



Commission Sportive Nationale de Danse sur Glace

Communication n° 306

Directives Techniques à validité constante effectives au 1 juillet 2021.

ANNULE ET REMPLACE LA COMMUNICATION N°295

1. à 7. - DIRECTIVES TECHNIQUES POUR LES DANSES IMPOSEES

- 1. NOTATION DES DANSES IMPOSEES SANS POINT CLE**
Cf. page [3](#)
- 2. ECHELLE DES VALEURS UTILISEE POUR LES DANSES IMPOSEES NON REPERTORIEES PAR L'ISU (SANS POINT CLE)**
Cf. page [4](#)
- 3. ECHELLE DES VALEURS UTILISEE POUR LES DANSES IMPOSEES REPERTORIEES PAR L'ISU (AVEC ET SANS POINTS CLES)**
Cf. page [4](#)
- 4. GUIDE DE NOTATION POUR LES NOTES D'EXECUTION DES SECTIONS/SEQUENCES EN DANSES IMPOSEES COUPLE NON ISU**
Cf. page [5](#)
- 5. GUIDE DE NOTATION POUR LES NOTES D'EXECUTION DES SECTIONS/SEQUENCES EN DANSES IMPOSEES SOLO**
Cf. page [6](#)
- 6. GUIDE DE NOTATION POUR LES COMPOSANTES DE PROGRAMME EN DANSES IMPOSEES COUPLE NON ISU**
Cf. page [7](#)
- 7. GUIDE DE NOTATION POUR LES COMPOSANTES DE PROGRAMME EN DANSES IMPOSEES SOLO**
Cf. pages [8 à 10](#)

8. à 17. - DIRECTIVES TECHNIQUES POUR LA DANSE LIBRE ET LA DANSE D'INTERPRETATION

- 8. ECHELLE DES VALEURS DES ELEMENTS REQUIS EN DANSE LIBRE COUPLE NON ISU**
Cf. page [11](#)
- 9. ECHELLE DES VALEURS DES ELEMENTS REQUIS EN DANSE LIBRE SOLO ET EN DANSE D'INTERPRETATION SOLO**
Cf. pages [11 à 13](#)
- 10. ELEMENTS REQUIS POUR LA DANSE D'INTERPRETATION SOLO**
Cf. page [14](#)
- 11. DESCRIPTION DES NIVEAUX DE DIFFICULTE EN DANSE LIBRE COUPLE NON ISU**
Cf. pages [15 à 20](#)
 - 11.1 Pirouette
 - 11.2 Séquences de Pas
 - 11.3 Pose Synchronisée
 - 11.4 Twizzles Synchronisés
- 12. DESCRIPTION DES NIVEAUX DE DIFFICULTE EN DANSE LIBRE SOLO ET EN DANSE D'INTERPRETATION SOLO**
Cf. pages [21 à 39](#)
 - 12.1 Pirouette Solo
 - 12.2 Pirouette Combinée Solo
 - 12.3 Série de Twizzles Solo
 - **12.4 Séquences de Pas Solo**
 - **12.5 Séquence de Pas Solo sur 1 Pied**
 - 12.6 Pose
 - 12.7 Pose Combinée

- 12.8 Attitude
- 12.9 Attitude Combinée
- 12.10 Mouvement Chorégraphique Glissé

13. GUIDE DE NOTATION POUR LES NOTES D'EXECUTION DES ÉLÉMENTS REQUIS EN DANSE LIBRE COUPLE NON ISU

Cf. page [40](#)

14. GUIDE DE NOTATION POUR LES NOTES D'EXECUTION DES ÉLÉMENTS REQUIS EN DANSE D'INTERPRETATION ET EN DANSE LIBRE SOLO

Cf. pages [41](#)

15. GUIDE DE NOTATION POUR LES COMPOSANTES DE PROGRAMME EN DANSE LIBRE COUPLE NON ISU

Cf. page [42](#)

16. GUIDE DE NOTATION POUR LES COMPOSANTES DE PROGRAMME EN DANSE D'INTERPRETATION ET EN DANSE LIBRE SOLO

Cf. pages [43 à 46](#)

Annexes – Fiches techniques synthétiques des déductions (Couples non ISU, Solos)

Cf. pages [47 à 49](#)

1. NOTATION DES DANSES IMPOSEES SANS POINT CLE

Pour toutes les Danses Imposées sans Point-Clé (Solo ou Couple), le Juge-Arbitre attribuera, à chaque séquence ou section, le niveau correspondant parmi :

- **Niveau de Base** = au moins 50% de la Séq/Section est exécutée par le patineur / les 2 partenaires
- **Niveau 1** = au moins 75% de la Séq/Section est exécutée par le patineur / les 2 partenaires

	+ ou - 2 bpm	sections	Number of required steps				
	required BPM		100%	75%	50%	25%	10%
DANSE MINEURE	112		28	21	14	7	3
CANASTA TANGO	108		14	11	7	4	2
DANSE MAJEURE	100	section 1 - 1 à 19	19	15	10	5	2
		section 2 - 20 à 38	19	15	10	5	2
TEN FOX	100		19	15	10	5	2
VALSE WILLOW	135		22	17	11	6	3
TANGO FIESTA	108		16	12	8	4	2
SWING DANCE	96	section 1 - 1 à 15	15	11	8	4	2
		section 2 - 16 à 30	15	11	8	4	2
VALSE HOLLANDAISE	138		16	12	8	4	2
CHA CHA	100		16	12	8	4	2
HICKORY HOEDOWN	104		16	12	8	4	2
RHYTHM BLUES	88		16	12	8	4	2
PAS DE QUATORZE	112		14	11	7	4	2
FOXTROT	100		14	11	7	4	2
ROCKER FOXTROT	104		14	11	7	4	2
TEA TIME FOXTROT	108	section 1 - 1 à 31	31	24	16	8	4
		section 2 - 32 à 54	23	18	12	6	3
VALSE EUROPEENNE	135		18	14	9	5	2
VALSE AMERICAINE	198		16	12	8	4	2
VALSE WESTMINSTER	162	section 1 - 1 à 12	12	9	6	3	2
		section 2 - 13 à 22	10	8	5	3	1
VALSE VIENNOISE	156		24	18	12	6	3
VALSE AUTRICHIENNE	180	section 1 - 1 à 16	16	12	8	4	2
		section 2 - 17 à 36	20	15	10	5	2
VALSE STARLIGHT	174	section 1 - 1 à 17	17	13	9	5	2
		section 2 - 18 à 32	15	11	8	4	2
VALSE RAVENSBURGER	198	section 1 - 1 à 19	19	15	10	5	2
		section 2 - 20 à 41	22	17	11	6	3
VALSE D'OR	186	section 1 - 1 à 22	22	17	11	6	3
		section 2 - 23 à 47	25	19	13	7	3
KILIAN	116		14	11	7	4	2
YANKEE POLKA	120	section 1 - 1 à 25	25	19	13	7	3
		section 2 - 26 à 52	27	21	14	7	3
QUICKSTEP	112		18	14	9	5	2
FINNSTEP	104	section 1 - 1 à 33	33	25	17	9	4
		section 2 - 34 à 70	37	28	19	10	4
PASO DOBLE	112		28	21	14	7	3
RHUMBA	176		16	12	8	4	2
CHA CHA CONGELADO	116		38	29	19	10	4
SILVER SAMBA	108	section 1 - 1 à 27	27	21	14	7	3
		section 2 - 28 à 49	22	17	11	6	3
TANGO	108		22	17	11	6	3
TANGO ARGENTIN	96	section 1 - 1 à 18	18	14	9	5	2
		section 2 - 19 à 31	13	10	7	4	2
TANGO ROMANTICA	112	section 1 - 1 à 27	27	21	14	7	3
		section 2 - 28 à 49	22	17	11	6	3
BLUES	88		17	13	9	5	2
MIDNIGHT BLUES	88	section 1 - 1 à 13	13	10	7	4	2
		section 2 - 14 à 26	13	10	7	4	2

2. ECHELLE DES VALEURS UTILISEE POUR LES DANSES IMPOSEES NON REPERTORIEES PAR L'ISU (SANS POINT CLE)

DANSE MINEURE												
Séquences	Pas	GOE -5	GOE -4	GOE -3	GOE -2	GOE -1	Base Value	GOE +1	GOE +2	GOE +3	GOE +4	GOE +5
1ère Séquence Niveau Base	1 – 18	-2,5	-2	-1,5	-1	-0,5	3,33	0,5	1	1,5	2	2,5
1ère Séquence Niveau 1	1 – 18	-3,5	-2,8	-2,1	-1,4	-0,7	4,66	0,7	1,4	2,1	2,8	3,5
2ème Séquence Niveau Base	1 – 18	-2,5	-2	-1,5	-1	-0,5	3,33	0,5	1	1,5	2	2,5
2ème Séquence Niveau 1	1 – 18	-3,5	-2,8	-2,1	-1,4	-0,7	4,66	0,7	1,4	2,1	2,8	3,5
3ème Séquence Niveau Base	1 – 18	-2,5	-2	-1,5	-1	-0,5	3,33	0,5	1	1,5	2	2,5
3ème Séquence Niveau 1	1 – 18	-3,5	-2,8	-2,1	-1,4	-0,7	4,66	0,7	1,4	2,1	2,8	3,5
DANSE MAJEURE												
Sections	Pas	GOE -5	GOE -4	GOE -3	GOE -2	GOE -1	Base Value	GOE +1	GOE +2	GOE +3	GOE +4	GOE +5
1ère Séq 1ère Section Niv Base	1 – 19	-1,88	-1,5	-1,13	-0,75	-0,38	2,5	0,38	0,75	1,13	1,5	1,88
1ère Séq 1ère Section Niv 1	1 – 19	-2,63	-2,1	-1,58	-1,05	-0,53	3,5	0,53	1,05	1,58	2,1	2,63
1ère Séq 2ème Section Niv Base	20 - 38	-1,88	-1,5	-1,13	-0,75	-0,38	2,5	0,38	0,75	1,13	1,5	1,88
1ère Séq 2ème Section Niv 1	20 - 38	-2,63	-2,1	-1,58	-1,05	-0,53	3,5	0,53	1,05	1,58	2,1	2,63
2ème Séq 1ère Section Niv Base	1 – 19	-1,88	-1,5	-1,13	-0,75	-0,38	2,5	0,38	0,75	1,13	1,5	1,88
2ème Séq 1ère Section Niv 1	1 – 19	-2,63	-2,1	-1,58	-1,05	-0,53	3,5	0,53	1,05	1,58	2,1	2,63
2ème Séq 2ème Section Niv Base	20 - 38	-1,88	-1,5	-1,13	-0,75	-0,38	2,5	0,38	0,75	1,13	1,5	1,88
2ème Séq 2ème Section Niv 1	20 - 38	-2,63	-2,1	-1,58	-1,05	-0,53	3,5	0,53	1,05	1,58	2,1	2,63
TEN FOX												
Séquences	Pas	GOE -5	GOE -4	GOE -3	GOE -2	GOE -1	Base Value	GOE +1	GOE +2	GOE +3	GOE +4	GOE +5
1ère Séquence Niveau Base	1 – 19	-2,5	-2	-1,5	-1	-0,5	3,33	0,5	1	1,5	2	2,5
1ère Séquence Niveau 1	1 – 19	-3,5	-2,8	-2,1	-1,4	-0,7	4,66	0,7	1,4	2,1	2,8	3,5
2ème Séquence Niveau Base	1 – 19	-2,5	-2	-1,5	-1	-0,5	3,33	0,5	1	1,5	2	2,5
2ème Séquence Niveau 1	1 – 19	-3,5	-2,8	-2,1	-1,4	-0,7	4,66	0,7	1,4	2,1	2,8	3,5
3ème Séquence Niveau Base	1 – 19	-2,5	-2	-1,5	-1	-0,5	3,33	0,5	1	1,5	2	2,5
3ème Séquence Niveau 1	1 – 19	-3,5	-2,8	-2,1	-1,4	-0,7	4,66	0,7	1,4	2,1	2,8	3,5
CHA CHA												
Séquences	Pas	GOE -5	GOE -4	GOE -3	GOE -2	GOE -1	Base Value	GOE +1	GOE +2	GOE +3	GOE +4	GOE +5
1ère Séquence Niveau Base	1 – 14	-2,5	-2	-1,5	-1	-0,5	3,33	0,5	1	1,5	2	2,5
1ère Séquence Niveau 1	1 – 14	-3,5	-2,8	-2,1	-1,4	-0,7	4,66	0,7	1,4	2,1	2,8	3,5
2ème Séquence Niveau Base	1 – 14	-2,5	-2	-1,5	-1	-0,5	3,33	0,5	1	1,5	2	2,5
2ème Séquence Niveau 1	1 – 14	-3,5	-2,8	-2,1	-1,4	-0,7	4,66	0,7	1,4	2,1	2,8	3,5
3ème Séquence Niveau Base	1 – 14	-2,5	-2	-1,5	-1	-0,5	3,33	0,5	1	1,5	2	2,5
3ème Séquence Niveau 1	1 – 14	-3,5	-2,8	-2,1	-1,4	-0,7	4,66	0,7	1,4	2,1	2,8	3,5
HICKORY HOEDOWN												
Séquences	Pas	GOE -5	GOE -4	GOE -3	GOE -2	GOE -1	Base Value	GOE +1	GOE +2	GOE +3	GOE +4	GOE +5
1ère Séquence Niveau Base	1 – 23	-2,5	-2	-1,5	-1	-0,5	3,33	0,5	1	1,5	2	2,5
1ère Séquence Niveau 1	1 – 23	-3,5	-2,8	-2,1	-1,4	-0,7	4,66	0,7	1,4	2,1	2,8	3,5
2ème Séquence Niveau Base	1 – 23	-2,5	-2	-1,5	-1	-0,5	3,33	0,5	1	1,5	2	2,5
2ème Séquence Niveau 1	1 – 23	-3,5	-2,8	-2,1	-1,4	-0,7	4,66	0,7	1,4	2,1	2,8	3,5
3ème Séquence Niveau Base	1 – 23	-2,5	-2	-1,5	-1	-0,5	3,33	0,5	1	1,5	2	2,5
3ème Séquence Niveau 1	1 – 23	-3,5	-2,8	-2,1	-1,4	-0,7	4,66	0,7	1,4	2,1	2,8	3,5

3. ECHELLE DES VALEURS UTILISEE POUR LES DANSES IMPOSEES REPERTORIEES PAR L'ISU (AVEC ET SANS POINTS CLES)

Se référer à la Communication ISU n°2256 - Echelles des valeurs effectives au 01/07/2019 comme suit :

- Pour les Couples Advanced Novice et Intermediate Novice (Minimes) : se référer au §1 (dances imposées avec Points-Clés).
- Pour les Couples non ISU (Poussins, Avenir), les Couples Basic Novice (Benjamins), les Solos et les Adultes : se référer au §2 (dances imposées sans Point-Clé).

4. GUIDE DE NOTATION POUR LES NOTES D'EXECUTION (GOE) DES SECTIONS/SEQUENCES EN DANSES IMPOSEES COUPLE NON ISU

Le guide de notation est identique à celui applicable aux Couples ISU.

NOTE D'EXECUTION des DANSES IMPOSEES													
	GOE -5	GOE -4	GOE-3	GOE -2	GOE -1	0	GOE +1	GOE +2	GOE +3	GOE +4	GOE +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 caractéristiqu es négatives	5 - 6 caractéristiques négatives	3 - 4 caractéristiques négatives	1 - 2 caractéristiques négatives								
CARACTERISTIQUES NEGATIVES / ERREURS – tout GOE						CARACTERISTIQUES POSITIVES							
1. Pour chaque trébuchement						2	1. Bonne qualité – carres / Pas / Retournements corrects, sûrs et nets						2
2. Pour chaque perte d'équilibre						1	2. Carres profondes						2
3. L'élément ne reflète pas le caractère et le style du rythme choisi						1	3. Stable et sans effort						2
4. Qualité pauvre et/ou Laborieux et/ou sans contrôle et/ou erreurs mineures et/ou majeure(s)						1 - 3	4. Reflète le caractère et le style du rythme choisi						1
5. Manque de glisse et de fluidité (mouvements à travers la glace)						1	5. Lignes du corps et Tenue élégantes pour les 2 partenaires.						1
6 Positions incorrectes et/ou sans contrôle et/ou espace variable entre les partenaires						1	6. Glisse et fluidité maintenues (mouvements à travers la glace)						2
7. Manque d'unisson						1	7. Positions précises et conformes et peu d'espace entre les partenaires						1
8. Schéma incorrect						1	8. Unisson et Harmonie tout au long de l'Elément						2
9. Non commencé sur le battement prescrit (pour chaque Section/Séquence)						1	9. Utilisation maximale de la couverture de la piste avec un schéma correct						1
10. Pas/Retournements faux (ex : Mohawk à la place de Choctaw)						1	10.Timing précis à 100 %						2
AJUSTEMENTS DES CRITERES – Pas plus de													
	GOE -5	GOE -4	GOE-3	GOE -2	GOE -1	0	GOE +1	GOE +2	GOE +3	GOE +4	GOE +5		
Nombre de pas qui sont tenus sur le nombre de battements requis (1)	Moins de 75% des pas sont tenus sur le nombre de battements requis (par l'un ou les 2 partenaires)					Au moins 75% des Pas/Carres sont tenus sur le nombre de battements requis (par les 2 partenaires)		Au moins 90% des Pas/Carres sont tenus sur le nombre de battements requis (par les 2 partenaires)		100% des Pas/Carres sont tenus sur le nombre de battements requis (par les 2 partenaires)			
CHUTE/ TREBUCHEMENT/ 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 d'1/4 de l'Elément manquant	Perte d'équilibre (pas plus de deux) ou Trébuchement de l'un des partenaires (réduire conformément au tableau)				Aucun			

5. GUIDE DE NOTATION POUR LES NOTES D'EXECUTION (GOE) DES SECTIONS/SEQUENCES DES DANSES IMPOSEES SOLO

NOTE D'EXECUTION des DANSES IMPOSEES													
	GOE -5	GOE -4	GOE-3	GOE -2	GOE -1	0	GOE +1	GOE +2	GOE +3	GOE +4	GOE +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 – tout GOE						CARACTERISTIQUES POSITIVES							
1. Pour chaque trébuchement						2	1. Bonne qualité – carres / Pas / Retournements corrects, sûrs et nets						2
2. Pour chaque perte d'équilibre						1	2. Carres profondes						2
3. L'élément ne reflète pas le caractère et le style du rythme choisi						1	3. Stable et sans effort						2
4. Qualité pauvre et/ou Laborieux et/ou sans contrôle et/ou erreurs mineures et/ou majeure(s)						1 - 3	4. Reflète le caractère et le style du rythme choisi						1
5. Manque de glisse (mouvements à travers la glace)						1	5. Glisse et fluidité maintenues tout au long de l'Élément (mouvements à travers la glace)						2
6 Tenue du haut du corps incorrecte et/ou Placement du bassin incorrect						2 - 4	6. Lignes du corps et tenue élégantes						1 - 2
7. Pas/Retournements faux (ex : Mohawk à la place de Choctaw)						1	7. Placement du bassin correct						2
8. Schéma/Placement incorrect						1	8. Timing précis à 100 %						2
9. Non commencé sur le battement prescrit (pour chaque Section/Séquence)						1	9. Utilisation maximale de la couverture de la piste avec un schéma correct						1
10. Coupure de l'axe longitudinal si non permise						1							
AJUSTEMENTS DES CRITERES – Pas plus de													
	GOE -5	GOE -4	GOE-3	GOE -2	GOE -1	0	GOE +1	GOE +2	GOE +3	GOE +4	GOE +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					Au moins 75% des Pas/Carres sont tenus sur le nombre de battements requis		Au moins 90% des Pas/Carres sont tenus sur le nombre de battements requis		100% des Pas/Carres sont tenus sur le nombre de battements requis			
CHUTE/ TREBUCEMENT/ PERTE D'EQUILIBRE	Chute avec des erreurs majeures	Chute dans l'Élément OU beaucoup d'erreurs	Chute au début de l'Élément	Chute à la fin de l'Élément ou chute brève (haut/bas) dans l'Élément	Trébuchement	Perte d'équilibre (pas plus de deux)				Aucun			

6. GUIDE DE NOTATION DES COMPOSANTES DE PROGRAMME EN DANSES IMPOSEES COUPLE NON ISU

Le Guide de notation pour les Composantes en Danse Imposée Couples Non ISU est le même que celui utilisé pour la notation des Danses Imposées pour les Couples ISU (cf. Communication ISU n°2257 diffusée et traduite sur le site de la CSNDG).

Ajustements :

- les déductions pour perte d'équilibre, trébuchement(s) et chute(s) dans les Sections des Danses Imposées sont appliquées sur les Notes d'Exécution par les juges, mais quelques Composantes voire tous doivent être réduites si une chute/interruption (ou plusieurs) affecte(nt) une partie ou le reste de la Danse Imposée ;
- une expression incorrecte du rythme imposé par le couple/duo doit faire l'objet d'une réduction par les juges de la composante «Interprétation» ;
- la déduction pour Chute appliquée par le Panel Technique s'élève à 0,5 par chute pour un partenaire et 1,0 par Chute pour les deux partenaires.

**7. GUIDE DE NOTATION DES COMPOSANTES DE PROGRAMME (NOTES DE 0 A 10) EN DANSES IMPOSEES POUR LES SOLOS
(GUIDE ENTIEREMENT REVU SUITE MODIFICATIONS ISU)**

Échelle de Notes	CARACTERISTIQUES DE LA QUALITE DE PATINAGE	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 et des retournements - aptitude parfaite à tourner dans les deux sens - vitesse considérable et puissance - qualité de patinage exceptionnelle 	<ul style="list-style-type: none"> - style élégant/sophistiqué - ligne du corps et des jambes raffinées - pouvoir de subjugation - pouvoir de projection exceptionnelle 	<ul style="list-style-type: none"> - grande variété de mouvements inspirés et gestuelle venant du "coeur" - patineur reste "intérieurement lui-même" ou "dans le caractère" pendant toute la danse - utilisation des nuances de la musique - aptitude exceptionnelle à s'exprimer pour refléter le caractère du rythme 	<ul style="list-style-type: none"> - timing : 100% correct - timing du travail de pied fantastique - sur le temps fort : 100% - tous les mouvements du corps synchronisés avec le rythme
<p>9.75 – 9.0</p> <p>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 et des retournements - aptitude parfaite à tourner dans les deux sens - vitesse considérable et puissance - qualité de patinage exceptionnelle 	<ul style="list-style-type: none"> - style élégant/sophistiqué - ligne du corps et des jambes raffinées - pouvoir de subjugation - pouvoir de projection exceptionnelle 	<ul style="list-style-type: none"> - grande variété de mouvements inspirés et gestuelle venant du "coeur" - patineur reste "intérieurement lui-même" ou "dans le caractère" pendant toute la danse - utilisation des nuances de la musique - aptitude exceptionnelle à s'exprimer pour refléter le caractère du rythme 	<ul style="list-style-type: none"> - timing : 100% correct - timing du travail de pied fantastique - sur le temps fort : 100% - tous les mouvements du corps synchronisés avec le rythme
<p>8.75 – 8</p> <p>TRES BIEN</p>	<ul style="list-style-type: none"> - flexion du genou profonde et souple et poussées puissantes - pas et retournements stylés, précis, nets - aisance dans les retournements dans les deux sens - large qualité de patinage 	<ul style="list-style-type: none"> - mouvements coordonnés et unisson excellent - tenue et ligne splendide - fort pouvoir de projection 	<ul style="list-style-type: none"> - coordination entre le patineur et la musique – motivation intérieure - très bonne diversité de mouvements et gestuelle intéressants - excellente aptitude à refléter 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</p> <p>BIEN</p>	<ul style="list-style-type: none"> - flexion du genou profonde et souple - pas et retournements nets et précis - vitesse raisonnable et poussées puissantes - belle qualité de patinage 	<ul style="list-style-type: none"> - très bonne tenue et ligne - bon pouvoir de projection la plupart du temps 	<ul style="list-style-type: none"> - patinage/musique intégrés – motivation variable - patineur en harmonie avec le caractère des rythmes pendant la majorité de la danse - reflète les nuances de la musique 	<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

Échelle de Notes	CARACTERISTIQUES DE LA QUALITE DE PATINAGE	CARACTERISTIQUES DE LA PERFORMANCE/EXECUTION	CARACTERISTIQUES DE L'INTERPRETATION	CARACTERISTIQUES DU TIMING
6.75 – 6.0 ASSEZ BIEN	<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 	<ul style="list-style-type: none"> - assez bonne ligne et tenue - capacité à projeter pendant 60% du temps 	<ul style="list-style-type: none"> - mouvements en rapport avec le caractère 60% du temps - reflète quelques nuances de la musique 	<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
5.75 – 5.0 MOYEN	<ul style="list-style-type: none"> - flexion du genou existante - certaine aptitude sur les pas et les retournements et à tourner dans les deux sens - vitesse et fluidité égales tout au long de la danse - qualité de patinage moyenne 	<ul style="list-style-type: none"> - tenue/ligne du corps et des jambes moyenne avec quelques ruptures - constance dans les lignes du corps et des jambes - pouvoir de projection variable mais le patineur a la capacité de projeter 	<ul style="list-style-type: none"> - mouvements motivés - accents/nuances moyennes - expression des rythmes et utilisation des accents/nuances moyennes - rapport émotionnel à la musique moyen 	<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 de la musique
4.75 – 4.0 PASSABLE	<ul style="list-style-type: none"> - action du genou variable - aptitude sur les pas et retournements moyenne - vitesse et fluidité constantes pendant 40% du temps 	<ul style="list-style-type: none"> - tenue et ligne variable, souvent constante et plaisante - lignes du corps et des jambes correctes - projette seulement pendant 40% du temps 	<ul style="list-style-type: none"> - expression correcte du rythme - quelques mouvements motivés 	<ul style="list-style-type: none"> - timing au moins correct à 40 % - quelques petites erreurs mineures mais la plupart du temps en mesure - 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 	<ul style="list-style-type: none"> - lignes du corps et des jambes et tenue variables même si parfois acceptables - le patineur projette pendant 30% du temps 	<ul style="list-style-type: none"> - quelques usages appropriés du rythme, expression passable, entre puis sort du caractère - quelques mouvement motivés 	<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 de pointes plus de 20% du temps ou patinage en large - aisance que sur des retournements simples - qualité de patinage variable mais plutôt mauvaise 	<ul style="list-style-type: none"> - lignes du corps et des jambes et tenue et extensions mauvaises - projection limitée – prudente 	<ul style="list-style-type: none"> - quelques pas sont en musique mais n'expriment pas le rythme - utilisation des accents et des nuances pauvre 	<ul style="list-style-type: none"> - timing correct à moins de 20% - ou sur le temps fort : seulement 20% - majorité des mouvements hors mesure

Échelle de Notes	CARACTERISTIQUES DE LA QUALITE DE PATINAGE	CARACTERISTIQUES DE LA PERFORMANCE/EXECUTION	CARACTERISTIQUES DE L'INTERPRETATION	CARACTERISTIQUES DU TIMING
1.75 – 1.0 TRES MAUVAIS	- lent, vitesse réduite - poussées de pointes fréquentes ou patinage en large - mauvaises poussées d'un côté - très mauvaise qualité de patinage	- très mauvaises lignes du corps et jambes/tenué/extensions - pouvoir de projection très limité	- mouvements sans corrélation avec le rythme/caractère de la musique - peu d'attention portée aux nuances	- timing correct à moins de 20% - ou sur le temps fort : moins de 20% - majorité de la danse hors mesure - timing des mouvements du corps mal contrôlé
0.75 – 0.25 EXTREMEMENT MAUVAIS	- manque d'équilibre - se bagarre avec les pas et les retournements - manque de vitesse et de fluidité - qualité de patinage extrêmement pauvre	- lignes du corps et des jambes/tenué/extensions très mauvaises - manque de pouvoir de projection laborieux	- gestuelle isolée et apparemment aléatoire sans corrélation avec le caractère / nuances / accents de la musique	- entièrement hors mesure - pas sur le temps fort du tout

Ajustements :

- Les déductions pour perte d'équilibre, trébuchement(s) et chute(s) dans les Sections sont appliquées sur les notes d'exécution par les Juges, mais quelques Composantes voire toutes peuvent être réduites si une chute/interruption (ou plusieurs) affecte(nt) le reste de la danse ou une partie de la danse.
- Une expression incorrecte du rythme imposé par le patineur doit faire l'objet d'une réduction par les juges de la composante « Interprétation ».
- Pour les Danses Imposées Solo Lame à Cadet, la déduction pour Chute appliquée par le Panel Technique s'élève à 0,5 par Chute.
- Pour les Danses Imposées Solo Junior et Sénior, la déduction pour Chute appliquée par le Panel Technique s'élève à 1,0 par Chute.

8. ÉCHELLE DES VALEURS DES ÉLÉMENTS REQUIS EN DANSE LIBRE COUPLE NON ISU

Pirouette	GOE -5	GOE -4	GOE -3	GOE -2	GOE -1	BASE VALUE	GOE +1	GOE +2	GOE +3	GOE +4	GOE +5
Pir1	-1,88	-1,50	-1,13	-0,75	-0,38	2,50	0,38	0,75	1,13	1,50	1,88
Pir2	-2,25	-1,80	-1,35	-0,90	-0,45	3,00	0,45	0,90	1,35	1,80	2,25
Pir3	-2,63	-2,10	-1,58	-1,05	-0,53	3,50	0,53	1,05	1,58	2,10	2,63

Twizzles Synchronisés	GOE -5	GOE -4	GOE -3	GOE -2	GOE -1	BASE VALUE	GOE +1	GOE +2	GOE +3	GOE +4	GOE +5
TwS1	-1,50	-1,20	-0,90	-0,60	-0,30	2,00	0,30	0,60	0,90	1,20	1,50
TwS2	-1,80	-1,50	-1,13	-0,75	-0,38	2,50	0,38	0,75	1,13	1,50	1,88
TwS3	-2,25	-1,80	-1,35	-0,90	-0,45	3,00	0,45	0,90	1,35	1,80	2,25

Séquence de pas sans se Toucher	GOE -5	GOE -4	GOE -3	GOE -2	GOE -1	BASE VALUE	GOE +1	GOE +2	GOE +3	GOE +4	GOE +5
SqPMeSSTB	-2,25	-1,80	-1,35	-0,90	-0,45	2,00	0,45	0,90	1,35	1,80	2,25
SqPMeSST1	-2,63	-2,10	-1,58	-1,05	-0,53	2,50	0,53	1,05	1,58	2,10	2,63
SqPMeSST2	-3,00	-2,40	-1,80	-1,20	-0,60	3,00	0,60	1,20	1,80	2,40	3,00
SqPDiSSTB	-2,25	-1,80	-1,35	-0,90	-0,45	2,00	0,45	0,90	1,35	1,80	2,25
SqPDiSST1	-2,63	-2,10	-1,58	-1,05	-0,53	2,50	0,53	1,05	1,58	2,10	2,63
SqPDiSST2	-3,00	-2,40	-1,80	-1,20	-0,60	3,00	0,60	1,20	1,80	2,40	3,00

Pose Synchronisée	GOE -5	GOE -4	GOE -3	GOE -2	GOE -1	BASE VALUE	GOE +1	GOE +2	GOE +3	GOE +4	GOE +5
PoSyn1	-1,13	-0,90	-0,68	-0,45	-0,23	1,50	0,23	0,45	0,68	0,90	1,13
PoSyn2	-1,50	-1,20	-0,90	-0,60	-0,30	2,00	0,30	0,60	0,90	1,20	1,50
PoSyn3	-1,88	-1,50	-1,13	-0,75	-0,38	2,50	0,38	0,75	1,13	1,50	1,88

9. ECHELLE DES VALEURS DES ÉLÉMENTS REQUIS EN DANSE LIBRE SOLO ET EN DANSE D'INTERPRÉTATION SOLO

Pirouette Solo	GOE -5	GOE -4	GOE -3	GOE -2	GOE -1	BASE VALUE	GOE +1	GOE +2	GOE +3	GOE +4	GOE +5
sPir1	-0,98	-0,78	-0,59	-0,39	-0,20	1,30	0,20	0,90	0,59	0,78	0,98
sPir2	-1,28	-1,02	-0,77	-0,51	-0,26	1,70	0,26	0,51	0,77	1,02	1,28
sPir3	-1,58	-1,26	-0,95	-0,63	-0,32	2,10	0,32	0,63	0,95	1,26	1,58
sPir4	-1,88	-1,50	-1,13	-0,75	-0,38	2,50	0,38	0,75	1,13	1,50	1,88

Pirouette Solo Combinée	GOE -5	GOE -4	GOE -3	GOE -2	GOE -1	BASE VALUE	GOE +1	GOE +2	GOE +3	GOE +4	GOE +5
sPirCo1	-1,13	-0,90	-0,68	-0,45	-0,23	1,50	0,23	0,45	0,68	0,90	1,13
sPirCo2	-1,50	-1,20	-0,90	-0,60	-0,30	2,00	0,30	0,60	0,90	1,20	1,50
sPirCo3	-1,88	-1,50	-1,13	-0,75	-0,38	2,50	0,38	0,75	1,13	1,50	1,88
sPirCo4	-2,25	-1,80	-1,35	-0,90	-0,45	3,00	0,45	0,90	1,35	1,80	2,25

Twizzles Solo	GOE -5	GOE -4	GOE -3	GOE -2	GOE -1	BASE VALUE	GOE +1	GOE +2	GOE +3	GOE +4	GOE +5
sSTwSB	-0,75	-0,60	-0,45	-0,30	-0,15	1,00	0,15	0,30	0,45	0,60	0,75
sSTwS1	-1,13	-0,90	-0,68	-0,45	-0,23	1,50	0,23	0,45	0,68	0,90	1,13
sSTwS2	-1,50	-1,20	-0,90	-0,60	-0,30	2,00	0,30	0,60	0,90	1,20	1,50
sSTwS3	-1,88	-1,50	-1,13	-0,75	-0,38	2,50	0,38	0,75	1,13	1,50	1,88
sSTwS4	-2,25	-1,80	-1,35	-0,90	-0,45	3,00	0,45	0,90	1,35	1,80	2,25

Séquence de pas Solo	GOE -5	GOE -4	GOE -3	GOE -2	GOE -1	BASE VALUE	GOE +1	GOE +2	GOE +3	GOE +4	GOE +5
sSqPCiB	-1,95	-1,56	-1,17	-0,78	-0,39	2,60	0,39	0,78	1,17	1,56	1,95
sSqPCi1	-2,70	-2,16	-1,62	-1,08	-0,54	3,60	0,54	1,08	1,62	2,16	2,70
sSqPCi2	-3,45	-2,76	-2,07	-1,38	-0,69	4,60	0,69	1,38	2,07	2,76	3,45
sSqPCi3	-4,20	-3,36	-2,52	-1,68	-0,84	5,60	0,84	1,68	2,52	3,36	4,20
sSqPCi4	-4,95	-3,96	-2,97	-1,98	-0,99	6,60	0,99	1,98	2,97	3,96	4,95
sSqPDiB	-1,95	-1,56	-1,17	-0,78	-0,39	2,60	0,39	0,78	1,17	1,56	1,95
sSqPDi1	-2,70	-2,16	-1,62	-1,08	-0,54	3,60	0,54	1,08	1,62	2,16	2,70
sSqPDi2	-3,45	-2,76	-2,07	-1,38	-0,69	4,60	0,69	1,38	2,07	2,76	3,45
sSqPDi3	-4,20	-3,36	-2,52	-1,68	-0,84	5,60	0,84	1,68	2,52	3,36	4,20
sSqPDi4	-4,95	-3,96	-2,97	-1,98	-0,99	6,60	0,99	1,98	2,97	3,96	4,95
sSqPMeB	-1,95	-1,56	-1,17	-0,78	-0,39	2,60	0,39	0,78	1,17	1,56	1,95
sSqPMe1	-2,70	-2,16	-1,62	-1,08	-0,54	3,60	0,54	1,08	1,62	2,16	2,70
sSqPMe2	-3,45	-2,76	-2,07	-1,38	-0,69	4,60	0,69	1,38	2,07	2,76	3,45
sSqPMe3	-4,20	-3,36	-2,52	-1,68	-0,84	5,60	0,84	1,68	2,52	3,36	4,20
sSqPMe4	-4,95	-3,96	-2,97	-1,98	-0,99	6,60	0,99	1,98	2,97	3,96	4,95
sSqPSeB	-1,95	-1,56	-1,17	-0,78	-0,39	2,60	0,39	0,78	1,17	1,56	1,95
sSqPSe1	-2,70	-2,16	-1,62	-1,08	-0,54	3,60	0,54	1,08	1,62	2,16	2,70
sSqPSe2	-3,45	-2,76	-2,07	-1,38	-0,69	4,60	0,69	1,38	2,07	2,76	3,45
sSqPSe3	-4,20	-3,36	-2,52	-1,68	-0,84	5,60	0,84	1,68	2,52	3,36	4,20
sSqPSe4	-4,95	-3,96	-2,97	-1,98	-0,99	6,60	0,99	1,98	2,97	3,96	4,95

Séquence de pas Solo sur 1 Pied	GOE -5	GOE -4	GOE -3	GOE -2	GOE -1	BASE VALUE	GOE +1	GOE +2	GOE +3	GOE +4	GOE +5
sSqPpB	-0,75	-0,60	-0,45	-0,30	-0,15	1,00	0,15	0,30	0,45	0,60	0,75
sSqPp1	-1,13	-0,90	-0,68	-0,45	-0,23	1,50	0,23	0,45	0,68	0,90	1,13
sSqPp2	-1,50	-1,20	-0,90	-0,60	-0,30	2,00	0,30	0,60	0,90	1,20	1,50
sSqPp3	-1,88	-1,50	-1,13	-0,75	-0,38	2,50	0,38	0,75	1,13	1,50	1,88
sSqPp4	-2,25	-1,80	-1,35	-0,90	-0,45	3,00	0,45	0,90	1,35	1,80	2,25

Séquence de pas Petit Diam Solo	GOE -5	GOE -4	GOE -3	GOE -2	GOE -1	BASE VALUE	GOE +1	GOE +2	GOE +3	GOE +4	GOE +5
sSqPpCiB	-1,50	-1,20	-0,90	-0,60	-0,30	2,60	0,30	0,60	0,90	1,20	1,50
sSqPpCi1	-2,25	-1,80	-1,35	-0,90	-0,45	3,60	0,45	0,90	1,35	1,80	2,25
sSqPpCi2	-3,00	-2,40	-1,80	-1,20	-0,60	4,00	0,60	1,20	1,80	2,40	3,00

Pose Solo	GOE -5	GOE -4	GOE -3	GOE -2	GOE -1	BASE VALUE	GOE +1	GOE +2	GOE +3	GOE +4	GOE +5
sPo1	-0,98	-0,78	-0,59	-0,39	-0,20	1,30	0,20	0,39	0,59	0,78	0,98
sPo2	-1,20	-0,96	-0,72	-0,48	-0,24	1,60	0,24	0,48	0,72	0,96	1,20
sPo3	-1,35	-1,08	-0,81	-0,54	-0,27	1,80	0,27	0,54	0,81	1,08	1,35

Attitude Solo	GOE -5	GOE -4	GOE -3	GOE -2	GOE -1	BASE VALUE	GOE +1	GOE +2	GOE +3	GOE +4	GOE +5
sAtt1	-0,98	-0,78	-0,59	-0,39	-0,20	1,30	0,20	0,39	0,59	0,78	0,98
sAtt2	-1,20	-0,96	-0,72	-0,48	-0,24	1,60	0,24	0,48	0,72	0,96	1,20
sAtt3	-1,35	-1,08	-0,81	-0,54	-0,27	1,80	0,27	0,54	0,81	1,08	1,35

Pose Combinée Solo	GOE -5	GOE -4	GOE -3	GOE -2	GOE -1	BASE VALUE	GOE +1	GOE +2	GOE +3	GOE +4	GOE +5
sPoCo1	-1,50	-1,20	-0,90	-0,60	-0,30	2,00	0,30	0,60	0,90	1,20	1,50
sPoCo2	-1,73	-1,38	-1,04	-0,69	-0,35	2,30	0,35	0,69	1,04	1,38	1,73
sPoCo3	-1,88	-1,50	-1,13	-0,75	-0,38	2,50	0,38	0,75	1,13	1,50	1,88

Attitude Combinée Solo	GOE -5	GOE -4	GOE -3	GOE -2	GOE -1	BASE VALUE	GOE +1	GOE +2	GOE +3	GOE +4	GOE +5
sACo1	-1,50	-1,20	-0,90	-0,60	-0,30	2,00	0,30	0,60	0,90	1,20	1,50
sACo2	-1,73	-1,38	-1,04	-0,69	-0,35	2,30	0,35	0,69	1,04	1,38	1,73
sACo3	-1,88	-1,50	-1,13	-0,75	-0,38	2,50	0,38	0,75	1,13	1,50	1,88

Mouvement Glissé Choré.	GOE -5	GOE -4	GOE -3	GOE -2	GOE -1	BASE VALUE	GOE +1	GOE +2	GOE +3	GOE +4	GOE +5
sChSl	-0,83	-0,66	-0,50	-0,33	-0,17	1,10	0,17	0,33	0,50	0,66	0,83

10. ÉLÉMENTS REQUIS POUR LA DANSE D'INTERPRÉTATION SOLO

Danse d'Interprétation Solo Cadet/Argent : 2 minutes 10

- a. 1 Pose Combinée comportant une Attitude,
- b. 1 Séquence de Pas Circulaire comportant des Retournements,
- c. 1 Séquence de Pas sur un pied,
- d. 1 Pirouette Solo Simple (Pirouette Solo Combinée non autorisée), mais pas plus, de trois tours minimums sur un pied,
- e. 1 Série de Twizzles Solo.

Danse d'Interprétation Solo Junior/Vermeil : 2 minutes 30

- a. 1 Attitude Combinée,
- b. 1 Séquence de Pas Circulaire ou Serpentine en S (2 lobes) comportant des Retournements,
- c. 1 Séquence de Pas sur un pied,
- d. 1 Pirouette Solo Combinée, mais pas plus avec au moins 3 tours sur un pied dans l'une des parties et au moins 1 tour sur l'autre pied dans l'autre partie
- e. 1 Série de Twizzles Solo.

Danse d'Interprétation Solo Senior : 2 minutes 30

- a. 1 Séquence de Pas Circulaire ou Serpentine en S (2 lobes) comportant des Retournements,
- b. 1 Séquence de Pas sur un pied,
- c. 1 Pirouette Solo Combinée, mais pas plus avec au moins 3 tours sur un pied dans l'une des parties et au moins 1 tour sur l'autre pied dans l'autre partie,
- d. 1 Série de Twizzles Solo,
- e. 1 Attitude combinée,
- f. 1 Mouvement Glissé Chorégraphique.

11. DESCRIPTION DES NIVEAUX DE DIFFICULTE DES ÉLÉMENTS REQUIS EN DANSE LIBRE COUPLE NON ISU

11.1. PIROUETTE (Pir)

- **Positions de base pour les Pirouettes**

1. Position Debout : exécutée sur un pied, la jambe porteuse tendue ou légèrement fléchie et le haut du corps droit (proche de la verticale), cambrée vers l'arrière ou cambrée sur le côté. (Si l'angle entre la cuisse et le tibia de la jambe porteuse est inférieur à 120°, elle sera considérée comme une Pirouette Assise.)

2. Position Assise : exécutée sur un pied avec la jambe porteuse pliée en position accroupie sur un pied et la jambe libre dirigée vers l'avant, le côté ou en arrière. (Si l'angle entre la cuisse et le tibia est supérieur à 120°, elle sera considérée comme une Pirouette Debout ou Allongée selon les autres critères qui caractérisent ces Positions).

3. Position Allongée : exécutée sur un pied avec la jambe porteuse tendue ou légèrement pliée et le corps penché en avant avec un angle inférieur à 45° par rapport à l'horizontale. (Si l'angle est supérieur la position sera considérée comme Debout), et la jambe libre tendue ou pliée vers le haut à **l'horizontale ou plus haut** (Si l'angle entre la cuisse et le tibia est inférieur à 120°, elle sera considérée comme une Pirouette Assise).

- **Exemples de Variantes de Positions de Base Difficile**

i) en Position Debout :

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

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

ii) en Position Assise :

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

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

iii) en Position Allongée :

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

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

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

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

● Définition et Exigences

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

● Instructions d'appel aux Pirouettes

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

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

5. Si un mouvement de pirouette est lancé et qu'un ou les deux partenaires est/sont encore sur deux pieds après un demi-tour de rotation, le niveau doit être réduit d'un niveau si un partenaire est sur ses deux pieds, et de deux niveaux si les deux partenaires sont sur deux pieds.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Pirouette qui ne remplit pas les exigences du Niveau 2 mais remplit les exigences de définition et d'appel.	Au moins 3 tours complets continus sur un pied pour les deux partenaires (début sur 2 pieds permis) <p style="text-align: center;">et</p> 1 variante difficile d'une position de base pour un partenaire (pendant 1 tour au moins en position établie)	Mouvement de rotation démarré sur un pied pour les deux partenaires <p style="text-align: center;">et</p> 1 variante difficile d'une position de base pour chacun des partenaires (pendant 3 tours au moins en position établie)

11.2. SEQUENCES DE PAS (SqPMeSST, SqPDiSST)

● Définition et Exigences

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

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

● Principes d'appel additionnels

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

● Ajustements des Niveaux de Difficulté

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

Niveau de Base	Niveau 1	Niveau 2
Séquence de Pas qui ne remplit pas les exigences du Niveau 1 mais remplit les exigences de définition et d'appel.	<ul style="list-style-type: none">– Le travail de pied doit inclure au moins <u>1 type de retournement difficile</u> parmi Twizzle, Bracket, Rocker, Contre Rocking, Choctaw ou Mohawk en dehors Avant uniquement, pour chacun des partenaires.– La Séquence de Pas doit couvrir au moins <u>50% du tracé</u>.	<ul style="list-style-type: none">– Le travail de pied doit inclure au moins <u>1 Twizzle et 1 autre type différent de retournement difficile</u> parmi Bracket, Rocker, Contre Rocking, Choctaw ou Mohawk en dehors Avant uniquement, pour chacun des partenaires.– La Séquence de Pas doit couvrir au moins 75% du tracé.

11.3. POSE SYNCHRONISEE (PoSyn)

- Exemples de Types de Poses

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

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

- Définition et Exigences

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

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

- Instructions d'appel

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

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

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

- Principes d'appel additionnels

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

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

11.4. TWIZZLES SYNCHRONISES (TWS)

● Définition et Exigences

Un retournement avec déplacement sur un pied comportant une ou plusieurs rotations qui sont exécutées rapidement de manière continue (action ininterrompue). (Se référer à la définition des Twizzles). L'Exigence de base pour obtenir un Niveau de Difficulté 1 pour un Twizzle Synchronisé est que les deux partenaires exécutent chacun au moins une rotation complète pour le Twizzle. Le Twizzle Synchronisé ne se verra attribuer aucun Niveau de Difficulté si les deux Patineurs patinent moins d'une rotation complète chacun.

● Instructions d'appel

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

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

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

Groupe A > haut du corps et mains,

Groupe B > jambe porteuse et jambe libre,

Groupe C > les deux partenaires exécutent correctement un Deuxième Twizzle d'au moins 1 rotation, démarré sur une carre d'entrée différente du premier Twizzle, et précédé par trois petits pas au maximum, ou l'entrée du premier ou du 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).

12. DESCRIPTION DES NIVEAUX DE DIFFICULTE DES ÉLÉMENTS REQUIS EN DANSE LIBRE SOLO ET DANSE D'INTERPRETATION SOLO

12.1 PIROUETTE SOLO (sPir)

- **Positions de base pour les Pirouettes**

1. Position Debout : exécutée sur un pied, la jambe porteuse tendue ou légèrement fléchie et le haut du corps droit (proche de la verticale), cambrée vers l'arrière ou cambrée sur le côté. (Si l'angle entre la cuisse et le tibia de la jambe porteuse est inférieur à 120°, elle sera considérée comme une Pirouette Assise.)

2. Position Assise : exécutée sur un pied avec la jambe porteuse pliée en position accroupie sur un pied et la jambe libre dirigée vers l'avant, le côté ou en arrière. (Si l'angle entre la cuisse et le tibia est supérieur à 120°, elle sera considérée comme une Pirouette Debout ou Allongée selon les autres critères qui caractérisent ces Positions).

3. Position Allongée : exécutée sur un pied avec la jambe porteuse tendue ou légèrement pliée et le corps penché en avant de manière à ce que la taille soit en position horizontale et que le tronc forme un angle inférieur à 45° par rapport à l'horizontale. (Si l'angle est supérieur la position sera considérée comme Debout), et la jambe libre tendue ou pliée vers le haut proche de l'horizontale ou plus haut. (Si l'angle entre la cuisse et le tibia est inférieur à 120°, elle sera considérée comme une Pirouette Assise.)

- **Exemples de Variantes de Positions de Base Difficile**

i) en Position Debout :

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

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

ii) en Position Assise :

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

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

iii) en Position Allongée :

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

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

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

● Instructions d'appel

Pour un Niveau de Difficulté 1 – au moins **un** tour sur un pied jusqu'à Avenir, **deux** tours en catégorie Benjamin, Minime et Adulte Bronze, **trois** tours en catégorie Cadet et Adulte Argent.

1. Une pirouette sera identifiée mais aucun niveau ne lui sera attribué lorsque le patineur démarre la carre d'entrée sans exécuter au moins un tour complet.
2. Si le mouvement de rotation a commencé et que le patineur est encore sur deux pieds après plus d'1/2 tour, elle sera réduite d'1 niveau de difficulté.
3. S'il se produit une perte de contrôle avec support additionnel (toucher de glace de la jambe/pied libre et/ou la (les) main(s)) après le démarrage de la Pirouette et que la Pirouette se poursuit sur un pied après le toucher de glace sans interruption, le Niveau de Difficulté sera déterminé en fonction du nombre de rotations exécutées et sera réduit d'1 niveau par toucher de glace. Mais si le patineur reste sur deux pieds pour rétablir la pirouette pendant plus d'1/2 tour, elle sera annoncée Niveau de Difficulté 1.
4. Si une pirouette combinée est effectuée à la place d'une pirouette simple requise, le panel technique appellera une pirouette combinée. La pirouette combinée entière sera considérée comme un élément additionnel ce qui se traduit dans les faits par : "PirCo - sans niveau" et ajout d'une déduction "extra élément".

★ **Principes d'appel additionnels**

1. La première Pirouette ou Pirouette Combinée exécutée sera identifiée comme la Pirouette requise, un Niveau de Difficulté lui sera attribué, ou aucun niveau si les exigences pour obtenir un Niveau 1 ne sont pas remplies. Les Pirouettes suivantes seront appelées Extra Elément sans valeur.

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

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

(*) Caractéristiques d'Entrée/de Sortie :

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

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

Remarques pour la Danse Libre Solo Lame (rencontre inter-régionale) :

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

* **Instructions d'Appel** :

1. La première Pirouette exécutée sera identifiée comme la Pirouette requise, un Niveau de Difficulté lui sera attribué, ou aucun niveau si les exigences pour obtenir un Niveau 1 ne sont pas remplies.

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

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

12.2 PIROUETTE COMBINÉE SOLO (sPirCo)

● **Définition et Exigences**

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

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

● **Instructions d'appel et principes d'appels additionnels**

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

1. La première Pirouette ou Pirouette Combinée exécutée sera identifiée comme la Pirouette requise, un Niveau de Difficulté lui sera attribué, ou aucun niveau si les exigences pour obtenir un Niveau 1 ne sont pas remplies. Les Pirouettes suivantes seront appelées Extra Élément sans valeur.

2. Dans le cas où une pirouette combinée est requise, si le solo exécute 3 rotations ou plus dans l'une des parties et :

- ne change pas de pied ou exécute moins d'une rotation dans l'autre partie : le panel technique appellera l'élément "pirouette simple" sans niveau (aucune déduction pour élément additionnel ne sera appliquée)

- au moins une rotation dans l'autre partie : le panel technique appellera l'élément "pirouette combinée" et lui attribuera un niveau de difficulté en fonction des exigences remplies.

3. Si le mouvement de rotation commence et que le patineur est encore sur deux pieds pendant plus d'1/2 tour, le niveau sera réduit d'1 niveau.

4. S'il y a plus d'1/2 rotation sur deux pieds pendant le changement de pied, le niveau sera réduit d'un niveau.

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

6. Un changement de direction ou des retournements sur 1 pied sur place avant de relancer les rotations ne seront pas considérés comme une « interruption ».

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

(*) Caractéristiques d'Entrée/de Sortie

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

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

12.3 SERIE DE TWIZZLES SOLO (sSTwS)

● Définition et Exigences

Un Twizzle est un retournement avec déplacement sur la glace, effectué sur un pied, comportant une ou plusieurs rotations qui est/sont exécutée(s) rapidement de manière continue (action ininterrompue).

Les 4 différentes carres d'entrée des Twizzles sont :

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

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

Une Série de Twizzles Solo est composée de 2 Twizzles exécutés sur un pied avec un déplacement sur la glace.

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

● Instructions d'appel et principes d'appels additionnels

1. La première Série de Twizzles sera identifiée comme la Série de Twizzles requise et un niveau lui sera attribué, ou No Level si les exigences pour obtenir un Niveau de Base ne sont pas remplies. Les autres Séries de Twizzles ne seront pas identifiées.
2. Si une perte d'équilibre avec support additionnel survient (toucher de glace de la jambe libre/pied et/ou main(s)) après le commencement du Twizzle et que le Twizzle se poursuit après le toucher de glace (sans interruption), seules les rotations avant le toucher de glace seront comptabilisées pour le Niveau attribué.
3. 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 ;
 - de deux Niveaux si les deux Twizzles se transforment en Pirouette ou en Double Trois.
4. Si un arrêt complet est effectué avant le 1er ou le 2ème Twizzle, le Niveau de la Série de Twizzles sera réduit d'un Niveau par arrêt.
5. S'il y a plus que **quatre pas ou moins de deux pas** entre les Twizzles, le Niveau de la Série de Twizzles sera dégradé d'un Niveau. Chaque poussée et/ou transfert du poids du corps sur deux pieds entre les Twizzles est considéré comme un pas.
6. Si le patineur exécute un trois, stoppe la rotation puis démarre un Twizzle, la carre d'entrée ainsi que le nombre de rotations de ce Twizzle ne seront pris en compte qu'après le trois à partir de la carre d'entrée nette de ce Twizzle.

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

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

❖ **Caractéristiques additionnelles (Groupe d'exemples) et Remarques**

> **Groupe A (haut du corps et mains) :**

- coude(s) au même niveau ou plus haut que les épaules - coude(s) pouvant être levés au-dessus de la tête, à la même hauteur que la tête ou plus bas que la tête – mains non jointes;
- mouvement du/de(s) 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 désaxée 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 la hanche en position ouverte à 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) :

- L'entrée du premier ou du 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);
- Le patineur exécute un 3ème Twizzle d'au moins 2 rotations en benjamin/minime ou 3 rotations en cadet, junior et sénior, démarré sur une carre d'entrée différente des 2 premiers Twizzles, et précédé par 3 pas au maximum.
- Deux Twizzles exécutés sur un pied sans changement de pied, sans limitation de retournements ou de mouvements exécutés sur un pied entre le deuxième et le troisième Twizzle;

Remarque sur les Caractéristiques Additionnelles :

> Une Caractéristique Additionnelle 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).

Niveau de Base	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4 à partir de minimes à partir de minimes uniquement
<p>Au moins une rotation pour chacun des deux Twizzles</p>	<p>Au moins deux rotations pour chacun des deux Twizzles</p> <p>ET</p> <p>au moins 1 Caractéristique Additionnelle</p>	<p>Carres d'entrée différentes et sens de rotation différent pour les deux Twizzles</p> <p>ET</p> <p>Au moins 2 rotations pour chacun des deux Twizzles</p> <p>ET</p> <p>Au moins 2 différentes Caractéristiques Additionnelles</p>	<p>Carres d'entrée différentes et sens de rotation différent pour les deux Twizzles</p> <p>ET</p> <p>Au moins 3 rotations pour chacun des deux Twizzles</p> <p>ET</p> <p>Au moins 3 différentes Caractéristiques Additionnelles de 3 Groupes différents</p>	<p>Carres d'entrée différente et sens de rotation différent pour les deux Twizzles</p> <p>ET</p> <p>Au moins 4 rotations pour chacun des deux Twizzles</p> <p>ET</p> <p>Au moins 4 différentes Caractéristiques Additionnelles de 3 Groupes différents</p>
<p>Exemples de Caractéristiques additionnelles (Chaque caractéristique supplémentaire doit être exécutée de manière à être aisément reconnaissable par le Panel Technique).</p>				
<p>Groupe A - Haut du Corps et Mains</p> <ul style="list-style-type: none"> - coude(s) au même niveau ou plus haut que les épaules (<u>coude(s)</u> pouvant être levés au-dessus de la tête, à la même hauteur que la tête ou plus bas que la tête) – <u>mains non jointes</u>; - mouvement <u>du/des</u> bras significatif et continu; - mains jointes dans le dos et éloignées sans entrer en contact avec le corps; - <u>bras tendus serrés devant et éloignés du corps</u> ; - position desaxée du corps par rapport à la verticale; 			<p>Groupe B - Jambe Porteuse et Jambe Libre</p> <ul style="list-style-type: none"> - coupée en avant ou en arrière avec le pied libre en contact avec la jambe porteuse avec la hanche en position ouverte à au moins 45 degrés; - tenir la lame ou le patin du pied libre; - <u>pied libre croisé derrière le pied porteur et près de la glace;</u> - 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 <u>de vague (haut/bas)</u> continu. 	
<p>Groupe C – Tracé, entrée, sortie</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le patineur exécute un 3^{ème} Twizzle d'au moins 2 rotations en benjamin et minime et 3 rotations en cadet, junior et sénior, démarré sur une carre d'entrée différente des 2 premiers Twizzles, et précédé par 3 pas au maximum. - L'entrée du premier ou du 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). - <u>Deux</u> Twizzles exécutés sur un pied sans changement de pied, sans limitation de retournements ou de mouvements exécutés sur un pied entre le deuxième et le troisième Twizzle ; 				

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

● Définition et exigences

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

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

● Principes d'appel additionnels

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

● Ajustements des Niveaux de Difficulté

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

● Définitions additionnelles

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

Le Mohawk en Dehors Arrière n'est plus considéré comme un type de retournement difficile pour être en adéquation avec les règlements ISU.

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

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

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

★ La Série de pas sur 1 pied est retirée de la composition de la Séquence de Pas Solo pour l'attribution des niveaux 3 et 4.

12.5 SEQUENCE DE PAS SUR 1 PIED (sSqPp)

- **Définition et exigences**

La **séquence de pas sur 1 pied** est une série de différents types de retournements difficiles exécutée sur 1 pied et qui doit être débutée par un retournement net, et distinct de tout autre élément.

La **séquence de pas sur 1 pied** est évaluée selon le nombre de différents types de retournement difficiles validés à laquelle on applique un GOE.

Pour l'obtention d'un **Niveau de Base**, la séquence de pas doit comporter un enchaînement de 3 types de retournements difficiles sur 1 pied tenté au minimum.

La Séquence de pas sur 1 pied ne doit en aucun cas être accolée à la Séquence de pas solo. Elle doit être facilement identifiable.

- **Principes d'appels additionnels**

1. **La première tentative de Séquence de Pas sur 1 pied sera évaluée (3 retournements difficiles sur 1 pied) et un niveau lui sera attribué, ou aucun niveau si les exigences pour obtenir un Niveau de Base ne sont pas remplies. Les séquences de pas suivantes du même type ne seront pas identifiées comme la « Séquence de pas sur 1 Pied » et seront considérées comme des transitions.**

2. Si une perte de contrôle avec un soutien supplémentaire (contact du pied libre et / ou main (s)) se produit pendant la séquence sur 1 pied et se poursuit sans interruption, son niveau sera réduit d'un niveau par erreur.

3. Si une chute ou une interruption se produit sur le retournement d'entrée de la séquence de pas sur 1 pied, l'élément se verra attribuer aucun niveau et sera noté « No Level ».

4. Si une chute ou une interruption se produit pendant la séquence de pas sur 1 pied et que l'élément est immédiatement repris, l'élément doit être identifié et l'on attribuera un niveau selon les exigences satisfaites avant la chute ou l'interruption, ou aucun niveau si les exigences du niveau de base ne sont pas satisfaites.

- **Ajustements des Niveaux de Difficultés**

1. Tous les types de retournements doivent être nets et exécutés sur des carres distinctes et reconnaissables pour être pris en compte dans l'attribution du niveau de difficulté (les types de retournements seront identifiés seulement s'ils sont exécutés sur des carres correctes et distinctes et s'ils sont en accord avec la description de la Règle ISU 704).

2. Un retournement difficile tenté, reconnu mais non validé, comptera dans le calcul du niveau de base.

- **Définitions additionnelles**

Types de retournements difficiles : Bracket, Rocker, Contre Rocking, Twizzle (Simple Twizzle pour le niveau 1 et 2 ou Double Twizzle pour le niveau 3 et 4), patiné sur des carres distinctes et reconnaissables et conformément à la description de la Règle 704.

Remarques :

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

NIVEAU DE BASE	NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3	NIVEAU 4
Séquence de Pas qui ne remplit pas les exigences du Niveau 1 mais remplit les exigences de définition et d'appel à savoir 3 types de retournements tentés sur 1 pied.	1 retournement difficile validé.	2 retournements difficiles différents validés.	3 retournements difficiles différents validés (Si un Twizzle est inclus, il doit être fait avec au moins 2 rotations – « Double Twizzle »).	4 retournements difficiles différents validés (le Twizzle doit être fait avec au moins 2 rotations – « Double Twizzle ») ET Tous les retournements de la séquence doivent être 100 % propres

Seule la première tentative d'un type de retournement difficile dans la séquence de pas sur 1 pied sera considérée pour attribuer le niveau.

12.6 POSE (sPo) : uniquement pour les adultes

- Exemples de Types de Poses

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

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

- Définition et exigences

Figure maintenue 3 secondes minimum (ex : attitude, Arabesque, Ina Bauer...)

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

- Instructions d'appel

Une Pose est identifiée mais aucun niveau ne lui est attribué si sa durée est inférieure à la durée requise par la définition (3 secondes).

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

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

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

12.7 POSE COMBINÉE (sPoCo)

- **Définition et exigences**

Figure composée de deux Types de Pose différents ou identiques mais exécutés sur des carres ou des sens de déplacement différents enchaînés et maintenus chacun pendant une durée de 3 seconds minimums.

Trois Pas de liaison maximum sont autorisés entre les deux Types de Pose.

- **Instructions d'appel**

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

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

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

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

12.8 ATTITUDE (sAtt)

- **Définition et exigences**

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

Exemple : « Biemann », pied dans la main

- **Instructions d'appel**

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

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

Remarques pour la Danse Libre Solo Lame (rencontre inter-régionale) :

* Instructions d'Appel :

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

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

12.9 ATTITUDE COMBINEE (sACo)

- **Définition et exigences** : voir Attitude
- **Instructions d'appel**

1. Pour être valablement identifiée, la première Attitude doit être tenue trois secondes avec la jambe libre tenue **au niveau ou au-dessus de l'horizontale** pendant au moins une seconde, et la seconde Attitude doit être différente de la première et être tenue au moins trois secondes avec la jambe libre tenue **au niveau ou au-dessus de l'horizontale** pendant au moins une seconde.

2. Le décompte des 3 secondes requises par la définition doit s'effectuer à partir du moment où le patineur est en position établie jusqu'au moment où il relâche totalement la position. Ainsi, à titre d'exemple, si le patineur exécute, dans l'une des parties, une arabesque avec la jambe libre au-dessus de l'horizontale pendant 2 secondes et que sa jambe libre redescend en dessous de l'horizontale pendant 2 secondes avant de relâcher totalement la position, les 3 secondes devront être considérées comme acquises pour cette partie.

3. Fenêtre et royale sont considérées comme 2 Types d'attitude différents.

4. Une Attitude Combinée est identifiée mais aucun niveau ne lui est attribué si sa durée est inférieure à la durée requise par la définition (3 secondes minimum pour chaque partie), ou en cas d'absence d'Attitude identifiée dans l'une ou l'autre partie. Aucune Attitude Combinée n'est identifiée si aucune Attitude n'a pu être identifiée dans la première partie et dans la seconde partie de l'élément.

5. **S'il y a plus de trois pas de liaison** entre les deux Types d'Attitude, le Niveau de Difficulté est rétrogradé d'un niveau.

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

12.10 MOUVEMENT CHOREGRAPHIQUE GLISSE (sChSI)

Définition : Mouvement exécuté n'importe où dans le programme pendant lequel le patineur réalise des mouvements glissés **et contrôlés** sur la glace.

Les exigences suivantes s'appliquent :

- Mouvement glissé continu contrôlé sur n'importe quelle partie du corps ;
- Peut aussi tourner ;
- Un mouvement de glissade contrôlé sur les 2 genoux ou n'importe quelle partie du corps ne sera pas considéré comme un mouvement illégal ou une chute par le Panel Technique ;
- Un mouvement de glissade qui finit à l'arrêt sur les 2 genoux ou assis/allongé sur la glace est identifié comme un Mouvement Chorégraphique « glissé » et une déduction pour Chute/Mouvement Illégal est appliquée ;
- 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 sortie ;
- Une fente est considérée comme un mouvement chorégraphique glissé.

13. GUIDE DE NOTATION DES NOTES D'EXECUTION (NE) POUR LES ELEMENTS REQUIS EN DANSE LIBRE COUPLE NON ISU

Le guide de notation est identique à celui applicable aux Couples ISU.

NOTE D'EXECUTION des ELEMENTS REQUIS											
	GOE -5	GOE -4	GOE -3	GOE -2	GOE -1	BASE VALUE	GOE +1	GOE +2	GOE +3	GOE +4	GOE +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 – tout GOE						CARACTERISTIQUES POSITIVES					
1. Pour chaque trébuchement						2	1. Élément innovant et/ou créatif				2
2. Pour chaque perte d'équilibre						1	2. Stable et sans effort				2
3. L'élément ne reflète pas le caractère / style de la musique/du rythme choisis						1 - 2	3. Élément reflète la chorégraphie et/ou le caractère de la musique et/ou du rythme choisi(e)				1 - 2
4. Qualité pauvre et/ou Laborieux et/ou sans contrôle						1 - 2	4. Reflète les nuances de la musique				1
5. Entrée pauvre / Sortie pauvre (pour chacune)						1 - 2	5. Entrée inattendue et/ou créative et/ou transparente				1
6. Manque de glisse (mouvements à travers la glace)						1	6. Sortie inattendue et/ou créative et/ou transparente				1
7. Exécution non simultanée et/ou Manque d'unisson						1 - 2	7. Positions esthétiques (Pirouettes, Attitudes)				1
8. Élément non permis inclus (Séquences de Pas) – par élément						1	8. Netteté et sûreté des Pas et des Retournements (Twizzles et Séquences de Pas)				1
9. Schéma/Placement incorrect (Séquences de Pas)						1	9. Vitesse à travers la glace maintenue ou accélérée pendant l'Élément				1
10. Manque ou Réduction de vitesse de rotation (Pirouettes)						1	10. Vitesse de rotation maintenue ou accélérée pendant l'Élément (Pirouettes)				1
11. Pose ou déplacement maladroit ou inesthétique (Poses, Twizzles)						1	11. Pose ou déplacement maîtrisé(e) et esthétique (Poses, Twizzles)				1
12. Pirouette qui ne tourne pas sur un axe						1	12. Stabilité des Positions (Pirouettes)				1
13. Espacement : - plus de deux longueurs de bras - les partenaires se touchent l'un et l'autre dans un élément « Sans se toucher » - Espace variable entre les 2 (Twizzles et Séquences de Pas)						1 - 2	13. Sortie du/des Twizzles avec une courbe de carre lisse / fluide pour les 2				2
							14. Distance cohérente et peu d'espace entre les partenaires (Twizzles et Séquences de Pas sans se toucher)				1
AJUSTEMENTS DES CRITERES – Pas plus de											
	GOE -5	GOE -4	GOE -3	GOE -2	GOE -1	BASE VALUE	GOE +1	GOE +2	GOE +3	GOE +4	GOE +5
MUSICALITE	Pas sur la phrase musicale / le rythme					En général	sur la phrase musicale / le rythme				
CHUTE/ TREBUCEMENT/ PERTE D'EQUILIBRE	Chute des deux avec des erreurs majeures OU beaucoup d'erreurs majeures	Chute des deux dans l'Élément OU beaucoup d'erreurs	Chute de l'un au début ou dans l'Élément OU Chute des deux à la fin de l'Élément	Chute de l'un à la fin de l'Élément ou chute brève de l'un (haut/bas) dans l'Élément	Trébuchement des 2 ou deux Trébuchements par un partenaire	Perte d'équilibre (pas plus de deux) ou Trébuchement de l'un des partenaires (réduire conformément au tableau)				Aucun	

14. GUIDE DE NOTATION DES NOTES D'EXECUTION (NE) POUR LES ELEMENTS REQUIS EN DANSE D'INTERPRETATION ET EN DANSE LIBRE SOLO

NOTE D'EXECUTION des ELEMENTS REQUIS													
	GOE -5	GOE -4	GOE -3	GOE -2	GOE -1	BASE VALUE	GOE +1	GOE +2	GOE +3	GOE +4	GOE +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 – tout GOE						CARACTERISTIQUES POSITIVES							
1. Pour chaque trébuchement						2	1. Élément innovant et/ou créatif						2
2. Pour chaque perte d'équilibre						1	2. Stable et sans effort						2
3. L'élément ne reflète pas le caractère / style de la musique/du rythme choisis						1 - 2	3. Élément reflète la chorégraphie et/ou le caractère de la musique et/ou du rythme choisi(e)						1 - 2
4. Qualité pauvre et/ou Laborieux et/ou sans contrôle						1 - 2	4. Reflète les nuances de la musique						1
5. Entrée pauvre / Sortie pauvre (pour chacune)						1 - 2	5. Entrée inattendue ou créative ou transparente						1
6 Manque de glisse (mouvements à travers la glace)						1	6. Sortie inattendue ou créative ou transparente						1
7. Élément non permis inclus (Séquences de Pas) – par élément						1	7. Netteté et sûreté des Pas et des Retournements (Twizzles et Séquences de Pas)						1
8. Schéma/Placement incorrect (Séquences de Pas)						1	8. Vitesse à travers la glace maintenue ou accélérée pendant l'Elément						1
9. Manque et/ou Réduction de vitesse de rotation (Pirouettes)						1	9. Vitesse de rotation maintenue ou accélérée pendant l'Elément (Pirouettes)						1
10. Pose ou déplacement maladroit ou inesthétique						1	10. Pose esthétique et déplacement maîtrisés (Attitudes, Twizzles)						1
11. Pirouette qui ne tourne pas sur un axe						1	11. Stabilité des Positions (Pirouettes, Attitudes)						1
12. Tenue incorrecte ou inesthétique et/ou Placement du bassin incorrect						2	12. Sortie du/des Twizzles avec une courbe de carre lisse / fluide						1
							13. Tenue élégante et esthétique et/ou placement du bassin correct						2
AJUSTEMENTS DES CRITERES – Pas plus de													
	GOE -5	GOE -4	GOE -3	GOE -2	GOE -1	BASE VALUE	GOE +1	GOE +2	GOE +3	GOE +4	GOE +5		
MUSICALITE	Pas sur la phrase musicale / le rythme					En général	Sur la phrase musicale / le rythme						
CHUTE/ TREBUCEMENT/ PERTE D'EQUILIBRE	Chute avec des erreurs majeures OU beaucoup d'erreurs majeures	Chute dans l'Elément OU beaucoup d'erreurs	Chute au début de l'Elément	Chute à la fin de l'Elément ou chute brève (haut/bas) dans l'Elément	Trébuchement		Perte d'équilibre (pas plus de deux)			Aucun			

15. GUIDE DE NOTATION DES COMPOSANTES DE PROGRAMME EN DANSE LIBRE COUPLE NON ISU

Le Guide de notation pour les Composantes du Programme en Danse Libre Couples Non ISU et en Danse Libre Duos est le même que celui utilisé pour la Danse Libre des Couples ISU (cf. Communication ISU n°2257 diffusée et traduite sur le site de la CSNDG).

16. GUIDE DE NOTATION DES COMPOSANTES DE PROGRAMME EN DANSE D'INTERPRETATION ET EN DANSE LIBRE SOLO

(Guide entièrement revu suite modifications ISU)

Echelle de Notes	CARACTERISTIQUES DE LA QUALITE DE PATINAGE	CARACTERISTIQUES DES TRANSITIONS	CARACTERISTIQUES DE LA PERFORMANCE	CARACTERISTIQUES DE LA COMPOSITION	CARACTERISTIQUES DE L'INTERPRETATION / TIMING
<p>10.0</p> <p>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"> - carres profondes, silencieuses, sûres, sans effort apparent - action de flexion du genou profonde et souple - excellente précision du placement du pied dans les pas et les retournements - patinage multidirectionnel parfait - accélération sans effort - qualité de patinage exceptionnelle 	<ul style="list-style-type: none"> - travail de carres / pas / retournements fascinant et varié - 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 	<ul style="list-style-type: none"> - patine avec légèreté - style élégant et sophistiqué - ligne du corps et des membres raffinés - exécution précise des mouvements du corps sous tous les plans - envoûtant / captivant - projection exceptionnelle (vers le public ou « vers soi-même » lorsque la musique l'exige) 	<ul style="list-style-type: none"> - large variété de pas, des mouvements, des positions des éléments requis superbement montées 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 	<ul style="list-style-type: none"> - motivation venant du « cœur » - grande diversité de mouvements inspirés liés avec la gestuelle - le patineur reste fidèle « au caractère » pendant la totalité du programme - capacité exceptionnelle à refléter la musique / le thème - expression sublime et lisible du style de la musique et du caractère - timing : 100% correct - ambiance de la danse : 100 %
<p>9.75 – 9.0</p> <p>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"> - carres profondes, silencieuses, sûres, sans effort apparent - action de flexion du genou profonde et souple - excellente précision du placement du pied dans les pas et les retournements - patinage multidirectionnel parfait - accélération sans effort - qualité de patinage exceptionnelle 	<ul style="list-style-type: none"> - travail de carres / pas / retournements fascinant et varié - 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 	<ul style="list-style-type: none"> - patine avec légèreté - style élégant et sophistiqué - ligne du 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 l'exige) 	<ul style="list-style-type: none"> - large variété de pas, de mouvements, des positions des éléments requis superbement montées 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 	<ul style="list-style-type: none"> - motivation venant du « cœur » - grande diversité de mouvements inspirés liés avec la gestuelle - le patineur reste fidèle « au caractère » pendant la totalité du programme - capacité exceptionnelle à communiquer pour refléter la musique/thème - expression sublime et lisible du style de la musique et du caractère - timing : 100% correct - ambiance de la danse : au moins 90 %

Echelle de Notes	CARACTERISTIQUES DE LA QUALITE DE PATINAGE	CARACTERISTIQUES DES TRANSITIONS	CARACTERISTIQUES DE LA PERFORMANCE	CARACTERISTIQUES DE LA COMPOSITION	CARACTERISTIQUES DE L'INTERPRETATION / TIMING
8.75 – 8 TRES BIEN	<ul style="list-style-type: none"> - 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 	<ul style="list-style-type: none"> - travail de carres / pas / retournements difficile et varié - les mouvements se fondent facilement dans les suivants - la plupart des éléments sont exécutés sans préparation ou conclusion visible 	<ul style="list-style-type: none"> - mouvements coordonnés - très bonne tenue et placement du corps - très bon contrôle du corps sous la plupart des plans - projection forte et convaincante 	<ul style="list-style-type: none"> - 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 	<ul style="list-style-type: none"> - patineur et musique se fondent - motivation intérieure clairement reconnaissable - 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 - ambiance de la danse : au moins 80 %
7.75 – 7.0 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 - utilisation minimale de la coupure de l'axe - mouvements fluides et intentionnels 	<ul style="list-style-type: none"> - 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 - utilisation de toutes les directions de la piste 	<ul style="list-style-type: none"> - patineur et musique s'intègrent - bonne motivation intérieure et bon ressenti de la musique - le patineur est dans le caractère au moins 70 % du temps - le patineur communique les détails de la musique à travers les mouvements - bonne expression du style/caractère de la musique - timing : au moins 70% correct - ambiance de la danse : au moins 70 %
6.75 – 6.0 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 limitée de croisés ou de courus - quelques cassures dans la continuité 	<ul style="list-style-type: none"> - assez moyen contrôle du corps et des membres selon les différents plans - assez bonne tenue / lignes du corps - 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 	<ul style="list-style-type: none"> - patineur s'harmonise bien avec la musique - solides motivation intérieure et ressenti de la musique - le patineur est dans le caractère au moins 60 % du temps - le patineur est capable 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 - ambiance de la danse : au moins 60 % (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 / TIMING
5.75 – 5.0 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 	<ul style="list-style-type: none"> - séries variables de carres / pas / retournements - utilisation limitée de croisés ou de courus 	<ul style="list-style-type: none"> - 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 est capable 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 le phrase musicale la plupart du temps - « highlights » généralement bien distribués mais axés plutôt sur un côté de la piste - moyenne utilisation du changement de rythme et de la surface de la piste 	<ul style="list-style-type: none"> - le patineur est 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 - timing : au moins 50% correct - ambiance de la danse : au moins 50 %
4.75 – 4.0 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 - vitesse et fluidité au moins 40 % du temps 	<ul style="list-style-type: none"> - répartition égale de pas /retournements difficiles tout au long du programme - sur 2 pieds parfois - utilisation passable de croisés ou de courus 	<ul style="list-style-type: none"> - contrôle variable du corps et des membres sur les différents plans - tenue variable des lignes du corps et des jambes et se tient bien la plupart du temps - projette 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 	<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 - reflète le caractère et le rythme de la musique au moins 40 % du temps - timing : au moins 40% correct - ambiance de la danse : au moins 40 %
3.75 – 3.0 FAIBLE	<ul style="list-style-type: none"> - quelques carres plates - flexion du genou limitée - 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 - manque de fluidité, quelques changements de vitesse 	<ul style="list-style-type: none"> - quelques carres / pas basiques - quelques retournements - sur 2 pieds sur quelques sections - utilisation moyenne de croisés ou de courus 	<ul style="list-style-type: none"> - contrôle faible du corps et des membres - petite utilisation du corps sur les différents plans - extensions variables - relativement stable - projette au moins 30 % du temps 	<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 	<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 du patineur n'est pas adapté avec le caractère de la musique - timing : au moins 30% correct - ambiance de la danse : au moins 30 %

Echelle de Notes	CARACTERISTIQUES DE LA QUALITE DE PATINAGE	CARACTERISTIQUES DES TRANSITIONS	CARACTERISTIQUES DE LA PERFORMANCE	CARACTERISTIQUES DE LA COMPOSITION	CARACTERISTIQUES DE L'INTERPRETATION / TIMING
2.75 – 2.0 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 simples - sur 2 pieds la plupart du temps 	<ul style="list-style-type: none"> - 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 	<ul style="list-style-type: none"> - pas de relation / feeling entre le patineur et la musique - pauvre utilisation de mouvements en lien avec les accents et les détails de la musique - sans motivation / sans authenticité des mouvements - timing : moins de 30% correct - ambiance de la danse : moins de 30 %
1.75 – 1.0 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 et de retournements – principalement dans un sens - variation minimale de vitesse - mauvaise qualité de patinage de base 	<ul style="list-style-type: none"> - prédominance de poussées/retournements simples/poses 	<ul style="list-style-type: none"> - patine fermé 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 	<ul style="list-style-type: none"> - pas de dynamique ou elle est inappropriée avec la musique - mouvements sans relation avec la musique / rythme / caractère - timing : moins de 30% correct - ambiance de la danse : moins de 30 %
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 	<ul style="list-style-type: none"> - patine fermé - 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 	<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 - timing : moins de 30% correct - ambiance de la danse : moins de 30 % (FD)

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

Commission Sportive Nationale de Danse sur Glace
Fiche Technique Synthétique – Déductions solos et couples non ISU

	Description	Déduction	Qui est responsable (1)	
1	Durée du programme (Danse Libre / Interprétation) – par tranche de 5 secondes en trop ou en moins	- 1,0	Juge Arbitre (1)	
2	Pose finale tardive (Danse Imposée) – par tranche de 5 secondes en trop par rapport aux 20 secondes autorisées pour prendre la pose finale après le dernier pas prescrit de la danse.	- 1,0	Juge Arbitre	
3	Interruption dans l'exécution du programme de plus de 10 secondes Catégories jusqu'à Cadet : <ul style="list-style-type: none"> entre 11 et 20 secondes entre 21 et 30 secondes entre 31 et 40 secondes Catégories Junior et Sénior : <ul style="list-style-type: none"> entre 11 et 20 secondes entre 21 et 30 secondes entre 31 et 40 secondes Interruption : temps écoulé entre le moment où un patineur arrête l'exécution de son programme jusqu'au moment où il le reprend.	- 0,5 - 1,0 - 1,5 - 1,0 - 2,0 - 3,0	Juge Arbitre (2) <i>Si l'interruption excède 40 sec, le JA sifflera et le solo/couple sera disqualifié.</i> Pour les catégories jusqu'à cadet, le Juge Arbitre doit donner une instruction spécifique à l'opérateur système et contrôler l'entrée correcte dans chaque cas. (déduction non standard sur l'écran)	
4	Délai de 3 minutes maximum accordé par le Juge arbitre suite à une interruption (**) (règle 3.5.7.3.) Catégories jusqu'à Cadet Catégories Junior et Sénior Remarque : Pour les catégories jusqu'à cadet, le Juge Arbitre doit donner une instruction spécifique à l'opérateur système et contrôler l'entrée correcte dans chaque cas (déduction non standard sur l'écran)	- 2,5 - 5,0	Juge Arbitre	
5	Costume : Danse Imposée et Danse Libre (règle 1.1.3) <ul style="list-style-type: none"> Doit être sobre, décent, ne pas donner l'effet d'une nudité excessive et être approprié pour des compétitions athlétiques – ni surchargé, ni théâtral. Le costume doit cependant refléter le caractère de la musique choisie. Les hommes doivent porter un pantalon long (pleine longueur) Les femmes doivent porter une jupe, quelle que soit la longueur, faisant le tour complet des hanches Les accessoires ne sont pas autorisés 	Costume : Danse d'Interprétation (règle 1.1.3) Les costumes sont sans restriction mais doivent demeurer dignes et décents. Ils ne doivent pas donner l'effet d'une nudité excessive, inappropriée à la discipline. <i>! L'accessoire est optionnel mais en cas de présence d'un accessoire, il doit obligatoirement être utilisé au cours du programme sous peine de déduction.</i>	- 1,0 par programme	Juges (yc JA) à la majorité – pas de déduction si 50 :50
6	Costume (perte sur la glace des parties du costume ou décoration) (cf règle 1.1.3)	- 1,0 par programme	Juge Arbitre	

7	Musique pour la Danse Imposée - Non fourniture du support de la musique - Violation du tempo requis NB : Une expression incorrecte du rythme de la danse par le solo ou le couple doit faire l'objet d'une réduction par les juges de la composante «Interprétation».	- 0,5 - 1,0	Juge Arbitre	
8	Musique pour la Danse Libre (*) Remarque : Aucune restriction de musique en Danse d'Interprétation	- 2,0	Juges (yc JA) à la majorité – pas de déduction si 50 :50	
9	Mouvements/Eléments Interdits en Danse Libre règle 1.4.3 <ul style="list-style-type: none"> ● Solos <ul style="list-style-type: none"> - saut de plus d'une révolution - se coucher sur la glace ● Couples <ul style="list-style-type: none"> - Portés - saut (ou saut lancé) de plus d'une révolution ou saut d'une révolution exécuté par les 2 partenaires à la fois Remarque : - s'agenouiller, glisser sur les deux genoux ou s'asseoir sur la glace est considéré comme une Chute (cf. para 12 ci-dessous)	en Danse d'Interprétation règle 1.5.3 <ul style="list-style-type: none"> ● acrobaties et équilibres sur les mains ● saut de plus d'une révolution ● se coucher sur la glace (sauf au début du programme) 	- 2,0 par élément	Spécialiste Technique identifie (ou, le cas échéant, détecté par le système de calcul) Contrôleur Technique confirme ou corrige et déduit NB: S'il y a un mouvement illégal pendant l'exécution d'un élément requis, la déduction pour élément/mouvement illégal s'appliquera et l'élément requis recevra un niveau de base (ou niveau 1 si le niveau de base n'est pas prévu) si les exigences pour l'obtention de ce niveau sont remplies. Sinon, l'élément requis sera appelé sans niveau
10	Elément non permis dans une Séquence de Pas en Danse Libre ou en Danse d'Interprétation (Couple et Solo) Les sauts de plus d'un demi-tour, Pirouettes de Danse ou Solo, arrêts, rétrogressions et boucles ne sont pas autorisés dans les Séquences de Pas.	Voir grille des GOE	Juge NB: Si pirouette en trop, le panel technique appliquera aussi un extra élément	
11	Éléments en excès (éléments non conformes au programme bien équilibré) : par élément <ul style="list-style-type: none"> ● Pirouette Solo (ou Pirouette Solo Combinée) en excès – ex : sPir+ExEI ● Pirouette Solo Combinée au lieu de Pirouette Solo requise – ex : sPirCo+ExEI 	- 1,0 Élément reçoit +ExEI (sans valeur)	Spécialiste Technique identifie l'Élément Contrôleur Technique déduit	
12	Chute durant le programme (Danse Imposée, Danse Libre, Danse d'Interprétation Solo) (***) Catégories jusqu'à Cadet – par chute d'un solo ou d'un partenaire de couple Catégories Junior et Sénior – par chute d'un solo ou d'un partenaire de couple	- 0,5 - 1,0	Spécialiste Technique identifie Contrôleur Technique confirme ou corrige et déduit	

13	Démarrage tardif (Cf règle 3.5.7. 1.) – Plus de 30 secondes pour se placer après l'appel du speaker		- 1,0	Juge Arbitre
14	Restrictions de Chorégraphie – Danse Libre (règle 1.4.1) <ul style="list-style-type: none"> rester sur place plus de 10 secondes après le démarrage du 1er mouvement au début du programme n'est pas permis. <u>nombre d'arrêts</u> : pas de restriction en Couple, aucun arrêt pour les Solos Lames à Benjamins, 2 arrêts maximum pour les Minimés <u>durée des arrêts</u> : pas plus de 5 secondes par arrêt <u>nombre de séparations</u> : pas de restriction mais toujours à moins de 2 longueurs de bras <u>durée des séparations</u> : pas plus de 5 secondes par séparation (10 secondes si début ou fin de programme) poser la main sur la glace n'est pas permis 	Danse d'Interprétation - règle 1.5.1 b) <ul style="list-style-type: none"> poser les mains sur la glace avec excès poser les genoux sur la glace avec excès arrêts avec excès (plus de 3) 	- 1,0 par programme	Juges (yc JA) à la majorité – pas de déduction si 50 :50
(*) Précisions sur la musique de Danse Libre : <ul style="list-style-type: none"> La musique pour la danse libre peut être vocale et doit être adaptée à la danse sur glace en tant que discipline sportive. La musique doit avoir un battement rythmique audible et une mélodie, ou un battement rythmique audible seul, mais pas une mélodie seule, et peut être vocale. La musique peut être sans battement rythmique audible jusqu'à 10 secondes au début <u>OU</u> à la fin du programme <ul style="list-style-type: none"> La musique peut être sans battement rythmique audible jusqu'à 10 secondes pendant le programme La musique, y compris la musique classique, doit être coupée / arrangée, réorchestrée de manière à créer un programme de danse intéressant, coloré et divertissant avec différentes variations de caractère et une construction originale. La musique doit être adaptée à la qualité de patinage du solo/couple et à ses capacités techniques. 			(**) Précisions sur les incidents inattendus : <ul style="list-style-type: none"> > incident inhérent au patineur ou à son équipement (blessure, lacets...) : déduction > incident extérieur au patineur (glace, arrêt de la musique, éclairage...) : pas de déduction > incident à l'échauffement et le patineur passe 1er : 3 min sans déduction > incident entre l'entrée sur la glace et l'appel du speaker : 3 min. accordées avec déduction > incident entre l'appel du speaker et la pose de départ : 3 min. accordées avec déduction 	
(***) Précisions sur les chutes : Danse Imposée : si une chute survient pendant les pas/mouvements d'introduction ou de conclusion, seuls le Panel Technique applique la déduction appropriée. Si une chute survient pendant une Section, le Panel Technique et les Juges appliquent la déduction appropriée. <i>Règle (cf. Règle 1.1.10) : Une chute est une perte de contrôle par un Patineur ayant pour effet que la majorité du poids de son corps est sur la glace, supporté par tout ou partie de son corps autre que les lames : main(s), genou(x), fesse(s), toute partie du (des) bras) etc.</i>				

1. Pour certaines Compétitions, une même personne peut cumuler les fonctions de Juge Arbitre et de Contrôleur Technique.
2. Il est recommandé que le Juge Arbitre soit assisté d'un chronométréur pour la durée des programmes.