caractère Chorégraphique n'est pas exécutée parmi les trois premiers Éléments Chorégraphiques, le 3ème Élément Chorégraphique exécuté sera identifié mais ne sera pas confirmé (sans valeur). La Séquence de Pas à Caractère Chorégraphique exécutée comme un Élément Chorégraphique supplémentaire ne sera pas identifiée.
10. S'il y a un/des élément(s)/mouvement(s) illégal(aux) pendant l'exécution de n'importe quel Élément Chorégraphique, la déduction pour élément(s)/mouvement(s) illégal(aux) sera appliquée et l'élément ne recevra aucune valeur.

2. GUIDE DE NOTATION DES NOTES D'EXECUTION POUR LES ELEMENTS REQUIS

| NOTE D' EXECUTION des Éléments de Danse Imposée et des Danses Imposées 2019-2020 | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|--|--|--|--|--|---------------------------------------|---|--|--|---|
| | -5 | -4 | -3 | -2 | -1 | 0 | +1 | +2 | +3 | +4 | +5 | | |
| CARACTERISTIQUES | Plus de caractéristiques négatives/erreurs que de caractéristiques positives, MOINS DE 75 % DES PAS EN ACCORD AVEC LA DESCRIPTION | | | | | Exécution Basique - Correct en général | Plus 1 – 2 caractéristiques positives | Plus 3 - 4 caractéristiques positives | Plus 5 - 6 caractéristiques positives | Plus 7 - 8 caractéristiques positives (aucune négative) | Plus de 8 caractéristiques positives (aucune négative) | | |
| | Plus de 8 caractéristiques négatives | 7 - 8 caractéristiques négatives | 5 - 6 caractéristiques négatives | 3 - 4 caractéristiques négatives | 1 - 2 caractéristiques négatives | | | | | | | | |
| CARACTERISTIQUES NEGATIVES/ ERREURS | | | | | | CARACTERISTIQUES POSITIVES | | | | | | | |
| EXECUTION | | | | | | EXECUTION | | | | | | | |
| 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. Mauvais Pas/Retournements (pour chaque) Ex : mohawk à la place de Choctaw | | | | | | 1 | 3. Stable et sans effort | | | | | | 2 |
| 4. Qualité pauvre et/ou Laborieux et/ou sans contrôle (maxi 3 caractéristiques négatives par élément) Ex : entrée/sortie à plat du Choctaw | | | | | | 1 - 3 | 4. Unisson et Harmonie tout le long de l'élément | | | | | | 2 |
| 5. Manque d'unisson | | | | | | 1 | 5. Glisse et fluidité maintenues (mouvements à travers la glace) | | | | | | 2 |
| 6. Manque de glisse et de fluidité (mouvement à travers la glace) | | | | | | 1 | 6. Positions précises, conformes et peu d'espace entre les partenaires | | | | | | 1 |
| 7. Positions incorrectes et/ou sans contrôle et/ou espace variable entre les partenaires moins de 50 % du schéma : 1 caractéristique négative plus de 50 % du schéma : 2 caractéristiques négatives | | | | | | 1 - 2 | 7. Lignes du corps et Tenue élégantes pour les 2 partenaires en accord avec le Rythme choisi | | | | | | 1 |
| 8. Schéma incorrect | | | | | | 1 | 8. Utilisation maximale de la couverture de la piste avec un schéma correct | | | | | | 1 |
| MUSIQUE | | | | | | MUSIQUE | | | | | | | |
| 9. Ne reflète pas le caractère et le style de la musique choisie | | | | | | 1 | 9. Les nuances et accents reflètent le caractère et le style de la musique choisie | | | | | | 1 |
| 10. Non commencé sur le battement prescrit (pour chaque Section/Séquence) | | | | | | 1 | 10. Timing précis à 100 % | | | | | | 2 |
| AJUSTEMENTS DES CRITERES – Pas plus de | | | | | | | | | | | | | |
| | -5 | -4 | -3 | -2 | -1 | 0 | +1 | +2 | +3 | +4 | +5 | | |
| Nombre de pas qui sont tenus sur le nombre de battements requis | Moins de 75% des pas sont tenus sur le nombre de battements requis (par l'un ou les 2 partenaires)* *# des Pas non tenus sur # de battements : Sénior : FS : 10 et plus Junior 1 TTF : 9 et plus, 2 TTF 7 et plus | | | | | Au moins 75% des Pas/Carres sont tenus sur le nombre de battements requis (par l'un/les 2 partenaires) *# des Pas non tenus sur # de battements : Sénior : FS : 9 et moins Junior 1 TTF : 8 et moins, 2 TTF 6 et moins | | Au moins 90% des Pas/Carres sont tenus sur le nombre de battements requis (par l'un/les 2 partenaires) *# des Pas non tenus sur # de battements : Sénior : FS : 3 et moins Junior 1 TTF : 2 et moins, 2 TTF 3 et moins | | 100% des Pas/Carres sont tenus sur le nombre de battements requis (par les 2 partenaires) | | | |
| CHUTE/ TREBUCEMENT/ PERTE D'EQUILIBRE | Chute des deux avec des erreurs majeures | Chute des deux dans l'Elément OU beaucoup d'erreurs | Chute de l'un au début de l'Elément OU Chute des deux à la fin de l'Elément | Chute de l'un à la fin de l'Elément ou chute brève (haut/bas) dans l'Elément | Trébuchement des 2 ou plus de 25 % de l'Elément manquant | Perte d'équilibre (pas plus de deux) ou Trébuchement de l'un des partenaires (réduire conformément au tableau) | | | | Aucun | | | |

* Un Pas est une unité partagée lors du calcul du nombre total de Pas, que l'erreur soit exécutée par l'un ou les 2 partenaires

| NOTE D' EXECUTION des ELEMENTS REQUIS (incluant les Éléments Chorégraphiques) 2019/20 | | | | | | | | | | | | |
|--|--|---|---|--|---|--|--|--|--|--|---|--------------|
| | -5 | -4 | -3 | -2 | -1 | 0 | +1 | +2 | +3 | +4 | +5 | |
| CARACTERISTIQUES | Plus de caractéristiques négatives que de caractéristiques positives | | | | | Exécution Basique - Correct en général | Plus 1 – 2 caractéristiques positives | Plus 3 - 4 caractéristiques positives | Plus 5 - 6 caractéristiques positives | Plus 7 - 8 caractéristiques positives (aucune négative) | Plus de 8 caractéristiques positives (aucune négative) | |
| | Plus de 8 caractéristiques négatives | 7 - 8 caractéristiques négatives | 5 - 6 caractéristiques négatives | 3 - 4 caractéristiques négatives | 1 - 2 caractéristiques négatives | | | | | | | |
| CARACTERISTIQUES NEGATIVES/ERREURS | | | | | | CARACTERISTIQUES POSITIVES | | | | | | |
| EXECUTION | | | | | | EXECUTION | | | | | | |
| 1. Pour chaque trébuchement | | | | | | 2 | 1. Stable et sans effort | | | | | 2 |
| 2. Pour chaque perte d'équilibre | | | | | | 1 | 2. Unisson et Harmonie tout au long de l'élément | | | | | 1 |
| 3. Qualité pauvre et/ou Élément Laborieux et/ou sans contrôle | | | | | | 1 - 2 | 3. Netteté et sûreté des Pas et des Retournements (Twizzles et Séquences de Pas) | | | | | 1 |
| 4. Entrée pauvre / Sortie pauvre (pour chacune) | | | | | | 1 - 2 | 4. Lignes du corps et poses des 2 esthétiquement plaisantes ou dans le caractère | | | | | 1 |
| 5. Espacement : - séparation de plus de 2 longueurs de bras (ChStp plus de 4 longueurs de bras/4 mètres) - séparation longue avant/après les Eléments requis (Rhythm + Libre) - espace variable entre les partenaires (SqTw et Séquence de Pas) | | | | | | 1 - 2 | 5. Distance cohérente et peu d'espace entre les partenaires (Twizzles et Séquences de Pas sans se toucher) | | | | | 1 |
| 6 Manque de glisse (mouvements à travers la glace) | | | | | | 1 | 6. Vitesse de rotation maintenue ou accélérée pendant l'Élément (Pirouettes, RoLi, Éléments Chorégraphiques, STw) | | | | | 1 |
| 7. Manque ou réduction de vitesse de rotation (RoLi, Sp/CoSp, Choreo Elements, STw) | | | | | | 1 | 7. Vitesse à travers la glace maintenue ou accélérée pendant l'Élément | | | | | 1 |
| | | | | | | CARACTERISTIQUES ADDITIONNELLES | | | | | | |
| 8. Pas sur Place – Sp/CoSp, StaLi | | | | | | 1 | 8. Élément innovant et / OU créatif | | | | | 2 |
| 9. Exécution non simultanée et/ou manque d'unisson (Stw, CoSp chgt pied, Séquences de Pas, Éléments Chorégraphiques) | | | | | | 1 | 9. Sortie de l'un des 2 premiers Twizzles avec une courbe de carre lisse / fluide pour les 2 | | | | | 1 |
| 10. Schéma / Placement incorrect (Séquences de Pas) | | | | | | 1 | 10. Sortie des 2 premiers Twizzles avec une courbe de carre lisse/fluide pour les 2 | | | | | 2 |
| 11. Poses ou déplacements maladroits ou inesthétiques (par partenaire) | | | | | | 1 | 11. Entrée inattendue ou créative ou transparente | | | | | 1 |
| VIOLATION DE REGLE | | | | | | | | | | | | |
| 12. Elément non permis inclus * (Séquence de Pas) – pour chaque | | | | | | 1 | 12. Sortie inattendue ou créative ou transparente | | | | | 1 |
| 13. Terminer le Mouvement Glissé Chorégraphique avec un arrêt sur les 2 genoux, assis ou couché sur la glace (par partenaire) | | | | | | 1 | 13. Variété des Positions (Séquences de Pas, Pirouettes) | | | | | 1 |
| MUSIQUE | | | | | | | | | | | | |
| 14. L'élément ne reflète pas la chorégraphie de la musique/du rythme choisis | | | | | | 1 - 2 | 14. Élément reflète la chorégraphie et/ou le caractère de la musique et/ou rythme choisi(e) | | | | | 1 - 2 |
| 15. Reflète les nuances de la musique | | | | | | 1 - 2 | 15. Reflète les nuances de la musique | | | | | 1 |
| AJUSTEMENTS DES CRITERES – Pas plus de | | | | | | | | | | | | |
| | -5 | -4 | -3 | -2 | -1 | 0 | +1 | +2 | +3 | +4 | +5 | |
| MUSICALITE | Pas sur la phrase musicale / le rythme | | | | | En général | sur la phrase musicale / le rythme | | | | | |
| CHUTE/ TREBUCHEMENT/ PERTE D'EQUILIBRE | Chute des deux avec des erreurs majeures OU erreurs majeures | Chute des deux OU beaucoup d'erreurs | Chute de l'un au début ou dans l'Elém. OU Chute des deux à la fin | Chute de l'un à la fin de l'Elém. OU chute brève de l'un (haut/bas) dans l'Elém. | Trébuchement des 2 ou 2 trébuchements par un partenaire | Perte d'équilibre (pas plus de deux) ou Trébuchement de l'un des partenaires (réduire conformément au tableau) | | | Aucun | | | |

* Rhythm Dance: Main à main, Boucles, Arrêt(s) additionnel(s) dans la PSt (sauf après Pas 33), Plus d'un arrêt et/ou arrêt de plus de 5 sec (dans la Séq de Pas Style B), Rétrogression,

Remarque : Le Panel Technique évaluera une perte de contact/position/toucher dans la Pst Sénior et dans l'Élément de Danse Imposée (Junior)

* Danse Libre: Main à main, Boucles, Arrêts, Rétrogression plus de une et/ou plus de deux mesures de musique, Séparation de plus de 5 sec. et/ou séparation entre les partenaires de + de 2 longueurs de bras.

3. COMPOSANTES: Règle 504

Guide de Notation des Composantes de Programme – Rhythm Dance et Danse Libre

| Echelle de Notes | CARACTERISTIQUES DE LA QUALITE DE PATINAGE | CARACTERISTIQUES DES TRANSITIONS | CARACTERISTIQUES DE LA PERFORMANCE | CARACTERISTIQUES DE LA COMPOSITION | CARACTERISTIQUES DE L'INTERPRETATION DE LA MUSIQUE /TIMING |
|---|---|---|--|---|---|
| 10.0 EXCEPTIONNEL - action d En cas de chute ou d'une erreur majeure, un 10 ne peut pas être attribué | - carres profondes, silencieuses, sûres, sans effort apparent - flexion du genou profonde /souple - excellente précision du placement du pied dans les pas/retournements - patinage multidirectionnel parfait - accélération sans effort - qualité de patinage exceptionnelle pour les 2 | - travail de carres / pas / retournements / positions difficiles, fascinant et varié avec prédominance de la position face à face - les mouvements se fondent parfaitement dans les suivants sans aucun(e) pause / intervalle - il n'y a pas de pause pour préparer ou à la suite de la sortie de l'élément - lien créatif entre l'Elément de Danse Imposée et le reste de la danse (RD) | - bougent comme un, superbe matching - patinent très près l'un de l'autre avec légèreté dans les changements - style élégant / sophistiqué - ligne des corps et des membres raffinés - exécution précise des mouvements du corps sous tous les plans - les deux sont envoûtants / captivants - projection exceptionnelle (vers le public ou « vers soi-même » lorsque la musique le demande) | - large variété de pas, de mouvements, de positions des éléments requis superbement montée sur la musique - utilisation subtile de la musique/espace/symétrie - « highlights » mémorables répartis de façon égale dans le programme - Tous les mouvements sont délibérément créés et suivent la phrase musicale - changement de rythme/tempo s'intégrant de façon parfaite - couverture totale de l'espace personnel et public - la chorégraphie donne la sensation d'une danse parfaitement unifiée (RD) : 100 % | - les patineurs font corps - motivation venant du « cœur » - grande diversité de mouvements inspirés liés avec la gestuelle - patineurs restent fidèle « au caractère » pendant la totalité du programme - capacité exceptionnelle à communiquer en unisson pour refléter la musique/thème - expression sublime et lisible du style de la musique et du caractère - timing : 100% correct - expression du rythme : 100 % correct (RD) - ambiance de la danse : 100 % (FD) |
| 9.75 – 9.00 EXCELLENT - action d En cas de chutes ou d'erreurs majeures, un 9 ne peut pas être attribué | - carres profondes, silencieuses, sûres, sans effort apparent - flexion du genou profonde /souple - excellente précision du placement du pied dans les pas/retournements - patinage multidirectionnel parfait - accélération sans effort - qualité de patinage exceptionnelle pour les 2 | - travail de carres / pas / retournements / positions difficiles, fascinant et varié avec prédominance de la position face à face - les mouvements se fondent parfaitement dans les suivants sans aucun(e) pause / intervalle - il n'y a pas de pause pour préparer ou à la suite de la sortie de l'élément - lien créatif entre l'Elément de Danse Imposée et le reste de la danse (RD) | - bougent comme un, superbe matching - patinent très près l'un de l'autre avec légèreté dans les changements - style élégant / sophistiqué - ligne des corps et des membres raffinés - exécution précise des mouvements du corps sous tous les plans - les deux sont envoûtants / captivants - projection exceptionnelle (vers le public ou « vers soi-même » lorsque la musique le demande) | - large variété de pas, de mouvements, de positions des éléments requis superbement montée sur la musique - utilisation subtile de la musique/espace/symétrie - « highlights » mémorables répartis de façon égale dans le programme - Tous les mouvements sont délibérément créés et suivent la phrase musicale - changement de rythme/tempo s'intégrant de façon parfaite - couverture totale de l'espace personnel et public - la chorégraphie donne la sensation d'une danse parfaitement unifiée (RD) : 90 % | - les patineurs font corps - motivation venant du « cœur » - grande diversité de mouvements inspirés liés avec la gestuelle - patineurs restent fidèle « au caractère » pendant la totalité du programme - capacité exceptionnelle à communiquer en unisson pour refléter la musique/thème - expression sublime et lisible du style de la musique et du caractère - timing : 100% correct - expression du rythme : au moins 90 % correct (RD) - ambiance de la danse : au moins 90 % (FD) |
| 8.75 – 8.00 TRES BIEN | - carres marquées, sûres, fluides - flexion du genou souple - précision du placement du pied, pas / retournements nets - aisance dans l'accélération également sur des pas difficiles - patinage multidirectionnel constant et large variété de la qualité de patinage pour les 2 | - travail de carres / pas / retournements / positions difficiles, et varié avec prédominance de la position face à face - les mouvements se fondent facilement dans les suivants - il a plupart des éléments sont exécutés sans préparation ou conclusion visible - lien créatif entre l'Elément de Danse Imposée et le reste de la danse (RD) | - mouvements coordonnés, très bon matching - patinent près l'un de l'autre la plupart du temps avec facilité extrême dans les changements de positions - très bonne tenue et placement du corps - très bon contrôle du corps sous la plupart des plans - projection forte et convaincante ensemble | - variété de mouvements créatifs développant le thème - très bonne chorégraphie - clairement lisible et motivée par la musique - changement de rythme / tempo inséré avec aisance - excellente utilisation musique / espace / symétrie - la chorégraphie donne la sensation d'une danse parfaitement unifiée (RD) : 80 % | - patineur et musique se fondent - motivation intérieure clairement reconnaissable pour les 2 - utilisation d'une gestuelle intéressante et personnelle pour exprimer la musique - très bonne capacité à refléter le caractère de la musique / rythme - expression très bonne du style de la musique et du caractère - timing : au moins 80% correct - expression du rythme : au moins 80 % correct (RD) - ambiance de la danse : au moins 80 % (FD) |

| Echelle de Notes | CARACTERISTIQUES DE LA QUALITE DE PATINAGE | CARACTERISTIQUES DES TRANSITIONS | CARACTERISTIQUES DE LA PERFORMANCE | CARACTERISTIQUES DE LA COMPOSITION | CARACTERISTIQUES DE L' INTERPRETATION DE LA MUSIQUE /TIMING |
|---|--|--|--|--|--|
| 7.75 – 7.00 BIEN | <ul style="list-style-type: none"> - carres marquées, sûres, hardies - flexion du genou marquée, souple - propreté du placement du pied dans les pas / retournements nets - bon usage du patinage multidirectionnel - capacité à accélérer avec aisance - belle qualité de patinage pendant 70 % du temps | <ul style="list-style-type: none"> - variété et complexité des schémas des pas / retournements - positions difficiles avec prédominance de la position face à face - utilisation minimale de la coupure de l'axe - mouvements fluides et intentionnels - lien créatif entre l'Elément de Danse Imposée et le reste de la danse (RD) | <ul style="list-style-type: none"> - bouge comme un couple, match facile - patinent près l'un de l'autre au moins 70 % du temps - facilité dans les changements de positions - bonne tenue / bonnes lignes - bon contrôle du corps sous la plupart des plans - projection forte la plupart du temps | <ul style="list-style-type: none"> - utilisation de mouvements connus, innovants et créatifs motivée par la musique - relation évidente entre les mouvements et la sélection de musique - bonne utilisation de la phrase musicale / l'espace / la symétrie - les 2 montrent en même temps leur proposition de composition - utilisation de toutes les directions de la piste - la chorégraphie donne la sensation d'une danse parfaitement unifiée (RD) : 70 % | <ul style="list-style-type: none"> - patineur et musique s'intègrent - bonne motivation intérieure et bon ressenti de la musique pour les 2 - les patineurs sont dans le caractère au moins 70 % du temps - bonne relation entre les partenaires avec les 2 qui communiquent les détails de la musique à travers les mouvements - bonne expression du style/caractère de la musique - timing : au moins 70% correct - expression du rythme : au moins 70 % correct (RD) - ambiance de la danse : au moins 70 % (FD) |
| 6.75 – 6.00 ASSEZ BIEN | <ul style="list-style-type: none"> - carres raisonnables, sûres - assez moyenne flexion du genou - assez moyenne propreté des pas / retournements démontrée dans toutes les directions avec facilité au moins 60% du temps - pas / retournements dans toutes les directions avec facilité 60% du temps - aisance dans le gain et le maintien de la vitesse et de la fluidité - assez moyenne qualité de patinage | <ul style="list-style-type: none"> - difficulté et variété carres / pas /retournements / positions au moins 60% du temps - utilisation variée des positions avec utilisation de positions face à face fréquente - utilisation limitée de croisés ou de courus - quelques cassures dans la continuité - lien créatif entre l'Elément de Danse Imposée et le reste de la danse (RD) | <ul style="list-style-type: none"> - bouge comme un couple et unisson assez bon au moins 60 % du temps - patinent près l'un de l'autre 60 % du temps - assez moyen contrôle du corps et des membres selon les différents plans - assez bonne tenue / lignes - capable de projeter pendant au moins 60% du temps | <ul style="list-style-type: none"> - mouvements intéressants dérivés du concept - le plupart des mouvements /schéma/utilisation de l'espace en lien avec le but recherché - assez moyenne répartition des « highlights » et du placement en lien avec la phrase / style musical(e) - placement des éléments requis créatif - moyenne utilisation de la surface de la piste - la chorégraphie donne la sensation d'une danse parfaitement unifiée (RD) : 60 % | <ul style="list-style-type: none"> - patineurs s'harmonisent bien avec la musique - solides motivation intérieure et ressenti de la musique pour les 2 - les patineurs sont dans le caractère au moins 60 % du temps - Les partenaires sont capables de communiquer les détails de la musique à travers les mouvements - bonne expression du style/caractère de la musique pendant au moins 60 % du temps - assez bonne expression du style et du caractère de la musique - timing : au moins 60% correct - expression du rythme : au moins 60 % correct (RD) - ambiance de la danse : au moins 60 % (FD) |
| 5.75 – 5.00 MOYEN | <ul style="list-style-type: none"> - carres modérément sûres - assez moyenne variété des pas / retournements / flexion du genou - même maintien de la vitesse et de la fluidité tout le long - moyenne qualité de patinage pour les deux | <ul style="list-style-type: none"> - séries variables de carres / pas /retournements / positions pour les deux - utilisation moyenne des positions avec beaucoup de positions face à face - utilisation limitée de croisés ou de courus - lien créatif entre l'Elément de Danse Imposée et le reste de la danse (RD) | <ul style="list-style-type: none"> - unisson cassé occasionnellement - patinent près l'un de l'autre au moins 50 % du temps - contrôle moyen du corps et des jambes sur les différents plans - tenue plaisante des lignes du corps et membres et de la tenue avec quelques cassures - projection variable mais les deux sont capables de projeter | <ul style="list-style-type: none"> - mouvements variables souvent en rapport avec le but recherché et la musique - mouvements et « highlights » en corrélation avec la phrase musicale la plupart du temps - « highlights » généralement bien distribués mais axés sur un côté de la piste occasionnellement - moyenne utilisation du changement de rythme - moyenne utilisation de la surface de la piste - la chorégraphie donne la sensation d'une danse parfaitement unifiée (RD) : 50 % | <ul style="list-style-type: none"> - légère différence entre les partenaires au niveau de la motivation/su ressenti par rapport à la musique - les patineurs sont dans le caractère au moins 50 % du temps - utilisation moyenne de mouvements en lien avec la musique / les accents / les détails - moyenne expression du style/caractère - relation raisonnable entre les partenaires pour refléter le caractère et le rythme de la musique - timing : au moins 50% correct - expression du rythme : au moins 50 % correct (RD) - ambiance de la danse : au moins 50 % (FD) |

| Echelle de Notes | CARACTERISTIQUES DE LA QUALITE DE PATINAGE | CARACTERISTIQUES DES TRANSITIONS | CARACTERISTIQUES DE LA PERFORMANCE | CARACTERISTIQUES DE LA COMPOSITION | CARACTERISTIQUES DE L'INTERPRETATION DE LA MUSIQUE /TIMING |
|---|---|---|--|---|---|
| 4.75 – 4.00 PASSABLE | <ul style="list-style-type: none"> - carres peu profondes avec une qualité variable de carres et de flexion du genou - passable variété des pas / retournements, multidirection au moins 40 % du temps - qualité de patinage et aptitudes variables pour les deux - vitesse et fluidité au moins 40 % du temps | <ul style="list-style-type: none"> - répartition égale de pas /retournements / positions - un partenaire a des parties avec plus de travail que l'autre - utilisation variée des positions avec quelques positions face à face - lien créatif entre l'Elément de Danse Imposée et le reste de la danse (RD) | <ul style="list-style-type: none"> - unisson cassé parfois - patinent près l'un de l'autre au moins 40 % du temps - contrôle variable du corps et des membres sur les différents plans - tenue variable des lignes du corps et des jambes et se tiennent la plupart du temps - seul un projeté ou les 2 pendant au moins 40 % du temps | <ul style="list-style-type: none"> - mouvements en rapport avec la musique de temps en temps - mouvements et « highlights » de temps en temps en rapport avec la phrase musicale - mouvements généralement bien distribués mais de temps en temps trop axés sur un côté de la piste - la chorégraphie donne la sensation d'une danse parfaitement unifiée (RD) : au moins 40 % | <ul style="list-style-type: none"> - patinage en musique avec exceptions mineures - mouvements motivés présents mais il manque une corrélation avec la musique - utilisation modérée de mouvements en lien avec les nuances et les accents musicaux - correcte expression du style et du caractère de la musique mais sans personnalisation - relation entre les partenaires pour refléter le caractère et le rythme de la musique au moins 40 % du temps - timing : au moins 40% correct - expression du rythme : au moins 40 % correct (RD) - ambiance de la danse : au moins 40 % (FD) |
| 3.75 – 3.00 FAIBLE | <ul style="list-style-type: none"> - quelques carres plates - flexion du genou limitée / raide parfois - peu de variété des pas / retournements, capable de patiner dans toutes les directions sur des simples retournements et pour quelques retournements difficiles - multidirection au moins 40 % du temps - qualité de patinage et aptitudes variables pour les deux - manque de fluidité, quelques changements de vitesse | <ul style="list-style-type: none"> - quelques carres / pas basiques - quelques retournements / positions simples - un partenaire a des parties avec plus de travail et l'autre est sur 2 pieds sur quelques sections - peu d'utilisation de positions face à face - lien pauvre entre l'Elément de Danse Imposée et le reste de la danse (RD) | <ul style="list-style-type: none"> - unisson variable - patinent près l'un de l'autre au moins 30 % du temps - contrôle faible du corps et des membres - petite utilisation du corps sur les différents plans - extensions variables - positions relativement stables - seul un projeté au moins 30 % du temps ou les 2 occasionnellement | <ul style="list-style-type: none"> - quelques mouvements isolés en rapport avec la musique et le but recherché - mouvements ne suivent pas généralement la phrase musicale - mouvements et « highlights » généralement effectués face aux juges - placement raisonnable des éléments dans la couverture de la piste - la chorégraphie donne la sensation d'une danse parfaitement unifiée (RD) : au moins 30 % | <ul style="list-style-type: none"> - quelques mouvements motivés présents mais sans signification souvent - la musique est déconnectée des éléments requis - utilisation appropriée de la musique mais le ressenti personnel n'est pas adapté entre les patineurs et le caractère de la musique - quelques relations entre les partenaires pour refléter le caractère et le rythme de la musique - timing : au moins 30% correct - expression du rythme : au moins 30 % correct (RD) - ambiance de la danse : au moins 30 % (FD) |
| 2.75 – 2.00 MAUVAIS | <ul style="list-style-type: none"> - pas brefs et médiocres / carres plates - peu de puissance – poussées de la pointe ou en large - peu de pas / retournements – capable de patiner dans les 2 sens sur des retournements simples seulement - qualité de patinage variable | <ul style="list-style-type: none"> - beaucoup de parties sont montées avec des carres/pas de base et un excès de croisés - courus - retournements / poses / positions simples - beaucoup de sections en position main à main ou côté à côté, utilisation minimale du face à face - un partenaire exécute des mouvements difficile et l'autre est sur 2 pieds la plupart du temps - lien pauvre entre l'Elément de Danse Imposée et le reste de la danse (RD) | <ul style="list-style-type: none"> - positions instables et cassures de l'unisson - ne patinent pas près l'un de l'autre la plupart du temps - contrôle pauvre du corps et des membres - mauvaise tenue / extension - peu de projection – timide | <ul style="list-style-type: none"> - beaucoup de mouvements sans rapport avec la musique - la proposition chorégraphique est pauvre et n'est pas développée ou retranscrite à travers les mouvements. - mouvements ne suivent pas la phrase musicale - mouvements et « highlights » effectués face aux juges - la chorégraphie donne la sensation d'une danse parfaitement unifiée (RD) : au moins 30 % | <ul style="list-style-type: none"> - pas de relation / feeling entre les patineurs et la musique - pauvre utilisation de mouvements en lien avec les accents et les détails de la musique - relation occasionnelle entre les partenaires pour refléter le caractère et le rythme de la musique - sans motivation / sans authenticité des mouvements - timing : moins de 30% correct - expression du rythme : moins de 30 % correct (RD) - ambiance de la danse : au moins de 30 % (FD) |
| 1.75 – 1.00 TRES MAUVAIS | <ul style="list-style-type: none"> - pas / carres courts et de mauvaise qualité - lent, fluidité limitée – poussées de la pointe - peu de pas/retournements – principalement dans un sens - variation minimale de vitesse - mauvaise qualité de patinage de base avec l'un « porté » par l'autre | <ul style="list-style-type: none"> - prédominance de poussées/retournements simples/poses - beaucoup de sections en position main à main ou côté à côté, - lien très pauvre entre l'Elément de Danse Imposée et le reste de la danse (RD) | <ul style="list-style-type: none"> - luttent pour les positions et l'unisson - sans unisson - patinent fermés l'un et l'autre la plupart du temps - contrôle très pauvre du corps et des membres - très mauvaise tenue / extension - très peu de projection | <ul style="list-style-type: none"> - beaucoup de mouvements sans rapport avec la musique - la proposition chorégraphique n'est pas clairement définie / développée - mouvements principalement effectués face aux juges - les mouvements ne sont pas équilibrés sur les parties de la piste et peu de relation avec la musique - la composition est répétitive et monotone - la chorégraphie donne une toute petite sensation d'une danse parfaitement unifiée (RD) | <ul style="list-style-type: none"> - pas de dynamique ou inappropriée avec la musique - mouvements sans relation avec la musique / rythme / caractère - petite voire aucune relation entre les partenaires pour refléter le caractère et le rythme de la musique - timing : moins de 30% correct - expression du rythme : moins de 30 % correct (RD) - ambiance de la danse : au moins de 30 % (FD) |

| Echelle de Notes | CARACTERISTIQUES DE LA QUALITE DE PATINAGE | CARACTERISTIQUES DES TRANSITIONS | CARACTERISTIQUES DE LA PERFORMANCE | CARACTERISTIQUES DE LA COMPOSITION | CARACTERISTIQUES DE L' INTERPRETATION DE LA MUSIQUE /TIMING |
|--|--|---|--|---|---|
| 0.75 – 0.25 EXTREMEMENT MAUVAIS | <ul style="list-style-type: none"> - pas très mauvais, carres chancelantes - souvent sur deux pieds mouvements incontrôlés - se bagarre avec les pas / retournements toujours dans un sens - qualité de patinage très pauvre - n'arrive pas à prendre de la vitesse | <ul style="list-style-type: none"> - poussées de base et poses mal exécutées tout au long - quelques carres incurvées et schéma en ligne droite - large partie en position main à main ou côte à côte, - lien très pauvre entre l'Elément de Danse Imposée et le reste de la danse (RD) | <ul style="list-style-type: none"> - positions instables, sans contrôle ni unisson - patinent fermés l'un et l'autre - extrêmement mauvaises lignes du corps / tenue / extension - pas de projection – laborieux | <ul style="list-style-type: none"> - la majorité des mouvements ne correspondent pas à la musique - totalité du programme dirigé vers les juges - placement des mouvements laissé au hasard sans lien avec la phrase musicale - inoccupation de certaines parties de la piste & utilisation fréquente de lignes droites ou du patinage proche des barrières - la chorégraphie ne donne aucune sensation d'une danse unifiée (RD) | <ul style="list-style-type: none"> - pas de dynamique en relation avec la musique - gestuelle indépendante, isolée et laissée au hasard par rapport au caractère de la musique - petite utilisation de mouvements en lien avec les accents et les détails de la musique - aucune relation entre les partenaires pour refléter le caractère et le rythme de la musique : 2 solos - timing : moins de 30% correct - expression du rythme : moins de 30 % correct (RD) - ambiance de la danse : au moins de 30 % (FD) |

Remarque :

- Sous l'Interprétation de la Musique / Timing, la caractéristique « timing » signifie :
 - patiné prioritairement sur le battement rythmique
- Si une chute ou une interruption affecte le reste du programme, certaines caractéristiques d'une ou plusieurs Composantes peuvent être impactées.
- Avec une chute ou une erreur majeure, 10 ne peut pas être attribué pour aucune Composante.
- Avec des chutes ou des erreurs majeures, les notes dans les 9 ne peuvent pas être attribuées pour aucune Composante.

| Ajustements des Composantes de Programme | |
|---|---|
| Sous Qualité de Patinage | Perte d'Equilibre ou trébuchement en dehors des Eléments Requis <ul style="list-style-type: none"> ■ Par un partenaire - 0,5 pour chaque ■ Par les deux partenaires - 1,0 pour chaque |

4. TABLEAU DE DEDUCTIONS (Rhythm Dance et Danse Libre)

Qui est responsable

| Description | Déduction | Qui est responsable |
|--|---|---|
| Violation du temps de programme – cf règle 502 | -1.0 par tranche de 5 s en trop ou en moins | JA |
| Mouvements / Eléments Illégaux – cf règles 709 et 710, paras 3 Mouvement ou Pose illégal(e) dans un Porté (Règle 704 para 16): Saut (ou saut lancé) de plus d'un (1) tour ou saut d'un (1) tour effectué par les deux partenaires en même temps; Se coucher sur la glace. | -2.0 par violation | Panel Technique** S'il y a un mouvement illégal pendant l'exécution de tout élément la déduction pour élément illégal s'appliquera et l'élément recevra le niveau 1 si les exigences du niveau 1 sont réunies. Si non, l'élément recevra le niveau de base si les exigences du niveau de base sont réunies ou No Level. |
| Viloiation de Costume / Accessoires – cf Règle 501, para 1 Note: violation d'accessoire inclut d'utiliser une partie du costume comme support dans un Porté de Danse. Dans ce cas, la déduction par le Juge Arbitre et les juges s'appliquent et le Panel Technique donne un niveau pour le Porté en fonction des Principes d'Appels. | -1.0 par programme | JA + Juges* |
| Partie du costume / décoration qui tombe sur la glace – cf Règle 501, para 2 | -1.0 par programme | JA |
| Chute - par chute d'un partenaire - par chute des 2 partenaires S'agenouiller ou glisser sur les 2 genoux ou s'asseoir sur la glace n'est pas autorisé et sera considéré par le Panel technique comme une chute (Règles 709 et 710, paras 1.k) sauf spécification contraire dans une Communication ISU Une chute est définie comme une perte de contrôle par le patineur ayant pour effet que la majorité du poids du corps ne soit plus supporté par aucune autre partie du corps autre que les lames (ex : main(s), genou(x), fesse(s), ou toute partie du bras (Règle 503, para 1) | -1.0 -2.0 | Panel Technique** |
| Départ tardif – cf Règle 350, para 2 – pour départ entre 1 à 30 sec en retard | -1.0 | JA |
| Interruption dans l'exécution du programme de plus de 10 secondes - plus de 10 sec à 20 sec - plus de 20 sec à 30 sec - plus de 30 sec à 40 sec Une interruption est définie comme le temps qui s'écoule entre le moment où un Patineur s'arrête d'exécuter le programme jusqu'au moment où il reprend l'exécution du programme (Règle 503, para 2) | -1.0 -2.0 -3.0 | JA En cas d'interruption de + de 40 sec, le JA siffle et le couple est disqualifié. |
| Interruption dans le programme avec autorisation de reprise au point d'interruption – cf Règle 515, para 3.b) | -5.0 | JA Si l'un des partenaires ne se manifeste pas auprès du JA dans les 40 secondes après le début de l'interruption, ou si le couple ne reprend pas le programme une fois les 3 minutes autorisées écoulées, le Couple est disqualifié. |
| Violation des Restrictions de Chorégraphie Rhythm Dance: cf Règle 709, para 1.d) (schéma), g) (séparations), h) (arrêts) et i) (toucher la glace avec la/les main(s)) Danse Libre: cf Règle 710, para 1.f) (séparations), h) (arrêts) et j) (toucher la glace avec la/les main(s)) sauf spécifications contraires dans une Comm ISU | -1.0 par programme | JA + Juges* |
| Extra Eléments Extra Element – pour chaque Porté ou Pirouette dans une Séquence de Pas (ex : RoLi+ExEl, Sp+ExEl) Elément additionnel – vérification par ordinateur, pour les éléments non conformes aux exigences de la <u>Rhythm Dance</u> ou au Programme de Danse Libre « bien équilibré » (ex. CuLi*) | -1.0 par élément Elément ne reçoit aucune valeur | Ordinateur applique la déduction. CT autorise ou corrige l'Appel et confirme l'application de la déduction |
| Exigences de Musique Rhythm Dance: cf Règle 709 para 1.c) (i) and (ii) Danse Libre : cf Règle 710 para 1.c) | -2.0 par programme | JA + Juges* |
| Spécifications de Tempo - Rhythm Dance: cf Règle 709 para 1.c) (iii) | -1.0 par programme | JA |
| Excès de la durée permise dans les Portés – Par porté de + 7 sec (Porté court), 10 sec (Porté Choré) ou 12 sec (Porté Combiné) | -1.0 par Porté | JA |

5. Guide de Notation des Composantes de Programme – Danses Imposées

| Échelle de Notes | CARACTERISTIQUES DU SKATING SKILLS | CARACTERISTIQUES DE LA PERFORMANCE/EXECUTION | CARACTERISTIQUES DE L'INTERPRETATION | CARACTERISTIQUES DU TIMING |
|--|--|--|---|---|
| <p>10.0 EXCEPTIONNEL</p> <p>En cas de chute ou d'une erreur majeure, un 10 ne peut pas être attribué</p> | <ul style="list-style-type: none"> ▪ transfert précis sur les lobes de transitions ▪ flexion du genou profonde/fluide ▪ élégance, précision des pas/retournements ▪ aptitude parfaite à tourner dans les deux sens ▪ vitesse considérable et puissance ▪ qualité de patinage exceptionnelle des deux ▪ les deux sont splendides | <ul style="list-style-type: none"> ▪ évoluent comme un, avec unisson parfait et des changements de positions ▪ style élégant/sophistiqué ▪ ligne des corps et des jambes raffinée ▪ pouvoir de subjugation des deux ▪ pouvoir de projection exceptionnel des deux | <ul style="list-style-type: none"> ▪ grande variété de mouvements inspirés/gestuelle venant du "coeur" ▪ patineurs restent "intérieurement eux mêmes" ou "dans le caractère" pendant toute la danse ▪ utilisation des nuances en unisson ▪ aptitude exceptionnelle à s'exprimer en unisson pour refléter le caractère du rythme | <ul style="list-style-type: none"> ▪ timing: 100% correct ▪ timing du travail de pieds fantastique ▪ sur le temps fort: 100% ▪ tous les mouvements du corps synchronisés avec le rythme |
| <p>9.75 – 9.0 EXCELLENT</p> <p>En cas de chutes ou d'erreurs majeures, un 9 ne peut pas être attribué</p> | <ul style="list-style-type: none"> ▪ transfert précis sur les lobes de transitions ▪ flexion du genou profonde/fluide ▪ élégance, précision des pas/retournements ▪ aptitude parfaite à tourner dans les deux sens ▪ vitesse considérable et puissance ▪ qualité de patinage exceptionnelle des deux ▪ les deux sont splendides | <ul style="list-style-type: none"> ▪ évoluent comme un, avec unisson parfait et des changements de positions ▪ style élégant/sophistiqué ▪ ligne des corps et des jambes raffinée ▪ pouvoir de subjugation des deux ▪ pouvoir de projection exceptionnel des deux | <ul style="list-style-type: none"> ▪ grande variété de mouvements inspirés/gestuelle venant du "coeur" ▪ patineurs restent "intérieurement eux mêmes" ou "dans le caractère" pendant toute la danse ▪ utilisation des nuances en unisson ▪ aptitude exceptionnelle à s'exprimer en unisson pour refléter le caractère du rythme | <ul style="list-style-type: none"> ▪ timing: 100% correct ▪ timing du travail de pieds fantastique ▪ sur le temps fort: 100% ▪ tous les mouvements du corps synchronisés avec le rythme |
| <p>8.75 – 8 TRES BIEN</p> | <ul style="list-style-type: none"> ▪ flexion du genou profonde et souple et poussées puissantes ▪ pas/retournements stylés, précis, nets ▪ aisance dans les retournements dans les deux sens ▪ qualité de patinage large des deux | <ul style="list-style-type: none"> ▪ mouvements coordonnés et unisson excellent ▪ aisance dans les changements de positions ▪ tenue et lignes splendides ▪ fort pouvoir de projection des deux | <ul style="list-style-type: none"> ▪ coordination entre les patineurs et la musique – motivation intérieure ▪ très bonne diversité de mouvements/gestuelle intéressants ▪ excellente aptitude à refléter en unisson le rythme de la musique | <ul style="list-style-type: none"> ▪ timing: 100% correct ▪ timing du travail de pieds presque parfait ▪ sur le temps fort: 100% ▪ la plupart des mouvements du corps reflètent le rythme |
| <p>7.75 – 7.0 BIEN</p> | <ul style="list-style-type: none"> ▪ flexion du genou profonde et souple ▪ pas/retournements nets et précis ▪ vitesse raisonnable et poussées puissantes ▪ belle qualité de patinage des deux | <ul style="list-style-type: none"> ▪ évoluent comme un couple ▪ unisson et aisance dans les changements de positions ▪ très bonne tenue /lignes ▪ bon pouvoir de projection des deux la plupart du temps | <ul style="list-style-type: none"> ▪ patinage/musique intégrés – motivation variable ▪ patineurs sont en harmonie avec le caractère des rythmes pendant la majorité de la danse ▪ reflètent les nuances ▪ bonne harmonie entre les deux | <ul style="list-style-type: none"> ▪ timing: 70% correct ▪ timing du travail de pieds très bon sur le temps fort: 70% ▪ relation des mouvements du corps en rapport avec le rythme en général |
| <p>6.75 – 6.0 ASSEZ BIEN</p> | <ul style="list-style-type: none"> ▪ assez bonne flexion du genou ▪ pas/retournements en général bons pendant 75% du temps ▪ bon maintien de la vitesse et de la fluidité ▪ assez bonne qualité de patinage des deux | <ul style="list-style-type: none"> ▪ assez bon unisson/mouvement évoluent comme une couple pendant 60 % du temps ▪ assez bonnes lignes et tenue ▪ capacité à projeter pendant 60% du temps | <ul style="list-style-type: none"> ▪ mouvements en rapport avec le caractère 60% du temps ▪ reflètent quelques nuances ▪ harmonie entre les partenaires pendant 60% du temps | <ul style="list-style-type: none"> ▪ timing: 60% correct ▪ timing du travail des pieds précis sur le temps fort: 60% ▪ quelques mouvements du corps reflètent le rythme |

| Échelle de Notes | CARACTERISTIQUES DU SKATING SKILLS | CARACTERISTIQUES DE LA PERFORMANCE/EXECUTION | CARACTERISTIQUES DE L'INTERPRETATION | CARACTERISTIQUES DU TIMING |
|--|---|---|--|---|
| 5.75 – 5.0 MOYEN | <ul style="list-style-type: none"> ▪ flexion du genou existante ▪ certaine aptitude sur les pas/retournements et à tourner dans les deux sens ▪ vitesse et fluidité égales tout au long de la danse ▪ qualité de patinage moyenne des deux | <ul style="list-style-type: none"> ▪ unisson occasionnellement rompu ▪ tenue/lignes du corps et des jambes moyenne avec quelques ruptures ▪ constance dans les lignes du corps et des jambes ▪ pouvoir de projection variable mais les deux ont la capacité de projeter | <ul style="list-style-type: none"> ▪ mouvements motivés d'un partenaire ▪ accents/nuances moyennes ▪ expression des rythmes et utilisation des accents/nuances moyennes ▪ rapport émotionnel à la musique moyen ▪ harmonie correcte entre les partenaires | <ul style="list-style-type: none"> ▪ timing: 50% correct ▪ erreurs de timing occasionnelles la plupart du temps en mesure ▪ sur le temps fort: 50% ▪ quelques mouvements du corps ne reflètent pas les rythmes |
| 4.75 – 4.0 PASSABLE | <ul style="list-style-type: none"> ▪ action du genou variable ▪ aptitude sur les pas et retournements moyenne ▪ capacités similaires ▪ vitesse et fluidité constantes pendant 40% du temps | <ul style="list-style-type: none"> ▪ unisson parfois rompu ▪ tenue /lignes variable, souvent constant et plaisant ▪ lignes du corps et des jambes correctes ▪ seul un projette ou les deux projettent seulement pendant 40% du temps | <ul style="list-style-type: none"> ▪ expression correcte du rythme ▪ quelques mouvements motivés ▪ certaine harmonie entre les partenaires pendant 40% du temps | <ul style="list-style-type: none"> ▪ timing au moins correct à 40 % ▪ quelques petites erreurs mineures mais la plupart du temps en mesure ▪ mais sur le temps fort: 40% ▪ beaucoup de mouvements du corps ne reflètent pas les rythmes |
| 3.75 – 3.0 FAIBLE | <ul style="list-style-type: none"> ▪ sûreté et fluidité variables ▪ action du genou limitée – parfois raide ▪ aptitude variable dans les retournements ▪ vitesse et puissance variables ▪ qualité de patinage variable des deux et aptitude occasionnellement différente | <ul style="list-style-type: none"> ▪ positions inconstantes & évoluent souvent séparément – unisson variable ▪ lignes du corps et des jambes/tenue variables même si parfois acceptables ▪ seul un projette pendant 30% du temps | <ul style="list-style-type: none"> ▪ quelques usages appropriés du rythme, expression passable, entrent et s'éloignent du caractère ▪ quelques mouvements motivés ▪ harmonie relative entre les partenaires | <ul style="list-style-type: none"> ▪ timing correct à seulement 30 % ▪ quelques parties hors mesure ▪ ou sur le temps fort: seulement 30% ▪ quelques mouvements hors mesure |
| 2.75 – 2.0 MAUVAIS | <ul style="list-style-type: none"> ▪ peu de puissance – poussées des pointes plus 20% du temps ou patinage en large ▪ aisance que sur des retournements simples ▪ qualité de patinage variable l'un étant plus mauvais dans les section | <ul style="list-style-type: none"> ▪ stabilité des positions non constantes et quelques ruptures de l'unisson ▪ lignes du corps et des jambes/tenues/extensions mauvaises ▪ pouvoir de projection limité – les deux sont prudents | <ul style="list-style-type: none"> ▪ quelques pas sont en musique mais n'expriment pas le rythme ▪ utilisation des accents et des nuances pauvre ▪ harmonie occasionnelle au sein du couple | <ul style="list-style-type: none"> ▪ timing correct à moins de 20 % ▪ ou sur le temps fort: seulement 20% ▪ majorité des mouvements hors mesure |
| 1.75 – 1.0 TRES MAUVAIS | <ul style="list-style-type: none"> ▪ lent, vitesse réduite ▪ poussée des pointes fréquentes ou patinage en large ▪ mauvaise poussée d'un côté ▪ très mauvaise qualité de patinage avec un des partenaires représentant un "fardeau" dans les sections | <ul style="list-style-type: none"> ▪ se battent avec les positions & unisson ▪ pas d'unisson et mauvais parallélisme ▪ très mauvaises lignes des corps et jambes/tenue/extensions ▪ pouvoir de projection très limité | <ul style="list-style-type: none"> ▪ mouvements sans corrélation avec le rythme/caractère ▪ peu d'attention portée aux nuances ▪ peu ou pas d'harmonie au sein du couple | <ul style="list-style-type: none"> ▪ timing correct à moins de 20% ▪ ou sur le temps fort: m o i n s d e 20% ▪ majorité de la danse hors mesure ▪ timing des mouvements du corps mal contrôlé |
| 0.75 – 0.25 EXTREMEMENT MAUVAIS | <ul style="list-style-type: none"> ▪ manque d'équilibre ▪ se bagarrent avec les pas/retournements ▪ manque de vitesse et de fluidité ▪ qualité de patinage extrêmement pauvre des deux | <ul style="list-style-type: none"> ▪ positions instables, unisson et parallélisme mal contrôlés ▪ lignes du corps et des jambes/tenue/extensions très mauvaise ▪ manque de pouvoir de projection – laborieux pour les deux | <ul style="list-style-type: none"> ▪ gestuelle isolée et apparemment aléatoire sans corrélation avec le caractère/nuances/accents ▪ pas d'harmonie entre les partenaires – deux "solos" | <ul style="list-style-type: none"> ▪ entièrement hors mesure ▪ pas sur le temps fort de tout |

Remarques :

- Si une chute ou une interruption affecte le reste de la danse ou une partie de la danse, certaines caractéristiques d'une ou plusieurs Composantes peuvent être impactées.
- Avec une chute ou une erreur majeure, 10 ne peut pas être attribué pour aucune Composante.
- Avec des chutes ou des erreurs majeures, les notes dans les 9 ne peuvent pas être attribuées pour aucune Composante.

6. EXPLICATIONS DES SYMBOLES SUR LES FEUILLES DE DETAILS DE JUGES PAR PATINEUR

| Symbole | Signification | Explications |
|-------------|--|--|
| < | = Réduire d'1 niveau, Indique une interruption de 4 battements ou moins dans l'Élément de Danse Imposée | Si l'Élément de Danse Imposée est interrompu de 4 battements ou moins – les Points-Clés sont appelés comme identifiés et le niveau sera réduit de 1. Cela est reporté sur la feuille de détails des juges par patineur avec le symbole « < » pour indiquer une interruption de moins de 4 battements. Exemple : Yes, Yes, Yes, Yes Niveau 4 devient Niveau 3 |
| << | = Réduire de 2 niveaux - Indique une interruption de plus de 4 battements mais 75 % des pas sont exécutés dans l'Élément de Danse Imposée | Si l'Élément de Danse Imposée est interrompu de plus de 4 battements mais que 75 % des pas sont effectués par les 2 partenaires – les Points-Clés sont appelés comme identifiés et le niveau sera réduit de 2. Cela est reporté sur la feuille de détails des juges par patineur avec le symbole « << » pour indiquer une interruption de plus de 4 battements. Exemple : Yes, Yes, Yes, Yes Niveau 4 devient Niveau 2 |
| ! | = No level - Indique une interruption de plus de 25 % de l'Élément de Danse Imposée | Si un couple effectue moins de 75 % de l'Élément de Danse Imposée, le Spécialiste Technique appelle les Points-Clés comme exécutés (Yes, No, Yes, Timing), identifie l'Élément de Danse Imposée "NO Level" en ajoutant "attention". |
| S | = Réduire d'1 niveau - Indique une séparation ou une perte de position pendant la Pst, TTF, SyTw = Réduire d'1 niveau – être en contact/se toucher, être en position pendant la Série de Twizzles Séquentiels | Si un couple se sépare/a une perte de Position pendant Type de Séquence de Pas de Danse Imposée, l'Élément de Danse Imposée Tea-Time Foxtrot, les Twizzles synchronisés (Danse Libre) ou si les partenaires sont en contact/se touchent, sont en position pendant la Série de Twizzles Séquentiels, le niveau sera réduit d'1 niveau (pour chaque partenaire pour PST, SyTw, PDE TTF). |
| > | = 1 point de déduction pour Porté trop long | Si la durée d'un Porté de Danse dépasse le temps permis, le JA applique une déduction d'un point – la durée du Porté est confirmée électroniquement par le JA. |
| <u>ExEl</u> | = 1 point de déduction pour Extra Element | Si un/des Porté(s) ou une Pirouette(s) est incluse dans une Séquence de Pas (ex : RoLi+ExEl, Sp+ExEl) une déduction de -1 s'applique |
| * | = 1 point de déduction pour Élément additionnel Non conforme aux exigences | Si un/des Élément(s) Additionnel(s) non conforme(s) aux exigences -de la Rhythm Dance ou au programme « Bien équilibré » de la DL est/sont inclus, une déduction de 1.0 s'appliquera. |
| <u>F</u> | = <u>Chute dans l'Élément</u> | <u>S'il y a une/des Chute(s) dans un Élément, cela est identifié par le Spécialiste Technique comme une Chute dans l'Élément et le Data pousse le bouton « Chute dans Élément »</u> |

7. Danses Imposées et Éléments de Danse imposée pour 2019/2020

Incluant le % des pas de la Danse Imposée ou des Éléments de DI

| Catégorie | Danse | | Durée en sec. par Séq/section | Sections ou Séquences requises | Nombre de Pas par Séquence ou Section | N° des Pas | | | | |
|---------------------|------------------|-----------------|--|--|--|------------|-----|-----|-----|-----|
| | | | | | | 10% | 25% | 50% | 75% | 90% |
| Basic Novice | Fourteen Step | 112 bpm | 10.5 – 10.9 | 4 Sequences | 14 | 1 | 4 | 7 | 11 | 13 |
| | Willow Waltz | 135 bpm | 23.1 – 23.8 | 2 Sequences | 22 | 2 | 6 | 11 | 17 | 20 |
| | Tango Canasta | 108 bpm | 15.8-16.5 | 3 Sequences | 14 | 1 | 4 | 7 | 11 | 13 |
| Intermediate Novice | Foxtrot | 100 bpm | 16.5-17.10 | 4 Sequences | 14 | 1 | 4 | 7 | 11 | 13 |
| | European Waltz | 135 bpm | 23.6-24.4 | 2 Sequences | 18 | 2 | 5 | 9 | 14 | 16 |
| | Fourteen Step | 112 bpm | 10.5 – 10.9 | 4 Sequences | 14 | 1 | 4 | 7 | 11 | 13 |
| | Tango | 108 bpm | 28.4 – 29.4 | 2 Sequences | 22 | 2 | 6 | 11 | 17 | 20 |
| Advanced Novice | Starlight Waltz | 174 bpm | 34.8-35.6 | 2 Sequences | 32 | 3 | 8 | 16 | 24 | 29 |
| | Quickstep | 112 bpm | 14.7-15.3 | 4 Sequences | 18 | 2 | 5 | 9 | 14 | 16 |
| Junior | Tea-Time Foxtrot | 108 bpm ±2 bpm | Duration for one sequence is 56.7 secs up to 58.9 secs | Section One (1TTF): Steps 1-31 Section Two (2TTF): Steps 32-54 Lady; 32-54a Man | 31/35 = average 33 23/25 = average 24 | 3 | 8 | 16 | 25 | 30 |
| | | | | | | 2 | 6 | 12 | 18 | 22 |
| Senior | Finnstep | 104 bpm ± 2 bpm | Duration for one section is 20.3 secs to 21.2 secs | Section One (1FS): Steps 1-33 | 33/37 = average 35 | 3 | 9 | 17 | 26 | 31 |

III. CORRECTIONS DE LA COMMUNICATION 2239

3.1. Rythmes

La Règle 709, paragraphe 1.a) prévoit que la(les) rythme(s) et/ou le(s) thème(s) sont sélectionnés annuellement par le Comité Technique de Danse sur Glace pour la saison. Pour la saison 2019/20, les rythmes suivants ont été sélectionnés.

Junior et Sénior : Musique de comédies musicales et/ou opérettes : TOUTE musique sélectionnée doit être reconnue comme l'un des rythmes suivants : Quickstep, Blues, Marche, Polka, Foxtrot, Swing, Charleston, Valse. Le nombre de rythmes n'est pas restreint. La musique sélectionnée peut être de la même comédie musicale et/ou opérette ou de différentes comédies musicales et/ou opérettes.

Remarques :

- Comédie musicale et/ou Opérette – Peut être une pièce (de théâtre) ou un film dans laquelle/lequel la musique, le chant et/ou la danse joue une part prépondérante pour « raconter une histoire ». Les Juke Box musicaux sont autorisés (Ex : Mamma Mia, Jersey Boys)
- Les musiques à partir de bandes sonores de films qui ne sont pas des comédies musicales telles que Mr and Mrs. Smith, A star is born ou une bande sonore de Star Wars, James Bond sont des « compilations de musique/chansons/pistes » et non une « comédie musicale »

Remarque :

- Lors de la soumission de l'Information sur la musique, les couples doivent inclure le(s) titre(s) de la/des comédie(s) musicale(s)/Opérette et les rythmes sélectionnés pour la Rhythm Dance.

Junior:

L'Élément de Danse Imposée, Tea Time Foxtrot, doit être patiné sur le rythme du Foxtrot et dans le style du Foxtrot. Le Tempo tout au long de l'Élément de Danse Imposée doit être constant et respecter le Tempo requis de la Danse Imposée : 27 mesures de quatre battements par minute (108 battements par minute) plus ou moins 2 battements par minute.

Remarque : Pour le Tea-Time Foxtrot et le rythme/tempo requis du Foxtrot (108 bpm), Les sélections de musique de Ballroom dans le style du Foxtrot sont autorisées même quand elles ne proviennent pas d'une comédie musicale et/ou d'opérette.

Sénior:

L'Élément de Danse Imposée, FinnStep, doit être patiné sur le rythme du Quickstep, Charleston ou Swing, dans le style du rythme choisi. Le Tempo tout au long de l'Élément de Danse Imposée doit être constant et respecter le Tempo requis de la Danse Imposée : 52 mesures de deux battements par minute (104 battements par minute) plus ou moins 2 battements par minute.

Le Type de Séquence de Pas de Danse Imposée (PSt) doit être patiné sur le même Rythme que celui sélectionné pour l'Élément de Danse Imposée (Finnstep). L'air choisi peut être le même que pour le Finnstep ou un air différent mais doit avoir le même tempo. Le Tempo tout au long du Finnstep et de la PSt doit être constant et respecter le Tempo requis.

Caractéristiques:

- La description, le graphique et le diagramme de la Danse Imposée Tea-Time Foxtrot sont inclus dans la Communication ISU [2241](#) (révisée).
- La description, le graphique et le diagramme de la Danse Imposée Finnstep sont inclus dans la Communication ISU 1947.

3.2 RHYTHM DANCE – Éléments Requis 2019/2020 – Junior/Séniors

Clarification sur les positions/le contact pour la Rhythm Dance Junior Tea-Time Foxtrot

| | |
|---|---|
| <p>Rhythm Dance Junior</p> <p>Éléments de Danse Imposée</p> | <ul style="list-style-type: none"> Deux (2) Sections de Tea-Time Foxtrot (108 battements par minute +/- 2 battements par minute) et patinés sur le rythme du Foxtrot 1TTF : Section 1 Pas #1-31 2TTF : Section 2 Pas #32-54 (Section 1 suivie de Section 2 avec le pas #1 patiné face aux juges du côté des juges) Remarques : Variation de la Position Foxtrot est permise - Positions prescrites dans les Twizzles peuvent être différentes aussi longtemps que le contact entre les partenaires est maintenu. <u>Les partenaires doivent rester en contact/position/se toucher tout le temps, même pendant les changements de Positions et pendant les Twizzles</u> |
|---|---|

Amendements aux éléments non permis dans le Type de Séquence de Pas de Danse Imposée (Pst), (Style B)

| | |
|---|--|
| <p>Rhythm Dance Séniors</p> <p>Type de Séquence de Pas de Danse Imposée (PSt)</p> | <ul style="list-style-type: none"> Un (1) Type de Séquence de Pas de Danse Imposée (Pst), (Style B) : Non permis : Arrêts (sauf au début de la Pst), Rétrogressions et boucles - position main à main – non permise avec bras complètement tendus Pst est évaluée en une seule unité en additionnant les Valeurs de Base du niveau de la Femme et du niveau de l'Homme et en appliquant ensuite le <u>GOE</u>. |
|---|--|

3.4 POINTS-CLES ET CARACTERISTIQUES DES POINTS-CLES POUR LES ELEMENTS DE DANSE IMPOSEE SAISON 2019/20

Tea-Time Foxtrot : Points-Clés révisés

| Élément de Danse Imposée (1TTF) Pas # 1-31 | Point-Clé 1 Femme Pas 1-3, 9-11 (Dvd-T-Hrd), (xv (croisé avant) DHrd cwo en large, Dvg, Dvd-tw2) | Point-Clé 2 Homme Pas 1, 9-10 (Dvd-T-Hrd) (xv (croisé avant) DHrd cwo en large, Dvg | Point-Clé 3 Femme Pas 27 (crl-Hvd*-Rb) | Point-Clé 4 Homme Pas 27 (crl-Hvd*-Rb) |
|---|---|--|--|--|
| Caractéristiques du Point-Clé | 1. Carres Correctes 2. Retournement correct | 1. Carres Correctes 2. Retournement Correct | 1. Carres Correctes** 2. Retournement Correct 3. Cross Roll Correct* | 1. Carres Correctes** 2. Retournement Correct 3. Cross Roll Correct* |
| Élément de Danse Imposée (2TTF) Pas # 32-54 | Point-Clé 1 Femme Pas 40-41 (Dvd-co-T-mkf, Hvg) | Point-Clé 2 Homme Pas 40-41 (Dvd-co-T-mkf, Hvg) | Point-Clé 3 Femme Pas 44 (Hvd-Br) | Point-Clé 4 Homme Pas 44-46 (Hvd-Br, Hrg, xv (croisé avant) – DHrd-tw2) |
| Caractéristiques du Point-Clé | 1. Carres Correctes 2. Retournement correct | 1. Carres Correctes 2. Retournement correct | <ul style="list-style-type: none"> Carres Correctes Retournement Correct | 1. Carres Correctes 2. Retournement Correct |

Le premier Pas de la danse débute sur le 1^{er} temps de la phrase musicale.

* Cross roll (Avant/Arrière) – Définition/ description : action de roulis de la jambe libre qui passe de manière continue le pied porteur pour tracer le lobe en dehors suivant. Le transfert du poids du corps d'un lobe en dehors à l'autre en dehors doit engendrer au même moment un mouvement de roulis.

** Concernant les cross rolls, le pied libre passe la lame/pied porteur et est placé sur la glace devant/derrière le pied/lame porteur. La carre en dehors n'est pas exigée lorsque le nouveau lame/pied porteur se pose sur la glace.

III. PARTIE DES DIRECTIVES TECHNIQUES POUR LA RHYTHM DANCE SAISON 2020/21

1. Rythmes: La Règle 709, paragraphe 1.a) prévoit que les rythme(s) et/ou thème(s) sont sélectionnés annuellement par le Comité de Danse sur Glace ISU pour la saison. Pour la saison 2020/21, les rythmes suivants ont été sélectionnés.

Junior et Sénior: Folk

Sénior: Éléments de Danse Imposée ; Valse Ravensburger

Junior: Éléments de Danse Imposée ; Valse Westminster

2. Directives et modifications : seront publiées dans une Communication ultérieure.

3. Éléments Requis: seront publiés dans une Communication ultérieure.

La Règle 708 paragraphe 1 s'applique avec la modification suivante pour la 1ère phrase du sous-paragraphe d): Timing – Les Éléments de Danse Imposées doivent être patinés dans le strict respect du timing de la musique avec le début du 1^{er} Pas de chaque Élément de Danse Imposée sur le battement 1 de la phrase musicale.