

Commission Sportive Nationale de Danse sur Glace

Communication n° 318

Directives Techniques à validité constante effectives au 1er juillet 2022

ANNULE ET REMPLACE LA COMMUNICATION N°306

Mise à Jour – 13 Février 2023

* En rouge les modifications pour la saison 2022-2023

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

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

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
9. **ECHELLE DES VALEURS DES ELEMENTS REQUIS EN DANSE LIBRE SOLO ET EN DANSE D'INTERPRETATION SOLO**
10. **ELEMENTS REQUIS POUR LA DANSE LIBRE ET D'INTERPRETATION SOLO**
11. DESCRIPTION DES NIVEAUX DE DIFFICULTE EN DANSE LIBRE COUPLE NON ISU
 - 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
 - 12.1 Pirouette Solo
 - 12.2 Pirouette Combinée Solo
 - **12.3 Série de Twizzles Séquentiels Solo (Catégories Benjamin – Minimes et Novices)**
 - 12.4 Série de Twizzles Solo (Catégories Juniors et Séniors)
 - 12.5 Séquences de Pas Solo
 - 12.6 Séquence de Pas Solo sur 1 Pied
 - 12.7 Pose
 - 12.8 Pose Combinée
 - 12.9 Attitude
 - 12.10 Attitude Combinée
 - 12.11 Mouvement Chorégraphique Glissé
 - **12.12 Pose Chorégraphique**
 - **12.13 Séquence de Pas Chorégraphique**

- 13. GUIDE DE NOTATION POUR LES NOTES D'EXECUTION DES ÉLÉMENTS REQUIS EN DANSE LIBRE COUPLE NON ISU**
- 14. GUIDE DE NOTATION POUR LES NOTES D'EXECUTION DES ÉLÉMENTS REQUIS EN DANSE D'INTERPRETATION ET EN DANSE LIBRE SOLO**
- 15. GUIDE DE NOTATION POUR LES COMPOSANTES DE PROGRAMME EN DANSE LIBRE COUPLE NON ISU**
- 16. GUIDE DE NOTATION POUR LES COMPOSANTES DE PROGRAMME EN DANSE D'INTERPRETATION ET EN DANSE LIBRE SOLO**

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

Juge Arbitre - Danses imposées - TEMPO & LEVELS							
	+ ou - 2 bpm						
	+ ou - 3 bpm (valse)		Number of required steps				
	required BPM	Sections	100 %	75 %	50 %	25 %	10 %
DANSE MINEURE	100		18	14	9	5	2
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	100 (98-102)		30	23	15	7	3
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°2273 - Echelles des valeurs effectives au 01/07/2022 comme suit :

- Pour les Couples Advanced Novice et Intermediate Novice (Minimes) : se référer au §1 (danses 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 (danses 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 2022-2023												
	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	
NOMBRE DE PAS RETENUS SUR LE NOMBRE DE BATTEMENTS REQUIS	Moins de 75 % des pas sont tenus sur le nombre de battements requis (pas 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 maintenus sur le nombre de battements requis (pour les deux partenaires)		
Remarque : Un pas est une unité partagée lors du calcul du nombre total de pas, peu importe si l'erreur est exécutée par un ou les deux partenaires.												
AJUSTEMENT DES CRITÈRES												
CHUTES/PERTE DE CONTRÔLE avec OU sans supplément de soutien	Chute par les deux avec de graves erreurs	Chute par les deux dans la pattern Ou De nombreuses erreurs	Chute d'un au début de l'élément Ou Chute par les deux à la fin de l'élément	Chute d'un à la fin de l'élément Ou Brève chute d'un (haut / bas) dans l'élément	Trébuchement / Touchdown par les deux Ou Jusqu'à 25 % d'éléments manqués	Perte de contrôle sans support supplémentaire (pas plus de deux) Ou Perte de contrôle avec un support supplémentaire (par exemple Stumble/Touchdown) d'un partenaire				Aucun		
CARACTÉRISTIQUES	Plus de caractéristiques/erreurs négatives que de caractéristiques positives					Basique Exécution – Généralement correct	1 - 2 Caractéristiques positives	3 - 4 Caractéristiques positives	5 - 6 Caractéristiques positives	7 - 8 Caractéristiques positives (pas de caractéristiques /erreurs négatives)	Plus de 8 caractéristiques positives (pas de caractéristiques/erreurs négatives)	
	Plus de caractéristiques négatives	7 – 8 Caractéristiques négatives	5 – 6 Caractéristiques négatives	3 - 4 Caractéristiques négatives	1 - 2 Caractéristiques négatives							
CARACTÉRISTIQUES NÉGATIVES						CARACTÉRISTIQUES POSITIVES						
EXÉCUTION DANS TOUT L'ÉLÉMENT												
1. Mauvaise exécution et/ou élément laborieux et/ou incontrôlé					1 - 4		1. Bonne qualité - exactitude, propreté, profondeur et sûreté des carres / pas / retournements				2 - 4	
2. Pas/retournements incorrects (par chacun) Ex: Mohawk au lieu de Choctaw					1		2. Stable et sans effort				2	
3. Absence d'unisson					1		3. Unisson et unité tout au long de l'élément				2	
4. Manque de glisse et de fluidité (mouvement sur la glace)					1 - 3		4. Glisse et fluidité (mouvement à travers la glace)				2	
5. Ne reflète pas le caractère et le style du rythme choisi					1		5. Les nuances/accents reflètent le caractère et le style du rythme choisi				1 - 2	
6. Non démarré sur le rythme prescrit (pour chaque section/séquence)					1		6. Lignes du corps et tenue des deux partenaires élégants selon le rythme choisi				1	
7. Maintient et position incorrect et/ou incontrôlé et/ou espace variable entre les partenaires : - moins de 50% du tracé - 50% ou plus du tracé					1		7. Maintient et position précise, cohérent et peu d'espace entre les partenaires				1 - 2	
					2		8. Timing précis à 100%				2	
8. Schéma incorrect, y compris le croisement de l'axe long lorsqu'il n'est pas autorisé					1 - 2		9. Utilisation maximale de la surface de la glace avec schéma correct				2	

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

NOTE D'EXECUTION des DANSES IMPOSEES												
	- 5	- 4	- 3	- 2	- 1	0	+ 1	+ 2	+ 3	+ 4	+ 5	
CARACTERISTIQUES	Plus de caractéristiques négatives que de caractéristiques positives					Exécution Basique - Correct En général	Plus 1 – 2 caractéristiques positives	Plus 3 - 4 caractéristiques positives	Plus 5 - 6 caractéristiques positives	Plus 7 - 8 caractéristiques positives (aucune négative)	Plus de 8 caractéristiques positives (aucune négative)	
	Plus de 8 caractéristiques négatives	7 - 8 caractéristiques négatives	5 - 6 caractéristiques négatives	3 - 4 caractéristiques négatives	1 - 2 caractéristiques négatives							
CARACTERISTIQUES NEGATIVES / ERREURS – 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'Elément (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												
	- 5	- 4	- 3	- 2	- 1	0	+ 1	+ 2	+ 3	+ 4	+ 5	
Nombre de pas qui sont tenus sur le nombre de battements requis	Moins de 75% des pas sont tenus sur le nombre de battements requis					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/ TREBUCHEMENT/ PERTE D'EQUILIBRE	Chute avec des 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		

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 diffusée sur le site de la CSNDG).

Mesure	Présentation	Qualité de patinage		
La capacité du patineur/couple à patiner strictement en mesure	L'expression, à travers l'engagement du patineur/couple, du rythme ou du style correct, tel que prescrit par la description de la danse ou par le style de la danse	La capacité du patineur/couple à exécuter scrupuleusement les pas de danse et les mouvements prescrits par la description de la danse, le tout avec puissance, équilibre, profondeur de carre, des transitions aisées d'un pied ou d'un lobe à l'autre, glisse et fluidité		
Sensibilité musicale	Expressivité et projection	Qualité globale du patinage		
Patinage en mesure	Unisson, unité et gestion de la distance	Clarté des carres, pas, retournements, mouvements et contrôle du corps		
Patinage sur le temps fort		Équilibre et glisse		
Erreur(s) majeure(s)				
Les erreurs majeures sont des chutes et/ou des erreurs qui entraînent une interruption de l'exécution du programme. Cette interruption peut-être minime ou plus prononcée et manifeste. Ces erreurs doivent être reflétées dans les notes attribuées pour chaque composante de programme. La conséquence dépend de la sévérité et de l'impact qu'elles ont sur la fluidité et la continuité du programme. Le guide suivant doit être utilisé.				
Catégorie	Plage de note	Définition	Erreurs	Score maximal par composante de programme
Platine	10	Exceptionnel	1 erreur majeure	9,50*
Diamant	9,00 – 9,75	Excellent	2 erreurs majeures ou plus	8,75**
Or	8,00 – 8,75	Très bien	Pour toutes les composantes : * Lorsqu'il y a une seule erreur et que cette erreur n'impacte que de façon minime le programme, la note maximale possible est de 9,50 comme indiqué ci-dessus. Remarque : Pour que ce qui est ci-dessus s'applique, il faut que le programme en entier soit toujours considéré comme « Excellent » ** Lorsqu'il y a deux erreurs ou plus et que ces erreurs n'impactent que de façon minime le programme, la note maximale possible est de 8,75	
	7,00 – 7,75	Bien		
Vert	6,00 – 6,75	Assez bien		
	5,00 – 5,75	Moyen		
Orange	4,00 – 4,75	Passable		
	3,00 – 3,75	Faible		
Rouge	2,00 – 2,75	Pauvre		
	1,00 – 1,75	Très pauvre		

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 doit faire l'objet d'une réduction par les juges de la composante « Mesure » ;
- 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

Mesure	Présentation	Qualité de patinage		
La capacité du patineur/couple à patiner strictement en mesure	L'expression, à travers l'engagement du patineur/couple, du rythme ou du style correct, tel que prescrit par la description de la danse ou par le style de la danse	La capacité du patineur/couple à exécuter scrupuleusement les pas de danse et les mouvements prescrits par la description de la danse, le tout avec puissance, équilibre, profondeur de carre, des transitions aisées d'un pied ou d'un lobe à l'autre, glisse et fluidité		
Sensibilité musicale	Expressivité et projection	Qualité globale du patinage		
Patinage en mesure	Unisson, unité et gestion de la distance	Clarté des carres, pas, retournements, mouvements et contrôle du corps		
Patinage sur le temps fort		Équilibre et glisse		
Erreur(s) majeure(s)				
Les erreurs majeures sont des chutes et/ou des erreurs qui entraînent une interruption de l'exécution du programme. Cette interruption peut être minime ou plus prononcée et manifeste. Ces erreurs doivent être reflétées dans les notes attribuées pour chaque composante de programme. La conséquence dépend de la sévérité et de l'impact qu'elles ont sur la fluidité et la continuité du programme. Le guide suivant doit être utilisé.				
Catégorie	Plage de note	Définition	Erreurs	Score maximal par composante de programme
Platine	10	Exceptionnel	1 erreur majeure	9,50*
Diamant	9,00 – 9,75	Excellent	2 erreurs majeures ou plus	8,75**
Or	8,00 – 8,75	Très bien	Pour toutes les composantes : * Lorsqu'il y a <u>une seule erreur et que cette erreur n'impacte que de façon minime le programme</u> , la note maximale possible est de 9,50 comme indiqué ci-dessus. Remarque : Pour que ce qui est ci-dessus s'applique, il faut que le programme en entier soit toujours considéré comme « Excellent » ** Lorsqu'il y a deux erreurs ou plus et que ces erreurs <u>n'impactent que de façon minime le programme</u> , la note maximale possible est de 8,75	
	7,00 – 7,75	Bien		
Vert	6,00 – 6,75	Assez bien		
	5,00 – 5,75	Moyen		
Orange	4,00 – 4,75	Passable		
	3,00 – 3,75	Faible		
Rouge	2,00 – 2,75	Pauvre		
	1,00 – 1,75	Très pauvre		

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 « Mesure ».
- 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.

Communication N° 318 - Directives à validité constante effective au 1^{er} Juillet 2022 – MAJ FEVRIER 2023

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
sPirB	-0,98	-0,78	-0,59	-0,39	-0,20	1,30	0,20	0,90	0,59	0,78	0,98
sPir1	-1,28	-1,02	-0,77	-0,51	-0,26	1,70	0,26	0,51	0,77	1,02	1,28
sPir2	-1,58	-1,26	-0,95	-0,63	-0,32	2,10	0,32	0,63	0,95	1,26	1,58
sPir3	-1,88	-1,50	-1,13	-0,75	-0,38	2,50	0,38	0,75	1,13	1,50	1,88
sPir4	-2,25	-1,80	-1,35	-0,90	-0,45	3,00	0,45	0,90	1,35	1,80	2,25

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
sPirCoB	-1,13	-0,90	-0,68	-0,45	-0,23	1,50	0,23	0,45	0,68	0,90	1,13
sPirCo1	-1,50	-1,20	-0,90	-0,60	-0,30	2,00	0,30	0,60	0,90	1,20	1,50
sPirCo2	-1,88	-1,50	-1,13	-0,75	-0,38	2,50	0,38	0,75	1,13	1,50	1,88
sPirCo3	-2,25	-1,80	-1,35	-0,90	-0,45	3,00	0,45	0,90	1,35	1,80	2,25
sPirCo4	-2,63	-2,10	-1,58	-1,05	-0,53	3,50	0,53	1,05	1,58	2,10	2,63

Twizzles Solo Séquentiel	GOE -5	GOE -4	GOE -3	GOE -2	GOE -1	BASE VALUE	GOE +1	GOE +2	GOE +3	GOE +4	GOE +5
sSqTwSB	-0,75	-0,60	-0,45	-0,30	-0,15	1,00	0,15	0,30	0,45	0,60	0,75
sSqTwS1	-1,13	-0,90	-0,68	-0,45	-0,23	1,50	0,23	0,45	0,68	0,90	1,13
sSqTwS2	-1,50	-1,20	-0,90	-0,60	-0,30	2,00	0,30	0,60	0,90	1,20	1,50
sSqTwS3	-1,88	-1,50	-1,13	-0,75	-0,38	2,50	0,38	0,75	1,13	1,50	1,88
sSqTwS4	-2,25	-1,80	-1,35	-0,90	-0,45	3,00	0,45	0,90	1,35	1,80	2,25

Série 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 Chorégraphique	GOE -5	GOE -4	GOE -3	GOE -2	GOE -1	BASE VALUE	GOE +1	GOE +2	GOE +3	GOE +4	GOE +5
sChSI	-1,10	-0,88	-0,66	-0,44	-0,22	1,10	0,60	1,20	1,80	2,40	3,00
sChSt	-1,10	-0,88	-0,66	-0,44	-0,22	1,10	0,60	1,20	1,80	2,40	3,00
sChPo	-1,10	-0,88	-0,66	-0,44	-0,22	1,10	0,60	1,20	1,80	2,40	3,00

10. ÉLÉMENTS REQUIS POUR LA DANSE LIBRE ET D'INTERPRETATION SOLO

Danse Libre Solo Lame : 50 ‘

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

Danse Libre Solo Poussin / Préliminaire : 1 minute

- 1 Attitude,
- 1 Séquence de Pas Circulaire mais de petit diamètre au centre de la piste, comportant des Retournements,
- 1 Pirouette Solo Simple (Pirouette Solo Combinée non autorisée), mais pas plus, d'un tour minimum sur un pied.

Danse Libre Solo Avenir / Préparatoire : 1 minute

- 1 Attitude,
- 1 Séquence de Pas Circulaire mais de petit diamètre au centre de la piste, comportant des Retournements,
- 1 Pirouette Solo Simple (Pirouette Solo Combinée non autorisée), mais pas plus, d'un tour minimum sur un pied.

Danse Libre Solo Benjamin / Pré-Bronze : 1 minute 30

- a. 1 Attitude,
- b. 1 Séquence de Pas Circulaire mais de petit diamètre au centre de la piste, comportant des Retournements,
- c. 1 Pirouette Solo Simple (Pirouette Solo Combinée non autorisée), mais pas plus, de **3 tours minimum** sur un pied,
- d. **1 Série de Twizzles Séquentiels Solo.**

Danse Libre Solo Minime / Bronze : 1 minute 45

- a. 1 Attitude,
- b. 1 Séquence de Pas Diagonale comportant des Retournements,
- c. 1 Pirouette Solo Simple (Pirouette Solo Combinée non autorisée), mais pas plus, de **3 tours minimum** sur un pied,
- d. **1 Série de Twizzles Séquentiels Solo.**

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

- a. **1 Élément Chorégraphique au choix parmi 1 Pose Chorégraphique, 1 Séquence de Pas Chorégraphique, 1 Mouvement Glissé Chorégraphique**
- b. **1 Séquence de Pas-au choix (Circulaire, Médiane, Diagonale ou Serpentine de 2 ou 3 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 Séquentiel Solo.**

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

- a. **1 Élément Chorégraphique au choix parmi 1 Pose Chorégraphique, 1 Séquence de Pas Chorégraphique, 1 Mouvement Glissé Chorégraphique**
- b. **1 Séquence de Pas au choix (Circulaire, Médiane, Diagonale ou Serpentine de 2 ou 3 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 au choix (Circulaire, Médiane, Diagonale ou Serpentine de 2 ou 3 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. **2 Éléments Chorégraphiques différents au choix parmi 1 Pose Chorégraphique, 1 Séquence de Pas Chorégraphique, 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 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 Base** ne sont pas remplies et la partie additionnelle ne sera pas identifiée.

5. Si une chute ou une interruption se produit à l'entrée de la pirouette et que la pirouette est immédiatement retentée, la deuxième tentative sera identifiée et se verra attribuer un niveau en fonction de ce qui est exécuté.

6. 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) et 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 et 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.

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 Base** ne sont pas remplies et la partie additionnelle ne sera pas identifiée.

3. Si une chute ou une interruption se produit à l'entrée de la pirouette et que la pirouette est immédiatement retenue, la deuxième tentative sera identifiée et se verra attribuer un niveau en fonction de ce qui est exécuté.

Niveau Base	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Pirouette Solo Simple qui ne remplit pas les exigences du Niveau 1.	Mouvement de rotation sur un pied d'un minimum de 5 tours	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 Au moins 2 variantes difficiles de 2 positions de base différentes (chaque variante difficile pendant 3 tours au moins en position établie)	Mouvement de rotation sur un pied ET 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 (Les 2 peuvent être exécutées mais 1 seule sera prise en compte) (*)

(*) Caractéristiques d'Entrée / de Sortie :

a) Entrée/sortie inattendue sans aucune préparation évidente effectuée immédiatement avant ou après la Pirouette

b) Combinaison continue de différents pas et ou mouvements créatifs et ou difficiles effectués immédiatement avant ou après la Pirouette.

c) L'illusion est considérée comme un mouvement difficile s'il atteint la position proche d'un grand écart.

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 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.

3. Si une chute ou une interruption se produit à l'entrée de la pirouette et que la pirouette est immédiatement retentée, la deuxième pirouette sera identifiée et se verra attribuer un niveau en fonction de ce qui est exécuté.

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

12.2 PIROUETTE SOLO COMBINÉE (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 Base : 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 Base 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, **cela sera considéré comme une interruption et les principes d'appel additionnels s'appliquent.**

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 ».

7. Si entre la 1^{ère} et la 2^{ème} pirouette il y a une rupture de rotation (changement d'axe de rotation), le panel technique appellera « Pirouette Simple » et sera annoncée « No Value » sauf pour l'Option 2 avec Changement de sens de rotation.

8. Si une chute ou une interruption se produit à l'entrée ou pendant la Pirouette après les conditions d'appel et qu'elle est immédiatement suivie par un mouvement de rotation sur (pour combler l'espace-temps), le Niveau de Difficulté lui sera attribué en fonction des exigences remplies avant la chute ou l'interruption, et si 1 pirouette est retentée, elle sera appelée élément additionnel.

9. Si une chute ou une interruption se produit à l'entrée de la pirouette avant les conditions d'appel et que la pirouette est immédiatement retentée, la deuxième tentative sera identifiée et se verra attribuer un niveau en fonction de ce qui est exécuté.

Niveau Base	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>Au moins 3 tours sur un pied dans la 1ère partie</p> <p>ET</p> <p>au moins 3 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 parties de la Pirouette Solo Combinée</p> <p>ET</p> <p>au moins 3 tour sur l'autre pied de l'autre partie</p>	<p>Mouvement de rotation démarré sur un pied</p> <p>ET</p> <p>Option 1 1 variante difficile de 1 position de base (chaque variante difficile pendant 3 tours au moins en position établie) sur l'une des parties 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 l'autre partie de la Pirouette Solo Combinée</p> <p>Option 2 1 variante difficile d'une position de base (pendant 3 tours au moins en position établie) sur l'une des parties de la Pirouette Solo Combinée</p> <p>ET</p> <p>au moins 3 tours sur l'autre pied de l'autre partie de la Pirouette Solo Combinée</p> <p>ET</p> <p>Changement de sens de rotation</p>	<p>Mouvement de rotation démarré sur un pied</p> <p>ET</p> <p>Option 1 1 variante difficile de 1 position de base (chaque variante difficile pendant 3 tours au moins en position établie) sur l'une des parties 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 l'autre partie de la Pirouette Solo Combinée</p> <p>ET</p> <p>1 caractéristique d'entrée ou de sortie (Les 2 peuvent être exécutées mais 1 seule sera prise en compte) (*)</p> <p>Option 2 1 variante difficile d'une position de base (pendant 3 tours au moins en position établie) sur l'une des parties de la Pirouette Solo Combinée</p> <p>ET</p> <p>au moins 3 tours sur l'autre pied de l'autre partie de la Pirouette Solo Combinée</p> <p>ET</p> <p>Changement de sens de rotation</p> <p>ET</p> <p>1 caractéristique d'entrée ou de sortie (Les 2 peuvent être exécutées mais 1 seule sera prise en compte) (*)</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 différents pas et ou mouvements créatifs et ou difficiles effectués immédiatement avant ou après la Pirouette

c) L'illusion est considérée comme un mouvement difficile s'il atteint la position proche d'un grand écart.

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

12.3 SERIE DE TWIZZLES SEQUENTIELS SOLO (sSqTwS) (Catégories Benjamin – Minimes et Novices)

● 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 Séquentiels Solo est composée de 2 Twizzles exécutés sur un pied avec un déplacement sur la glace et **avec 1 pas de transition maximum entre les 2 Twizzles (le pas d'entrée du Twizzle n'est pas comptabilisé).**

L'Exigence de base pour obtenir un niveau de Base pour une Série de Twizzles Séquentiels 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 de **1 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 prises 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 y compris les poignets) :

- Coude(s) au moins au niveau ou supérieur au niveau des épaules. Le ou les coudes peuvent être au-dessus de la tête, au même niveau que la tête ou plus bas que la tête. Main(s) ne touchant aucune partie des bras
- Mouvement continu important du ou des bras
- Mains se touchant derrière le dos et étendues loin du corps
- Mains se touchant devant, écartées du corps, les bras droits
- Position désaxée du corps par rapport à la verticale ;

Groupe B (jambe porteuse et jambe libre) :

- Jambe libre maintenue sous le genou devant ou derrière ne touchant pas la jambe porteuse en position de hanche ouverte d'au moins 45 degrés
- Coupé à l'avant ou à l'arrière avec le pied libre en contact avec la jambe de patinage en position de hanche ouverte d'au moins 45 degrés
- Tenir la lame ou le patin du pied libre
- Pied libre croisé derrière le pied de patinage et près de la glace
- Jambe libre maintenue au moins au niveau du genou (c.-à-d. Étendue ou pliée avec un angle de 90 degrés ou plus entre la cuisse et le tibia, vers l'avant, vers le côté ou vers l'arrière ou une combinaison de ceux-ci)
- Position assise (au moins 90 degrés entre la cuisse et le tibia de la jambe de patinage)
- Changer le niveau de la jambe porteuse (genou) avec un mouvement de vague continue (haut / bas)

Groupe C (tracé, entrée, sortie) :

- Troisième twizzle d'au moins 3 rotations, effectué correctement, démarré avec une carre d'entrée différente des deux premiers Twizzles, et précédé d'un maximum d'un pas (le pas d'entrée du twizzle n'est pas comptabilisé)
- 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)
- 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;
- Série de Twizzles exécuté directement à partir d'une entrée créative et / ou difficile et / ou complexe ou inattendue.

Remarque sur les Caractéristiques Additionnelles :

- Une caractéristique additionnelle choisie dans les groupes A et B doit être considérée pour un niveau si elle est pleinement atteinte et établie :
 - dans la première moitié de la rotation du Twizzle,
 - et maintenu jusqu'à ce que le nombre de rotations nécessaires pour ce niveau soit complètement terminé (2 rotations pour le niveau 2, 3 rotations pour le niveau 3, 4 rotations pour le niveau 4).
- Il n'y a pas de limite sur les virages ou les mouvements effectués sur un pied, sur le changement de pied ou les pas entre les Twizzles requis
- La définition de « complexe » lorsqu'il s'agit d'éléments techniques ne signifie pas nécessairement difficile
- S'il y a plus d'un pas effectué entre le 2^e et le 3^e Twizzle dans une série de Twizzles, le 3^e Twizzle n'est plus considéré pour le niveau en tant que fonctionnalité du groupe C.
- Dans une série de Twizzles, pour valider un groupe 'C' de 2 twizzles effectués sur un pied et sans changement de pied, sans limites sur les virages ou les mouvements, effectués sur un pied entre Twizzle L'exigence pour que cette caractéristique soit prise en compte, est qu'il y ait trois rotations terminées pendant le Twizzle immédiatement après cette fonction « C ». Cette même exigence s'applique si cette fonction « C » est effectuée entre le 1^{er} et le 2^{ème} Twizzles ainsi qu'entre le 2^{ème} et le 3^{ème} Twizzles. Si, en outre, le 3^{ème} twizzle est effectué avec au moins trois rotations ET est exécuté correctement, le panel technique doit considérer cela comme une autre fonctionnalité « C » pour niveau. Dans ce cas, le patineur recevra 2 caractéristiques « C » pour niveau.

Niveau de Base	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Au moins une rotation pour chacun des deux Twizzles	Au moins 2 rotations pour chacun des deux Twizzles ET au moins 1 Caractéristique Additionnelle	Carres d'entrée différentes et sens de rotation différent pour les deux Twizzles ET Au moins 2 rotations pour chacun des deux Twizzles ET Au moins 2 Caractéristiques différentes Additionnelles	Carres d'entrée différentes et sens de rotation différent pour les deux Twizzles ET Au moins 3 rotations pour chacun des deux Twizzles ET Au moins 3 Caractéristiques différentes Additionnelles d'au moins 2 Groupes différents	Carres d'entrée différente et sens de rotation différent pour les deux Twizzles ET Au moins 4 rotations pour chacun des deux Twizzles ET Au moins 4 Caractéristiques différentes Additionnelles de 3 Groupes différents
Exemples de Caractéristiques additionnelles (Chaque caractéristique supplémentaire doit être exécutée de manière à être aisément reconnaissable par le Panel Technique).				
Groupe A (haut du corps et mains <u>y compris les poignets</u>) : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Coude(s) au moins au niveau ou supérieur au niveau des épaules. Le ou les coudes peuvent être au-dessus de la tête, au même niveau que la tête ou plus bas que la tête. Main(s) ne touchant aucune partie des bras ▪ Mouvement continu important du ou des bras ▪ Mains <u>se touchant</u> derrière le dos et étendues loin du corps ▪ Mains <u>se touchant</u> devant, écartées du corps, les bras droits ▪ Position désaxée du corps par rapport à la verticale; 		Groupe B (jambe porteuse et jambe libre) : <ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Jambe libre maintenue sous le genou devant ou derrière ne touchant pas la jambe porteuse en position</u> de hanche ouverte d'au moins 45 degrés ▪ Coupé à l'avant ou à l'arrière avec le pied libre en contact avec la jambe de patinage en position de hanche ouverte d'au moins 45 degrés ▪ Tenir la lame ou le patin du pied libre ▪ Pied libre croisé derrière le pied de patinage et près de la glace ▪ Jambe libre maintenue <u>au moins au niveau du genou</u> (c.-à-d. Étendue ou pliée avec un angle de 90 degrés ou plus entre la cuisse et le tibia, vers l'avant, vers le côté ou vers l'arrière ou une combinaison de ceux-ci) ▪ Position assise (au moins 90 degrés entre la cuisse et le tibia de la jambe de patinage) ▪ Changer le niveau de la jambe porteuse (genou) avec un mouvement de vague continue (haut / bas) 		
Groupe C (tracé, entrée, sortie) : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Troisième twizzle d'au moins 3 rotations, effectué correctement, démarré avec une carre d'entrée différente des deux premiers Twizzles, et précédé d'un maximum d'un pas ▪ 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; ▪ Série de Twizzles exécuté directement à partir d'une entrée créative et / ou difficile et / ou complexe ou inattendue. 				

12.4 SERIE DE TWIZZLES SOLO (sSTwS) Catégories Juniors et Séniors

● 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 et avec **au minimum 2 et maximum 4 pas de transition entre les 2 Twizzles (le pas d'entrée du Twizzle n'est pas comptabilisé).**

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 1^{er} ou le 2^{ème} Twizzle, le Niveau de la Série de Twizzles sera réduit d'un Niveau par arrêt.
5. S'il y a plus de **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 prises 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 y compris les poignets) :

- Coude(s) au moins au niveau ou supérieur au niveau des épaules. Le ou les coudes peuvent être au-dessus de la tête, au même niveau que la tête ou plus bas que la tête. Main(s) ne touchant aucune partie des bras
- Mouvement continu important du ou des bras
- Mains se touchant derrière le dos et étendues loin du corps
- Mains se touchant devant, écartées du corps, les bras droits
- Position désaxée du corps par rapport à la verticale ;

Groupe B (jambe porteuse et jambe libre) :

- Jambe libre maintenue sous le genou devant ou derrière ne touchant pas la jambe porteuse en position de hanche ouverte d'au moins 45 degrés
- Coupé à l'avant ou à l'arrière avec le pied libre en contact avec la jambe de patinage en position de hanche ouverte d'au moins 45 degrés
- Tenir la lame ou le patin du pied libre
- Pied libre croisé derrière le pied de patinage et près de la glace
- Jambe libre maintenue au moins au niveau du genou (c.-à-d. Étendue ou pliée avec un angle de 90 degrés ou plus entre la cuisse et le tibia, vers l'avant, vers le côté ou vers l'arrière ou une combinaison de ceux-ci)
- Position assise (au moins 90 degrés entre la cuisse et le tibia de la jambe de patinage)
- Changer le niveau de la jambe porteuse (genou) avec un mouvement de vague continue (haut / bas)

Groupe C (tracé, entrée, sortie) :

- Troisième twizzle d'au moins 3 rotations, effectué correctement, démarré avec une carre d'entrée différente des deux premiers Twizzles, et précédé d'un maximum d'un pas (le pas d'entrée du twizzle n'est pas comptabilisé)
- 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)
- 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;
- Série de Twizzles exécuté directement à partir d'une entrée créative et / ou difficile et / ou complexe ou inattendue.

Remarque sur les Caractéristiques Additionnelles :

- Une caractéristique additionnelle choisie dans les groupes A et B doit être considérée pour un niveau si elle est pleinement atteinte et établie :
 - dans la première moitié de la rotation du Twizzle,
 - et maintenu jusqu'à ce que le nombre de rotations nécessaires pour ce niveau soit complètement terminé (2 rotations pour le niveau 2, 3 rotations pour le niveau 3, 4 rotations pour le niveau 4).
- Il n'y a pas de limite sur les virages ou les mouvements effectués sur un pied, sur le changement de pied ou les pas entre les Twizzles requis
- La définition de « complexe » lorsqu'il s'agit d'éléments techniques ne signifie pas nécessairement difficile
- S'il y a plus d'un pas effectué entre le 2^e et le 3^e Twizzle dans une série de Twizzles, le 3^e Twizzle n'est plus considéré pour le niveau en tant que fonctionnalité du groupe C.
- Dans une série de Twizzles, pour valider un groupe 'C' de 2 twizzles effectués sur un pied et sans changement de pied, sans limites sur les virages ou les mouvements, effectués sur un pied entre Twizzle

L'exigence pour que cette caractéristique soit prise en compte, est qu'il y ait trois rotations terminées pendant le Twizzle immédiatement après cette fonction « C ».

Cette même exigence s'applique si cette fonction « C » est effectuée entre le 1^{er} et le 2^{ème} Twizzles ainsi qu'entre le 2^{ème} et le 3^{ème} Twizzles.

Si, en outre, le 3^{ème} twizzle est effectué avec au moins trois rotations ET est exécuté correctement, le panel technique doit considérer cela comme une autre fonctionnalité « C » pour niveau. Dans ce cas, le patineur recevra 2 caractéristiques « C » pour le niveau

Niveau de Base	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Au moins une rotation pour chacun des deux Twizzles	Au moins 2 rotations pour chacun des deux Twizzles ET au moins 1 Caractéristique Additionnelle	Carres d'entrée différentes et sens de rotation différent pour les deux Twizzles ET Au moins 2 rotations pour chacun des deux Twizzles ET Au moins 2 Caractéristiques différentes Additionnelles	Carres d'entrée différentes et sens de rotation différent pour les deux Twizzles ET Au moins 3 rotations pour chacun des deux Twizzles ET Au moins 3 Caractéristiques différentes Additionnelles d'au moins 2 Groupes différents	Carres d'entrée différente et sens de rotation différent pour les deux Twizzles ET Au moins 4 rotations pour chacun des deux Twizzles ET Au moins 4 Caractéristiques différentes Additionnelles de 3 Groupes différents
Exemples de Caractéristiques additionnelles (Chaque caractéristique supplémentaire doit être exécutée de manière à être aisément reconnaissable par le Panel Technique).				
Groupe A (haut du corps et mains, y compris les poignets) : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Coude(s) au moins au niveau ou supérieur au niveau des épaules. Le ou les coudes peuvent être au-dessus de la tête, au même niveau que la tête ou plus bas que la tête. Main(s) ne touchant aucune partie des bras ▪ Mouvement continu important du ou des bras ▪ Mains <u>se touchant</u> derrière le dos et étendues loin du corps ▪ Mains <u>se touchant</u> devant, écartées du corps, les bras droits ▪ Position désaxée du corps par rapport à la verticale; 		Groupe B (jambe porteuse et jambe libre) : <ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Jambe libre maintenue sous le genou devant ou derrière ne touchant pas la jambe porteuse en position</u> de hanche ouverte d'au moins 45 degrés ▪ Coupé à l'avant ou à l'arrière avec le pied libre en contact avec la jambe de patinage en position de hanche ouverte d'au moins 45 degrés ▪ Tenir la lame ou le patin du pied libre ▪ Pied libre croisé derrière le pied de patinage et près de la glace ▪ Jambe libre maintenue <u>au moins au niveau du genou</u> (c.-à-d. Étendue ou pliée avec un angle de 90 degrés ou plus entre la cuisse et le tibia, vers l'avant, vers le côté ou vers l'arrière ou une combinaison de ceux-ci) ▪ Position assise (au moins 90 degrés entre la cuisse et le tibia de la jambe de patinage) ▪ Changer le niveau de la jambe porteuse (genou) avec un mouvement de vague continue (haut / bas) 		
Groupe C (tracé, entrée, sortie) : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Troisième twizzle d'au moins 3 rotations, effectué correctement, démarré avec une carre d'entrée différente des deux premiers Twizzles, et précédé d'un maximum d'un pas ▪ 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; ▪ Série de Twizzles exécuté directement à partir d'une entrée créative et / ou difficile et / ou complexe ou inattendue. 				

12.5 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 avec des tentatives de retournements.

Travail des pieds : Le travail des pieds comprend différents types de retournements difficiles (seule la première tentative du type de retournement difficile est prise en compte pour le niveau).

Pour les niveaux 3 et 4, si un Twizzle est inclus, il doit être fait avec au moins deux rotations - « Double Twizzle »

● 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	Niveau 4
Séquence de Pas qui ne remplit pas les exigences du niveau 1 mais remplit les exigences de définition et d'appel doit couvrir au moins 50% du tracé.	Le travail de pieds doit inclure au moins 1 type 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 un Twizzle est inclus, il doit être fait avec au moins deux rotations - "Double Twizzle") ET doit couvrir au moins 75% du tracé, et 1 Mouvement Corporel, et retournements multidirectionnels	Le travail de pieds doit inclure au moins 4 différents types de retournements difficiles validés (Si un Twizzle est inclus, il doit être fait avec au moins deux rotations - "Double Twizzle") ET doit couvrir 100 % du tracé 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.

Le Mouvement Corporel n'intervient plus dans l'identification des niveaux 3 et 4, mais reste un élément positif chorégraphique.

★ 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.

12.6 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.

12.7 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

12.8 POSE COMBINÉE (sPoCo) **UNIQUEMENT POUR LES ADULTES**

- **Définition et exigences**

Figure composée de deux Types de Pose différents ou identiques mais exécutés sur des carrés 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>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 carré.</p> <p><u>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 carré.</p> <p><u>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>

12.9 ATTITUDE (sAtt) (CATEGORIES Solos Poussin / Avenir / Benjamin et Minimes – CATEGORIES ADULTES)

● 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

12.10 ATTITUDE COMBINEE (sACo) **UNIQUEMENT POUR LES ADULTES**

- **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

12.11 MOUVEMENT CHOREGRAPHIQUE GLISSE (sChSl)

Définition : Mouvement exécuté n'importe où dans le programme pendant lequel le patineur réalise des mouvements glissés **et contrôlés** sur la glace, **tenus minimum 2 secondes**.

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 araignée ou « hydroblade » est considérée comme un mouvement glissé dès lors que la ou les mains touchent la glace.

12.12 POSE CHOREGRAPHIQUE (sChPo)

La Pose Chorégraphique est un mouvement pouvant être **exécuté soit en ligne droite ou sur une courbe ininterrompue de 1 ou plusieurs lobes**.

La Pose Chorégraphique doit être maintenue en position pendant au moins **3 secondes**.

Les retournements et suite de pas ne sont pas autorisés.

Quelques exemples de poses chorégraphiques, non exhaustifs :

- Une attitude
- Cafetière ou Petite bonne femme sur 1 pied
- Arabesques changement de carres
- Aigle
- Ina Bauer
- Fente
-

12.13 SEQUENCE DE PAS CHOREGRAPHIQUES (sChSt)

Définition : Suite de pas et mouvements exécutés n'importe où dans le programme entre les 2 barrières longitudinales et le long de l'axe central.

Les exigences suivantes s'appliquent :

- Doit être placé autour de l'Axe Central (à moins de 10 mètres de part et d'autre de cet axe) et doit être exécuté de barrière à barrière. L'exigence d'une barrière à l'autre est remplie lorsque le patineur ne se trouve pas à plus de 2 mètres de chaque barrière.
- Toucher la glace avec n'importe quelle partie du corps avec des mouvements contrôlés est autorisé.
- Les arrêts, boucles, rétrogressions sont autorisés.

13. GUIDE DE NOTATION DES NOTES D'EXECUTION (GOE) 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 ÉLÉMENTS REQUIS (y compris LES ÉLÉMENTS CHORÉGRAPHIQUES) 2022/23											
	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5
DÉFINITION DU CRITÈRE MUSICALITÉ	Hors de la structure musicale / du motif rythmique Éléments chorégraphiques ne reflétant pas la musique choisie, le rythme ou le caractère musical					Généralement	Dans la structure musicale / le modèle rythmique				
DÉFINITION DES CRITÈRES CHUTES / ERREURS / PERTE DE CONTRÔLE	Chute par les deux avec des erreurs graves OU de nombreuses erreurs graves	Chute par les deux OU de nombreuses erreurs	Chute d'un au début OU Chute par les deux à la fin de l'élément	Chute/erreur grave dans l'élément par un	Deux (2) trébuchements / atterrissages	Perte de contrôle sans support supplémentaire (pas plus de deux) Ou Perte de contrôle avec un soutien supplémentaire (par exemple, Stumble/Touchdown) par un			AUCUN	AUCUN	
CARACTERISTIQUES	NÉGATIF - Plus de caractéristiques négatives que de caractéristiques positives					Généralement correct	POSITIF - Plus de caractéristiques positives que de caractéristiques négatives			7 - 8 (pas de caractéristiques négatives)	Plus de 8 (pas de caractéristiques négatives)
	Plus de 8	7 - 8	5 - 6	3 - 4	1 - 2		1 - 2	3 - 4	5 - 6		
CARACTÉRISTIQUES NÉGATIVES						CARACTÉRISTIQUES POSITIVES					
EXÉCUTION DANS L'ENSEMBLE DE L'ÉLÉMENT											
1. Mauvaise exécution et/ou élément laborieux et/ou incontrôlé					1 - 4	1. Stable et / ou sans effort					2
2. L'élément ne reflète pas la chorégraphie de la musique/du rythme/du personnage choisi					1 - 2	2. L'élément reflète la chorégraphie et/ou le caractère de la musique et/ou du rythme choisi. L'élément reflète les nuances dans la musique					1 - 3
3. Mauvaise entrée / Mauvaise sortie (pour chacun)					1 - 2	3. L'entrée/sortie est transparente et/ou inattendue et/ou créative					1 - 2
4. Pose ou mouvement maladroit ou inesthétiquement agréable (par partenaire)					1 - 2	4. Lignes du corps et pose des deux partenaires esthétiquement agréables ou de caractère					1 - 2
5. Séparation longue avant/après les éléments requis					1 - 2	5. Vitesse à travers la glace maintenue ou accélérée pendant l'élément					1
6. Exécution non simultanée et/ou Absence d'unisson Step Seq, STw,					1	6. L'élément est innovant et / OU créatif					1 - 2
7. Distance dans l'élément - plus de 2 bras l'un de l'autre - Step Seq, STw, - plus de 4 bras de longueur/4 mètres d'écart - espacement variable entre les partenaires - Step Seq, STw,					1 - 2	7. Unisson ou Unité dans tout l'élément					1
						8. Espacement cohérent et étroit entre les partenaires STw, Step Seq,					1 - 2
8. Absence ou réduction de la vitesse de rotation STw					1 - 2	9. Vitesse de rotation maintenue ou accélérée STw,					1 - 2
9. Pas sur place					1	10. Propreté et sécurité des pas et des retournements STw, Step Seq,					2
10. Absence de glisse (mouvement sur la glace) TOUS					1	11. Sortie de l'un des Twizzles (1) STw Sortie des deux Twizzles (2) avec une courbe de carre lisse effectué par les deux partenaires sur le même Twizzle					1 2
11. Schéma / Placement incorrect Step Seq,					1						
12. Inclusion d'éléments non autorisés dans l'élément Step Seq,					1 par chaque	12. Variété de Holds Step Seq,					1
13. Se terminant par un arrêt sur deux genoux, assis ou allongé sur la glace					1 par						

14. GUIDE DE NOTATION DES NOTES D'EXECUTION (GOE) 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/ TREBUCHEMENT/ 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 est le même que celui utilisé pour la Danse Libre des Couples

Composition		Présentation		Qualité de patinage	
L'arrangement intentionnel, sophistiqué et/ou original usant du répertoire de tous les différents types de mouvements et formant un tout significatif respectant les principes de proportion, d'unité, d'espace, de schéma et de structure musicale		La démonstration d'une implication, d'un investissement et d'un engagement en lien avec une compréhension de la musique et de la composition		La capacité du patineur à exécuter, avec contrôle du corps et de la lame, l'ensemble du répertoire du patinage : pas, retournements et mouvements du patinage	
Unité		Expressivité et projection		Variété des carres, pas, retournements, mouvements et directions	
Connections entre et à l'intérieur des éléments		Variété et contraste dans l'énergie et les mouvements		Clarté des carres, pas, retournements, mouvements et contrôle du corps	
Schéma et utilisation de la glace		Sensibilité musicale et patinage en mesure		Équilibre et glisse	
Mouvements multidimensionnels et utilisation de l'espace		Unisson, unité et gestion de la distance (couples artistique, danse sur glace, patinage synchronisé)		Fluidité	
Chorégraphie reflétant le phrasé musical et sa forme				Puissance et vitesse	
Erreur(s) majeure(s)					
Les erreurs majeures sont des chutes et/ou des erreurs qui entraînent une interruption de l'exécution du programme. Cette interruption peut-être minime ou plus prononcée et manifeste. Ces erreurs doivent être reflétées dans les notes attribuées pour chaque composante de programme. La conséquence dépend de la sévérité et de l'impact qu'elles ont sur la fluidité et la continuité du programme. Le guide suivant doit être utilisé.					
Catégorie	Plage de note	Définition	Erreurs	Score maximal par composante de programme	
Platine	10	Exceptionnel	1 erreur majeure	9,50*	
Diamant	9,00 – 9,75	Excellent	2 erreurs majeures ou plus	8,75**	
Or	8,00 – 8,75	Très bien	Pour toutes les composantes : * Lorsqu'il y a <u>une seule erreur et que cette erreur n'impacte que de façon minime le programme</u> , la note maximale possible est de 9,50 comme indiqué ci-dessus. Remarque : Pour que ce qui est ci-dessus s'applique, il faut que le programme en entier soit toujours considéré comme « Excellent » ** Lorsqu'il y a deux erreurs ou plus et que ces erreurs <u>n'impactent que de façon minime le programme</u> , la note maximale possible est de 8,75		
	7,00 – 7,75	Bien			
Vert	6,00 – 6,75	Assez bien			
	5,00 – 5,75	Moyen			
Orange	4,00 – 4,75	Passable			
	3,00 – 3,75	Faible			
Rouge	2,00 – 2,75	Pauvre			
	1,00 – 1,75	Très pauvre			
	0,25 – 0,75	Extrêmement pauvre			

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

Composition		Présentation		Qualité de patinage	
L'arrangement intentionnel, sophistiqué et/ou original usant du répertoire de tous les différents types de mouvements et formant un tout significatif respectant les principes de proportion, d'unité, d'espace, de schéma et de structure musicale		La démonstration d'une implication, d'un investissement et d'un engagement en lien avec une compréhension de la musique et de la composition		La capacité du patineur à exécuter, avec contrôle du corps et de la lame, l'ensemble du répertoire du patinage : pas, retournements et mouvements du patinage	
Unité		Expressivité et projection		Variété des carres, pas, retournements, mouvements et directions	
Connections entre et à l'intérieur des éléments		Variété et contraste dans l'énergie et les mouvements		Clarté des carres, pas, retournements, mouvements et contrôle du corps	
Schéma et utilisation de la glace		Sensibilité musicale et patinage en mesure		Équilibre et glisse	
Mouvements multidimensionnels et utilisation de l'espace		Unisson, unité et gestion de la distance (couples artistique, danse sur glace, patinage synchronisé)		Fluidité	
Chorégraphie reflétant le phrasé musical et sa forme				Puissance et vitesse	
Erreur(s) majeure(s)					
Les erreurs majeures sont des chutes et/ou des erreurs qui entraînent une interruption de l'exécution du programme. Cette interruption peut-être minimale ou plus prononcée et manifeste. Ces erreurs doivent être reflétées dans les notes attribuées pour chaque composante de programme. La conséquence dépend de la sévérité et de l'impact qu'elles ont sur la fluidité et la continuité du programme. Le guide suivant doit être utilisé.					
Catégorie	Plage de note	Définition	Erreurs		Score maximal par composante de programme
Platine	10	Exceptionnel	1 erreur majeure		9,50*
Diamant	9,00 – 9,75	Excellent	2 erreurs majeures ou plus		8,75**
Or	8,00 – 8,75	Très bien	Pour toutes les composantes : * Lorsqu'il y a une seule erreur et que cette erreur n'impacte que de façon minimale le programme, la note maximale possible est de 9,50 comme indiqué ci-dessus. Remarque : Pour que ce qui est ci-dessus s'applique, il faut que le programme en entier soit toujours considéré comme « Excellent » ** Lorsqu'il y a deux erreurs ou plus et que ces erreurs n'impactent que de façon minimale le programme, la note maximale possible est de 8,75		
	7,00 – 7,75	Bien			
Vert	6,00 – 6,75	Assez bien			
	5,00 – 5,75	Moyen			
Orange	4,00 – 4,75	Passable			
	3,00 – 3,75	Faible			
Rouge	2,00 – 2,75	Pauvre			
	1,00 – 1,75	Très pauvre			
	0,25 – 0,75	Extrêmement pauvre			

**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	- 0.5 jusqu'à Novices - 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.	- 0.5 jusqu'à Novices - 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 jusqu'à Novices - 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>	- 0.5 jusqu'à Novices - 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)	- 0.5 jusqu'à Novices - 1,0	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 jusqu'à Novice - 1,0	Juge Arbitre	
8	Musique pour la Danse Libre (*) Remarque : Aucune restriction de musique en Danse d'Interprétation	- 1,0 jusqu'à Novice - 2,0	Juges (yc JA) à la majorité – pas de déduction si 50 :50	
9	Mouvements/Éléments 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) 	- 1,0 par élément jusqu'à Novice - 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	Élément 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 	- 0,5 jusqu'à Novice - 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 jusqu'à Novice - 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		- 0,5 jusqu'à Novice - 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. nombre d'arrêts : pas de restriction en Couple, aucun arrêt pour les Solos Lames à Benjamins, 2 arrêts maximum pour les Minimés durée des arrêts : pas plus de 5 secondes par arrêt nombre de séparations : pas de restriction mais toujours à moins de 2 longueurs de bras durée des séparations : 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) 	- 0,5 jusqu'à Novice - 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 chronométreur pour la durée des programmes.