

Commission Sportive Nationale de Danse sur Glace

Communication n° 343

Directives Techniques COUPLES NON ISU à validité constante effectives au 1er juillet 2023

DIRECTIVES TECHNIQUES POUR LES DANSES IMPOSÉES

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

DIRECTIVES TECHNIQUES POUR LA DANSE LIBRE ET LA DANSE D'INTERPRÉTATION

5. ELEMENTS REQUIS EN DANSE LIBRE COUPLES NON ISU
6. DESCRIPTION DES NIVEAUX DE DIFFICULTE EN DANSE LIBRE COUPLE NON ISU
 - A. Pirouette de danse
 - B. Séquence de Pas Chorégraphiques
 - C. Pirouette Chorégraphique
 - D. Twizzle Chorégraphique
7. GUIDE DE NOTATION POUR LES NOTES D'EXECUTION DES ÉLÉMENTS REQUIS EN DANSE LIBRE COUPLE NON ISU
8. GUIDE DE NOTATION POUR LES COMPOSANTES DE PROGRAMME EN DANSE LIBRE COUPLE NON ISU
9. DEDUCTIONS APPLIQUEES AUX COUPLES NON ISU
10. EXPLICATION DES SYMBOLES SUR LES DETAILS DE NOTES DES JUGES

1. NOTATION DES DANSES IMPOSÉES SANS POINT CLÉ

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

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

Juge Arbitre - Danses imposées - TEMPO & LEVELS							
	+ ou - 2 bpm						
	+ ou - 3 bpm (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 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 non ISU (Poussins, Avenirs : se référer au §2 (danses imposées sans Point-Clé).

3. GUIDE DE NOTATION POUR LES NOTES D'EXÉCUTION (GOE) DES SECTIONS/SÉQUENCES EN DANSES IMPOSÉES COUPLE NON ISU

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

NOTE D'EXECUTION DES DANSES IMPOSEES 2023-2024													
	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5		
NOMBRE DE PAS RETENUS SUR LE NOMBRE DE BATTEMENTS REQUIS	Moins de 75 % des pas sont tenus sur le nombre de battements requis (pas l'un ou les 2 partenaires)					Au moins 75% des Pas/Carres sont tenus sur le nombre de battements requis (par les 2 partenaires)		Au moins 90% des Pas/Carres sont tenus sur le nombre de battements requis (par les 2 partenaires)		100 % des pas / carres maintenus sur le nombre de battements requis (pour les deux partenaires)			
Remarque : Un pas est une unité partagée lors du calcul du nombre total de pas, peu importe si l'erreur est exécutée par un ou les deux partenaires.													
AJUSTEMENT DES CRITÈRES													
CHUTES/PERTE DE CONTRÔLE avec OU sans supplément de soutien	Chute par les deux avec de graves erreurs	Chute par les deux dans la pattern Ou De nombreuses erreurs	Chute d'un au début de l'élément Ou Chute par les deux à la fin de l'élément	Chute d'un à la fin de l'élément Ou Brève chute d'un (haut / bas) dans l'élément	Trébuchement / Touchdown par les deux Ou Jusqu'à 25 % d'éléments manqués	Perte de contrôle sans support supplémentaire (pas plus de deux) Ou Perte de contrôle avec un support supplémentaire (par exemple Stumble/Touchdown) d'un partenaire				Aucun			
CARACTÉRISTIQUES	Plus de caractéristiques/erreurs négatives que de caractéristiques positives					Basique Exécution – Généralement correct	1 - 2 Caractéristiques positives	3 - 4 Caractéristiques positives	5 - 6 Caractéristiques positives	7 - 8 Caractéristiques positives (pas de caractéristiques /erreurs négatives)	Plus de 8 caractéristiques positives (pas de caractéristiques/erreurs négatives)		
	Plus de caractéristiques négatives	7 – 8 Caractéristiques négatives	5 – 6 Caractéristiques négatives	3 - 4 Caractéristiques négatives	1 - 2 Caractéristiques négatives								
CARACTÉRISTIQUES NÉGATIVES						CARACTÉRISTIQUES POSITIVES							
EXÉCUTION DANS TOUT L'ÉLÉMENT													
1. Mauvaise exécution et/ou élément laborieux et/ou incontrôlé					1 - 4		1. Bonne qualité - exactitude, propreté, profondeur et sûreté des carres / pas / retournements					2 - 4	
2. Pas/retournements incorrects (par chacun) Ex: Mohawk au lieu de Choctaw					1		2. Stable et sans effort					2	
3. Absence d'unisson					1		3. Unisson et unité tout au long de l'élément					2	
4. Manque de glisse et de fluidité (mouvement sur la glace)					1 - 3		4. Glisse et fluidité (mouvement à travers la glace)					2	
5. Ne reflète pas le caractère et le style du rythme choisi					1		5. Les nuances/accents reflètent le caractère et le style du rythme choisi					1 - 2	
6. Non démarré sur le rythme prescrit (pour chaque section/séquence)					1		6. Lignes du corps et tenue des deux partenaires élégants selon le rythme choisi					1	
7. Maintient et position incorrect et/ou incontrôlé et/ou espace variable entre les partenaires : - moins de 50% du tracé - 50% ou plus du tracé					1		7. Maintient et position précise, cohérent et peu d'espace entre les partenaires					1 - 2	
					2		8. Timing précis à 100%					2	
8. Schéma incorrect, y compris le croisement de l'axe long lorsqu'il n'est pas autorisé					1 - 2		9. Utilisation maximale de la surface de la glace avec schéma correct					2	

4. GUIDE DE NOTATION DES COMPOSANTES DE PROGRAMME EN DANSES IMPOSÉES COUPLE NON ISU

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

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

Ajustements :

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

Communication N° 343 - Directives à validité constante effective au 1^{er} Juillet 2023

5. ÉLÉMENTS REQUIS POUR LA DANSE LIBRE DES COUPLES NON ISU

Danse Libre COUPLES NON ISU Poussin : 1 minute (+/- 10sec)

- a. 1 Séquence de Pas Chorégraphique,
- b. 1 Pirouette Chorégraphique

Danse Libre COUPLES NON ISU Avenir : 1 minute 30 (+/- 10sec)

- a. 1 Séquence de Pas Chorégraphique
- b. 1 Twizzle Chorégraphique
- c. 1 Pirouette de Danse

6. DESCRIPTION DES NIVEAUX DE DIFFICULTÉ DES ÉLÉMENTS REQUIS EN DANSE LIBRE COUPLE NON ISU

A. PIROUETTE DE DANSE

• Positions de base pour les Pirouettes

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

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

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

• Exemples de Variantes de Positions de Base Difficile

i) en Position Debout :

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

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

ii) en Position Assise :

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

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

iii) en Position Allongée :

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

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

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

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

● Définition et Exigences

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

● Instructions d'appel aux Pirouettes

Exigence de Base pour un Niveau de Difficulté Base – au moins 2 tours pour les deux partenaires

1. La première pirouette de danse exécutée doit être identifiée comme la pirouette de danse requise et se voir attribuer un niveau, ou être ignorée si les exigences du niveau de base ne sont pas remplies. Cependant, si un élément chorégraphique est requis avec un mouvement de pirouette chorégraphique en option, cet élément doit être identifié comme une pirouette chorégraphique n'importe où dans le programme où il est exécuté pour la première fois. Toute pirouette de danse et/ou mouvement de pirouette chorégraphique exécuté après la pirouette de danse et/ou le mouvement de pirouette chorégraphique requis ne doit pas être identifié.
2. Un changement de direction ou un tour de pied sur place avant de reprendre les rotations ne sera pas considéré comme une « interruption ».
3. Seules les caractéristiques et les rotations seront comptées à partir du moment où les deux partenaires sont sur un pied.
4. S'il se produit une perte de contrôle, après le commencement de la pirouette de danse, qui entraîne une erreur telle qu'un toucher de glace additionnel (jambe/pied ou main par un partenaire) ou qu'un partenaire n'a plus de contact avec la glace (sans action de porté), ou que les deux partenaires ne sont plus en position attachée durant plus d'un demi-tour, et que la pirouette continue après l'erreur, le niveau sera réduit d'un niveau par erreur. Si l'erreur dure plus d'un demi-tour, elle sera considérée comme une interruption.

5. 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.
6. 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.
7. 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.
8. Si un mouvement de pirouette est lancé et qu'un ou les deux partenaires est/sont encore sur deux pieds après un demi-tour de rotation, le niveau doit être réduit d'un niveau si un partenaire est sur ses deux pieds, et de deux niveaux si les deux partenaires sont sur deux pieds

Niveau Base	Niveau 1
2 tours sur 1 pied pour les 2 partenaires	3 tours sur 1 pied pour les 2 partenaires

B. SÉQUENCE DE PAS CHOREGRAPHIQUE

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

Les exigences suivantes s'appliquent :

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

C. PIROUETTE CHORÉGRAPHIQUE

Définition : Rotation d'au minimum 3 tours, effectués simultanément par les 2 partenaires autour d'un axe et sans interruption.

Les exigences suivantes s'appliquent :

- sur un pied ou deux pieds ou un partenaire s'élevant moins de 3 rotations, ou une combinaison des trois,
- sur un axe commun pouvant se déplacer.

D. TWIZZLE CHORÉGRAPHIQUE

Définition : Twizzle composé de 2 parties.

Les exigences suivantes s'appliquent :

- pour les deux parties : sur un pied ou sur deux pieds ou une combinaison des deux,
- pour la première partie : au moins 2 rotations continues effectuées simultanément par les deux partenaires en déplacement (ne peuvent pas être sur place)
- pour la deuxième partie : au moins un des partenaires doit effectuer au moins 2 rotations continues avec jusqu'à 3 pas entre le premier et le deuxième Twizzle, un ou les deux partenaires peuvent être sur place ou en déplacement ou une combinaison des deux.

CONFIRMATION DES ÉLÉMENTS CHORÉGRAPHIQUES

Un élément chorégraphique est confirmé lorsque les exigences minimales pour chaque élément est atteint.

- Si l'exigence minimale n'est pas atteinte, l'élément sera ignoré et ne bloquera pas de boîte.
- Si l'élément est confirmé mais ne répond pas à toutes les exigences, il reçoit le symbole « ! » qui signifie que le GOE ne sera pas supérieur à -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 mouvements 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.	<p>Le patineur ne passe pas à moins de deux mètres d'une ou l'autre des balustrades</p> <p>Une rétrogression est incluse</p>	<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	<p>Mouvement exécuté n'importe où dans le programme pendant lequel le patineur réalise des mouvements glissés <u>et contrôlés</u> sur la glace, tenus minimum 2 secondes</p> <p>Les fentes de base ne remplissent pas les conditions minimales et seront ignorées.</p>	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.

7. GUIDE DE NOTATION DES NOTES D'EXÉCUTION (GOE) POUR LES ÉLÉMENTS REQUIS EN DANSE LIBRE COUPLE NON ISU

NOTE D'EXÉCUTION DES ÉLÉMENTS REQUIS (y compris LES ÉLÉMENTS CHORÉGRAPHIQUES) 2023/24											
	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5
DÉFINITION DU CRITÈRE MUSICALITÉ	Hors de la structure musicale / du motif rythmique Éléments chorégraphiques ne reflétant pas la musique choisie, le rythme ou le caractère musical					Généralement	Dans la structure musicale / le modèle rythmique				
DÉFINITION DES CRITÈRES CHUTES / ERREURS / PERTE DE CONTRÔLE	Chute par les deux avec des erreurs graves OU de nombreuses erreurs graves		Chute d'un OU de sérieuses erreurs	Deux (2) trébuchements OU de sérieuses erreurs	One (1) trébuchements OU Touch	Touch(1) ou Perte de contrôle	Perte de contrôle avec un soutien supplémentaire (par exemple, Stumble/Touchdown) par un			AUCUN	
ÉLÉMENT CHORÉGRAPHIE	Élément chorégraphique incorrect appelé avec "!"										
CARACTÉRISTIQUES	NÉGATIF - Plus de caractéristiques négatives que de caractéristiques positives					Généralement correct	POSITIF - Plus de caractéristiques positives que de caractéristiques négatives			7 - 8 (pas de caractéristiques négatives)	Plus de 8 (pas de caractéristiques négatives)
	Plus de 8	7 - 8	5 - 6	3 - 4	1 - 2		1 - 2	3 - 4	5 - 6		
CARACTÉRISTIQUES NÉGATIVES						CARACTÉRISTIQUES POSITIVES					
EXÉCUTION DANS L'ENSEMBLE DE L'ÉLÉMENT											
1. Mauvaise exécution et/ou élément laborieux et/ou incontrôlé					1 - 4	1. Stable et / ou sans effort					2
2. L'élément ne reflète pas la chorégraphie de la musique/du rythme/du personnage choisi					1 - 2	2. L'élément reflète la chorégraphie et/ou le caractère de la musique et/ou du rythme choisi. L'élément reflète les nuances dans la musique					1 - 3
3. Mauvaise entrée / Mauvaise sortie (pour chacun)					1 - 2	3. L'entrée/sortie est transparente et/ou inattendue et/ou créative					1 - 2
4. Pose ou mouvement maladroit ou inesthétiquement agréable (par partenaire)					1 - 2	4. Lignes du corps et pose des deux partenaires esthétiquement agréables ou de caractère					1 - 2
5. Séparation longue avant/après les éléments requis					1 - 2	5. Vitesse à travers la glace maintenue ou accélérée pendant l'élément					1
6. Exécution non simultanée et/ou Absence d'unisson Step Seq, STw,					1	6. L'élément est innovant et / OU créatif					1 - 2
7. Distance dans l'élément - plus de 2 bras l'un de l'autre - Step Seq, STw, - plus de 4 bras de longueur/4 mètres d'écart - Step Seq, STw, - espacement variable entre les partenaires					1 - 2	7. Unisson ou Unité dans tout l'élément					1
						8. Espacement cohérent et étroit entre les partenaires STw, Step Seq,					1 - 2
8. Absence ou réduction de la vitesse de rotation STw					1 - 2	9. Vitesse de rotation maintenue ou accélérée STw,					1 - 2
9. Pas sur place					1	10. Propreté et sécurité des pas et des retournements STw, Step Seq,					2
10. Absence de glisse (mouvement sur la glace) TOUS					1	11. Sortie de l'un des Twizzles (1) Sortie des deux Twizzles (2) avec une courbe de carre lisse effectué par les deux partenaires sur le même Twizzle STw					1 2
11. Schéma / Placement incorrect Step Seq,					1						
12. Inclusion d'éléments non autorisés dans l'élément Step Seq,					2 par chaque	12. Variété de Holds Step Seq,					1
13. Se terminant par un arrêt sur deux genoux, assis ou allongé sur la glace					1 par						

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

Le Guide de notation pour les Composantes du Programme en Danse Libre Couples Non ISU est le même que celui utilisé pour la Danse Libre des Couples

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

9. Déductions couples non ISU

	Description	Déduction	Qui est responsable (1)
1	Durée du programme Danse Libre – par tranche de 5 secondes en trop ou en moins	- 0.5	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	Juge Arbitre
3	<p>Interruption dans l'exécution du programme de plus de 10 secondes Catégories jusqu'à Cadet :</p> <ul style="list-style-type: none"> • entre 11 et 20 secondes • entre 21 et 30 secondes • entre 31 et 40 secondes <p>Interruption : temps écoulé entre le moment où un patineur arrête l'exécution de son programme jusqu'au moment où il le reprend.</p>	<p>- 0,5 - 1,0 - 1,5</p>	<p>Juge Arbitre (2) <i>Si l'interruption excède 40 sec, le JA sifflera et le solo/couple sera disqualifié.</i> Pour les catégories jusqu'à cadet, le Juge Arbitre doit donner une instruction spécifique à l'opérateur système et contrôler l'entrée correcte dans chaque cas. (déduction non standard sur l'écran)</p>
4	<p>Délai de 3 minutes maximum accordé par le Juge arbitre suite à une interruption (**) (règle 3.5.7 3.) Catégories jusqu'à Cadet</p> <p>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)</p>	- 2,5	Juge Arbitre
5	<p>Costume : Danse Imposée et Danse Libre (règle 1.1.3)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Doit être sobre, décent, ne pas donner l'effet d'une nudité excessive et être approprié pour des compétitions athlétiques – ni surchargé, ni théâtral. Le costume doit cependant refléter le caractère de la musique choisie. • Les hommes doivent porter un pantalon long (pleine longueur) • Les femmes doivent porter une jupe, quelle que soit la longueur, faisant le tour complet des hanches. En Danse Libre, les femmes peuvent porter un pantalon quelle qu'en soit la longueur. <p>Les accessoires ne sont pas autorisés</p>	- 0.5	Juges (yc JA) à la majorité – pas de déduction si 50 :50
6	Costume (perte sur la glace des parties du costume ou décoration) (cf règle 1.1.3)	- 0.5	Juge Arbitre
7	<p>Musique pour la Danse Imposée - Violation du tempo requis</p> <p>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».</p>	- 0,5	Juge Arbitre
8	Musique pour la Danse Libre (*)	- 1,0	Juges (yc JA) à la majorité – pas de déduction si 50 :50

9	Mouvements/Éléments Interdits en Danse Libre règle 1.4.3 <ul style="list-style-type: none"> ● Couples <ul style="list-style-type: none"> ➤ Portés ➤ saut (ou saut lancé) de plus d'une révolution ou saut d'une révolution exécuté par les 2 partenaires à la fois Remarque : - s'agenouiller, glisser sur les deux genoux ou s'asseoir sur la glace est considéré comme une Chute (cf. para 12 ci-dessous)	- 1,0	Spécialiste Technique identifie (ou, le cas échéant, détecté par le système de calcul) Contrôleur Technique confirme ou corrige et déduit NB: S'il y a un mouvement illégal pendant l'exécution d'un élément requis, la déduction pour élément/mouvement illégal s'appliquera et l'élément requis recevra un niveau de base (ou niveau 1 si le niveau de base n'est pas prévu) si les exigences pour l'obtention de ce niveau sont remplies. Sinon, l'élément requis sera appelé sans niveau
10	Chute durant le programme (Danse Imposée, Danse Libre) (***) Catégories jusqu'à Cadet – par chute d'un partenaire de couple	- 0,5	Spécialiste Technique identifie Contrôleur Technique confirme ou corrige et déduit
11	Éléments en excès (ExEI) : par élément <ul style="list-style-type: none"> ▪ 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 -0.5. ▪ 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 » Sur le détail des juges, il sera noté en face de l'élément : « Edge + ExEI» pour indiquer l'interruption	- 0,5 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	Démarrage tardif (Cf règle 3.5.7. 1.) – Plus de 30 secondes pour se placer après l'appel du speaker	- 0,5	Juge Arbitre
13	Restrictions de Chorégraphie – Danse Libre (règle 1.4.1) <ul style="list-style-type: none"> ● rester sur place plus de 10 secondes après le démarrage du 1er mouvement au début du programme n'est pas permis. ● <u>durée des arrêts</u> : pas plus de 5 secondes par arrêt ● <u>nombre de séparations</u> : pas de restriction mais toujours à moins de 2 longueurs de bras ● <u>durée des séparations</u> : pas plus de 5 secondes par séparation (10 secondes si début ou fin de programme) poser la main sur la glace n'est pas permis	- 0,5	Juges (yc JA) à la majorité – pas de déduction si 50 :50

<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. - La musique peut être sans battement rythmique audible jusqu'à 10 secondes au début <u>OU</u> à la fin du programme <ul style="list-style-type: none"> - La musique peut être sans battement rythmique audible jusqu'à 10 secondes pendant le programme - La musique, y compris la musique classique, doit être coupée / arrangée, réorchestrée de manière à créer un programme de danse intéressant, coloré et divertissant avec différentes variations de caractère et une construction originale. - La musique doit être adaptée à la qualité de patinage du solo/couple et à ses capacités techniques. 	<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 chronométreur pour la durée des programmes.**

10. 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	Élément 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.