



Commission Sportive Nationale de Danse sur Glace

Communication n° 342

Directives Techniques SOLOS à validité constante effectives au 1er juillet 2023

ANNULE ET REMPLACE LA COMMUNICATION N°318

Modifications au 25/08/2023

1. à 5. - DIRECTIVES TECHNIQUES POUR LES DANSES IMPOSÉES

1. NOTATION DES DANSES IMPOSÉES SANS POINT CLÉ
2. ÉCHELLE DES VALEURS UTILISÉE POUR LES DANSES IMPOSÉES NON RÉPERTORIÉES PAR L'ISU (SANS POINT CLÉ)
3. ÉCHELLE DES VALEURS UTILISÉE POUR LES DANSES IMPOSÉES RÉPERTORIÉES PAR L'ISU (AVEC ET SANS POINTS CLÉS)
4. GUIDE DE NOTATION POUR LES NOTES D'EXÉCUTION DES SECTIONS/SÉQUENCES EN DANSES IMPOSÉES SOLO
5. GUIDE DE NOTATION POUR LES COMPOSANTES DE PROGRAMME EN DANSES IMPOSÉES SOLO

6. à 12. - DIRECTIVES TECHNIQUES POUR LA DANSE LIBRE

6. ÉCHELLE DES VALEURS DES ÉLÉMENTS REQUIS EN DANSE LIBRE SOLO
7. ÉLÉMENTS REQUIS POUR LA DANSE LIBRE
8. SPÉCIFICATIONS D'APPEL
9. DESCRIPTION DES NIVEAUX DE DIFFICULTÉ EN DANSE LIBRE SOLO
 - A. **Pirouette de Danse Solo**
 - B. Série de Twizzles Séquentiels Solo (Catégories Benjamin – Minimes et Novices)
 - C. Série de Twizzles Solo (Catégories Juniors et Séniors)
 - D. **Séquences de Pas Solo**
 - E. Séquence de Pas Solo sur 1 Pied
 - F. **Pose Courte et Pose Combinée**
 - G. Éléments Chorégraphiques :
 - Mouvement Chorégraphique Glissé
 - Séquence de Pas Chorégraphique
 - Twizzle Chorégraphique
 - Pirouette Chorégraphique
 - H. Éléments et mouvements Illégaux / Chutes
10. GUIDE DE NOTATION POUR LES NOTES D'EXÉCUTION DES ÉLÉMENTS REQUIS EN DANSE LIBRE SOLO
11. GUIDE DE NOTATION POUR LES COMPOSANTES DE PROGRAMME EN DANSE LIBRE SOLO
12. GRILLE DE DÉDUCTION POUR LES CATÉGORIES NOVICES (BENJAMINS – MINIMES ET NOVICES) ET JUNIORS ET SÉNIORS
13. EXPLICATION DES SYMBOLES SUR LES DÉTAILS DE NOTES DES JUGES

1. NOTATION DES DANSES IMPOSÉES SANS POINT CLÉ

Pour la saison 2023-2024 et pour toutes les compétitions Solos, en attendant la version officielle du Règlement ISU SOLOS, **toutes les Danses Imposées seront patinées et jugées sur les Pas de la Fille pour tous les compétiteurs (Filles ou Garçons).**

Dans ce fait, la CSNDG, décide de supprimer les catégories Garçons à partir de Novice et de revenir pour toutes les catégories à des catégories mixtes.

Les Danses Imposées SOLOS, de toutes les compétitions seront jugées sans la méthode des Key Points en attendant la publication du Règlement ISU.

Ces décisions pourront le cas échéant être modifiées, suite à la publication du Règlement ISU Solos concernant les aménagements des Danses Imposées.

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 / la patineur / euse
- **Niveau 1** = au moins 75% de la Seq / Section est exécutée par le / la patineur / euse

Juge Arbitre - Danses imposées - TEMPO & LEVELS							
	+ ou - 2 bpm						
	+ ou - 3 bpm (valeses)		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 UTILISÉE POUR LES DANSES IMPOSÉES NON RÉPERTORIÉES PAR L'ISU (SANS POINT CLÉ)

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 UTILISÉE POUR LES DANSES IMPOSÉES RÉPERTORIÉES PAR L'ISU (AVEC ET SANS POINTS CLÉS)

Se référer à la Communication ISU n°2464 - Échelles des valeurs effectives au 01/07/2023 comme suit :

- Pour les Couples Novice et Minimes : se référer au §1 (dances imposées avec Points-Clés).

Communication N° 342 - Directives SOLOS à validité constante effective au 1^{er} Juillet 2023
MODIFICATION AU 25/08/23

- Pour les Couples non ISU (Poussins, Avenirs), les Couples Benjamins, les Solos et les Adultes : se référer au §2 (danses imposées sans Point-Clé

4. GUIDE DE NOTATION POUR LES NOTES D'EXÉCUTION (GOE) DES SECTIONS/SÉQUENCES DES DANSES IMPOSÉES SOLO

NOTE D'EXÉCUTION des DANSES IMPOSÉES											
	- 5	- 4	- 3	- 2	- 1	0	+ 1	+ 2	+ 3	+ 4	+ 5
CARACTÉRISTIQUES	Plus de caractéristiques négatives que de caractéristiques positives					Exécution Basique - Correct En général	Plus 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. Mauvaise exécution et/ou élément laborieux et/ou non maîtrisé						1-4	1. Bonne qualité – Exactitude des carres / Carres profondes / Retournements corrects, sûrs et nets				2 - 4
7. Pas/Retournements faux (ex : Mohawk à la place de Choctaw)						1	2. Stable et sans effort				2
3. L'élément ne reflète pas le caractère et le style du rythme choisi						1	3. Reflète le caractère et le style du rythme choisi				2
4. Qualité pauvre et/ou Laborieux et/ou sans contrôle et/ou erreurs mineures et/ou majeure(s)						1 - 3	4. Glisse et fluidité maintenues tout au long de l'Élément (mouvements à travers la glace)				1
5. Manque de glisse (mouvements à travers la glace)						1 - 3	5. Lignes du corps et tenue élégantes				1 - 2
6. Non commencé sur le battement prescrit (pour chaque Section/Séquence)						1	6. Placement du bassin correct				2
7. Schéma/Placement incorrect et Coupure de l'axe longitudinal si non permise						1	8. Timing précis à 100 %				2
							9. Utilisation maximale de la couverture de la piste avec un schéma correct				2
AJUSTEMENTS DES CRITÈRES – 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/ TRÉBUCHEMENT/ PERTE D'EQUILIBRE	Chute avec des erreurs majeures	Chute dans l'Élément OU beaucoup d'erreurs	Chute au début de l'Élément	Chute à la fin de l'Élément ou chute brève (haut/bas) dans l'Élément	Trébuchement	Perte d'équilibre (pas plus de deux)				Aucun	

Communication N° 342 - Directives SOLOS à validité constante effective au 1^{er} Juillet 2023

MODIFICATIONS AU 25/08/23

5. GUIDE DE NOTATION DES COMPOSANTES DE PROGRAMME (NOTES DE 0 À 10) EN DANSES IMPOSÉES POUR LES SOLOS

Mesure	Présentation	Qualité du Patinage
La capacité du patineur à patiner strictement en mesure	L'expression, à travers l'engagement du patineur, 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 à exécuter scrupuleusement les pas de la danse et les mouvements prescrits par la description de la danse, le tout avec puissance, équilibre, profondeur de carre, des transitions aisée d'un pied ou d'un lobe à l'autre, glisse et fluidité
Sensibilité musicale	Expressivité et projection	Qualité glogale du patinage
Patinage en mesure		Clarté des carres, pas, retournements, mouvements et contrôle du corps
Patinage sur le temps fort		Équilibre et glisse

Erreurs majeures

Les erreurs majeures sont les chutes et/ou des erreurs qui entraînent une interruption dans 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 eu 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	Seulement 1 erreur majeure	9,50*
Diamant	9,00 - 9,50*	Excellent	2 erreurs majeures ou plus	8,75**
Or	8,00 - 8,75**	Très Bien	<p>Pour toutes les composantes :</p> <p>* Lorsqu'il y a une seule erreur <u>et que cette erreur n'impacte que de façon minimale le programme</u>, la note maximale possible est de 9,50 comme indiqué ci-dessus.</p> <p>Remarque : Pour que ce qui est ci-dessus s'applique, il faut que le programme en entier soit toujours considéré comme "Excellent"</p> <p>** Lorsqu'il y a deux erreurs ou plus et que ces erreurs <u>n'impactent que de façon minimale le programme</u>, la note maximale possible est de 8,75.</p>	
	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 Novice, 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° 342 - Directives SOLOS à validité constante effective au 1^{er} Juillet 2023
MODIFICATIONS AU 25/08/23

6. ECHELLE DES VALEURS DES ÉLÉMENTS REQUIS EN DANSE LIBRE SOLO

Les éléments Twizzles Solo Séquentiel, Série de Twizzles Solo, Séquence de pas Solo et Séquence de pas Solo sur un pied, seront évalués et le niveau sera attribué en additionnant la valeur de l'élément de la femme et de l'homme. Par exemple, une Série de Twizzle Solo est exécutée pour un niveau 4, elle sera appelée et apparaîtra tel que : SyTwW4+SyTWM4

Pirouette de Danse Solo	GOE -5	GOE -4	GOE -3	GOE -2	GOE -1	BASE VALUE	GOE +1	GOE +2	GOE +3	GOE +4	GOE +5
DSpB	-1,35	-1,08	-0,81	-0,54	-0,27	1,80	0,20	0,54	0,81	1,08	1,35
DSp1	-2,81	-2,25	-1,69	-1,13	-0,56	3,75	0,56	1,13	1,69	2,25	2,81
DSp2	-2,81	-2,25	-1,69	-1,13	-0,56	4,50	0,56	1,13	1,69	2,25	2,81
DSp3	-2,81	-2,25	-1,69	-1,13	-0,56	5,25	0,56	1,13	1,69	2,25	2,81
DSp4	-2,81	-2,25	-1,69	-1,13	-0,56	6,00	0,56	1,13	1,69	2,25	2,81

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
SqTwWB+ SqTwMB	-1,58	-1,26	-0,94	-0,64	-0,32	2,10	0,32	0,64	0,94	1,26	1,58
SqTwW1+ SqTwM1	-4,00	-3,20	-2,40	-1,60	-0,80	5,24	0,80	1,60	2,40	3,20	4,00
SqTwW2+ SqTwM2	-4,00	-3,20	-2,40	-1,60	-0,80	5,48	0,80	1,60	2,40	3,20	4,00
SqTwW3+ SqTwM3	-4,00	-3,20	-2,40	-1,60	-0,80	6,60	0,80	1,60	2,40	3,20	4,00
SqTwW4+ SqTwM4	-4,00	-3,20	-2,40	-1,60	-0,80	7,24	0,80	1,60	2,40	3,20	4,00

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
SyTwWB+ SyTwMB	-1,20	-0,96	-0,72	-0,48	-0,24	1,60	0,24	0,48	0,72	0,96	1,20
SyTwW1+ SyTwM1	-3,64	-2,90	-2,18	-1,46	-0,72	4,84	0,72	1,46	2,18	2,90	3,64
SyTwW2+ SyTwM2	-3,64	-2,90	-2,18	-1,46	-0,72	5,24	0,72	1,46	2,18	2,90	3,64
SyTwW3+ SyTwM3	-3,64	-2,90	-2,18	-1,46	-0,72	6,10	0,72	1,46	2,18	2,90	3,64
SyTwW4+ SyTwM4	-3,64	-2,90	-2,18	-1,46	-0,72	6,84	0,72	1,46	2,18	2,90	3,64

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
CiStWB+CiStMB	-3,38	-2,70	-2,02	-1,26	-0,68	4,50	0,68	1,26	2,02	2,70	3,38
CiStW1+CiStM1	-5,22	-4,18	-3,14	-2,08	-1,04	6,96	1,04	2,08	3,14	4,18	5,22
CiStW2+CiStM2	-5,22	-4,18	-3,14	-2,08	-1,04	7,46	1,04	2,08	3,14	4,18	5,22
CiStW3+CiStM3	-5,22	-4,18	-3,14	-2,08	-1,04	8,20	1,04	2,08	3,14	4,18	5,22
CiStW4+CiStM4	-5,22	-4,18	-3,14	-2,08	-1,04	8,96	1,04	2,08	3,14	4,18	5,22
DiStWB+DiStMB	-3,38	-2,70	-2,02	-1,26	-0,68	4,50	0,68	1,26	2,02	2,70	3,38
DiStW1+DiStM1	-5,22	-4,18	-3,14	-2,08	-1,04	6,96	1,04	2,08	3,14	4,18	5,22

DiStW2+DiStM2	-5,22	-4,18	-3,14	-2,08	-1,04	7,46	1,04	2,08	3,14	4,18	5,22
DiStW3+DiStM3	-5,22	-4,18	-3,14	-2,08	-1,04	8,20	1,04	2,08	3,14	4,18	5,22
DiStW4+DiStM4	-5,22	-4,18	-3,14	-2,08	-1,04	8,96	1,04	2,08	3,14	4,18	5,22
MiStWB+MiStMB	-3,38	-2,70	-2,02	-1,26	-0,68	4,50	0,68	1,26	2,02	2,70	3,38
MiStW1+MiStM1	-5,22	-4,18	-3,14	-2,08	-1,04	6,96	1,04	2,08	3,14	4,18	5,22
MiStW2+MiStM2	-5,22	-4,18	-3,14	-2,08	-1,04	7,46	1,04	2,08	3,14	4,18	5,22
MiStW3+MiStM3	-5,22	-4,18	-3,14	-2,08	-1,04	8,20	1,04	2,08	3,14	4,18	5,22
MiStW4+MiStM4	-5,22	-4,18	-3,14	-2,08	-1,04	8,96	1,04	2,08	3,14	4,18	5,22
SeStWB+SeStMB	-3,38	-2,70	-2,02	-1,26	-0,68	4,50	0,68	1,26	2,02	2,70	3,38
SeStW1+SeStM1	-5,22	-4,18	-3,14	-2,08	-1,04	6,96	1,04	2,08	3,14	4,18	5,22
SeStW2+SeStM2	-5,22	-4,18	-3,14	-2,08	-1,04	7,46	1,04	2,08	3,14	4,18	5,22
SeStW3+SeStM3	-5,22	-4,18	-3,14	-2,08	-1,04	8,20	1,04	2,08	3,14	4,18	5,22
SeStW4+SeStM4	-5,22	-4,18	-3,14	-2,08	-1,04	8,96	1,04	2,08	3,14	4,18	5,22

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
OFTWB+OFTM B	-1,20	-0,96	-0,72	-0,48	-0,24	1,60	0,24	0,48	0,72	0,96	1,20
OFTW1+OFTM1	-3,64	-2,90	-2,18	-1,46	-0,72	4,84	0,72	1,46	2,18	2,90	3,64
OFTW2+OFTM2	-3,64	-2,90	-2,18	-1,46	-0,72	5,24	0,72	1,46	2,18	2,90	3,64
OFTW3+OFTM3	-3,64	-2,90	-2,18	-1,46	-0,72	6,10	0,72	1,46	2,18	2,90	3,64
OFTW4+OFTM4	-3,64	-2,90	-2,18	-1,46	-0,72	6,84	0,72	1,46	2,18	2,90	3,64

Pose	GOE -5	GOE -4	GOE -3	GOE -2	GOE -1	BASE VALUE	GOE +1	GOE +2	GOE +3	GOE +4	GOE +5
EdgeB	-0,86	-0,69	-0,52	-0,35	-0,17	1,15	0,17	0,35	0,52	0,69	0,86
Edge1	-2,40	-1,92	-1,44	-0,96	-0,48	3,20	0,48	0,96	1,44	1,92	2,40
Edge2	-2,40	-1,92	-1,44	-0,96	-0,48	3,95	0,48	0,96	1,44	1,92	2,40
Edge3	-2,40	-1,92	-1,44	-0,96	-0,48	4,70	0,48	0,96	1,44	1,92	2,40
Edge4	-2,40	-1,92	-1,44	-0,96	-0,48	5,45	0,48	0,96	1,44	1,92	2,40

Mouvement Chorégraphique	GOE -5	GOE -4	GOE -3	GOE -2	GOE -1	BASE VALUE	GOE +1	GOE +2	GOE +3	GOE +4	GOE +5
ChSl1	-1,10	-0,88	-0,66	-0,44	-0,22	1,10	0,83	1,66	2,49	3,32	4,15
ChSt1	-1,10	-0,88	-0,66	-0,44	-0,22	1,10	0,83	1,66	2,49	3,32	4,15
ChTw1	-1,10	-0,88	-0,66	-0,44	-0,22	1,10	0,83	1,66	2,49	3,32	4,15
ChSp1	-1,10	-0,88	-0,66	-0,44	-0,22	1,10	0,83	1,66	2,49	3,32	4,15

7. ÉLÉMENTS REQUIS POUR LA DANSE LIBRE

Danse Libre Solo Lame : 50 secondes (+/- 10sec)

- a. 1 Pose Courte, mais pas plus,
- b. 1 Pirouette de Danse Solo (changement de pied non autorisé), d'un tour minimum sur un pied.

Danse Libre Solo Poussin / Préliminaire : 1 minute (+/-10sec)

- a. 1 Pose courte, mais pas plus,
- b. 1 Séquence de Pas Chorégraphique,
- c. 1 Pirouette de Danse Solo (changement de pied non autorisé)

Danse Libre Solo Avenir / Préparatoire : 1 minute (+/-10sec)

- a. 1 Pose courte, mais pas plus,
- b. 1 Séquence de Pas Chorégraphique,
- c. 1 Pirouette de Danse Solo (changement de pied non autorisé)

Danse Libre Solo Benjamin / Pré-Bronze : 1 minute 30 (+/-10sec)

- a. 1 Pose courte, mais pas plus,
- b. 1 Séquence de Pas Chorégraphique,
- c. 1 Pirouette de Danse Solo Simple (changement de pied non autorisé),
- d. 1 Série de Twizzles Séquentiels Solos.

Danse Libre Solo Minimé / Bronze : 1 minute 50 (+/-10sec)

- a. 1 Pose courte, mais pas plus,
- b. 1 Séquence de Pas (Médiane ou Diagonale ou Circulaire),
- c. 1 Pirouette de Danse Solo,
- d. 1 Série de Twizzles Séquentiels Solo.
- e. 1 Élément Chorégraphique parmi (Séquence de pas Choréo / Pirouette Choréo / Twizzle Choréo / Mouvement glissé Choréo)

Danse Libre Solo Novice / Argent : 2 minutes 20 (+/-10sec)

- a. 1 Pose courte, mais pas plus
- b. 1 Séquence de Pas (Médiane ou Diagonale ou Circulaire),
- c. 1 Pirouette de Danse Solo,
- d. 1 Série de Twizzles Séquentiel Solo.
- e. 2 Éléments Chorégraphiques de types différents parmi (Séquence de pas Choréo / Pirouette Choréo / Twizzle Choréo / Mouvement glissé Choréo)
- f. ~~1 Séquence de Pas sur un pied~~

Danse Libre Solo Junior / Vermeil : 3 minutes (+/-10sec)

- a. 2 Poses courtes différentes ou 1 Pose combinée, mais pas plus
- b. 1 Séquence de Pas (Médiane ou Diagonale ou Circulaire ou Serpentine),
- c. 1 Séquence de Pas sur un pied,
- d. 1 Pirouette de Danse Solo,
- e. 1 Série de Twizzles Solo.
- f. 2 Éléments Chorégraphiques de types différents parmi (Séquence de pas Choréo / Pirouette Choréo / Twizzle Choréo / Mouvement glissé Choréo)

Danse Libre Solo Senior : 3 minutes 10 (+/-10sec)

- a. 3 Poses courtes différentes ou 1 Pose Courte et 1 Pose combinée, mais pas plus
- b. 1 Séquence de Pas (Médiane ou Diagonale ou Circulaire ou Serpentine),
- c. 1 Séquence de Pas sur un pied,
- d. 1 Pirouette de Danse Solo,
- e. 1 Série de Twizzles Solo
- f. 3 Éléments Chorégraphiques de types différents parmi (Séquence de pas Choréo / Pirouette Choréo / Twizzle Choréo / Mouvement glissé Choréo)

8. SPÉCIFICATIONS D'APPEL

Les informations sont présentées dans l'ordre suivant :

- Principes de base d'appel, applicables à tous les éléments requis
- Pour chaque élément requis :
 - Principes d'appel supplémentaires
 - Définitions supplémentaires, spécifications des définitions et notes, applicables aux principes d'appel et niveaux de difficulté supplémentaires,
 - Niveaux de difficulté comprenant les caractéristiques des niveaux et l'ajustement aux niveaux.

PRINCIPES DE BASE D'APPEL APPLICABLES À TOUS LES ÉLÉMENTS REQUIS

1. Le panel technique doit identifier ce qui est exécuté et non ce qui est indiqué sur la feuille de contenu du programme prévu.
2. Les ajustements de niveaux s'appliquent au niveau déterminé en fonction des caractéristiques des niveaux atteints. Ces ajustements ne peuvent toutefois résulter à l'appel "No Level" sur un élément requis dès lors que les exigences du niveau de base sont remplies.
3. Pour obtenir un niveau, un élément requis doit répondre à toutes les exigences d'un niveau de base.
4. **Le niveau maximal pouvant être attribué pour chaque élément d'une Danse Libre Solo est limité de la façon suivante :**
 - jusqu'à Solo Benjamin/Solo Adulte Pré-Bronze inclus : niveau 1 maximum ,
 - Solo Minime/Solo Adulte Bronze : niveau 2 maximum,
 - Solo Novice/Solo Adulte Argent : niveau 3 maximum,
 - à partir de Solo Junior/Solo Adulte Or : pas de limitation.
5. *Si une chute ou une interruption se produit lors de la tentative d'un élément requis, reportez-vous aux principes supplémentaires d'appel pour chaque élément requis.*
6. ***Si une perte de contrôle avec appui supplémentaire (toucher par jambe/pied et/ou main(s) libre(s)) se produit après le début d'un élément requis et que l'élément se poursuit sans interruption, son niveau sera réduit de 1 niveau par erreur. Se reporter aux principes supplémentaires d'appel pour les éléments suivants : pirouette de danse, Twizzles, séquence de pas d'un pied.***
 - *Ce principe de base ne s'applique pas à la Danse Imposée, aux Séquences de pas (à l'exception de la Séquence de Pas sur un pied). Reportez-vous aux principes supplémentaires d'appel pour ces éléments.*
7. Si un programme se termine avec le patineur exécutant un élément, l'élément et son niveau seront identifiés jusqu'à ce que le mouvement s'arrête complètement.
8. Les éléments commencés après la durée requise du programme (plus les 10 secondes autorisées) ne seront pas identifiés.
9. Si une Pose maintenue pendant 3 secondes ou plus, ou bien une Pirouette de Danse, est exécutée dans une Séquence de Pas ou une Séquence de Pas Chorégraphique en Danse Libre, l'élément supplémentaire sera appelé et recevra l'abréviation +ExEI. Cela indique que l'élément supplémentaire ne reçoit aucune valeur, la déduction de -0,5 point (Benjamin, Minime, Novice) et de -1,0 point (Junior, Sénior) s'applique et il ne comptera PAS comme un élément requis. (Par exemple, ChSt1+ExEI). Les poses rapides, dans la séquence de pas uniquement, qui durent moins de 3 secondes seront ignorées.
10. Les Série de Twizzles exécutées dans les séquences de pas requises (y compris les séquences de pas de type danse sur tracé) ne doivent pas être identifiés.
11. S'il y a un élément/mouvement illégal pendant l'exécution d'un élément (à l'exception des éléments chorégraphiques), l'élément recevra le niveau de base si les exigences pour au moins le niveau de base sont remplies. Sinon, l'élément sera ignoré mais la déduction sera quand même appliquée. Une déduction pour élément/mouvement illégal de 2.0 point s'appliquera pour les catégories Junior et Senior, 1.0 point pour les autres catégories.

9. DESCRIPTION DES ÉLÉMENTS ET DES NIVEAUX DE DIFFICULTÉ EN DANSE LIBRE SOLO

A. PIROUILLE DE DANSE SOLO

Une pirouette exécutée sur place autour d'un axe central sur un pied d'un minimum de 3 tours, avec ou sans changement de pied (s) lorsque cela est autorisé.

Pour les Solo Lame et Solo Adulte Préparatoire, le niveau de Base sera acquis dès l'exécution d'1 tour sur 1 pied.

Pour les Solo Adulte Pré-Bronze et Bronze, le niveau de Base sera acquis dès l'exécution de 2 tours sur 1 pied.

Principes supplémentaires d'appel pour les Pirouettes :

1. La première pirouette de danse effectuée doit être identifiée comme la pirouette de danse requise, classée comme pirouette de danse et se voir attribuer un niveau ou aucun niveau si les exigences du niveau de base ne sont pas remplies. Cependant, si un élément chorégraphique est requis avec un mouvement de rotation chorégraphique en option, cet élément doit être identifié comme mouvement de rotation chorégraphique n'importe où dans le programme où il est exécuté pour la première fois. Tout mouvement de pirouette chorégraphique ultérieur exécuté après la pirouette de danse requise et/ou le mouvement de pirouette chorégraphique ne doit pas être identifié.

2. Une pirouette dans une séquence de pas dans la danse libre sera appelée et recevra l'abréviation +ExEI. Cela indique que l'élément supplémentaire ne reçoit aucune valeur, la déduction de -0,5 point pour les catégories Benjamin, Minime et Novice et -1,0 point pour les catégories Junior et Senior, s'applique et il ne comptera PAS comme un élément requis.

3. Dans le cas où une pirouette de danse est requise et qu'un changement de pied n'est pas autorisé, la pirouette de danse requise exécutée avec un changement de pied se verra attribuer un niveau pour tout ce qui a été exécuté avant le changement de pied.

4. Si une chute ou une interruption se produit lors de la tentative d'une pirouette de danse avant que les exigences du niveau de base aient été remplies et que la pirouette de danse est reprise, la pirouette de danse doit être identifiée et se voir attribuer un niveau en fonction de ce qui est exécuté après la reprise.

5. Si une chute ou une interruption se produit pendant une pirouette de danse, la pirouette de danse doit être identifiée et un niveau lui est attribué en fonction des exigences remplies. avant la chute ou l'interruption, ou ignorée si les exigences du niveau de base ne sont pas remplies.

6. Une pirouette de danse doit être exécutée sur place et ne pas se déplacer de manière significative, sinon elle sera considérée comme un twizzle et fera partie de la chorégraphie.

7. Une pirouette de danse avec une entrée sautée sera appelée sans valeur car il s'agit du mauvais élément.

8. Si un patineur touche la glace pendant la pirouette de danse en raison d'une perte de contrôle, ou si le patineur exécute une poussée sans changer de pied, le niveau sera réduit d'un niveau.

9. Une variation difficile sera considérée pour le niveau lorsqu'elle est maintenue pendant au moins 3 rotations continues.

10. Un saut à l'intérieur d'une pirouette n'est pas autorisé.

DÉFINITIONS, SPÉCIFICATIONS ET REMARQUES SUPPLÉMENTAIRES

POSITIONS DE BASE

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).

CARACTÉRISTIQUES DIFFICILES

1. 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 significative avec le haut du corps cambré en arrière vers la glace et le bassin légèrement avancé vers l'avant ;¹

c) Position désaxée sur le côté (chevilles, hanches, épaules non alignées et formant un arc-de-cercle) ²

d) Grand écart complet avec les deux jambes tendues et la bottine/lame de la jambe libre maintenue au-dessus de la tête .

e) 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) (*) ;

f) Position dite « Y » - la jambe est tendue devant ou sur le côté, tenue, par la ou les mains, et positionnée avec au moins 135 degrés entre les cuisses. ³

Remarque : une pirouette debout simple exécutée par un ou une patineur/euse, n'est pas considérée comme une position difficile.

2. 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

¹ Adaptation CSNDG

² Adaptation CSNDG

³ Adaptation CSNDG

de la jambe porteuse et le dos du haut du corps parallèle à la glace.

Remarque : l'exemple e) exécuté juste après toute autre variation difficile de la position assise doit être considéré comme la même variation difficile de la position assise.

3. 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 ait 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.⁴

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

Remarques :

- Les exemples d) pour la position debout (beignet/anneau) et b) pour la position allongée (beignet/anneau) doivent être considérés comme la même variante difficile.
- Les exemples a) pour la position debout (Biellmann) et c) pour la position allongée (talon de la botte tiré par la main au-dessus du niveau de la tête) doivent être considérés comme la même variante difficile.
- Les rotations ne doivent être prises en compte pour le nombre total de rotations que lorsqu'elles sont exécutées entièrement, en continu, sur un pied.
- Les rotations avec variations difficiles ne doivent être prises en compte que lorsqu'elles sont exécutées en continu dans une position entièrement établie.
- Une Pirouette de danse avec moins de trois tours sera ignorée.
- Toute pirouette de danse qui change de direction lorsqu'il y a au moins trois révolutions dans chaque direction, peut être considérée comme une variante difficile.
- **Lorsqu'un changement de pied est autorisé, le/la patineur/euse peut changer de pied plus d'une fois.**

⁴ Adaptation CSNDG

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES DES NIVEAUX PIROUETTE DE DANSE SOLO

NIVEAU BASE	NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3	NIVEAU 4
	Mouvement de rotation de 3 tours continus sur un pied	Mouvement de rotation de 3 tours continus sur un pied	Mouvement de rotation de 3 tours continus sur un pied	Mouvement de rotation de 3 tours continus sur un pied
<p>Mouvement de rotation de 3 tours continus sur un pied</p> <p>En Solo Lame/Solo Adulte Préparatoire, seul 1 tour est requis.</p> <p>En Solo Adulte Pré-Bronze et Bronze, seuls 2 tours sont requis.</p>	<p>1 variante difficile d'une position de base (pendant 3 tours au moins en position établie)</p> <p style="text-align: center;">Ou</p> <p>1 changement de direction de rotation de 3 tours.</p>	<p>Au moins 2 variantes difficiles de 2 positions de base différentes (chaque variante difficile pendant 3 tours au moins en position établie)</p> <p style="text-align: center;">Ou</p> <p>1 variante difficile d' 1 position de base (pendant 3 tours au moins en position établie) et 1 changement de direction de rotation de 3 tours.</p>	<p>Au moins 3 variantes difficiles de 3 positions de base différentes (chaque variante difficile pendant 3 tours au moins en position établie)</p> <p style="text-align: center;">Ou</p> <p>2 variantes difficiles de 2 positions de base (pendant 3 tours au moins en position établie) et 1 changement de direction de rotation de 3 tours.</p>	<p>Au moins 4 variantes difficiles de 3 positions de base différentes (chaque variante difficile pendant 3 tours au moins en position établie)</p> <p style="text-align: center;">Ou</p> <p>3 variantes difficiles de 3 positions de base (pendant 3 tours au moins en position établie) et 1 changement de direction de rotation de 3 tours.</p>

B. SÉRIE DE TWIZZLES SÉQUENTIELS SOLO (jusqu'à Novices) ET SÉRIE DE TWIZZLES SOLO (Junior-Senior)

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 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).

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 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 en fonction de ce qui est exécuté.
2. La première série de Twizzles effectuée après la série de Twizzle requise sera identifiée comme Twizzle chorégraphique. Les autres Séries de Twizzles ne seront pas identifiées.
3. Si une perte de contrôle avec support additionnel survient (toucher de glace de la jambe libre/pied et/ou main(s)) durant la Série de Twizzles et que celle-ci se poursuit sans interruption, son Niveau sera réduit de 1 Niveau par erreur. Si le déséquilibre entraîne un transfert de poids du corps sur l'autre pied, cette erreur est considérée comme une interruption.
4. Si une chute ou une interruption survient durant la Série de Twizzle et que celle-ci satisfait aux exigences pour le niveau Base, la Série de Twizzle est identifiée et son niveau accordé en fonction de ce qui a été exécuté avant la chute/interruption.
5. Si une chute ou une interruption survient durant la Série de Twizzle avant que celle-ci satisfasse aux exigences pour le niveau Base, la Série de Twizzle est ignorée.
6. Si n'importe quelle partie des deux premiers Twizzles 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.
7. 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.
8. S'il y a plus de pas que le nombre maximum autorisé ou moins de pas que le minimum autorisé 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.
9. 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.

❖ **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 tendue ou pliée avec plus de 45° entre l'intérieur de la cuisse et l'axe vertical
- 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 sur les retournements ou de mouvements exécutés sur un pied entre le premier et le deuxième Twizzles d'une Série de Twizzles Séquentiels ou bien entre le deuxième et le troisième Twizzle d'une Série de Twizzle Solo;
- Série de Twizzles exécuté directement à partir d'une entrée composée de mouvements/pas créatifs et / ou difficiles et / ou complexes ou inattendus.

Remarque sur les Caractéristiques Additionnelles :

- Une caractéristique additionnelle choisie dans les groupes A et B ne doit être considérée pour un niveau que si elle est pleinement atteinte et établie :
 - dans la première moitié de la rotation du Twizzle,
 - et maintenue jusqu'à ce que le nombre de rotations nécessaires pour ce niveau soit complètement atteint (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 le nombre ou le type de retournements ou de mouvements effectués sur un pied, lors de la transition entre les Twizzles requis. Le nombre de retournements de transition sur un pied n'est pas limité après les rotations du Twizzle considéré pour l'évaluation du niveau, cela inclut les Twizzles simples additionnels.
- S'il y a plus d'un pas effectué entre le 2ème et le 3ème Twizzle dans une série de Twizzles, le 3ème Twizzle n'est plus considéré pour le niveau en tant que caractéristique du groupe C.
- Dans une série de Twizzles, considérant le groupe C de "2 twizzles effectués sur un pied et sans changement de pied, sans limites sur les retournements ou les mouvements, effectués sur un pied entre les Twizzles", l'exigence pour que cette caractéristique soit prise en compte, est qu'il y ait au moins trois rotations complètes pendant le Twizzle immédiatement suivant cette caractéristique du groupe C. Cette même exigence s'applique si cette caractéristique du groupe C est effectuée entre le 1er et le 2ème Twizzles ainsi qu'entre le 2ème et le 3ème Twizzles. Si, en outre, le 3ème twizzle est effectué avec au moins trois rotations ET est exécuté correctement, le panel technique doit considérer cela comme une autre caractéristique du groupe C pour l'évaluation du niveau. Dans ce cas, le patineur recevra 2 caractéristiques du groupe C pour l'évaluation du niveau.

Communication N° 342 - Directives SOLOS à validité constante effective au 1^{er} Juillet 2023

MODIFICATIONS AU 25/08/23

Niveau de Base	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
<p>Au moins une rotation pour chacun des deux Twizzles</p>	<p>Au moins 2 rotations pour chacun des deux Twizzles</p> <p>ET</p> <p>au moins 1 Caractéristique Additionnelle tenue durant 1 rotation pour les groupe A et B</p>	<p>Carres d'entrée différentes et sens de rotation différent pour les deux Twizzles</p> <p>ET</p> <p>Au moins 2 rotations pour chacun des deux Twizzles</p> <p>ET</p> <p>Au moins 2 Caractéristiques différentes Additionnelles tenues durant 2 rotations pour les groupe A et B</p>	<p>Carres d'entrée différentes et sens de rotation différent pour les deux Twizzles</p> <p>ET</p> <p>Au moins 3 rotations pour chacun des deux Twizzles</p> <p>ET</p> <p>Au moins 3 Caractéristiques différentes Additionnelles d'au moins 2 Groupes différents tenues durant 3 rotations pour les groupe A et B</p>	<p>Carres d'entrée différente et sens de rotation différent pour les deux Twizzles</p> <p>ET</p> <p>Au moins 4 rotations pour chacun des deux Twizzles</p> <p>ET</p> <p>Au moins 4 Caractéristiques différentes Additionnelles de 3 Groupes différents tenues durant 4 rotations pour les groupe A et B</p>

C. SÉQUENCE DE PAS SOLOS

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 exécutée par le patineur avec des tentatives de retournements.

Travail des pieds : Le travail des pieds comprend différents types de retournements difficiles mais seule la première tentative d'un type de retournement difficile donné 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 identifiée et un niveau lui sera attribué, ou bien la séquence de pas sera ignorée 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. Si l'élément exécuté ne correspond pas aux exigences du programme bien équilibré (par exemple SeSt au lieu de DiSt/MiSt/CiSt jusqu'en Novices), l'élément sera appelé, occupera une case et recevra NO Value mais pas de déduction. Par exemple SeSt*.
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 une pose de plus de 3 secondes ou une Pirouette (au moins 3 rotations) est incluse dans la séquence de pas, un Extra Element sera appelé et recevra une déduction. Par exemple CiSt2+ExEI
4. Le pourcentage de pas pour la Séquence de Pas est évalué sur le tracé complet du schéma choisi.

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 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 » comme 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
<p>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.</p> <p>Interruption : Pas plus de 50 % du pattern total</p>	<p>Le travail de pieds doit inclure au moins 1 type de retournements difficiles validés</p> <p>Interruption : Pas plus de 50 % du pattern total</p>	<p>Le travail de pieds doit inclure au moins 3 différents types de retournements difficiles validés</p> <p>Interruption : Pas plus de 25 % du pattern total</p>	<p>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")</p> <p>et retournements multidirectionnels</p> <p>Interruption : Pas plus de 10 % du pattern total</p>	<p>Le travail de pieds doit inclure au moins 5 différents types de retournements difficiles validés (Si un Twizzle est inclus, il doit être fait avec au moins deux rotations - "Double Twizzle")</p> <p>et retournements multidirectionnels</p> <p>et tous les pas/retournements sont 100% propres</p> <p>Pas d'interruption</p>

D. SÉQUENCE DE PAS SUR 1 PIED

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, tentés 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 identifiée (3 retournements difficiles sur 1 pied) et un niveau lui sera attribué, ou bien elle sera ignorée 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'1 niveau par erreur.
3. Si une chute ou une interruption survient durant la Séquence de pas sur 1 pied et que celle-ci satisfait aux exigences pour le niveau Base, la Séquence de pas est identifiée et son niveau accordé en fonction de ce qui a été exécuté avant la chute/interruption.
4. Si une chute ou une interruption survient durant la Séquence de Pas sur 1 pied avant que celle-ci ne satisfasse aux exigences pour le niveau Base, la Séquence de pas est ignorée.

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
<p>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.</p>	<p>1 retournement difficile validé.</p>	<p>2 retournements difficiles différents validés.</p>	<p>3 retournements difficiles différents validés (Si un Twizzle est inclus, il doit être fait avec au moins 2 rotations – « Double Twizzle »).</p>	<p>4 retournements difficiles différents validés (le Twizzle doit être fait avec au moins 2 rotations – « Double Twizzle »)</p> <p>ET Tous les retournements de la séquence doivent être 100 % propres</p>

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

E. POSE

DÉFINITION ET EXIGENCES

POSE COURTE

Une Pose est un mouvement pendant lequel le Patineur maintient une carre continue (une courbe) dans une position de son choix.

Une Pose courte doit être maintenue en position pendant au moins 3 secondes pour être identifiée, mais pas plus de 7 secondes.

Le critère d'évaluation principal porte sur la qualité de la carre, le deuxième sur la position exécutée.

Les Poses courtes incluent les types suivants ci-dessous :

- * Attitudes
- * Pose accroupie dans des positions variées, c'est-à-dire ; une jambe tendue sur le côté, vers l'arrière ou vers l'avant, touchant ou non la glace
- * Aigles
- * Ina Bauer

POSE COMBINÉ

Une Pose combinée se compose de 2 Poses courtes exécutés consécutivement et qui progressent sur deux courbes distinctes pour former un motif en forme de serpentine (en forme de S). **La Pose courte sur chaque lobe doit être maintenue, en position, pendant au moins 3 secondes pour être prise en compte pour le niveau, mais la Pose combinée ne peut pas dépasser 12 secondes au total.**

Un changement de position n'est pas nécessaire pour chaque partie de la Pose combinée.

Un retournement d'un demi-tour maximum est autorisé entre chacune des Poses courtes (sauf lors d'une tentative de twizzle en tant que caractéristique supplémentaire "Retournement difficile en tant que pas de transition").

Un changement de pied est autorisé entre les 2 Poses courtes avec au plus 2 pas* entre chaque partie.

Un retournement à l'entrée ou à la sortie est autorisé.

Le critère d'évaluation principal porte sur la qualité des carres de chaque partie, le deuxième sur les positions exécutées.

* S'il y a plus de 2 pas, ou plus de ½ tour, (à l'exception du twizzle en tant que caractéristique supplémentaire "Retournement difficile en tant que pas de transition") entre chaque partie de la Pose combinée, celle-ci sera appelée comme 2 Poses courtes qui occuperont 2 cases.

**** Dans le cas où plusieurs Poses (courtes ou courtes et combinées) sont demandées, celles-ci ne doivent pas être de même type.**

DEFINITION DES GRANDS GROUPES DE TYPE DE POSES

ATTITUDES

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-dessus du** 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, Y....

POSE DE TYPE ACCROUPI

- Mouvement sur deux pieds au cours duquel le patineur se déplace sur la glace les deux genoux pliés (cuisses au moins parallèles à la glace) ou bien un genou plié (cuisse au moins parallèle à la glace) et la deuxième jambe tendue devant, derrière ou sur le côté
- Cafetière avec une jambe porteuse pliée, la cuisse ou moins parallèle à la glace, et la jambe libre tenue en l'air, tendue vers l'avant, parallèle à la glace.

*Remarque : les Aigles en Dedans, en position accroupie complète seront considérées comme une Pose de type Accroupi et un Aigle en Dehors en position accroupie sera considéré comme de type Aigle.

AIGLE

Mouvement sur deux pieds dans lequel un patineur se déplace avec un pied sur une carre/tracé avant et l'autre sur une carre/tracé arrière sur une même courbe. Seul un Aigle patiné sur une carre extérieure sera considéré comme une Pose lorsqu'il est exécuté comme une Pose Courte.

Un Aigle patiné sur une carre Dedans ne sera considéré comme une Pose que s'il est exécuté comme un type accroupi ou comme deuxième partie d'une Pose Combinée après un Aigle en Dehors et un changement de carre vers un Aigle en Dedans.

POSE DE TYPE INA BAUER

Un mouvement à deux pieds dans lequel un patineur se déplace sur la glace, sur une courbe, avec un pied sur une carre/tracé avant et l'autre sur une carre/tracé arrière correspondante mais sur un tracé différent et parallèle

PRINCIPES SUPPLÉMENTAIRES D'APPEL

APPLICABLE À TOUS LES ÉLÉMENTS :

1. Le(s) premier(s) élément(s) de **Pose** exécuté(s) doi(ven)t être identifié(s) comme la ou les **Poses** requises et se voir attribuer un niveau, ou ignorée si les exigences du niveau de base ne sont pas remplies. **Les Poses suivantes doivent être identifiées comme Pose et classées comme Élément supplémentaire sans valeur et la déduction appropriée est appliquée, les déductions varient selon le niveau.**

2. Toute **Pose** ou partie de **Pose combinée** d'un type répété doit être classée comme un « élément supplémentaire » et recevra l'abréviation “*” (par exemple, Edge*). Il indique que l'élément ne reçoit aucune valeur mais il n'est pas pénalisé par une déduction. Il occupe une case et comptera comme une **Pose**. Ceci ne s'applique pas dans les cas suivants :

- au sein même d'une **Pose combinée**, les deux parties peuvent être du même type et dans la même position
- deux **Attitudes** dans deux positions différentes peuvent être utilisées à condition que les deux positions soient complètement différentes.

3. Toute **Pose**, non conforme aux éléments requis pour la Danse Libre, qui remplit l'exigence minimale pour le niveau de base doit être classé comme un "élément supplémentaire", et recevra l'abréviation * (par exemple Edge*). Il indique que l'élément ne reçoit aucune valeur, sans déduction supplémentaire. Il occupe une case et comptera comme une **Pose**.

4. Chaque partie d'une **Pose combinée** sera ignorée si elle ne répond pas aux exigences d'un niveau de base.

5. Un bref mouvement, de moins de 3 secondes, dans lequel une **Pose** est atteinte mais n'est pas maintenue, ne doit pas être considéré comme une **Pose**.

6. Un exemple de position difficile donné ne sera pris en compte pour le niveau uniquement la première fois qu'il sera exécuté.

7. Si une chute ou une interruption se produit lors de la tentative d'une **Pose** avant que les exigences du niveau de base aient été remplies et que la **Pose** est retentée, la **Pose** doit être identifiée et se voir attribuer un niveau en fonction de ce qui est exécuté après la reprise ou bien ignorée si elle ne satisfait pas les exigences du niveau de base.

8. Si une chute ou une interruption se produit pendant une **Pose**, la **Pose** doit être identifiée et se voir attribuer un niveau selon les exigences remplies avant la chute ou l'interruption, ou ignorée si les exigences du niveau de base ne sont pas remplies.

9. Si une **Pose** maintenue pendant 3 secondes ou plus, est exécutée dans une séquence de pas, y compris une Séquence de Pas Chorégraphique l'élément sera appelé et recevra l'abréviation + ExEI.

Cela indique que l'élément supplémentaire ne reçoit aucune valeur, que la déduction appropriée est appliquée (les déductions varient selon le niveau) et qu'il ne comptera PAS comme un élément requis. Par exemple, CiSt2+ExEI.

10. Les Aigles en Dedans ne seront pas considérés comme une **Pose** mais comme un élément de transition à moins qu'il ne s'agisse de la deuxième partie d'une **Pose combinée** après un Aigle en Dehors et d'un changement de carre vers un Aigle en Dedans. Les Aigles en Dedans en position accroupie complète seront cependant identifiés comme une **Pose** de type accroupi si l'accroupissement est clairement établi avec les cuisses au moins parallèles à la glace.

APPLICABLE AUX POSES COMBINÉES :

1. Si l'une des **Poses** Courtes formant la **Pose combinée** comprend un élément illégal, la déduction pour élément illégal sera appliquée une fois et la partie de la **Pose combinée** comprenant l'élément illégal recevra au maximum le niveau base.
2. Si les 2 **Pose courtes** formant la **Pose combinée** incluent un élément illégal (identique ou différent), la déduction pour élément illégal s'appliquera 2 fois et les deux parties de la **Pose combinée** recevront au maximum le niveau base.
3. Dans une **Pose combinée**, si un patineur exécute un élément illégal comme caractéristique d'entrée et/ou de sortie (comme un saut de plus d'un demi-tour), la déduction pour élément illégal s'appliquera et la première et/ou la deuxième partie de la **Pose combinée** recevra au maximum un niveau base. L'autre partie de la **Pose combinée** recevra un niveau en fonction des exigences satisfaites ou ignorée si les exigences minimales pour le niveau de base ne sont pas remplies.
4. Toute caractéristique d'entrée difficile liée à la 1ère **Pose** et prise en compte pour le niveau du type de **Pose** choisi, augmentera également le niveau de la 2ème **Pose** dans la **Pose combinée**.
5. Tout élément de sortie difficile connecté à la 2ème **Pose** et pris en compte pour le niveau pour le type de **Pose** choisi, augmentera également le niveau de la 1ère **Pose** dans la **Pose combinée**.
6. S'il y a plus de 2 pas de connexion entre les deux **Poses** courtes composant une **Pose combinée**, les **Poses** seront appelées séparément comme deux **Poses** courtes.

DÉFINITIONS, SPÉCIFICATIONS ET REMARQUES SUPPLÉMENTAIRES

POSITIONS/CARACTÉRISTIQUES DIFFICILES

ATTITUDES – POSITIONS DIFFICILES:

a) **Une Attitude avec un écart complet (devant, derrière ou sur le côté)** : lorsque les jambes du patineur sont étendues sur une ligne avec l'angle entre les cuisses environ 180 degrés.

b) **Une Attitude comprenant un beignet/anneau complet** : haut du corps arqué en arrière, avec un pied touchant presque la tête dans un cercle complet (maximum d'une demi-longueur de lame entre la tête et la lame);

c) **Une Attitude dite "Biellmann"**: corps dans n'importe quelle orientation (par exemple, droit, horizontal, etc.) par rapport à la ligne verticale du corps, avec le talon de la botte tiré par la main derrière et au-dessus du niveau de la tête.

d) **Une Attitude dite « Kerrigan »** : une spirale où la jambe est tendue vers l'arrière avec toute la botte plus haute que la tête et la jambe libre tenue ou non par la main autour du genou, **avec un angle de plus de 120°**.

e) **« 135 » (éventail)** : en patinant vers l'arrière et la jambe est tendue devant ou légèrement sur le côté et non tenue par les mains, et positionnée avec au moins 135 degrés entre les cuisses.

f) **“Y”¹** : en patinant vers l'arrière ou l'avant et la jambe est tendue devant ou légèrement sur le côté, tenue ou non par les mains, et positionnée avec au moins 135 degrés entre les cuisses.

Note: Les exemples : b) beignet entier/anneau et c) Biellmann doivent être considérés comme identiques.

Les exemples : a) Split et d) Kerrigan doivent être considérés comme la même **Pose**

ACCROUPI - POSITION DIFFICILE :

Hydroblade : Un mouvement effectué presque au niveau et parallèlement à la glace. Le haut du corps doit être clairement positionné à l'écart de l'axe vertical. Aucune autre partie du corps autre que la bottine du patin de la jambe libre ne doit toucher la glace. Si une autre partie du corps (autre que la traînée autorisée de la botte/du pied de la jambe libre) touche la glace, cela sera considéré comme un mouvement de glissade chorégraphique lorsque le mouvement de glissade chorégraphique est une option comme l'un des éléments à patiner ou pénalisé si le mouvement enfreint toute autre règle.

AIGLE – POSITION DIFFICILE :

Tout Aigle sur une carre Dehors et maintenu en position pendant au moins 3 secondes.

Un aigle en Dedans n'est considéré comme une Pose que lorsqu'il est utilisé comme 2e partie d'une Pose Combinée, suivi d'un Aigle en Dehors et en changeant de carre.

INA BAUER – POSITION DIFFICILE :

Ina Bauer en Dehors, maintenue en position pendant au moins 3 secondes. Une Ina Bauer en dedans n'est pas considérée comme difficile.

CARACTÉRISTIQUE D'ENTRÉE

a) Entrée inattendue sans aucune préparation évidente.

b) Entrée difficile/transitionnelle (Exemple ; à partir d'un Twizzle ou d'un saut)

c) Combinaison continue de différents pas et/ou mouvements créatifs et/ou difficiles et /ou complexes d'un minimum de 2 pas, immédiatement réalisés avant la Pose. Considéré pour le niveau uniquement la première fois exécutée.

CARACTÉRISTIQUE DE SORTIE

a) Sortie difficile/transitionnelle (Exemple ; directement suivi par un Twizzle/ Pas difficile ou position différente/difficile ou bref Type de Pose non maintenu pendant 3 secondes).

b) Combinaison continue de différents pas et/ou mouvements, créatifs et/ou difficiles et /ou complexes d'un minimum de 2 pas, réalisés suivant immédiatement la pose. Considérée pour le niveau uniquement la première Pose exécutée.

CARACTÉRISTIQUE BRAS/HAUT DU CORPS.

a) Mouvement significatif et continu du/des bras. Lorsqu'un bras est utilisé pour soutenir la jambe libre en position, le bras libre doit être utilisé dans un mouvement significatif et continu. La simple utilisation des mains/avant-bras uniquement n'est pas suffisante. Le mouvement doit être exécuté pendant au moins trois secondes pendant l'exécution de l'élément pour être considéré comme une caractéristique.

b) Caractéristique supplémentaire pour les Attitudes, le haut du corps (épaule et tête) tourné vers le haut de manière à ce que la ligne des épaules soit au moins à 45 degrés au-delà du point vertical et sans support supplémentaire de la jambe libre.

c) Caractéristique supplémentaire pour Ina Bauer, dos cambré avec tête penchée en arrière, inclinée vers la glace.

CARACTÉRISTIQUES ADDITIONNELLE POSE COMBINÉE:

RETOURNEMENT DIFFICILE COMME PAS DE LIAISON

Un retournement difficile en tant que pas de liaison entre 2 Poses pour former une Pose combinée tel qu' un Rocker, un Contre Rocking, un Twizzle (n'importe quel nombre de rotations autorisé) ou un Bracket. Le retournement doit être identifiable pour être considéré comme une caractéristique. Un seul pas, poussée ou touché supplémentaire est autorisé avant le début de la 2ème Pose de la Pose combinée. Le pas peut être avant ou après le retournement difficile.

CHANGEMENT DE CARRE ENTRE DEUX POSES COURTES

Le changement de carre reliant deux Poses courtes doit être un changement net de carre d'une carre définie à une carre définie différente, la seconde carre étant clairement établie. Si la seconde carre est établie après 2 secondes, la caractéristique ne sera pas prise en compte

Basic Level	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
Pose courte : 3s minimum et 7s maximum				
Pose combinée : 3s minimum et 12s maximum + changement de pied possible et maximum 2 pas entre chaque Pose				
Pose en carre qui ne remplit pas les exigences du Niveau 1 mais remplit les exigences de définition et d'appel.à savoir : maintenue en position 3 secondes et en carre	Pose en carre maintenue au moins 3 secondes ET 1 Caractéristique : - d'Entrée Ou - de Sortie Ou - Bras / Haut du corps	Pose en carre maintenue au moins 3 secondes ET 2 Caractéristiques : - d'Entrée Ou - de Sortie Ou - Bras / Haut du corps	Pose en carre maintenue au moins 3 secondes ET 1 Caractéristique Difficile + 1 Caractéristique : - d'Entrée Ou - de Sortie Ou - Bras / Haut du corps	Pose en carre maintenue au moins 3 secondes ET 1 Caractéristique Difficile + 2 Caractéristiques : - d'Entrée Ou - de Sortie Ou - Bras / Haut du corps
	Pose combinée : Chaque partie de la Pose combinée peut être bonifié avec une Caractéristique d'Entrée ou de Sortie	Pose combinée : Chaque partie de la Pose combinée peut être bonifié avec une Caractéristique d'Entrée ou de Sortie	Pose combinée : Chaque partie de la Pose combinée peut être bonifié avec une Caractéristique d'Entrée ou de Sortie	Pose combinée : Chaque partie de la Pose combinée peut être bonifié avec une Caractéristique d'Entrée ou de Sortie
	OU Une Caractéristique Additionnelle Pose Combinée peut permettre de bonifier l'une des 2 parties de la Pose combinée.	OU Une Caractéristique Additionnelle Pose Combinée peut permettre de bonifier l'une des 2 parties de la Pose combinée.	OU Une Caractéristique Additionnelle Pose Combinée peut permettre de bonifier l'une des 2 parties de la Pose combinée.	OU Une Caractéristique Additionnelle Pose Combinée peut permettre de bonifier l'une des 2 parties de la Pose combinée.

AJUSTEMENT DE NIVEAU

Lors de l'exécution d'une Pose en carre, une déviation importante de la carre vers un plat entraînera une réduction d'1 niveau par le Panel Technique. l'élément recevra toutefois toujours au moins un niveau de base, si les conditions requises pour un niveau de base sont remplies.

Communication N° 342 - Directives SOLOS à validité constante effective au 1^{er} Juillet 2023

MODIFICATIONS AU 25/08/23

F. ÉLÉMENTS CHORÉGRAPHIQUES

DÉFINITION ET EXIGENCES

1. Tout élément/mouvement chorégraphique combiné avec un autre élément requis en tant qu'élément « d'entrée » ou de « sortie » ne sera pas considéré par le jury technique comme un élément/mouvement chorégraphique requis. Il ne sera considéré par le Panel Technique que comme une caractéristique « d'entrée » et/ou de « sortie ».
2. Seul le 1er des différents Éléments chorégraphiques exécutés sera identifié comme l'Éléments chorégraphiques requis. Les séquences de pas chorégraphiques ultérieures ne seront pas identifiées et considérées comme une chorégraphie par le jury.
3. S'il y a un ou plusieurs éléments/mouvements/poses illégaux pendant l'exécution de tout élément chorégraphique, la déduction pour un élément(s) /mouvement(s) / pose(s) illégal s'appliquera et l'élément reçoit le « ! » sur l'écran des juges et les juges appliqueront le GOE approprié, à savoir maximum -1, si les conditions sont remplies pour le confirmer.

IDENTIFICATION ET CONFIRMATION LES ÉLÉMENTS CHORÉGRAPHIQUES

Une exigence minimale a été déterminée pour chaque élément chorégraphique.

Un Éléments Chorégraphique sera identifié et confirmé dès que cette exigence minimale sera atteinte.

Si l'exigence minimale n'est pas atteinte, l'élément sera ignoré et n'occupera pas de case.

Si un élément Chorégraphique est confirmé mais ne remplit pas toutes les exigences, il reçoit le « ! » sur l'écran des juges et les juges appliqueront le GOE approprié, à savoir maximum -1.

ÉLÉMENT CHORÉGRAPHIQUE	CONFIRMATION SI	APPLICATION DE "!" SI	PRINCIPES D'APPEL SUPPLÉMENTAIRES
PIROUETTE CHORÉGRAPHIQUE	Rotation continue avec un minimum de 3 tours stationnaires ou en se déplaçant		<ul style="list-style-type: none"> ● Peut être exécuté n'importe où dans le programme ● Les mouvement de rotation ultérieurs ne doivent pas être identifiés ● Ne doit pas répondre aux exigences de la Pirouette de Danse (c'est à dire 3 tours sur 1 pied) ● Remarque : un twizzle de trois tours ou plus sur un pied ne sera pas considéré comme une pirouette chorégraphique
SÉQUENCE DE PAS CHOREGRAPHIQUE	Suite de pas et mouvements exécutés n'importe où dans le programme entre les 2 barrières longitudinales et le long de l'axe central.	Le patineur ne passe pas à moins de deux mètres d'une ou l'autre des balustrades Une rétrogression est incluse	<ul style="list-style-type: none"> ● Toucher la glace avec la main est autorisé. ● Toucher la barrière en début ou en fin de séquence est autorisé ● Toucher la glace avec n'importe quelle partie du corps avec des mouvements contrôlés est autorisé à partir de la catégorie Novice. ● Les arrêts sont autorisés (y compris pour les Poussin et Avenir).
MOUVEMENT CHORÉGRAPHIQUE GLISSE	Mouvement exécuté n'importe où dans le programme pendant lequel le patineur réalise des mouvements <u>glissés et contrôlés</u> sur la glace, tenus minimum 2 secondes Les fentes de base ne remplissent pas les conditions minimales et seront ignorées.	Il y a un déséquilibre qui n'est pas considéré comme une chute	<ul style="list-style-type: none"> ● Peut être exécuté n'importe où dans le programme. ● Une perte de contrôle lors de l'exécution d'un Mouvement de Glissement Chorégraphique ne sera pas considérée comme une Chute tant qu'aucun appui supplémentaire n'est impliqué. ● Les mouvements glissés ultérieurs, qui sont identifiés comme élément/mouvement illégal et/ou une chute, seront appelés comme tels mais ne seront pas considérés comme un élément supplémentaire (mouvement de glissade chorégraphique). ● Si le mouvement de glissade chorégraphique ne répond pas aux exigences (et donc non identifié) et que le patineur a exécuté « toucher la glace avec n'importe quelle partie du corps » (par exemple, sur deux genoux), le panel technique appellera une chute. .
TWIZZLE CHORÉGRAPHIQUE	Effectuer au moins 2 rotations continues dans la première partie et 2 rotations dans la seconde partie	Plus de 3 pas entre les 2 parties du Twizzle chorégraphique	<ul style="list-style-type: none"> ● Doit être effectué après la série de Twizzles requise. ● Les mouvements de Twizzling ultérieurs ne doivent pas être identifiés.

G. ÉLÉMENTS ET MOUVEMENTS ILLÉGAUX / CHUTES

CHUTE

Une chute est définie comme une perte de contrôle par un patineur avec pour résultat que la majorité de son propre poids corporel est sur la glace supportée par toute autre partie du corps autre que les lames, par exemple main(s), genou(x), le dos, les fesses ou toute partie du bras.

Remarque : S'agenouiller sur les deux genoux sera considéré comme une chute (à moins qu'il ne soit identifié comme un mouvement de glissade lorsqu'il est autorisé ou lorsqu'il est autorisé dans la séquence de pas chorégraphique). Terminer un élément chorégraphique à l'arrêt sur les deux genoux sera donc considéré comme une chute.

ÉLÉMENTS / MOUVEMENTS / POSES ILLÉGAUX

Les éléments et mouvements suivants sont illégaux dans toutes les épreuves Solo :

- Sauts de plus d'un tour
- Deux ou plusieurs sauts consécutifs d'un demi-tour
- Illusions de plus d'une rotation

Remarque : Tout élément contenant un élément/mouvement/pose illégal sera appelé niveau de base s'il répond aux critères du niveau de base. Si l'élément ne répond pas aux exigences du niveau de base, l'élément est ignoré et la déduction pour un élément/mouvement/pose illégal s'appliquera.

10. GUIDE DE NOTATION DES NOTES D'EXÉCUTION (GOE) POUR LES ÉLÉMENTS REQUIS EN DANSE LIBRE SOLO

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

Communication N° 342 - Directives à validité constante effective au 1^{er} Juillet 2023

MODIFICATIONS AU 24/08/23

11. GUIDE DE NOTATION DES COMPOSANTES DE PROGRAMME EN DANSE LIBRE SOLO

Composition	Présentation	Qualité du 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	Variétés 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		Fluidité
Chorégraphie reflétant le phrasé musical et sa forme		Puissance et vitesse

Erreurs majeures

Les erreurs majeures sont les chutes et/ou des erreurs qui entraînent une interruption dans 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 eu sur la fluidité et la continuité du programme. Le guide suivant doit être utilisé.

Catégorie	Plage de note	Définition	Erreurs
Platine	10	Exceptionnel	Aucune erreur
Diamant	9,75	Excellent	Pas d'erreur majeure
	9,00 - 9,50*		Seulement 1 erreur majeure
Or	8,00 - 8,75**	Très Bien	2 erreurs majeures ou plus
	7,00 - 7,75	Bien	
Vert	6,00 - 6,75	Assez Bien	* 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.
	5,00 - 5,75	Moyen	
Orange	4,00 - 4,75	Passable	Remarque : Pour que ce qui est ci-dessus s'applique, il faut que le programme en entier soit toujours considéré comme "Excellent"
	3,00 - 3,75	Faible	
Rouge	2,00 - 2,75	Pauvre	** 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.
	1,00 - 1,75	Très pauvre	
	0,25 - 0,75	Extrêmement pauvre	

12. GRILLE DE DÉDUCTION POUR LES CATÉGORIES NOVICES (BENJAMINS – MINIMES ET NOVICES) ET JUNIORS ET SÉNIORS

	Description	Déduction	Qui est responsable (1)
1	Durée du programme (Danse Libre) – 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 Novice: <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 Novices, 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 Novice 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 qu'en soit la longueur, faisant le tour complet des hanches. En Danse Libre, les femmes peuvent porter un pantalon quelle qu'en soit la longueur. Les accessoires ne sont pas autorisés	- 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 de 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 - 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 «Présentation».	- 0,5 jusqu'à Novice - 1,0	Juge Arbitre
8	Musique pour la Danse Libre (*)	- 1,0 jusqu'à Novice - 2,0	Juges (yc JA) à la majorité – pas de déduction si 50 :50
9	Mouvements/Eléments Interdits en Danse Libre règle 1.4.3 <input type="checkbox"/> saut de plus d'une révolution <input type="checkbox"/> se coucher sur la glace Remarque : - s'agenouiller, glisser sur les deux genoux en dehors du mouvement chorégraphique glissé, ou s'asseoir sur la glace est considéré comme une Chute (cf. para 12 ci-dessous)	- 1,0 par élément jusqu'à Novice - 2,0 par élément	Spécialiste Technique identifie. 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.
10	Élément non permis dans une Séquence de Pas en Danse Libre Les sauts de plus d'un demi-tour, Pirouettes de Danse Solo, Poses, 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 (ExEI) : par élément Si 1 élément supplémentaire est exécuté en plus du nombre autorisé d'élément en Danse Libre, ExEI sera ajouté et l'élément recevra une déduction de -1.0. Si 1 ou plusieurs Pirouettes ou Pose alors qu'ils ne sont pas autorisés dans la Séquence de Pas ou Choréo Step , ces éléments seront identifiés comme élément supplémentaire ExEI et recevront une déduction. Sur le détail des juges, il sera noté en face de l'élément par exemple : « ChSt1+ExEI » Si un élément « Pose » supplémentaire est effectué en plus du nombre autorisé, cet élément sera identifié comme élément supplémentaire ExEI et recevra une déduction. Sur le détail des juges, il sera noté en face de l'élément : « Edge + ExEI» pour indiquer l'interruption	- 0,5 jusqu'à Novice - 1,0 Élément reçoit +ExEI (sans valeur)	Spécialiste Technique identifie l'Élément Contrôleur Technique déduit Le Contrôleur Technique doit demander l'ajout de la mention "ExEI" par le Data.
12	Élément ne suivant pas les exigences du programme bien équilibré (reçoit le symbole *) Si un élément est effectué de manière incorrecte par rapport aux exigences (par exemple, SeSt au lieu de CiSt/DiSt/MiSt pour les catégories jusqu'à Novices) ou bien si un type de pose est répété, l'élément reçoit "No Value" mais n'est pas pénalisé par une déduction	L'élément reçoit "NO Value" mais sans déduction	Le Spécialiste Technique identifie. Le Contrôleur, vérifie et confirme.
13	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

14	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
15	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 Solo à partir de Benjamin, aucun arrêt pour les Solos Lames à Avenir • 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 • Toucher la glace avec la main est interdit en dehors des éléments chorégraphiques glissés et de la séquence de pas chorégraphique 	- 0,5 jusqu'à Novice - 1,0 par programme	Juges (yc JA) à la majorité – pas de déduction si 50 :50
16	Dépassement de la durée des Poses <ul style="list-style-type: none"> □ Pose courte : Maximum 7 Secondes □ Pose combinée : Maximum 12 secondes 	- 0,5 jusqu'à Novice - 1,0 par élément	Juge Arbitre
<p>(*) Précisions sur la musique de Danse Libre :</p> <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. - Pour toutes les Danses Libres d'une durée requise supérieure ou égale à 2 minutes, la musique doit comporter au moins un changement de rythme/tempo et d'expression. Ce changement peut être graduel ou être immédiat mais dans les deux cas il doit être évident. - La musique peut être sans battement rythmique audible jusqu'à 10 secondes au début <u>QU</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. 		<p>(**) Précisions sur les incidents inattendus :</p> <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 	
<p>(***) Précisions sur les chutes :</p> <p>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.</p> <p><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></p>			

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 chronomètre pour la durée des programmes.**

14. EXPLICATION DES SYMBOLES SUR LES DETAILS DE NOTES DES JUGES

SYMBOLE	ACTION	EXPLICATIONS
>	= Déduction pour une durée trop longue pour l'élément « Pose »	Si la durée de l'élément Pose est supérieure à la durée autorisée, le JA applique la déduction qui convient. Sur le détail des juges, il sera noté en face de l'élément : « > » pour indiquer la durée trop longue.
ExEI	= Déduction : -0.5 (B/M/N) et -1.0 (Jr/Sr)	Si 1 élément supplémentaire est exécuté en plus du nombre autorisé d'élément en Danse Libre, ExEI sera ajouté et l'élément recevra une déduction de -1.0. Si 1 ou plusieurs Pirouettes ou Pose alors qu'ils ne sont pas autorisés dans la Séquence de Pas ou Choréo Step , ces éléments seront identifiés comme élément supplémentaire ExEI et recevront une déduction. Sur le détail des juges, il sera noté en face de l'élément par exemple : « ChSt1+ExEI » Si un élément « Pose » supplémentaire est effectué en plus du nombre autorisé, cet élément sera identifié comme élément supplémentaire ExEI et recevra une déduction. Sur le détail des juges, il sera noté en face de l'élément : « Edge + ExEI » pour indiquer l'interruption
*	L'élément n'obtient « NO VALUE » mais ne recevra PAS de déduction	Elément non conforme aux exigences requises. Si l'élément n'est pas exécuté conformément aux exigences d'appel ou si la règle de répétition pour les « POSES » est violée, l'élément recevra « NO VALUE » mais ne recevra PAS de déduction.
F	Chute dans un élément Déduction : -0.5 (B/M/N) et -1.0 (Jr/Sr)	S'il y a une chute dans l'élément, celle-ci est identifiée par le ST comme une chute dans l'élément et l'opérateur de données appuiera sur le bouton correspondant « Chute dans l'élément ».
!	= Élément Chorégraphique identifié mais ne remplissant pas toutes les exigences	Si un élément Chorégraphique est identifié et ne remplit pas toutes les exigences, il reçoit le « ! » sur l'écran des juges et les juges appliqueront le GOE approprié, à savoir maximum -1.