



CSN
DANSE
SUR GLACE

COMMISSION DES REGLEMENTS

COMMISSION NATIONALE DES OFFICIELS D'ARBITRAGE

HANDBOOK

JUGE ARBITRE

Catégories SOLOS – COUPLES NON ISU – COUPLES ISU

DANSE SUR GLACE

Saison 2020-2021


SOMMAIRE

 LES DEVOIRS DE L'OFFICIEL D'ARBITRAGE	Page 2
1 GENERALITES	
2 DEVOIRS DE L'OFFICIEL D'ARBITRAGE	

 LES DEVOIRS DU JUGE ARBITRE	Page 4
1 ROLE DU JUGE ARBITRE D'UNE COMPETITION	
2 HABILITATIONS DES JUGES ARBITRES	

 ROLE DU JUGE ARBITRE AVANT LA COMPETITION	Page 6
1 ROLE ADMINISTRATIF	

 ROLES DU JUGE ARBITRE DURANT UNE COMPETITION	Page 7
1 ROLE DE REFERENT	
2 ROLE ADMINISTRATIF	
3 ROLE TECHNIQUE	

 LE ROLE TECHNIQUE DU JUGE ARBITRE	Page 8
1 LE TIRAGE AU SORT	
2 L'ECHAUFFEMENT EN COMPETITION	
3 LE TEMPS D'APPEL	
4 LA DUREE DES PROGRAMMES ET DEDUCTIONS	
5 LE TEMPO DES MUSIQUES ET DEDUCTIONS	
6 LA DUREE DES PORTES	
7 GESTION DES INCIDENTS	
• LES COSTUMES	
• LES INTERRUPTIONS	

LES DEVOIRS DE L'OFFICIEL D'ARBITRAGE

(RI/OA – 1.5.)

1. GENERALITES

Chaque officiel d'arbitrage est seul responsable du déroulement de son parcours et de sa carrière. Il doit donc s'assurer de respecter tous les critères et obligations auxquels il peut être soumis selon sa fonction et son grade.

2. DEVOIRS DE L'OFFICIEL D'ARBITRAGE

- L'officiel d'arbitrage étant en charge d'une mission de service public au sens de l'article L223-2 du Code du sport, il s'engage à adopter un comportement exemplaire, tant lors de ses missions qu'en dehors, et ne porter nullement atteinte à l'image et à la renommée de la FFSG et/ou de ses dirigeants et membres, tant oralement que par son comportement. Il s'interdit de porter tout jugement de valeur sur la politique fédérale, les décisions des instances dirigeantes de la FFSG.
- Il est précisé que l'officiel d'arbitrage pourra être amené, dans le cadre de l'exécution de ses missions, à officier ou à collaborer avec des officiels étrangers. Il s'engage, dans ce contexte et en raison de son statut de délégataire d'une mission de service public, à faire tous ses efforts pour que cette collaboration se déroule dans les meilleures conditions, et contribuer en bonne intelligence aux relations entre la FFSG et les fédérations étrangères.
- **Un officiel d'arbitrage doit en outre :**
 - ✓ Etre obligatoirement détenteur d'une licence Fédérale Encadrement,
 - ✓ Formaliser son adhésion aux chartes d'éthique de la FFSG et de sa fédération internationale et s'engager à s'y conformer,
 - ✓ Se tenir lui-même complètement informé de tout ce qui concerne la réalisation de ses devoirs et de son activité dans les règlements, communications, manuels et livrets publiés, selon les disciplines, par l'ISU, la IBSF, la WCF, la FIL, la FFSG et les commissions sportives nationales,
 - ✓ S'engage à respecter l'ensemble des textes internationaux et nationaux inhérent à son statut d'officiel et à l'exercice des missions d'arbitrage.
 - ✓ Posséder une bonne vue, une bonne ouïe et être en bonne condition physique générale,
 - ✓ Se comporter avec discrétion,
 - ✓ Ne pas faire preuve d'a priori favorable ou défavorable envers un compétiteur, un couple ou une équipe dans aucun domaine que ce soit,
 - ✓ Etre complètement impartial et neutre en toute circonstance,
 - ✓ Etablir ses notes et ses décisions uniquement sur la performance du moment et ne pas être influencé par la réputation ou les performances passées,

- ✓ S'abstraire de l'approbation ou la désapprobation du public, ne pas discuter de ses notes ou décisions, ou des notes ou décisions des autres officiels, durant une compétition autrement qu'avec le chef-arbitre, le juge-arbitre ou le président du jury,
 - ✓ Ne pas servir en tant que commentateur de télévision, ou d'autres media,
 - ✓ Ne faire aucun commentaire sur la compétition dans laquelle il officie auprès de qui que ce soit excepté par l'intermédiaire de l'arbitre, du chef-arbitre, du juge-arbitre ou du président du jury,
 - ✓ N'utiliser aucune forme de dispositif de communication électronique tel que téléphone mobile, tablette ou montre connectée durant les plages où il officie,
 - ✓ Refuser une désignation ou solliciter son remplacement dans le cas où une situation de conflit d'intérêts résultant de liens familiaux, quels qu'en soient les degrés, ou de relations directes avec un club, un autre officiel d'arbitrage, un athlète ou un concurrent de celui-ci pourrait en résulter,
 - ✓ Déclarer au mois le mois, sur les supports définis par la FFSG, les indemnités perçues au cours de ses missions.
- Un athlète inscrit sur la liste fédérale des officiels d'arbitrage ne peut officier dans le jury d'une compétition que s'il ne concourt pas. Conformément à la charte d'éthique, l'officiel d'arbitrage concerné devra refuser une désignation ou solliciter son remplacement dans le cas où celui-ci serait susceptible d'évaluer un concurrent direct de sa propre catégorie.
- Dès lors qu'il en a connaissance, un officiel d'arbitrage doit informer le Président de la FFSG et le Président de la CFOA, de toute invitation qui lui est faite en tant qu'officiel d'arbitrage ou formateur émanant d'une fédération étrangère ou d'un club étranger. Cette règle ne s'applique pas aux désignations faites par les fédérations internationales.
- Tout officiel d'arbitrage, détenteur d'une licence F.F.S.G, doit s'interdire de prendre part à des manifestations à caractère national ou international organisées par des fédérations non agréées, des clubs non affiliés à la FFSG ou à des manifestations n'ayant pas été autorisées par la FFSG.

DEVOIRS ET FONCTIONS SPECIFIQUES DU JUGE ARBITRE

1. ROLE DU JUGE-ARBITRE D'UNE COMPETITION (RI/OA – 2.2.5)

- S'assurer que le comité d'organisation a procédé à l'examen des licences et vérifié l'identité et la nationalité des patineurs,
- Conduire les tirages au sort pour déterminer l'ordre de passage si besoin,
- Diriger le jury : il doit s'assurer que les juges n'apportent pas à leur place des notes concernant des scores précédemment accordés ou des moyens de communication électronique, ne communiquent pas entre eux, n'indiquent pas d'erreur par une action ou un son, ni ne regardent les notes de leurs voisins,
- Agir comme porte-parole des officiels en cas de besoin,
- Animer la réunion initiale des juges ainsi qu'une courte réunion avec les juges avant chaque segment,
- Vérifier la conformité des périodes d'échauffement,
- Prendre les mesures nécessaires relatives à un départ retardé ou à un nouveau départ conformément aux règles en vigueur et donne les instructions à la personne en charge de la musique d'arrêter ou redémarrer la musique d'un concurrent,
- Décider si la qualité de la glace permet le bon déroulement de l'événement,
- Modifier la forme et la taille de la surface de la glace si des circonstances l'y obligent,
- Accepter, en accord avec le comité d'organisation ou un club affilié, que l'événement se tienne sur une autre patinoire,
- Donner les instructions nécessaires au(x) chronométrateur(s) pour faire respecter les règlements de chaque discipline,
- Décider de l'application des déductions de son ressort en fonction des règlements propres à chaque discipline,
- Décider des violations selon les règlements applicables,
- Juger la totalité de l'événement,
- Suspendre la compétition jusqu'à ce que l'ordre soit rétabli si le public interrompt la compétition ou nuit à son bon déroulement,
- Exclure un ou des compétiteurs de l'événement si nécessaire,
- Remplacer un ou des juges du panel, si nécessaire et si des raisons importantes et valables l'exigent,
- Interdire à n'importe quel entraîneur de se trouver, à n'importe quel moment, sur la surface de la glace sur laquelle se tient la compétition,
- Valider les résultats avec le contrôleur technique,
- Participer à la cérémonie de remise des prix et trophées,
- Conduire la table ronde du panel des juges si possible conjointement avec le contrôleur technique,
- Prendre les décisions nécessaires suite aux réclamations émises au sujet de la compétition en question,

- Préparer le rapport sur l'événement (masters de patinage, tous championnats de France et toutes compétitions de niveau national) et le faire parvenir à la CFOA dans un délai maximal de 15 jours après la fin de la compétition,
- Valider les feuilles d'indemnités.

2. HABILITATIONS DES JUGES-ARBITRES

JUGE ARBITRE	Régionaux	Nationaux	Championnats	Fédéraux	Internationaux ISU
Compétitions internationales, ISU en France	NON AUTORISE	NON AUTORISE	NON AUTORISE	NON AUTORISE	AUTORISE
Compétitions internationales non ISU en France	NON AUTORISE	NON AUTORISE	NON AUTORISE	SUR INVITATION CFOA	AUTORISE
Championnats Elites Championnats Juniors Masters	NON AUTORISE	NON AUTORISE	NON AUTORISE	AUTORISE	AUTORISE
Autres Championnats de France et Championnats Etrangers	NON AUTORISE	NON AUTORISE	AUTORISE	AUTORISE	AUTORISE
Tournois de France Compétitions Nationales Coupe de France	SUR INVITATION CNOA	AUTORISE	AUTORISE	AUTORISE	AUTORISE
Compétitions interrégionales Championnats de Ligue	AUTORISE	AUTORISE	AUTORISE	AUTORISE	AUTORISE
Sessions de Médailles	AUTORISE	AUTORISE	AUTORISE	AUTORISE	AUTORISE

ROLE DU JUGE-ARBITRE AVANT LA COMPETITION

ROLE ADMINISTRATIF

- Réception du Panel désigné par la CNOA ou la CROA,
- Envoi d'un mail de confirmation de présence au panel,
- Réception des horaires de la compétition,
- Préparation du panel de la compétition selon les directives de la **Communication CSNDG n°268** (roulement panel Juges, Panel Technique et DVRO) via ZEBULON, en prenant en compte les règles suivantes :
 - Le temps d'activité arbitrale ne peut excéder 8 heures par jour et pas plus de 5 heures en continu par juge,
 - Une pause de 60 mn est obligatoire après 5 heures ininterrompues de jugement,
 - Prévoir une réunion initiale avant la compétition,
 - Prévoir une table ronde à l'issue de la compétition.
- Envoi du roulement au DVRO afin qu'il puisse préparer la compétition informatiquement,
- Relation avec le Comité d'Organisation afin de préparer conjointement la compétition d'un point de vu logistique :
 - Arrivée / Départ des Officiels d'Arbitrage,
 - Hébergement, Repas, Salle des OA.
- Préparation des Feuilles d'Indemnisation des OA (fichier ZEBULON),
- Editer le récapitulatif d'indemnisation pour le Comité d'Organisation (fichier ZEBULON),

ROLE DU JUGE-ARBITRE PENDANT LA COMPETITION

1. ROLE DE REFERENT

➤ Responsable de la bonne tenue de la compétition :

- Au niveau technique : Infrastructure, Glace, Matériel informatique, Sono...
- Au niveau sportif : faire respecter les règles éthiques sportives (Sportifs, Entraîneurs, Public, Panel, Comité d'organisation),
- Au niveau règlementaire :
 - Instructions aux personnes extérieurs au panel (Sono, Chrono)
 - Faire respecter les règles techniques,
 - Appliquer les déductions,
 - Prendre les décisions qui s'imposent (remplacement, suspension, exclusion, ...),
 - Est le seul habilité à répondre aux questions des entraîneurs,
- Fourni au Comité d'Organisation les feuilles de frais de déplacement des OA et les feuilles d'indemnités,
- Vérifie que le Comité d'Organisation verse les indemnités et frais de déplacement aux OA
- Participe à la remise des prix et trophées,

2. ROLE ADMINISTRATIF

- Anime la réunion initiale des juges
- Vérifie que les juges savent entrer dans l'ordinateur les déductions,
- Vérifie l'édition et la distribution des feuilles des juges avant chaque segment,
- Vérifie avant publication les résultats de chaque segment avec le Contrôleur Technique,
- Si besoin modifie les résultats en fonction des erreurs, omissions,
- Signe les résultats avec le Contrôleur Technique avant diffusion,
- Valide les feuilles d'indemnisation,
- Anime la table ronde de fin de compétition,
- Récupère le rapport SICAP auprès du DVRO en fin de compétition,
- Prépare et envoie le rapport sur l'évènement en tenant compte du rapport SICAP dans les 15 jours qui suivent la compétition, sur AGORA.

3. ROLE TECHNIQUE

1. Conduit les tirages au sort
2. Vérifie la conformité des périodes d'échauffement
3. Vérifie le temps d'appel des patineurs et applique les déductions
4. Vérifie la durée des programmes,
5. Vérifie les tempos des musiques,
6. Vérifie la durée des portés pour les couples,
7. Gère les incidents

LE ROLE TECHNIQUE DU JUGE ARBITRE

1. LE TIRAGE AU SORT (RI - Règle 3.5.5)

- **Méthode Electronique** (Coupe d'Automne, TDF, Coupe de France Duos, Coupe Interrégionale Solos, Tournois interrégionaux)

Ordre de passage établi 2 semaines avant la compétition par le DVRO

Publication sur le site de la CSNDG

- **Méthode selon ranking** (tous les Championnats de France)

L'ordre de passage de la première épreuve sera tiré au sort à l'intérieur des groupes formés selon le classement général (French Ranking pour les couples, classement de la Liste de Sélection pour les Solos).

Les concurrents les mieux classés patineront dans le dernier groupe, les concurrents les moins bien placés patineront dans le premier groupe. Les Compétiteurs sont divisés en autant de groupes d'échauffement égaux que nécessaire, de manière à ce que chaque groupe d'échauffement soit le plus nombreux possible mais comporte au maximum : cinq couples, dix solos en Danses Imposées et huit solos en Danse Libre et Danse d'Interprétation Solo (Règle 3.5.6.3).

Si le nombre de Compétiteurs n'est pas divisible par le nombre de groupes d'échauffement, le ou les derniers groupes d'échauffement peuvent comprendre un Compétiteur de plus que les autres.

Le tirage au sort s'effectuera dans l'ordre du classement du French Ranking pour les couples ou de la Liste de Sélection pour les Solos.

- **Méthode avec Tirage au sort** (Coupe Interrégionale Couples)

Les ordres de passage ne peuvent être tirés au sort que par des Compétiteurs ou des représentants Eligibles de leur Club sous la responsabilité du Juge-Arbitre ou à défaut d'un Officiel d'Arbitrage et en présence d'au moins un Compétiteur.

Pour déterminer l'ordre de passage pour la première épreuve, le Juge-arbitre annonce tout d'abord la liste des Compétiteurs et s'assure de leur présence lors de la compétition.

D'après l'ordre alphabétique (ordre alphabétique des femmes pour les couples), il fait ensuite tirer le numéro du premier Compétiteur à venir tirer.

Puis il fait ensuite tirer l'ordre de passage de la première épreuve dans l'ordre alphabétique à partir du premier Compétiteur à venir tirer.

Pour effectuer le tirage au sort, le Juge-Arbitre utilise une série de jetons numérotés sans relief placés dans un sac opaque.

- **Compétition comportant 2 Danses Imposées**

Dans le cas d'une compétition comportant deux Danses Imposées, l'ordre de passage ainsi déterminé est l'ordre de passage de la première danse.

A partir de l'ordre de passage de la première danse, les Compétiteurs sont divisés en deux ensembles, le ou les derniers ensembles comprenant le cas échéant un Compétiteur de plus que le premier.

La deuxième danse est patinée d'abord par le deuxième ensemble puis le premier ensemble.

Une exception à cette règle est permise quand il n'y a que deux Compétiteurs et avec leur consentement.

- **Ordre de passage de la Danse Libre ou d'Interprétation**

- ✓ Le groupe de passage devant patiner en premier est formé des Compétiteurs les moins bien placés au résultat combiné et ainsi de suite.
- ✓ Le groupe de passage des Compétiteurs les mieux placés est numériquement le plus nombreux.
- ✓ Chaque groupe patinera dans l'ordre inverse du résultat combiné des épreuves précédentes, avec le Compétiteur le mieux placé patinant en dernier. •
- ✓ L'ordre de passage entre les Compétiteurs ex-æquo est déterminé par un tirage au sort préalable. Ils doivent toujours patiner dans le même groupe d'échauffement, et dans celui qui leur est le plus favorable.

- **Pas de changement après le tirage au sort d'une compétition**

Après le tirage au sort de l'ordre de passage d'une épreuve d'une Compétition, aucune modification ne peut plus y être apportée du fait d'une substitution ou inscription tardive. Les Compétiteurs qui ne prendraient pas part à l'épreuve de la Compétition figureraient sur le protocole avec la mention « abandon ».

2. L'ÉCHAUFFEMENT EN COMPÉTITION (RI – Règle 3.5.6.)

➤ **Echauffement collectif**

Les Compétiteurs doivent bénéficier d'un échauffement collectif pour chaque épreuve.

- ### ➤ Les échauffements doivent immédiatement précéder le passage en Compétition de ceux qui se sont échauffés dans le groupe d'échauffement.

En cas d'interruption de la Compétition pour des circonstances fortuites pendant plus de dix minutes, les Compétiteurs concernés doivent bénéficier d'un deuxième échauffement.

➤ **Durée d'échauffement**

- **Danses Imposées : 3 minutes**

- **30 secondes sans musique et 2 minutes 30 avec musique**

- 50 secondes de chacun des trois morceaux de musique pour les Danses Imposées Non ISU ou passage du morceau n° 6 pour les Danses Imposées ISU,

- **Rythme Dance, Danse Libre et Danse d'Interprétation Solo :**

- **3 minutes** pour les catégories Lame à Cadet
- **5 minutes** pour les catégories Junior / Sénior - sans musique ou possibilité de léger fond musical.
- Pour les Compétitions Adultes, les durées d'échauffement, dérogatoires au a. et b. et spécifiques à chaque épreuve, sont mentionnées dans l'Annonce de la Compétition.

➤ **Nombre de Compétiteurs à l'échauffement**

Les Compétiteurs sont divisés en autant de groupes d'échauffement égaux que nécessaire, de manière à ce que chaque groupe d'échauffement soit le plus nombreux possible mais comporte au maximum :

- ✓ **6 couples** pour les catégories Poussin à Cadet en Danse Imposée uniquement,
- ✓ **6 duos** en Danse Imposée,
- ✓ **5 duos** en Danse Libre,
- ✓ **5 couples** pour tous les autres cas,
- ✓ **10 solos** en Danses Imposées,
- ✓ **8 solos** en Danse Libre et Danse d'Interprétation.

Si le nombre de Compétiteurs n'est pas divisible par le nombre de groupes d'échauffement, le ou les derniers groupes d'échauffement peuvent comprendre un Compétiteur de plus que les autres

➤ **Compétiteurs ex-æquo**

Si deux Compétiteurs ou plus sont ex-æquo, ils doivent être placés dans le même groupe d'échauffement, le groupe formé des Compétiteurs immédiatement moins bien placés à l'épreuve précédente étant éventuellement réduit du nombre de Compétiteurs ainsi ajouté au groupe d'échauffement formé des Compétiteurs les mieux placés.

Dans ce cas, le nombre maximum de Compétiteurs du groupe d'échauffement peut être augmenté d'une unité.

Cependant, si le nombre de Compétiteurs d'un groupe d'échauffement doit être augmenté de deux unités ou plus, alors le groupe d'échauffement en question doit être divisé en deux sous-groupes.

3. LE TEMPS D'APPEL DES PATINEURS ET DEDUCTIONS

➤ **Règle**

- ✓ En Compétition chaque Concurrent doit patiner seul sur la glace.
- ✓ Il doit être appelé clairement sur la glace et dans les vestiaires.
- ✓ Avant d'exécuter leur prestation, les Compétiteurs ne sont pas autorisés à saluer le public. Les saluts ont pour but de remercier le public de ses applaudissements à la fin de la prestation.

Chaque Concurrent Patineur/Couple doit prendre la position de départ de chaque partie de la compétition au plus tard 30 secondes après avoir été appelé à débiter.

➤ **Dédution**

Si ce temps a expiré et que le(s) patineur(s) n'a (n'ont) toujours pas pris la position de départ, le Juge-Arbitre appliquera une déduction d'1 point (déduit du score final) conformément à la règle ISU 353, paragraphe 1. n.

Si soixante 60 secondes se sont écoulées depuis l'appel et que le(s) patineur(s) n'a (n'ont) toujours pas pris la position de départ, il(s) sera (seront) considéré(s) comme disqualifié(s).

	Si temps > 30 Secondes	Si temps > 60 secondes
DEDUCTION Départ tardif	-1.0	Disqualifié

4. LA DUREE DES PROGRAMMES ET DEDUCTIONS

➤ Règles Danses Imposées

Les Danses Imposées Les Danses Imposées consistent en l'exécution de pas imposés sur une musique dont le Rythme et le Tempo sont définis, selon un schéma imposé ou optionnel.

Les diagrammes et les descriptions des Pas des Danses Imposées Ils sont disponibles sur www.csndg.org.

Ordre de passage des Danses Imposées En compétition, les danses doivent être patinées dans l'ordre suivant :

a) Danse Mineure	15. Valse d'Or
b) Danse Majeure	16. Kilian
c) Ten Fox	17. Maple Leaf March
d) Cha Cha	18. Yankee Polka
e) Hickory Hoedown	19. Quickstep
1. Pas de Quatorze	20. Finnstep
2. Foxtrot	21. Paso Doble
3. Rocker Foxtrot	22. Rumba
4. Tea Time Foxtrot	23. Rumba d'Amour
5. Swing Dance	24. Cha Cha Congelado
6. Valse Hollandaise	25. Silver Samba
7. Valse Willow	26. Tango Fiesta
8. Valse Européenne	27. Tango Canasta
9. Valse Américaine	28. Tango
10. Valse Westminster	29. Tango Argentin
11. Valse Viennoise	30. Tango Romantica
12. Valse Autrichienne	31. Rhythm Blues
13. Valse Starlight	32. Blues
14. Valse Ravensburger	33. Midnight Blues

▪ Nombre de séquences requises en compétition :

2 SEQUENCES	3 SEQUENCES	4 SEQUENCES	6 SEQUENCES
Danse Majeure, Swing Dance, Valse Willow, Valse Européenne, Valse Américaine, Valse Starlight, Valse Westminster, Valse Autrichienne, Valse Hollandaise, Valse Ravensburger, Valse d'Or, Tango, Tango Argentin, Tango Romantica, Yankee Polka, Finnstep, Cha Cha Congelado, Silver Samba, Midnight Blues	Danse Mineure, Tango Canasta, Ten Fox, Tango Fiesta, Hickory Hoedown, Valse Viennoise, Cha Cha, Rhythm Blues, Blues, Paso Doble,	Pas de Quatorze, Foxtrot, Rocker Foxtrot, Quickstep, Rumba,	Kilian

Le nombre de Séquences pourra varier par saison et sera annoncé dans une Communication ISU quand seront appliquées les danses suivantes : Rumba D'Amour, Maple Leaf March, Tea Time Foxtrot

- **Début des Danses Imposées**

Toutes les Danses Imposées doivent être commencées de telle sorte que le 1er pas de la danse soit effectué face au jury (à moins que le Juge-Arbitre n'ait pris une décision contraire ou que cela ne soit spécifié autrement dans une communication ISU pour les Couples ISU ou dans une communication CSNDG pour les Couples non ISU ou les Solos).

Si le concurrent commence une danse imposée dos au jury, le Juge Arbitre arrêtera le concurrent et lui demandera de recommencer en partant du bon côté et cela sans déduction.

- **Fin des Danses Imposées**

Après la fin du dernier pas de la Danse Imposée, le Couple, le Duo ou le Solo doit atteindre sa pose finale dans les **20 secondes**.

Si ce temps limite est dépassé, une déduction sera appliquée.

Déduction

POSE FINALE TARDIVE > 20 Sec	DEDUCTION
Par tranche de 5 sec supplémentaire	- 1.0

➤ Règles RHYTHM DANCE

La durée de la Rhythm Dance est de **2 minutes et 50 secondes** (sauf décision de l'ISU).

Le couple est autorisé à finir son programme à **+/- 10 secondes du temps requis**.

Le chronométrage est déclenché lorsque l'un des partenaires commence à bouger ou à patiner jusqu'au moment où les deux partenaires sont arrivés à un arrêt complet en fin de programme.

Si ce temps limite est dépassé, une déduction sera appliquée.

Déduction

POSE FINALE TARDIVE	DEDUCTION
Par tranche de 5 sec en + ou en -	- 1.0

➤ Règles DANSE LIBRE / DANSE D'INTERPRETATION

La durée de la Danse Libre / Danse d'Interprétation :

CATEGORIE	DUREE +/- 10 SEC
COUPLES	
SENIORS	4 min
JUNIORS	3'30 min
ADVANCED NOVICE / CADETS	3 min
INTERMEDIATE NOVICE / MINIMES	2'30 min
BASIC NOVIC / BENJAMIN	2 min
AVENIR	1'30 min
POUSSINS	1 min
SOLOS	
SENIORS	2'30 min
JUNIORS / VERMEIL	2'30 min
CADETS / ARGENT	2 min
MINIMES / BRONZE	1'45 min
BENJAMINS / PRE-BRONZE	1'30 min
AVENIR	1 min
POUSSINS	1 min
LAMES	50 sec

Les Patineurs sont autorisés à terminer leur programme dans une fourchette de **+ ou - 10 secondes** du temps réglementaire.

Le chronométrage doit être déclenché à partir du moment où le patineur / l'un des partenaires commence à bouger ou à patiner jusqu'à ce que le patineur / les deux partenaires soit arrivé à un arrêt complet en fin de programme.

Déduction

POSE FINALE TARDIVE	DEDUCTION
Par tranche de 5 sec en + ou en -	- 1.0

5. LE TEMPO DES MUSIQUES ET DEDUCTIONS

Le tempo doit être constant tout au long des Séquences et en accord avec le tempo requis de la Danse Imposée (voir Handbook ISU Danse sur Glace 2003, et schémas et descriptions pour les Danses Imposées publiés sur le site de l'ISU) **+ ou - 2 battements par minute, + ou - 3 battements par minute pour les rythmes de Valse.**

Tableau synthétique des Danses Imposées

Danse Imposée	Musiques	Mesures / min. Battements / min.	Nombre séquences	Durée en compétition	Placement
Danse Mineure	Marche 4/4	25 mes de 4 tps 100 batt	3 séquences	1'10"	Imposé
Danse Majeure	Marche 4/4	25 mes de 4 tps 100 batt	2 séquences	1'30"	Imposé
Ten Fox	Foxtrot 4/4	25 mes de 4 tps 100 batt	3 séquences	58"	Imposé
Cha Cha	Cha Cha 3/4	25 mes de 4 tps 100 batt	3 séquences	58"	Imposé
Hickory Hoedown	Country-Western (Hoedown) 4/4	26 mes de 4 tps 104 batt	3 séquences	1'09"	Imposé
1. Pas de Quatorze	Marche 6/8, 2/4	28 mes de 4 tps 112 batt	4 séquences	43"	Imposé
2. Foxtrot	Foxtrot 4/4	25 mes de 4 tps 100 batt	4 séquences	1'07"	Recommandé
3. Rocker Foxtrot	Foxtrot 4/4	26 mes de 4 tps 104 batt	4 séquences	1'05"	Imposé
4. Tea Time Foxtrot	Slow Fox 4/4	27 mes de 4 tps 106 batt	1 séquence	56"	Optionnel
5. Swing Dance	Foxtrot 4/4	25 mes de 4 tps 100 batt	2 séquences	1'17"	Imposé
6. Valse Hollandaise	Valse 3/4	46 mes de 3 tps 138 batt	2 séquences	42"	Imposé
7. Valse Willow	Valse 3/4	45 mes de 3 tps 135 batt	2 séquences	48"	Imposé
8. Valse Européenne	Valse 3/4	45 mes de 3 tps 135 batt	2 séquences	48"	Imposé
9. Valse Américaine	Valse 3/4	66 mes de 3 tps 198 batt	2 séquences	58"	Imposé
10. Valse Westminster	Valse 3/4	54 mes de 3 tps 162 batt	2 séquences	58"	Recommandé
11. Valse Viennoise	Valse 3/4	52 mes de 3 tps 156 batt	3 séquences	1'09"	Recommandé
12. Valse Autrichienne	Valse 3/4	60 mes de 3 tps 180 batt	2 séquences	1'38"	Recommandé
13. Valse Starlight	Valse 3/4	58 mes de 3 tps 174 batt	2 séquences	1'10"	Imposé
14. Valse Ravensburger	Valse 3/4	66 mes de 3 tps 198 batt	2 séquences	58"	Recommandé
15. Valse d'Or	Valse Viennoise 3/4	62 mes de 3 tps 186 batt	2 séquences	1'58"	Recommandé
16. Kilian	Marche 2/4 et 4/4	29 mes de 4 tps 116 batt	6 séquences	50"	Recommandé
17. Maple Leaf March					
18. Yankee Polka	Polka 2/4	29 mes de 4 tps 116 batt	2 séquences	1'04"	Recommandé
19. Quickstep	Quickstep 2/4	56 mes de 2 tps 112 batt	4 séquences	1'00"	Imposé
20. Finnstep	Quickstep 2/4	52 mes de 2 tps 104 batt	2 séquences	1'16"	Recommandé
21. Paso Doble	Paso Doble 2/4	56 mes de 2 tps 112 batt	3 séquences	51"	Recommandé
22. Rumba	Rumba 4/4	44 mes de 4 tps 176 batt	4 séquences	1'00"	Recommandé
23. Rumba d'Amour					
24. Cha Cha Congelado	Cha cha 4/4	29 mes de 4 tps 116 batt	2 séquences	1'07"	Recommandé
25. Silver Samba	Samba 2/4	54 mes de 2 tps 108 batt	2 séquences	59"	Recommandé
26. Tango Fiesta	Tango 4/4	27 mes de 4 tps 108 batt	3 séquences	53"	Imposé
27. Tango Canasta	Tango 4/4	27 mes de 4 tps 108 batt	3 séquences	47"	Imposé
28. Tango	Tango 4/4	27 mes de 4 tps 108 batt	2 séquences	58"	Recommandé
29. Tango Argentin Tango	Tango 4/4	24 mes de 4 tps 96 batt	3 séquences	1'10"	Imposé
30. Tango Romantica	Tango 4/4	28 mes de 4 tps 112 batt	3 séquences	1'43"	Recommandé
31. Rhythm Blues	Blues 4/4	22 mes de 4 tps 88 batt	3 séquences	1'05"	Imposé
32. Blues	Blues 4/4	22 mes de 4 tps 88 batt	3 séquences	1'14"	Recommandé
33. Midnight Blues	Blues 4/4	22 mes de 4 tps 88 batt	2 séquences	1'38"	Imposé

Déduction

NON RESPECT DU TEMPO	DEDUCTION
+ ou - 2 battements par minute + ou - 3 battements par minute pour les vales	- 1.0

6. LA DUREE DES PORTES

3 catégories de portés

Portés Courts :	Durée Maximum	7 secondes
Portés Chorégraphiques :	Durée Maximum	10 secondes
Portés Combinés :	Durée Maximum	12 secondes

Déduction

NON RESPECT DUREE PORTES		DEDUCTION
Porté Court	+ de 7 sec	- 1.0 / violation
Porté Choré	+ de 10 sec	
Porté Combiné	+ de 12 sec	

HOW SHOULD THE REFEREE CHECK THE DURATION OF A LIFT?

DEDUCTIONS

❖ Lifts exceeding permitted duration

How should the Referee check the duration of Lifts?

- The lifts should be timed with the stopwatch during the performance as it has been done so far. Then, if there is a lift that is over the permitted time, the Referee must check it on his screen after conclusion of the program and that becomes the official time. If the times are recorded, then a note is made that the lift was electronically checked.
- The sign ">" beside the Lift on the "Protocol" means that the Lift was over the time limit and it was electronically checked and deduction of 1.00 point is applied.

Lifts exceeding permitted duration - 1.0 point deduction per lift.

DEDUCTIONS
Lifts exceeding permitted duration

How should the Referee check the duration of a Lift and apply the "Extended Lift" deduction

1. Select the Lift you want to time
2. Press the button: „VIDEO TIMER“

DEDUCTIONS

How should the Referee check the duration of a Lift and apply the "Extended Lift" deduction

3. Use Slidebar to find beginning or end of the Lift
4. Press „START TIME“ button
5. Select the respective Lift (7 sec, 10 sec, 12 sec)
6. If the Lift exceeds permitted duration press the button for Extended Lift: „Ext.Lift (-1)>“
7. Press „RETURN“ button to return to the main screen

7. GERE LES INCIDENTS

➤ COSTUMES

• Danses Imposées, Rhythm Dance, Danse Libre (Règle ISU 501)

Les restrictions suivantes s'appliquent, **sauf directives contraires de l'ISU**, publiée dans une Communication ISU, traduite et diffusée par la CSNDG.

Les tenues doivent être sobres, dignes et appropriées à des compétitions sportives.

Les costumes ne doivent être ni surchargés, ni théâtraux. Ils doivent cependant refléter le caractère de la musique choisie.

- Les femmes doivent porter une jupe, quelle que soit la longueur, faisant le tour complet des hanches. Des lanières sont considérées comme valables à condition qu'elles fassent le tour complet de la taille et qu'elles ne soient pas trop espacées.
- Les hommes doivent porter des pantalons longs (pleine longueur) : les collants ne sont pas autorisés.
- Des autorisations ou interdictions spécifiques relatives aux costumes peuvent être décidées par l'ISU ou la CSNDG pour une saison et pour une ou plusieurs épreuves, par voie de communication.

Les accessoires, qu'ils soient utilisés ou non, ne sont pas permis.

Les décorations sur les costumes ne doivent pas pouvoir se détacher des costumes.

• Danse d'Interprétation Solo

Les costumes sont sans restriction mais doivent demeurer dignes et décents. Ils ne doivent pas donner l'effet d'une nudité excessive, inappropriée à la discipline conformément à la règle ISU 501.

Les accessoires sont optionnels et non obligatoires. L'accessoire devra être utilisé au cours du programme (1 maximum sauf pour les accessoires s'utilisant par 2).

Sont autorisés : chapeaux, éventails, colliers, ruban, foulard, ombrelle, boa, poupée, peluche, castagnettes etc.

Ne sont pas autorisés les accessoires présentant un danger pour les Patineurs ou les observateurs (objets tranchants, épées, objets enflammés ou à système explosif, chaînes, etc.) ainsi que les accessoires laissant sur la glace des traces pouvant gêner les Compétiteurs suivants (tels que : eau, peinture, confettis, terre, sable, etc.).

Les accessoires ne peuvent pas être jetés pendant le programme.

Les costumes qui ne respecteront pas les exigences prévues ci-dessus seront pénalisés (cf. Règles 1.2.3 paragraphe 3 et 1.4.4 paragraphe 3).

Déduction

DEDUCTION PARTIE DU COSTUME OU DECORATION QUI TOMBE SUR LA GLACE

➤ **1.0 par programme**

➤ INTERRUPTIONS

Une Interruption est définie comme le temps qui s'écoule entre le moment où le Patineur arrête l'exécution de sa prestation jusqu'au moment où il reprend celle-ci.

Déduction

DEDUCTION POUR INTERRUPTION + 10 sec	DEDUCTION SOLOS JUSQU' A CADET / COUPLES JUSQU'A NOVICE	DEDUCTION SOLOS et COUPLES JUNIORS / SENIORS
Plus de 10 sec à 20 sec	- 0.5 point	- 1.0 point
Plus de 20 sec à 30 sec	- 1.0 point	- 2.0 point
Plus de 30 sec à 40 sec	- 1.5 point	- 3.0 point
Plus de 40 sec	Disqualification	

- **Autorisation de reprise ou d'un nouveau départ suite à défaillance de la musique ou suite à la survenue d'un événement sans rapport avec le compétiteur/s ou son équipement**
 - **Si le tempo ou la qualité de la musique sont défectueux, et si le Compétiteur/s omet d'en informer le Juge Arbitre dans les 20 secondes qui suivent le début du programme, aucun nouveau départ ne sera autorisé.**
 - **Si le Compétiteur/s en informe le Juge Arbitre au-delà de 20 secondes après le départ, le Compétiteur/s doit reprendre le programme au point d'interruption ou, si l'interruption s'est produite à l'entrée ou pendant un élément, au point qui précède immédiatement cet élément.**
 - **Si une interruption ou un incident inattendu survient sans que le Compétiteur/s ou son équipement ne soient en cause, comme l'éclairage, les conditions de glace etc :**
 - le Compétiteur/s doit arrêter la prestation dès le signal du Juge Arbitre ou dès qu'il en prend conscience.
 - Le Compétiteur/s pourra reprendre son programme à partir du point d'interruption ou, si l'interruption s'est produite à l'entrée ou pendant un élément, au point qui précède immédiatement cet élément, lorsque le problème aura été résolu.
 - **Si l'interruption dépasse 10 minutes, une nouvelle période d'échauffement sera accordée.**
Après le deuxième échauffement, le concurrent doit reprendre le programme à partir du point de départ de l'interruption ou, si l'interruption s'est produite à l'entrée ou pendant un élément, au point qui précède immédiatement cet élément.

Il n'y a pas de déduction pour les interruptions liées à des défaillances de la musique, à des incidents non liés au compétiteur/s ou à son équipement.

- **Incident inattendu lié au compétiteur/s et / ou à son équipement**

- ✓ **Si un Compétiteur se blesse pendant le programme ou si un incident inattendu survient menaçant sa sécurité ou son équipement (comme des problèmes de santé, des saignements de nez, des lacets défaits, des accrocs au costume ou aux patins) qui l'empêche de patiner, le Compétiteur/s doit s'arrêter.**

S'il ne s'arrête pas, il sera rappelé à l'ordre par un signal acoustique du Juge Arbitre.

Le Compétiteur/s pourra reprendre immédiatement depuis le point d'interruption si les circonstances qui ont causées l'arrêt peuvent être rectifiées sans délai.

- **Dans les 40 secondes**, si le Compétiteur/s peut remédier sans délai à l'incident inattendu et reprendre son programme sans en référer au Juge Arbitre, **celui-ci appliquera une déduction pour interruption dépendant de sa durée.**

Le chronométrage de l'interruption commencera immédiatement dès l'arrêt du programme ou sur ordre intimé par le Juge Arbitre, forcément plus tôt.

- **Si le Compétiteur/s ne peut pas remédier immédiatement au problème, et s'il en avise le Juge Arbitre dans un laps de temps de 40 secondes, le Juge Arbitre accordera une période de trois 3 minutes au Compétiteur/s avant la reprise de sa prestation.** Cette période de temps additionnelle commencera dès que le Compétiteur en aura avisé le Juge Arbitre.

Le Juge Arbitre appliquera une déduction pour la totalité de l'interruption.

- Si le Compétiteur n'en avise pas le Juge Arbitre dans un laps de temps de 40 secondes ou ne reprend pas son programme dans la période additionnelle de 3 minutes, il/ils sera/ont considéré/s comme disqualifié/s.
- Une fois l'incident résolu, le compétiteur/s doit reprendre à partir du point d'interruption ou, si l'interruption s'est produite à l'entrée ou pendant un élément, au point immédiatement suivant cet élément qui sera appelé par le Panel Technique.

- ✓ **Si un Compétiteur passant premier dans son groupe se blesse ou si un incident inattendu survient ou touche son équipement l'empêchant de patiner pendant la période d'échauffement et que le temps imparti avant le début du programme n'est pas suffisant pour y remédier, le Juge Arbitre accordera sans appliquer de déduction une période additionnelle de 3 minutes au Compétiteur avant d'être appelé.**

- ✓ **Si un Compétiteur/s se blesse ou si un incident inattendu survient entre son entrée sur la glace et l'appel de son nom et que le temps imparti n'est pas suffisant pour remédier à cet incident, le Juge Arbitre accordera une période de 3 minutes additionnelles avant l'appel et appliquera la déduction appropriée.**

- ✓ **Si un Compétiteur se blesse ou que toute autre condition défavorable liée à lui-même ou à son équipement se produit entre le moment où il est appelé sur la glace et le moment où il prend la position de départ, la déduction pour démarrage tardif s'applique.**

Si 60 secondes ne suffisent pas à remédier à la situation défavorable, le juge-arbitre doit accorder au concurrent jusqu'à 3 minutes supplémentaires en appliquant la déduction appropriée.

- ✓ **Une seule reprise de programme sera autorisée** au regard d'incidents qui peuvent survenir à un Compétiteur ou son équipement.
Si un deuxième arrêt se produit suite à un incident inattendu survenant au Compétiteur ou à son équipement, **le Compétiteur/s sera disqualifié.**
- ✓ **Si le Compétiteur/s est dans l'impossibilité de terminer sa prestation, aucune note ne sera attribuée et le Compétiteur sera disqualifié.**

Déduction

CATEGORIE	DEDUCTION POUR INTERRUPTION AVEC AUTORISATION DE REPRISE
COUPLES / SOLOS JUNIORS -SENIORS	- 5.0 points
SOLOS JUSQU' A CADET	- 2.5 point