



CSN
DANSE
SUR GLACE

COMMISSION DES REGLEMENTS
COMMISSION NATIONALE DES OFFICIELS D'ARBITRAGE

HANDBOOK

JUGES

Danses Imposées
&
Danse libre / Interprétation

SOLOS

SAISON 2021 - 2022

SOMMAIRE

1. DEVOIRS ET FONCTIONS DU JUGE

- A. Généralités page 3
- B. Devoirs et fonctions des Officiels d'Arbitrage (RI des OA) page 3
- C. Devoirs et fonctions spécifiques des Juges (RI OA) page 4

2. DANSE IMPOSEES SOLOS

- A. Instructions Générales page 5
- B. Notation des danses imposées sans Points Clés page 8
- C. Déductions / Qui est responsable ? page 15
- D. Description et diagrammes des danses de la saison 2020-2021 page 17
- E. Validation automatique d'un Test de Danses Imposées page 18

3. DANSES LIBRES & DANSES D'INTERPRETATION SOLOS

- A. Instructions Générales pour la Danse Libre page 20
- B. Eléments requis pour la Danse Libre page 22
- C. Instructions Générales pour la Danse d'Interprétation page 23
- D. Eléments requis pour la Danse d'Interprétation page 24
- E. Notation de la Danse Libre et la Danse d'Interprétation page 25
- F. Déduction / Qui est responsable ? page 33

4. FOCUS SUR LE ROLE DU JUGE ARBITRE

page 36

1. DEVOIRS ET FONCTIONS DU JUGE

A. 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.

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 délégué 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.

B. DEVOIRS ET FONCTIONS DES OFFICIELS D'ARBITRAGE (REGLEMENT INTERIEUR DES OA)

- ✚ Etre obligatoirement détenteur d'une licence Fédérale Encadrement au plus tard le 30 septembre de la saison en cours,
- ✚ 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 FFSG et la Commissions Sportives Nationales de Danse sur Glace,
- ✚ 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.

C. DEVOIRS ET FONCTIONS SPECIFIQUES DES JUGES (REGLEMENT INTERIEUR DES OA)

Les juges doivent :

- ✚ utiliser toute l'échelle des valeurs et des notes mises à leur disposition,
- ✚ noter indépendamment et, lorsqu'ils jugent, ne doivent pas converser entre eux ni indiquer des erreurs par des actions ou des sons,
- ✚ ne pas utiliser de notes préparées à l'avance,
- ✚ décider de l'application des déductions selon le règlement en vigueur,
- ✚ assister à la réunion tenue par le Juge Arbitre préalablement à chaque segment d'un évènement (selon les compétitions),
- ✚ assister à la table ronde tenue en fin d'un évènement tenue conjointement par le Juge Arbitre et le Contrôleur Technique (selon les compétitions).

2. DANSES IMPOSEES SOLOS

A. INSTRUCTIONS GENERALES DANSE IMPOSEES SOLOS

➤ Définition

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 sont disponibles sur www.csndg.org

➤ Divisions en Sections pour certaines Danses Imposées

Pour certaines Danses Imposées, le schéma de la danse est divisé en un certain nombre de Sections. Le nombre de Sections d'une danse dépend de la longueur de la danse (nombre de Pas) et du nombre de Séquences à exécuter. Pour les Danses Imposées, figurent, dans les Communications relatives aux échelles de valeur, ISU ou CSNDG, les Danses faisant l'objet d'un découpage en Sections, leur Valeur de Base, et la valeur numérique des Notes d'Exécution.

➤ 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 patineur et lui demandera de repartir du bon côté sans déduction.

➤ Fin des Danses Imposées

Après la fin du dernier pas de la Danse Imposée, le Couple, le Solo doit atteindre sa pose finale dans les 20 secondes. Si ce temps limite est dépassé, une déduction sera appliquée par le Juge Arbitre.

➤ Danse Imposée interrompue

Une Danse Imposée interrompue doit être reprise au point le plus proche techniquement praticable dans la Séquence de Pas (cela doit être après le point d'interruption). Les Patineurs ne doivent pas patiner les Pas manqués à cause de l'interruption. A défaut, les Juges doivent appliquer une déduction sur la Note d'Exécution de la Section concernée (Règle ISU 707, paragraphe 6).

➤ Musique pour les Danses Imposées

Pour la saison **2021/2022**, conformément à la Règle 3.5.4 du Règlement Sportif National de Danse sur Glace, les catégories et les danses imposées pour lesquelles les Concurrents pourront fournir leur propre musique sont les suivantes :

- **Toutes les danses imposées de toutes les catégories non ISU de toutes les compétitions de Danse sur Glace en France.**

Les exigences sont précisées dans la Règle 3.5.4. Des vérifications inopinées du tempo pourront avoir lieu.

Pour les catégories non ISU, les musiques utilisées pour les Danses Imposées sont celles de l'ISU pour les danses n° 1 à 33 et de la CSNDG pour les danses n° a) à e). Pour chaque groupe de passage, les morceaux numéro 1 à 5 (1 à 3 pour les danses n° a) à e) seront utilisés alternativement à partir du n°1.

Pour les danses n°1 à 33, le morceau n° 6 sera utilisé seulement pour l'échauffement.

Si les concurrents fournissent leur propre musique de Danses Imposées :

- La musique doit être choisie dans le respect du Rythme de la Danse Imposée et pourra être vocale.
- Le Tempo doit être constant et conforme au Tempo requis tout au long de la Danse Imposée **avec plus ou moins 2 battements par minute sauf pour les valse avec plus ou moins 3 battements par minute.**
- La musique choisie peut-être un air de musique ISU. Dans ce cas, seuls les airs 1 à 5 peuvent être choisis et le concurrent devra fournir sa propre musique.
- La violation des exigences de musique ou des spécifications de tempo sera pénalisée par une déduction. Des vérifications inopinées du tempo pourront avoir lieu.
- Il est spécifié que le début du premier Pas de la danse doit être sur le battement 1 d'une mesure (sauf indication contraire dans la description de la danse).
- Dans le cas où aucune musique n'a été fournie par le concurrent, la déduction prévue à la Règle 1.2.3 – para 3 sera appliquée par le JA et un air de musique ISU, pris au hasard sur le CD du club organisateur sera utilisé, en dehors du morceau n°6 réservé à l'échauffement.
- Si le support et le support de secours fournis par le concurrent ne fonctionnent pas, un air de musique ISU, pris au hasard sur le CD du club organisateur sera utilisé, en dehors du morceau n°6 réservé à l'échauffement, et aucune déduction ne sera appliquée.

Que faire si :

Si le concurrent a choisi le morceau n°6, réservé à l'échauffement	Les Juges devront appliquer la déduction « MUSIQUE VIOLATION »
Si une chute intervient durant les pas d'introduction ou de conclusion	Seul le panel technique appliquera une déduction
Si L'expression du concurrent ne correspond pas au rythme de la musique	Les juges appliqueront une réduction sur la composante « INTERPRETATION »

➤ **Instructions générales en Danses Imposées (Règle ISU 708)**

Pendant l'exécution des Danses Imposées, les instructions suivantes doivent être respectées :

Précision : les Pas, les carres, les éléments/mouvements, les Positions de Danse, doivent être en accord avec la description des danses et le Règlement. En ce qui concerne la conformité générale avec les règlements de base, une certaine latitude est donnée pour permettre de développer son propre style. Ceci est généralement accompli par des mouvements de bras et/ou de jambes.

Placement : le schéma des danses doit être exécuté conformément au Règlement. Une utilisation maximale de la surface de la glace est souhaitable ce qui nécessite des carres profondes et une bonne fluidité. L'occupation de la piste ne doit pas être obtenue à l'aide de carres plates ou peu incurvées. Sur des pistes de taille réglementaire (en principe 60 x 30 mètres mais pas moins de 56 x 26 mètres), les Patineurs ne doivent pas couper l'Axe Longitudinal. Sur des pistes plus petites que la normale, les Patineurs sont autorisés à croiser l'Axe Longitudinal proportionnellement à la largeur de la piste.

Technique de patinage : une bonne qualité de patinage de base est requise : des carres profondes doivent être patinées avec vitesse, fluidité et aisance, et sans effort apparent. La propreté et la sûreté des pas, des carres, et des changements de lobes doivent être évidentes. Les Patineurs doivent porter le poids de leur corps sur le pied qui patine. Le travail de pied doit être net et patiné sur des carres profondes avec vitesse et fluidité. Le patinage sur deux pieds doit être évité, sauf lorsque cela est spécifié. Le genou de la jambe porteuse doit être souple avec une flexion / extension rythmée. Dans les Chassés et les Courus, les pieds doivent être soulevés à petite distance de la glace.

Timing : les danses doivent être exécutées strictement sur la musique et commencer sur le temps fort. Pour les Danses Imposées ISU, le premier Pas de la danse doit débiter sur le temps 1 de la 9ème mesure du morceau (sauf spécification contraire). Le temps employé pour chaque Pas/mouvement doit être conforme au Règlement. Tous les mouvements doivent être coordonnés avec le Rythme de la musique de sorte que tous les Pas soient effectués sans interruption et de manière continue.

Style : la tenue doit être droite mais souple, avec la tête relevée. Tous les mouvements doivent être exécutés avec aisance et fluidité, d'une manière élégante. Il ne doit pas y avoir d'effort apparent pour la vitesse et celle-ci ne doit pas être atteinte au détriment d'un style correct. Les Positions doivent être maintenues avec fermeté et les doigts ne doivent être ni écartés ni crispés. La jambe et le pied libres doivent être ouverts et tendus, la pointe de pied dirigée vers la glace.

Interprétation : la danse doit être exécutée avec douceur et en Rythme avec une interprétation correcte du caractère de la musique. De telles interprétations doivent être données par des variations dans l'exécution des mouvements de danse qui reflètent les caractéristiques de la musique. L'effet d'ensemble doit être tel que chaque Danse Imposée doit présenter un caractère différent.

B. NOTATION DES DANSES IMPOSEES SANS POINTS CLES

a) Généralités

Les Danses Imposées Solos de toutes les compétitions et de toutes les catégories sont jugées sans la procédure des Points Clés.

Suite au passage automatique des tests de Danses Imposées en compétitions, la CSNDG décide chaque année de la rotation des danses imposées pour certaines compétitions afin que les concurrents patinent le maximum de danse imposées du niveau de test patiné.

La rotation des Danses Imposées est publiée dans une communication par la CSNDG.

Tableaux des rotations de Danses Imposées pour la Saison 2021-2022

Rotation des Danses Imposées TDF Solos – Saison 2021/2022					
	BENJAMINS	MINIMES	NOVICES	JUNIORS	SENIORS
TDF 1	Ten Fox	Fox Trot	Valse Américaine	Valse Starlight	Valse Viennoise
TDF 2	Valse Willow	Valse Européenne	Kilian	Paso Doble	Cha Cha Congelado
TDF 3	Tango Fiesta	Pas de Quatorze	Rocker Fox Trot	Blues	Tango Argentin
TDF 4	Danse tirée au sort pour le TDF4 Couples benjamins	Fox Trot	Tango	Valse Starlight	Valse Viennoise
Finale	2 Danses tirées au sort lors des France BMN				

Rotation des danse Imposées TIR Solos – Catégories PLUS – Saison 2021-2022								
	POUSSINS	AVENIRS	PREPARATOIRE PLUS	PREPARATOIRE PLUS	PREBRONZE PLUS	BRONZE PLUS	ARGENT PLUS	VERMEIL PLUS
TIR 1	Canasta Tango	Swing Dance	Swing Dance	Swing Dance	Ten Fox	Fox Trot	Kilian	Paso Doble
TIR 2	Canasta Tango	Swing Dance	Swing Dance	Swing Dance	Valse Willow	Valse Européenne	Valse Américaine	Blues
Coupe Inter Régionale	Canasta Tango	Swing Dance	Swing Dance	Swing Dance	Tango Fiesta	Pas de 14	Rocker ou Tango * Danse tirée au sort aux France BMC 2022	Valse Starlight

Rotation des Danses Imposées TIR Solos – Catégories Non Plus – Saison 2021-2022							
	PRELIMINAIRE	PREPARATOIRE	PREBRONZE	BRONZE	ARGENT	VERMEIL	PETIT OR
TIR 1	Canasta Tango	Swing Dance	Ten Fox Tango Fiesta	Pas de 14 Fox Trot	Kilian Tango	Valse Starlight Blues	Cha Cha Congelado Quick Step
TIR 2	Canasta Tango	Swing Dance	Valse Willow Tango Fiesta	Pas de 14 Valse Européenne	Rocker Fox Trot Valse Américaine	Valse Starlight Paso Doble	Valse Viennoise Silver Samba
RENCONTRE INTERREGIONALE – CATEGORIE LAME				DANSE MINEURE			

b) Score Technique

Echelle des Valeurs : les tableaux comportant l'Echelle des Valeurs des Sections des Danses Imposées sont publiés par voie de communication ISU (pour les Danses ISU) ou CSNDG (pour les Danses Non ISU) sur le site de la CSNDG. Cette Echelle des Valeurs contient la Valeur de Base de toutes les Sections ainsi que des ajustements en fonction de l'exactitude et de la qualité de leur exécution. La Valeur de Base se calcule en points et croît avec l'augmentation du niveau de difficulté de la Section, qui est déterminé par la difficulté des Pas et des mouvements inclus dans cette Section.

Niveaux des Sections : lorsque la procédure des "points-clés" n'est pas appliquée, le Juge-Arbitre déterminera le Niveau de chaque Section de la Danse Imposée. Les Sections sont divisées en deux (2) niveaux.

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

Tableau récapitulatif des Battements / Nombre de Pas / Nombre de Sections

Juge Arbitre - Danses imposées - TEMPO & LEVELS									
					Nombre de pas requis				
					100%	75%	50%	25%	10%
	BPM	Nombre de Séquences	Sections	Placement					
+ ou - 2 bpm									
+ ou - 3 bpm (valse)									
DANSE MINEURE	100	3 séquences		Imposé	18	14	9	7	3
DANSE MAJEURE	100	2 séquences	section 1 - 1 à 19 section 2 - 20 à 38	Imposé	19	15	10	5	2
TEN FOX	100	3 séquences		Imposé	19	15	10	5	2
CHA CHA	100	3 séquences		Imposé	16	12	8	4	2
HICKORY HOEDOWN	104	3 séquences		Imposé	16	12	8	4	2
PAS DE QUATORZE	112	4 séquences		Imposé	14	11	7	4	2
FOXTROT	100	4 séquences		Recommandé	14	11	7	4	2
ROCKER FOXTROT	104	4 séquences		Imposé	14	11	7	4	2
TEA TIME FOXTROT	108	1 séquence	section 1 - 1 à 31 section 2 - 32 à 54	Optionnel	31	24	16	8	4
SWING DANCE	96	2 séquences	section 1 - 1 à 15 section 2 - 16 à 30	Imposé	15	11	8	4	2
VALSE HOLLANDAISE	138	2 séquences		Imposé	16	12	8	4	2
VALSE WILLOW	135	2 séquences		Imposé	22	17	11	6	3
VALSE EUROPEENNE	135	2 séquences		Imposé	18	14	9	5	2
VALSE AMERICAINE	198	2 séquences		Imposé	16	12	8	4	2
VALSE WESTMINSTER	162	2 séquences	section 1 - 1 à 12 section 2 - 13 à 22	Recommandé	12	9	6	3	2
VALSE VIENNOISE	156	3 séquences		Recommandé	10	8	5	3	1
VALSE AUTRICHIENNE	180	2 séquences	section 1 - 1 à 16 section 2 - 17 à 36	Recommandé	24	18	12	6	3
VALSE STARLIGHT	174	2 séquences	section 1 - 1 à 17 section 2 - 18 à 32	Imposé	16	12	8	4	2
VALSE RAVENSBURGER	198	2 séquences	section 1 - 1 à 19 section 2 - 20 à 41	Recommandé	17	13	9	5	2
VALSE D'OR	186	2 séquences	section 1 - 1 à 22 section 2 - 23 à 47	Recommandé	15	11	8	4	2
KILIAN	116	6 séquences		Recommandé	19	15	10	5	2
YANKEE POLKA	120	2 séquences	section 1 - 1 à 25 section 2 - 26 à 52	Recommandé	22	17	11	6	3
QUICKSTEP	112	4 séquences		Imposé	22	17	11	6	3
FINNSTEP	104	2 séquences	section 1 - 1 à 33 section 2 - 34 à 70	Recommandé	14	11	7	4	2
PASO DOBLE	112	3 séquences		Recommandé	18	14	9	5	2
RUMBA	176	4 séquences		Recommandé	27	21	14	7	3
CHA CHA CONGELADO	116	3 séquences		Recommandé	28	21	14	7	3
SILVER SAMBA	108	2 séquences	section 1 - 1 à 27 section 2 - 28 à 49	Recommandé	16	12	8	4	2
TANGO FIESTA	108	3 séquences		Imposé	27	21	14	7	3
TANGO CANASTA	108	3 séquences		Imposé	22	17	11	6	3
TANGO	108	2 séquences		Recommandé	22	17	11	6	3
TANGO ARGENTIN	96	2 séquences	section 1 - 1 à 18 section 2 - 19 à 31	Imposé	18	14	9	5	2
TANGO ROMANTICA	112	2 séquences	section 1 - 1 à 27 section 2 - 28 à 49	Recommandé	13	10	7	4	2
RHYTHM BLUES	88	3 séquences		Imposé	27	21	14	7	3
BLUES	88	3 séquences		Recommandé	22	17	11	6	3
MIDNIGHT BLUES	88	2 séquences	section 1 - 1 à 13 section 2 - 14 à 26	Imposé	16	12	8	4	2

Note d'Exécution (NE) : chaque juge notera la précision du patinage, le placement, la qualité de l'exécution de chaque section de danse Imposée, la qualité des carres, la qualité de l'exécution des pas, les retournements et les

mouvements de cette section en fonction des caractéristiques positives / négatives de l'exécution (ex : netteté, profondeur et qualité des carres, propreté et sûreté) et des erreurs sur l'échelle des notes composée de onze degrés : +5, +4, +3, +2, +1, Valeur de Base, -1, -2, -3, -4, -5. Chaque grade + ou – a sa propre valeur numérique indiquée sur l'échelle des valeurs. Cette valeur est additionnée ou déduite de la Valeur de Base de la section ; les guides de notation des Sections sont mis à jour dans des Communications ISU ou CSNDG.

Guide de notation pour les Notes d'Exécution (GOE) des sections de Danses Imposées pour les Solos

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

c) Score des Composantes de Programme

Définition des Composantes de Programme : en plus du Score Technique chaque Juge évalue la performance globale au travers de quatre Composantes de Programme en Danses Imposées (Qualité de Patinage, Performance, Interprétation, Timing).

Le nombre des Composantes de Programme utilisées pour la notation des différentes catégories est précisé dans la Communication Directives Techniques CSNDG de la saison en cours.

TABLEAU DES COMPOSANTES DE DANSES IMPOSEES ATTRIBUEES PAR CATEGORIE

CATEGORIES NON ISU							
COMPOSANTES DE DANSES IMPOSEES							
SOLOS	Qualité de patinage	Mesure	Performance	Interprétation	Facteur Composantes	Facteurs si 1 Danse Imposée	Facteur par Danse Imposée si 2 Danses Imposées
Poussins / Préliminaire	X	X	X		0.7	1.0	
Avenirs / Préparatoire	X	X	X		0.7	1.0	
Benjamins / PréBronze	X	X	X		0.7	1.0	0.5
Minimes / Bronze	X	X	X		0.7	1.0	0.5
Novices / Argent	X	X	X	X	0.7	1.0	0.5
Juniors / Vermeil	X	X	X	X	0.7	1.0	0.5
Séniors / Petit Or	X	X	X	X	0.7	1.0	0.5

Définitions des composantes pour les catégories solos

Qualité de Patinage : façon d'exécuter les pas et mouvements de danse sur la surface de la glace et efficacité de ces mouvements en relation avec la vitesse, la glisse et la couverture de la surface de la glace :

- qualité de patinage globale,
- glisse,
- vitesse et puissance,
- équilibre entre la technique et la capacité de patinage des partenaires,
- couverture de la surface de la glace.

Timing : capacité à patiner strictement en mesure avec la musique et à refléter correctement les schémas de Rythme et les valeurs rythmiques de la Danse Imposée :

- patinage en mesure avec la musique,
- patinage sur le temps fort,
- respect des valeurs rythmiques prescrites pour chaque Pas,
- Pas d'Introduction.

Performance : capacité des partenaires à montrer unisson, harmonie des lignes, tenue, style et équilibre d'exécution pendant la Danse Imposée de manière à dégager une apparence plaisante au travers de mouvements coordonnés, présence corporelle et projection :

- unisson et harmonie des lignes,
- distance entre les partenaires,
- tenue et style,
- équilibre d'exécution entre les partenaires.

Interprétation : capacité à exprimer l'ambiance, les émotions et le caractère du Rythme de la Danse Imposée en utilisant les mouvements de corps, les pas et les positions de la danse pour refléter la structure et le caractère de la musique :

- expression du caractère du Rythme,
- relation entre les partenaires reflétant la nature de la danse.

Notation des Composantes de Programme : les Composantes de Programme sont évaluées par les Juges à la fin du programme sur une échelle allant de 0,25 à 10 avec des incréments de 0,25.

Les points attribués par les Juges correspondent aux degrés suivants :

- ✚ 0 - EXTREMEMENT MAUVAIS,
- ✚ 1 - TRES MAUVAIS,
- ✚ 2 - MAUVAIS,
- ✚ 3 - FAIBLE,
- ✚ 4 - PASSABLE,
- ✚ 5 - MOYEN,
- ✚ 6 - ASSEZ BIEN,
- ✚ 7 - BIEN,
- ✚ 8 - TRES BIEN,
- ✚ 9 - EXCELLENT,
- ✚ 10 - EXCEPTIONNEL.

Les incréments sont utilisés pour l'évaluation des performances présentant certaines des caractéristiques d'un degré et certaines des caractéristiques d'un degré avoisinant. Les directives pour la notation sont publiées dans des Communications ISU ou CSNDG.

Échelle de Notes	LA QUALITE DE PATINAGE	LA PERFORMANCE/EXECUTION	L'INTERPRETATION	LE TIMING
10.0 EXCEPTIONNEL En cas de chute ou d'une erreur majeure, un 10 ne peut pas être attribué	<ul style="list-style-type: none"> - transfert précis sur les lobes de transitions - flexion du genou profonde/fluide - élégance, précision des pas et des retournements - aptitude parfaite à tourner dans les deux sens - vitesse considérable et puissance - qualité de patinage exceptionnelle 	<ul style="list-style-type: none"> - style élégant/sophistiqué - ligne du corps et des jambes raffinée - pouvoir de subjugation - pouvoir de projection exceptionnelle 	<ul style="list-style-type: none"> - grande variété de mouvements inspirés et gestuelle venant du "coeur" - patineur reste "intérieurement lui-même" ou "dans le caractère" pendant toute la danse - utilisation des nuances de la musique - aptitude exceptionnelle à s'exprimer pour refléter le caractère du rythme 	<ul style="list-style-type: none"> - timing: 100% correct - timing du travail de pied fantastique - sur le temps fort: 100% - tous les mouvements du corps synchronisés avec le rythme
9.75 – 9.0 EXCELLENT En cas de chutes ou d'erreurs majeures, un 9 ne peut pas être attribué	<ul style="list-style-type: none"> - transfert précis sur les lobes de transitions - flexion du genou profonde/fluide - élégance, précision des pas et des retournements - aptitude parfaite à tourner dans les deux sens - vitesse considérable et puissance - qualité de patinage exceptionnelle 	<ul style="list-style-type: none"> - style élégant/sophistiqué - ligne du corps et des jambes raffinée - pouvoir de subjugation - pouvoir de projection exceptionnelle 	<ul style="list-style-type: none"> - grande variété de mouvements inspirés et gestuelle venant du "coeur" - patineur reste "intérieurement lui-même" ou "dans le caractère" pendant toute la danse - utilisation des nuances de la musique - aptitude exceptionnelle à s'exprimer pour refléter le caractère du rythme 	<ul style="list-style-type: none"> - timing: 100% correct - timing du travail de pied fantastique - sur le temps fort: 100% - tous les mouvements du corps synchronisés avec le rythme
8.75 – 8 TRES BIEN	<ul style="list-style-type: none"> - flexion du genou profonde et souple et poussées puissantes - pas et retournements stylés, précis, nets - aisance dans les retournements dans les deux sens - large qualité de patinage 	<ul style="list-style-type: none"> - mouvements coordonnés et unisson excellent - tenue et ligne splendide - fort pouvoir de projection 	<ul style="list-style-type: none"> - coordination entre le patineur et la musique – motivation intérieure - très bonne diversité de mouvements et gestuelle intéressants - excellente aptitude à refléter le rythme de la musique 	<ul style="list-style-type: none"> - timing: 100% correct - timing du travail de pieds presque parfait - sur le temps fort : 100% - la plupart des mouvements du corps reflètent le rythme
7.75 – 7.0 BIEN	<ul style="list-style-type: none"> - flexion du genou profonde et souple - pas et retournements nets et précis - vitesse raisonnable et poussées puissantes - belle qualité de patinage 	<ul style="list-style-type: none"> - très bonne tenue et ligne - bon pouvoir de projection la plupart du temps 	<ul style="list-style-type: none"> - patinage/musique intégrés – motivation variable - patineur en harmonie avec le caractère des rythmes pendant la majorité de la danse - reflète les nuances de la musique 	<ul style="list-style-type: none"> - timing: 70% correct - timing du travail de pieds très bon - sur le temps fort: 70% - relation des mouvements du corps en rapport avec le rythme en général
6.75 – 6.0 ASSEZ BIEN	<ul style="list-style-type: none"> - assez bonne flexion du genou - pas/retournements en général bons pendant 75% du temps - bon maintien de la vitesse et de la fluidité 	<ul style="list-style-type: none"> - assez bonne ligne et tenue - capacité à projeter pendant 60% du temps 	<ul style="list-style-type: none"> - mouvements en rapport avec le caractère 60% du temps - reflète quelques nuances de la musique 	<ul style="list-style-type: none"> - timing: 60% correct - timing du travail des pieds précis - sur le temps fort: 60% - quelques mouvements du corps reflètent le rythme
5.75 – 5.0 MOYEN	<ul style="list-style-type: none"> - flexion du genou existante - certaine aptitude sur les pas et les retournements et à tourner dans les deux sens - vitesse et fluidité égales tout au long de la danse - qualité de patinage moyenne 	<ul style="list-style-type: none"> - tenue/ligne du corps et des jambes moyenne avec quelques ruptures - constance dans les lignes du corps et des jambes - pouvoir de projection variable mais le patineur a la capacité de projeter 	<ul style="list-style-type: none"> - mouvements motivés - accents/nuances moyennes - expression des rythmes et utilisation des accents/nuances moyennes - rapport émotionnel à la musique moyen 	<ul style="list-style-type: none"> - timing: 50% correct - erreurs de timing occasionnelles la plupart du temps en mesure - sur le temps fort : 50% - quelques mouvements du corps ne reflètent pas les rythmes de la musique
4.75 – 4.0 PASSABLE	<ul style="list-style-type: none"> - action du genou variable - aptitude sur les pas et retournements moyenne - vitesse et fluidité constantes pendant 40% du temps 	<ul style="list-style-type: none"> - tenue et ligne variable, souvent constante et plaisante - lignes du corps et des jambes correctes - projette seulement pendant 40% du temps 	<ul style="list-style-type: none"> - expression correcte du rythme - quelques mouvements motivés 	<ul style="list-style-type: none"> - timing au moins correct à 40 % - quelques petites erreurs mineures mais la plupart du temps en mesure - sur le temps fort : 40% - beaucoup de mouvements du corps ne reflètent pas les rythmes
Échelle de Notes	LA QUALITE DE PATINAGE	LA PERFORMANCE/EXECUTION	L'INTERPRETATION	LE TIMING

3.75 – 3.0 FAIBLE	- sûreté et fluidité variables - action du genou limitée – parfois raide - aptitude variable dans les retournements - vitesse et puissance variables - qualité de patinage variable	- lignes du corps et des jambes et tenue variables même si parfois acceptables - le patineur projette pendant 30% du temps	- quelques usages appropriés du rythme, expression passable, entre puis sort du caractère - quelques mouvements motivés	- timing correct à seulement 30% - quelques parties hors mesure - ou sur le temps fort : seulement 30% - quelques mouvements hors mesure
2.75 – 2.0 MAUVAIS	- peu de puissance – poussées de pointes plus de 20% du temps ou patinage en large - aisance que sur des retournements simples - qualité de patinage variable mais plutôt mauvaise	- lignes du corps et des jambes et tenue et extensions mauvaises - projection limitée – prudente	- quelques pas sont en musique mais n'expriment pas le rythme - utilisation des accents et des nuances pauvre	- timing correct à moins de 20% - ou sur le temps fort : seulement 20% - majorité des mouvements hors mesure
1.75 – 1.0 TRES MAUVAIS	- lent, vitesse réduite - poussées de pointes fréquentes - ou patinage en large - mauvaises poussées d'un côté - très mauvaise qualité de patinage	- très mauvaises lignes du corps et jambes / tenue / extensions - pouvoir de projection très limité	- mouvements sans corrélation avec le rythme/caractère de la musique - peu d'attention portée aux nuances	- timing correct à moins de 20% - ou sur le temps fort : moins de 20% - majorité de la danse hors mesure - timing des mouvements du corps mal contrôlé
0.75 – 0.25 EXTREMEMENT MAUVAIS	- manque d'équilibre - se bagarre avec les pas et les retournements - manque de vitesse et de fluidité - qualité de patinage extrêmement pauvre	- lignes du corps et des jambes/tenue/extensions très mauvaises - manque de pouvoir de projection laborieux	- gestuelle isolée et apparemment aléatoire sans corrélation avec le caractère/nuances/accents de la musique	- entièrement hors mesure - pas sur le temps fort du tout

Ajustements

- Les déductions pour perte d'équilibre, trébuchement(s) et chute(s) dans les Sections sont appliquées sur les notes d'exécution par les Juges, mais quelques Composantes voire toutes peuvent être réduites si une chute/interruption (ou plusieurs) affecte(nt) le reste de la danse ou une partie de la danse.

- Une expression incorrecte du rythme imposé par le patineur doit faire l'objet d'une réduction par les juges de la composante «Interprétation».

Remarque sur la notation des Composantes en Danse Imposée Solos Lame

Lors des rencontres interrégionales, seules 2 composantes seront évaluées sur les 4 :

- **LA QUALITE DE PATINAGE (SKATING SKILLS)**
- **LE TIMING**

C. DEDUCTIONS : QUI EST RESPONSABLE ?

	Description	Déduction	Qui est responsable ¹
1	Durée du programme (Danse Libre / Interprétation) – par tranche de 5 secondes en trop ou en moins	- 1,0	Juge Arbitre ²
2	Pose finale tardive (Danse Imposée) – par tranche de 5 secondes en trop par rapport aux 20 secondes autorisées pour prendre la pose finale après le dernier pas prescrit de la danse.	- 1,0	Juge Arbitre
3	Interruption dans l'exécution du programme de plus de 10 secondes Catégories jusqu'à Cadet : <ul style="list-style-type: none"> • entre 11 et 20 secondes • entre 21 et 30 secondes • entre 31 et 40 secondes Catégories Junior et Sénior : <ul style="list-style-type: none"> • entre 11 et 20 secondes • entre 21 et 30 secondes • entre 31 et 40 secondes Interruption : temps écoulé entre le moment où un patineur arrête l'exécution de son programme jusqu'au moment où il le reprend.	- 0,5 - 1,0 - 1,5 - 1,0 - 2,0 - 3,0	Juge Arbitre² <i>Si l'interruption excède 40 sec, le JA sifflera et le solo/couple sera disqualifié.</i> Pour les catégories jusqu'à cadet, le Juge Arbitre doit donner une instruction spécifique à l'opérateur système et contrôler l'entrée correcte dans chaque cas. (déduction non standard sur l'écran)
4	Délai de 3 minutes maximum accordé par le Juge arbitre suite à une interruption (**) (règle 3.5.7 3.) Catégories jusqu'à Cadet Catégories Junior et Sénior Remarque : Pour les catégories jusqu'à cadet, le Juge Arbitre doit donner une instruction spécifique à l'opérateur système et contrôler l'entrée correcte dans chaque cas (déduction non standard sur l'écran)	- 2,5 - 5,0	Juge Arbitre
5	Costume : Danse Imposée et Danse Libre (règle 1.1.3) <ul style="list-style-type: none"> • Doit être sobre, décent, ne pas donner l'effet d'une nudité excessive et être approprié pour des compétitions athlétiques – ni surchargé, ni théâtral. Le costume doit cependant refléter le caractère de la musique choisie. • Les hommes doivent porter un pantalon long (pleine longueur) • Les femmes doivent porter une jupe, quelle que soit la longueur, faisant le tour complet des hanches • Les accessoires ne sont pas autorisés Costume : Danse d'Interprétation (règle 1.1.3) Les costumes sont sans restriction mais doivent demeurer dignes et décents. Ils ne doivent pas donner l'effet d'une nudité excessive, inappropriée à la discipline. <i>!/\ L'accessoire est optionnel mais en cas de présence d'un accessoire, il doit obligatoirement être utilisé au cours du programme sous peine de déduction.</i>	- 1,0 par programme	Juges (yc JA) à la majorité – pas de déduction si 50 :50
6	Costume (perte sur la glace des parties du costume ou décoration) (cf règle 1.1.3)	- 1,0 par programme	Juge Arbitre
7	Musique pour la Danse Imposée - Non fourniture du support de la musique - Violation du tempo requis NB : Une expression incorrecte du rythme de la danse par le solo ou le couple doit faire l'objet d'une réduction par les juges de la composante «Interprétation».	- 0,5 - 1,0	Juge Arbitre
8	Musique pour la Danse Libre (*) Remarque : Aucune restriction de musique en Danse d'Interprétation	- 2,0	Juges (yc JA) à la majorité – pas de déduction si 50 :50

	Description	Déduction	Qui est responsable ³	
9	<p>Mouvements/Éléments Interdits en Danse Libre règle 1.4.3</p> <ul style="list-style-type: none"> • Solos <ul style="list-style-type: none"> - saut de plus d'une révolution - se coucher sur la glace <p>Remarque : - s'agenouiller, glisser sur les deux genoux ou s'asseoir sur la glace est considéré comme une Chute (cf. para 12 ci-dessous)</p>	<p>en Danse d'Interprétation règle 1.5.3</p> <ul style="list-style-type: none"> • acrobaties et équilibres sur les mains • saut de plus d'une révolution • se coucher sur la glace (sauf au début du programme) 	- 2,0 par élément	<p>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</p>
10	<p>Élément non permis dans une Séquence de Pas en Danse Libre ou en Danse d'Interprétation (Couple et Solo) Les sauts de plus d'un demi-tour, Pirouettes de Danse ou Solo, arrêts, rétrogressions et boucles ne sont pas autorisés dans les Séquences de Pas.</p>	Voir grille des GOE	<p>Juge NB: Si pirouette en trop, le panel technique appliquera aussi un extra élément</p>	
11	<p>Éléments en excès (éléments non conformes au programme bien équilibré) : par élément</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pirouette Solo (ou Pirouette Solo Combinée) en excès – ex : sPir+ExEI • Pirouette Solo Combinée au lieu de Pirouette Solo requise – ex : sPirCo+ExEI 	- 1,0 Élément reçoit +ExEI (sans valeur)	<p>Spécialiste Technique identifie l'Élément Contrôleur Technique déduit</p>	
12	<p>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</p>	- 0,5 - 1,0	<p>Spécialiste Technique identifie Contrôleur Technique confirme ou corrige et déduit</p>	
13	<p>Démarrage tardif (Cf règle 3.5.7. 1.) – Plus de 30 secondes pour se placer après l'appel du speaker</p>	- 1,0	Juge Arbitre	
14	<p>Restrictions de Chorégraphie – Danse Libre (règle 1.4.1)</p> <ul style="list-style-type: none"> • rester sur place plus de 10 secondes après le démarrage du 1er mouvement au début du programme n'est pas permis. • <u>nombre d'arrêts</u> : pas de restriction en Couple, aucun arrêt pour les Solos Lames à Benjamins, 2 arrêts maximum pour les Minimes • <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 	<p>Danse d'Interprétation - règle 1.5.1 b)</p> <ul style="list-style-type: none"> • poser les mains sur la glace avec excès • poser les genoux sur la glace avec excès • arrêts avec excès (plus de 3) 	- 1,0 par programme	<p>Juges (yc JA) à la majorité – pas de déduction si 50 :50</p>

¹ Pour certaines Compétitions, une même personne peut cumuler les fonctions de Juge Arbitre et de Contrôleur Technique.

¹ Il est recommandé que le Juge Arbitre soit assisté d'un chronométreur pour la durée des programmes.

(*) Précisions sur la musique de Danse Libre :

- 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 OU à la fin du programme
 - La musique peut être sans battement rythmique audible jusqu'à 10 secondes pendant le programme
 - La musique, y compris la musique classique, doit être coupée / arrangée, réorchestrée de manière à créer un programme de danse intéressant, coloré et divertissant avec différentes variations de caractère et une construction originale.
- La musique doit être adaptée à la qualité de patinage du solo/couple et à ses capacités techniques.

(**) Précisions sur les incidents inattendus :

- > incident inhérent au patineur ou à son équipement (blessure, lacets...) : déduction
- > incident extérieur au patineur (glace, arrêt de la musique, éclairage...) : pas de déduction
- > incident à l'échauffement et le patineur passe 1er : 3 min sans déduction
- > incident entre l'entrée sur la glace et l'appel du speaker : 3 min. accordées avec déduction
- > incident entre l'appel du speaker et la pose de départ : 3 min. accordées avec déduction

(***) Précisions sur les chutes :

Danse Imposée : Si une chute survient pendant les pas/mouvements d'introduction ou de conclusion, seuls le Panel Technique applique la déduction appropriée.

Si une chute survient pendant une Section, le Panel Technique et les Juges appliquent la déduction appropriée.

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.

D. DESCRIPTION ET DIAGRAMMES DES DANSES DE LA SAISON 2021-2022

Sur le site de la CSNDG, se référer à : Règlement / Règlement des Danses Imposées

Liste des Danses en vigueur pour la Saison 2021-2022

Tango Canasta	Ten Fox	Fox Trot	Rocker Fox Trot
Swing Dance	Valse Willow	Valse Européenne	Valse Américaine
	Tango Fiesta	Pas de 14	Kilian
			Tango
Valse Starlight	Valse Viennoise		
Paso Doble	Cha Cha Congelado		
Blues	Tango Argentin		

E. VALIDATION AUTOMATIQUE D'UN TEST DE DANSES IMPOSEES

a. Tests concernés par la validation automatique lors de passage en Compétition Officielle

Les Tests concernés par la validation automatique en Compétition Officielle (validation des Tests Major uniquement lors des compétitions Adultes) sont :

- Test Fédéral préliminaire ou préliminaire Major
- Test Fédéral préparatoire ou préparatoire Major
- Test Fédéral pré-bronze Standard ou Major de Danses Imposées
- Test Fédéral bronze Standard ou Major de Danses Imposées
- Test Fédéral argent Standard ou Major de Danses Imposées
- Test Fédéral vermeil Standard ou Major de Danses Imposées

- Test Fédéral pré-bronze ou Major Solo
- Test Fédéral bronze ou Major Solo
- Test Fédéral argent ou Major Solo
- Test Fédéral vermeil ou Major Solo
- Test Fédéral petit or ou Major Solo

- Test Fédéral pré-bronze Standard de Danse Libre
- Test Fédéral bronze Standard ou Major de Danse Libre
- Test Fédéral argent Standard ou Major de Danse Libre
- Test Fédéral vermeil Standard de Danse Libre
- Test Fédéral petit or Standard ou Major de Danse Libre
- Test Fédéral or Standard ou Major de Danse Libre

b. Date de validation des Tests ou Danses Imposées

Tous les Tests ou Danses Imposées acquis automatiquement en cours de saison en Compétition Officielle (à compter du 1er juillet de la saison en cours) seront validés au 30 juin de cette même saison. Cependant, un Patineur pourra obtenir le Test (à condition d'avoir validé toutes les Danses Imposées dans le cas d'un niveau supérieur à la préparatoire) à la date du passage en Compétition Officielle pour lui permettre d'avoir le niveau requis en cas de besoin.

Par exemple, un patineur Benjamin participe à un TIR dans la catégorie Préliminaire et valide automatiquement sa Préliminaire grâce au score obtenu ; il a alors le choix de continuer en TIR toute la saison et son Test sera validé automatiquement en fin de saison ou bien de patiner en catégorie Benjamins au Tournoi de France ; dans ce dernier cas, la validation de son Test Préliminaire prendra effet immédiatement).

c. Incidence de la validation complète du Test préparatoire ou pré-bronze en compétition officielle

La validation automatique du test préparatoire ou pré-bronze (Standard, Solo, Major ou Major Solo) en compétition officielle entraînera la validation automatique des médailles inférieures conformément à la règle 4.3.2.

d. Validation complète d'un Test de Danses Imposées de niveau supérieur à la Prébronze

Un Test de niveau supérieur à la pré-bronze ne sera validé que :

- si toutes les Danses Imposées de ce Test sont validées (soit en Compétition Officielle, soit en session de Tests),
- et si le Patineur est détenteur du Test de niveau immédiatement inférieur.

Si ce n'est pas le cas, les Danses Imposées validées en Compétition Officielle resteront acquises jusqu'à l'obtention du niveau de Test immédiatement inférieur.

Par exemple, un patineur qui possède le test préparatoire, et qui aura validé les 3 danses du test de niveau bronze en compétition officielle, ne validera complètement le test bronze qu'une fois le test pré-bronze obtenu.

e. Scores minimums nécessaires à l'obtention d'un Test ou d'une validation d'une Danse Imposée

Conformément aux règles 4.3.6 et 4.5.2 du Règlement Intérieur, la CSNDG a élaboré la grille des scores minimums à atteindre pour la validation automatique des danses en compétition.

Les scores affichés sont valables lorsque la danse concernée est affectée d'un coefficient 1.

Tests Solos de Danses Imposées

NIVEAUX	DANSES IMPOSEES	Score Minimum par Danse	Condition supplémentaire
Préliminaire	Tango Canasta	18.01	+ Mini 2.0 en Timing
Préparatoire	Swing Dance	18.73	+ Mini 2.5 en Timing
Pré Bronze	Ten Fox / Valse Willow / Tango Fiesta	19.58	
Bronze	Pas de 14 / Fox Trot / Valse Européenne	20.65	
Argent	Rocker / Valse Américaine / Kilian / Tango	24.13	
Vermeil	Valse Starlight / Paso Doble / Blues	25.53	
Petit Or	Valse Viennoise / Quick Step / Cha Cha / Samba	26.93	

Tests Majors de Danses Imposées

Coeff danse = 0.5

NIVEAUX	DANSES IMPOSEES	Score Minimum par Danse
Préliminaire Major	Tango Canasta	8.48
Préparatoire Major	Danse Majeur ou Swing dance	8.84
Pré Bronze Major	Ten Fox / Valse Willow / Tango Fiesta	9.35
Bronze Major	Pas de 14 / Fox Trot / Valse Européenne	10.06
Argent Major	Rocker / Valse Américaine / Kilian / Tango	10.75
Vermeil Major	Valse Starlight / Paso Doble / Blues	11.45
Petit Or Major	Valse Viennoise / Quick Step / Cha Cha / Samba	12.15

3. DANSES LIBRES & DANSE D'INTERPRETATION

A. INSTRUCTIONS GENERALES DANSE LIBRE

➤ Définition

La Danse Libre est un programme créatif de danse, composé de Pas de danse et de mouvements qui expriment le caractère/rythme(s) de la musique de danse choisie par le patineur ou les partenaires.

La Danse Libre doit contenir des combinaisons de Pas de danse et de mouvements nouveaux ou connus, y compris les Eléments Requis pour former une unité complète et bien équilibrée présentant une excellente technique de patinage et la créativité personnelle des Patineurs en matière de conception, d'arrangement et d'expression.

Le programme, y compris les Eléments Requis, doit être patiné en rythme et en phase avec la musique. La chorégraphie doit refléter clairement le caractère de danse, les accents et les nuances de la musique de danse choisie, présentant une relation étroite entre les partenaires avec des changements distincts d'ambiance et d'allures et avec des variations de vitesse et de tempo, et utiliser toute la surface de la glace. La Danse Libre ne doit pas être conçue comme une danse d'exhibition.

➤ Durée

La durée de la Danse Libre est spécifiée dans la Règle 1.4.2. 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 commence à bouger ou à patiner jusqu'à ce que le patineur soit arrivé à un arrêt complet en fin de programme.

DUREE DANSE LIBRE -- Saison 2020/2021						
	Solos	Lame	POUSSINS	AVENIRS	BENJAMINS	MINIMES
Durée +/- 10 sec	50 sec	1'00	1'00	1'30	1'45	

➤ La musique de la Danse Libre

La musique doit être appropriée à la Danse sur Glace en tant que discipline sportive et doit remplir les caractéristiques suivantes :

La musique doit être basée sur un battement musical audible et une mélodie ou seulement un battement musical audible, mais pas seulement une mélodie. La musique pour la Danse Libre peut être vocale. La musique peut être sans battement musical pendant au maximum 10 secondes en début ou en fin de programme et au maximum de 10 secondes pendant le programme. Les 10 secondes sans battement autorisées pendant le programme peuvent être accolées aux 10 secondes autorisées en début ou en fin de programme.

A l'exception des Danses Libres non ISU (Couples et Solos), la musique doit comporter au moins un changement de rythme/tempo et/ou expression. Ce changement peut monter crescendo ou être immédiat mais dans les deux cas il doit être significatif.

Toutes les musiques de type musique classique doivent être coupées/arrangées, réorchestrées de manière à rendre un programme libre intéressant, vivant, amusant avec des variations de caractère ou être construit avec originalité.

La musique doit être adaptée aux capacités techniques et au talent des Patineurs. Les musiques qui ne respecteront pas ces directives seront pénalisées par une déduction.

➤ **Pas et Retournements**

Tous les Pas et Retournements sont permis. Des carres profondes et un travail de pied compliqué, qui mettent en avant la qualité du patinage, la difficulté, la variété et l'originalité qui constituent le contenu technique distinctif de la danse doivent être inclus dans le programme et exécutés par les deux partenaires. Dans l'intérêt du public, les programmes doivent être chorégraphiés pour tous les côtés de la salle et pas seulement focalisés sur le côté des Juges.

Tous les éléments et des mouvements libres sont permis à condition qu'ils soient appropriés au caractère de la musique et à la conception d'un Programme Bien Equilibré et en accord avec la Règle 1.1.7.

Le programme doit être développé grâce à la qualité technique plutôt qu'à travers des actions non patinées comme des répétitions excessives de glissade sur un genou, ou l'usage des Pas sur les Pointes qui ne devraient être utilisés que pour refléter le caractère de la danse et soulignant le rythme et les nuances de la musique choisie.

➤ **Permissions / Restrictions**

- Après le démarrage du chronomètre et le premier mouvement, **le patineur ne doit pas rester sur place plus de 10 secondes**. Sauf indication contraire annoncée dans une Communication ISU ou CSNDG.
- Pendant le programme, des **arrêts complets** (5 secondes maximum pour les Solos), en plus des arrêts nécessaires dans les Eléments Requis, pendant lesquels le Patineur reste immobile sur la glace en exécutant des mouvements de corps, des déhanchements (twists), des poses et des mouvements similaires sont :
 - Interdits** : Pour les Danses Libres Solo Lame à Benjamin.
 - Autorisés** : En Danse Libre Solo Minime avec **un maximum de 2 arrêts**.
- Toucher la glace avec la (les) main(s) n'est pas permis.
- Sauf spécification contraire dans une Communication ISU, s'agenouiller ou glisser sur les deux genoux ou s'asseoir sur la glace n'est pas permis et sera considéré par le Panel Technique comme une Chute.

B. ELEMENTS REQUIS EN DANSE LIBRE – SAISON 2021-2022

	LAME	POUSSINS	AVENIR	BENJAMIN	MINIMES
ATTITUDE	1 Attitude				
PIROUETTE	1 Pirouette Solo Simple (Pirouette combinée non autorisée, mais pas plus, de 1 tour minimum sur 1 pied)		1 Pirouette Solo Simple (Pirouette combinée non autorisée, mais pas plus, d' 1 tour minimum sur 1 pied)		
SEQUENCE DE PAS		1 Circulaire de petit diamètre au centre de la piste, comportant des retournements		1 Séquence de Pas Diagonale comportant des retournements	
SERIE DE TWIZZLE				1 Série de Twizzles Solos	

C. INSTRUCTIONS GENERALES POUR LA DANSE D'INTERPRETATION

➤ Définition

La Danse d'Interprétation Solo est une danse d'exhibition, un programme créatif avec des Pas et mouvements de danse non prescrits qui expriment le caractère de la musique choisie par le Patineur pour transposer sur la glace un concept, une histoire, un thème ou une idée. Ce ne doit pas être une Danse Libre chorégraphiée selon les Règles du chapitre 1.4. a.

➤ Musique

Pas de restrictions (y compris musique vocale),

➤ Composition

Choix libre à l'exception des mouvements de patinage artistique définis dans la Règle ISU 610 (sauf spirales, pirouettes et séquences de pas) qui ne sont pas permis. Le thème doit être développé au travers de la qualité de patinage plutôt qu'au travers de mouvements couchés sur la glace ou d'autres actions ou activités sans caractère de patinage :

- Poser les mains sur la glace sans excès est autorisé,
- Poser les genoux sur la glace sans excès est autorisé,
- Se coucher sur la glace en début de programme est autorisé,
- Les arrêts sans excès sont autorisés
- Le thème doit être en harmonie avec l'âge du Patineur.

➤ Mouvements/Éléments Interdits en Danse d'Interprétation Solo

Les éléments et mouvements suivants ne sont pas permis sauf précision contraire publiée dans une Communication :

- Sauts de plus d'un tour,
- Se coucher sur la glace en cours et à la fin du programme,
- Acrobaties et équilibres sur les mains.

➤ Durée des Danses d'Interprétation

DUREE DANSE INTERPRETATION SOLOS - Saison 2021/2022			
	NOVICES / ARGENT	JUNIORS / VERMEIL	SENIORS
Durée +/- 10 sec	2'10	2'30	2'30

DUREE DANSE INTERPRETATION ADULTES SOLOS - Saison 2020/2021				
	ADULTES PRE- BRONZE	ADULTES BRONZE	ADULTES ARGENT	ADULTES OR
Durée +/- 10 sec	1'30	1'30	2'00	2'30

D. ELEMENTS REQUIS POUR LA DANSE D'INTERPRETATION

	NOVICES / ARGENT	JUNIORS / VERMEIL	SENIORS
POSE COMBINEE / ATTITUDE	1 Pose Combinée comportant 1 Attitude	1 Attitude Combinée	1 Attitude Combinée avec Changement de carres
SEQUENCE DE PAS	1 Circulaire comportant des retournements	1 Circulaire ou Serpentine en S (2 Lobes) comportant des retournements	
SEQUENCE DE PAS SOLO SUR 1 PIED	1 Séquence de Pas Solo sur 1 Pied (Minimum 3 Retournements)		
PIROUETTE / PIROUETTE COMBINEE	1 Pirouette Simple mais pas plus de 3 tours minimum sur 1 pied Pirouette Combinée non autorisée	1 Pirouette Combinée mais pas plus, de 3 tours minimum sur 1 pied dans l'une des parties et 1 tours minimum sur l'autre pied dans l'autre partie	
SERIE TWIZZLE	1 Série de Twizzle		
MOUVEMENT GLISSE CHOREGRAPHIQUE			1 Mouvement Glissé Chorégraphique

	ADULTES PRE- BRONZE	ADULTES BRONZE	ADULTES ARGENT	ADULTES OR
POSE / POSE COMBINEE	1 Pose	1 Pose Combinée	1 Pose Combinée comportant 1 Attitude	
SEQUENCE DE PAS	1 Circulaire de petit diamètre avec des retournements	1 Médiane avec des retournements	1 Circulaire comportant des retournements	1 Circulaire ou Serpentine en S (2 Lobes) comportant des retournements
PIROUETTE / PIROUETTE COMBINEE	1 Pirouette Simple mais pas plus de 2 tours minimum sur 1 pied Pirouette Combinée non autorisée		1 Pirouette Simple mais pas plus de 3 tours minimum sur 1 pied Une 2^{ème} Pirouette simple ou combinée autorisée	1 Pirouette Combinée mais pas plus, de 3 tours minimum sur 1 pied dans l'une des parties et 1 tour minimum sur l'autre pied dans l'autre partie
TWIZZLES / SERIE TWIZZLES		1 Twizzle solo	1 Série de Twizzles	

E. NOTATION DE LA DANSE LIBRE ET LA DANSE D'INTERPRETATION

a. Score Technique

Echelle des Valeurs : Les tableaux comportant l'Echelle des Valeurs des Eléments Requis en Danse Libre et en Danse d'Interprétation Solo peuvent être mis à jour par des Communications ISU, traduites et diffusées par des Communications CSNDG (Danses Libres Non ISU et Danse d'Interprétation Solo). Cette Echelle des Valeurs contient la Valeur de Base de tous les Eléments Requis ainsi que des ajustements en fonction de leur qualité d'exécution. La Valeur de Base se calcule en points et augmente avec la difficulté croissante de l'Elément Requis. La difficulté des Eléments Requis en Danse Libre et Danse d'Interprétation Solo est déterminée par leur Niveau de Difficulté.

Niveau de Difficulté des Eléments Requis : les Spécialistes Techniques détermineront l'intitulé ainsi que le Niveau de Difficulté de chaque Elément Requis de la Danse Libre et de la Danse d'Interprétation Solo. Tous les éléments sont divisés en cinq Niveaux de Difficulté au maximum en fonction de leur difficulté. La description des caractéristiques qui déterminent le Niveau de Difficulté d'un Elément Requis est publiée dans des Communications ISU, traduites et diffusées par des Communications CSNDG (Danses Libres Non ISU et Danse d'Interprétation Solo).

Note d'Exécution : chaque Juge notera la qualité d'exécution de chaque Elément Requis de la Rhythm Dance, de la Danse Libre et de la Danse d'Interprétation Solo en tenant compte des caractéristiques positives/négatives de l'exécution et des erreurs en utilisant une échelle de Notes d'Exécution composée de :

- onze degrés : +5, +4, +3, +2, +1, Valeur de Base, -1, -2, -3, -4, -5.

Chaque Note d'Exécution positive ou négative a sa propre valeur numérique positive ou négative indiquée sur l'Echelle des Valeurs. Cette valeur est additionnée ou soustraite à la Valeur de Base de l'Elément Requis. Les directives de notation sont publiées dans des CSNDG (Danse Libre Non ISU et Danse d'Interprétation Solo).

**Guide de notation pour les Notes d'Exécution (GOE) des éléments de la Danse Libre
et la Danse d'Interprétation Solos**

NOTE D' EXECUTION des ELEMENTS REQUIS en DANSE LIBRE et DANSE D'INTERPRETATION											
	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5
CRITERES	Plus de critères négatifs que de critères positifs					Exécution Basique - Correct en général	Plus 1 – 2 Critères positifs	Plus 3 - 4 Critères positifs	Plus 5 - 6 Critères positifs	Plus 7 - 8 Critères positifs (aucun négatif)	Plus de 8 Critères positifs (aucun négatif)
	Plus de 8 Critères négatifs	7 - 8 Critères négatifs	5 - 6 Critères négatifs	3 - 4 Critères négatifs	1 - 2 Critères négatifs						
CRITERES NEGATIFS - ERREURS – tout GOE						CRITERES POSITIFS					
1. Pour chaque trébuchement					2	1. Élément innovant et/ou créatif					2
2. Pour chaque perte d'équilibre					1	2. Stable et sans effort					2
3. L'élément ne reflète pas le caractère / style de la musique/du rythme choisis					1 - 2	3. Élément reflète la chorégraphie et/ou le caractère de la musique et/ou du rythme choisi(e)					1 - 2
4. Qualité pauvre et/ou Laborieux et/ou sans contrôle					1 - 2	4. Reflète les nuances de la musique					1
5. Entrée pauvre / Sortie pauvre (pour chacune)					1 - 2	5. Entrée inattendue ou créative ou transparente					1
6 Manque de glisse (mouvements à travers la glace)					1	6. Sortie inattendue ou créative ou transparente					1
7. Élément non permis in clus (Séquences de Pas) – par élément					1	7. Netteté et sûreté des Pas et des Retournements (Twizzles et Séquences de Pas)					1
8. Schéma/Placement incorrect (Séquences de Pas)					1	8. Vitesse à travers la glace maintenue ou accélérée pendant l'Elément					1
9. Manque et/ou Réduction de vitesse de rotation (Pirouettes)					1	9. Vitesse de rotation maintenue ou accélérée pendant l'Elément (Pirouettes)					1
10. Pose ou déplacement maladroit ou inesthétique					1	10. Pose esthétique et déplacement maîtrisés (Attitudes, Twizzles)					1
11. Pirouette qui ne tourne pas sur un axe					1	11. Stabilité des Positions (Pirouettes, Attitudes)					1
12. Tenue incorrecte ou inesthétique et/ou Placement du bassin incorrect					2	12. Sortie du/des Twizzles avec une courbe de carre lisse / fluide					1
						13. Tenue élégante et esthétique et/ou placement du bassin correct					2
AJUSTEMENTS DES CRITERES – Pas plus de											
	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5
MUSICALITE	Pas sur la phrase musicale / le rythme					En général	Sur la phrase musicale / le rythme				
CHUTE/ TREBUCEMENT/ PERTE D'EQUILIBRE	Chute avec des erreurs majeures OU Beaucoup d'erreurs majeures	Chute dans l'Elément OU beaucoup d'erreurs	Chute au début de l'Elément	Chute à la fin de l'Elément ou chute brève (haut/bas) dans l'Elément	Trébuchement		Perte d'équilibre (pas plus de deux)			Aucun	

b. Score des Composantes de Programme

Définition des Composantes de Programme : en plus du Score Technique chaque Juge évalue la performance globale au travers de cinq Composantes de Programme en Rhythm Dance, Danse Libre et Danse d'Interprétation Solo (Qualité de Patinage, Transitions, Performance, Composition, Interprétation de la Musique/Timing).

Le nombre des Composantes de Programme utilisées pour la notation des différentes catégories est précisé dans la Communication Directives Techniques CSNDG de la saison en cours.

TABLEAU DES COMPOSANTES DE DANSES IMPOSEES ATTRIBUEES PAR CATEGORIE

	COMPOSANTES DANSE LIBRE OU D'INTERPRETATION					FACTEUR COMPOSANTES	FACTEURS DANSE LIBRE OU D'INTERPRETATION
	QUALITE DE PATINAGE	TRANSITION	PERFORMANCE	COMPOSITION	INTERPRETATION		
POUSSINS / PRELIMINAIRE	X		X		X	1.0	1.0
AVENIR / PREPARATOIRE	X		X		X	1.0	1.0
BENJAMIN / PRE-BRONZE	X		X		X	1.0	1.0
MINIMES / BRONZE	X		X		X	1.0	1.0
CADETS / ARGENT	X	X	X		X	1.0	1.0
JUNIORS / VERMEIL	X	X	X	X	X	1.0	1.0
SENIORS / PETIT OR	X	X	X	X	X	1.0	1.0

Qualité de Patinage : définie par la propreté générale et la sûreté, contrôle des carres et glisse sur la surface de la glace démontrés par la maîtrise du vocabulaire du patinage (Carres, Pas, Retournements, etc.), la clarté de la technique et l'utilisation d'une puissance sans effort pour accélérer et varier la vitesse. Pour évaluer la Qualité de Patinage, les critères qui suivent doivent être considérés :

- maîtrise de carres profondes, pas et retournements,
- équilibre, action rythmée du genou et précision du placement du pied,
- glisse sans effort et avec aisance,
- utilisation variée de la puissance/énergie et accélération,
- maîtrise du patinage multi directionnel,
- maîtrise du patinage sur un pied.

Transitions : travail de pied, positions, mouvements variés et difficiles qui lient les éléments. Pour évaluer les transitions, les critères qui suivent doivent être considérés :

- continuité des mouvements d'un élément à l'autre
- variété (incluant la variété des positions),
- difficulté,
- qualité.

Performance : implication physique, émotionnelle et intellectuelle à transcrire l'intention de la musique et de la chorégraphie ; pour évaluer la performance, les critères qui suivent doivent être considérés :

- implication physique, émotionnelle et intellectuelle, projection,
- qualité des gestes et précision dans leur réalisation, harmonie des mouvements (exécution),
- implication physique, émotionnelle, intellectuelle,
- tenue,
- style et personnalité,
- clarté des mouvements,
- variété et contraste des mouvements et énergie,
- projection,
- individualité / personnalité
- unisson et "unité",
- présence spatiale entre les partenaires : gestion de la distance et gestion des changements de position.

Composition : arrangement intentionnel, développé et/ou original de tous les types de mouvements en accord avec les principes de l'espace, schéma, structure et phrasé. Pour évaluer la chorégraphie, les critères qui suivent doivent être considérés :

- but (idée, concept, vision),
- schéma et couverture de la surface de la glace,
- phrasé et forme (mouvements et parties structurés en accord avec le phrasé de la musique),
- originalité de la chorégraphie,

Interprétation de la Musique / Timing : traduction personnelle, créative, réelle du rythme et teneur de la musique en mouvements sur la glace. Pour évaluer l'Interprétation de la Musique / Timing, les critères qui suivent doivent être considérés :

- mouvements et pas en rythme avec la musique (timing),
- expression identifiable du style, du caractère et du ressenti de la musique,
- finesse dans le reflet des détails et des nuances de la musique,
- relation entre les partenaires reflétant le caractère et le contenu de la musique,
- patinage prédominant sur le battement rythmique pour la Danse Libre ou Interprétation et maintien d'un bon équilibre entre le patinage sur le battement et la mélodie en Danse Libre ou Interprétation.

Notation des Composantes de Programme : les Composantes de Programme sont évaluées par les Juges à la fin du programme sur une échelle allant de 0,25 à 10 avec des incréments de 0.25. Les points attribués par les Juges correspondent aux degrés suivants : 1 très mauvais, 2 mauvais, 3 faible, 4 passable, 5 moyen, 6 assez bien, 7 bien, 8 très bien, 9 excellent, 10 exceptionnel. Les incréments sont utilisés pour l'évaluation des performances présentant certaines des caractéristiques d'un degré et certaines des caractéristiques d'un degré avoisinant. Les directives pour la notation sont publiées dans des Communications ISU et CSNDG.

Tableau des échelles de notes pour la Danse Libre ou Interprétation Solos

ECHELLE DE NOTES	QUALITE DE PATINAGE	TRANSITIONS	PERFORMANCE	COMPOSITION	L'INTERPRETATION / TIMING
<p align="center">10.0</p> <p>EXCEPTIONNEL</p> <p>En cas de chute ou d'une erreur majeure, un 10 ne peut pas être attribué</p>	<ul style="list-style-type: none"> - carres profondes, silencieuses, sûres, sans effort apparent - action de flexion du genou profonde et souple - excellente précision du placement du pied dans les pas et les retournements - patinage multidirectionnel parfait - accélération sans effort - qualité de patinage exceptionnelle 	<ul style="list-style-type: none"> - travail de carres/ pas /retournements fascinant et varié - les mouvements se fondent parfaitement dans les suivants sans aucun(e) pause / intervalle - il n'y a pas de pause pour préparer ou à la suite de la sortie de l'élément 	<ul style="list-style-type: none"> - patine avec légèreté - style élégant et sophistiqué - ligne du corps et des membres raffinés - exécution précise des mouvements du corps sous tous les plans - envoûtant / captivant - projection exceptionnelle (vers le public ou « vers soi-même » lorsque la musique l'exige) 	<ul style="list-style-type: none"> - large variété de pas, des mouvements, des positions des éléments requis superbement - montées sur la musique - utilisation subtile de la musique/espace/symétrie - « highlights » mémorables répartis de façon égale dans le programme - Tous les mouvements sont délibérément créés et suivent la phrase musicale - changement de rythme/tempo s'intégrant de façon parfaite - couverture totale de l'espace personnel et public 	<ul style="list-style-type: none"> - motivation venant du « cœur » - grande diversité de mouvements inspirés liés avec la gestuelle - le patineur reste fidèle «au caractère » pendant la totalité du programme - capacité exceptionnelle à refléter la musique / le thème - expression sublime et lisible du style de la musique et du caractère - timing : 100% correct - ambiance de la danse : 100 %
<p align="center">9.75 – 9.0</p> <p>EXCELLENT</p> <p>En cas de chutes ou d'erreurs majeures, un 9 ne peut pas être attribué</p>	<ul style="list-style-type: none"> - carres profondes, silencieuses, sûres, sans effort apparent - action de flexion du genou profonde et souple - excellente précision du placement du pied dans les pas et les retournements - patinage multidirectionnel parfait - accélération sans effort - qualité de patinage exceptionnelle 	<ul style="list-style-type: none"> - travail de carres / pas / retournements fascinant et varié - les mouvements se fondent parfaitement dans les suivants sans aucun(e) pause / intervalle - il n'y a pas de pause pour préparer ou à la suite de la sortie de l'élément 	<ul style="list-style-type: none"> - patine avec légèreté - style élégant et sophistiqué - ligne du corps et des membres raffinés - exécution précise des mouvements du corps sous tous les plans - les deux sont envoûtants / captivants - projection exceptionnelle (vers le public ou « vers soi-même » lorsque la musique l'exige) 	<ul style="list-style-type: none"> - large variété de pas, de mouvements, des positions des éléments requis superbement - montées sur la musique - utilisation subtile de la musique/espace/symétrie - « highlights » mémorables répartis de façon égale dans le programme - Tous les mouvements sont délibérément créés et suivent la phrase musicale - changement de rythme/tempo s'intégrant de façon parfaite - couverture totale de l'espace personnel et public 	<ul style="list-style-type: none"> - motivation venant du « cœur » - grande diversité de mouvements inspirés liés avec la gestuelle - le patineur reste fidèle «au caractère » pendant la totalité du programme - capacité exceptionnelle à communiquer pour refléter la musique/thème - expression sublime et lisible du style de la musique et du caractère - timing : 100% correct - ambiance de la danse : au moins 90 %
<p align="center">8.75 – 8</p> <p>TRES BIEN</p>	<ul style="list-style-type: none"> - carres marquées, sûres, hardies - flexion du genou marquée, souple - propreté du placement du pied dans les pas / retournements nets - bon usage du patinage multidirectionnel - capacité à accélérer avec aisance - belle qualité de patinage pendant 70 % du temps 	<ul style="list-style-type: none"> - travail de carres / pas / retournements difficile et varié - les mouvements se fondent facilement dans les suivants - la plupart des éléments sont exécutés sans préparation ou conclusion visible 	<ul style="list-style-type: none"> - mouvements coordonnés - très bonne tenue et placement du corps - très bon contrôle du corps sous la plupart des plans - projection forte et convaincante 	<ul style="list-style-type: none"> - variété de mouvements créatifs développant le thème - très bonne chorégraphie - clairement lisible et motivée par la musique - changement de rythme / tempo inséré avec aisance - excellente utilisation musique / espace / symétrie 	<ul style="list-style-type: none"> - patineur et musique se fondent - motivation intérieure clairement reconnaissable - utilisation d'une gestuelle intéressante et personnelle pour exprimer la musique - très bonne capacité à refléter le caractère de la musique / rythme - expression très bonne du style de la musique et du caractère - timing : au moins 80% correct - ambiance de la danse :

ECHELLE DE NOTES	QUALITE DE PATINAGE	TRANSITIONS	PERFORMANCE	COMPOSITION	L'INTERPRETATION / TIMING
7.75 – 7.0 BIEN	<ul style="list-style-type: none"> - carres marquées, sûres, hardies - flexion du genou marquée, souple - propreté du placement du pied dans les pas / retournements nets - bon usage du patinage multidirectionnel - capacité à accélérer avec aisance - belle qualité de patinage pendant 70 % du temps 	<ul style="list-style-type: none"> - variété et complexité des schémas des pas / retournements - utilisation minimale de la coupure de l'axe - mouvements fluides et intentionnels 	<ul style="list-style-type: none"> - bonne tenue / bonnes lignes - bon contrôle du corps sous la plupart des plans - projection forte la plupart du temps 	<ul style="list-style-type: none"> - utilisation de mouvements connus, innovants et créatifs motivée par la musique - relation évidente entre les mouvements et la sélection de musique - bonne utilisation de la phrase musicale / l'espace / la symétrie - utilisation de toutes les directions de la piste 	<ul style="list-style-type: none"> - patineur et musique s'intègrent - bonne motivation intérieure et bon ressenti de la musique - le patineur est dans le caractère au moins 70 % du temps - le patineur communique les détails de la musique à travers les mouvements - bonne expression du style/caractère de la musique - timing : au moins 70% correct - ambiance de la danse : au moins 70 %
6.75 – 6.0 ASSEZ BIEN	<ul style="list-style-type: none"> - carres raisonnables, sûres - assez moyenne flexion du genou - assez moyenne propreté des pas / retournements démontrée dans toutes les directions avec facilité au moins 60% du temps - pas / retournements dans toutes les directions avec facilité 60% du temps - aisance dans le gain et le maintien de la vitesse et de la fluidité - assez moyenne qualité de patinage 	<ul style="list-style-type: none"> - difficulté et variété carres / pas / retournements / positions au moins 60% du temps - utilisation limitée de croisés ou de courus - quelques cassures dans la continuité 	<ul style="list-style-type: none"> - assez moyen contrôle du corps et des membres selon les différents plans - assez bonne tenue / lignes du corps - capable de projeter pendant au moins 60% du temps 	<ul style="list-style-type: none"> - mouvements intéressants dérivés du concept - le plupart des mouvements /schéma/utilisation de l'espace en lien avec le but recherché - assez moyenne répartition des « highlights » et du placement en lien avec la phrase / style musical(e) - placement des éléments requis créatif - moyenne utilisation de la surface de la piste 	<ul style="list-style-type: none"> - patineur s'harmonise bien avec la musique - solides motivation intérieure et ressenti de la musique - le patineur est dans le caractère au moins 60 % du temps - le patineur est capable de communiquer les détails de la musique à travers les mouvements - bonne expression du style/caractère de la musique pendant au moins 60 % du temps - assez bonne expression du style et du caractère de la musique - timing : au moins 60% correct - ambiance de la danse : au moins 60 % (FD)
5.75 – 5.0 MOYEN	<ul style="list-style-type: none"> - carres modérément sûres - assez moyenne variété des pas / retournements / flexion du genou - même maintien de la vitesse et de la fluidité tout le long - moyenne qualité de patinage 	<ul style="list-style-type: none"> - séries variables de carres / pas / retournements - utilisation limitée de croisés ou de courus 	<ul style="list-style-type: none"> - contrôle moyen du corps et des jambes sur les différents plans - tenue plaisante des lignes du corps et membres et de la tenue avec quelques cassures - projection variable mais est capable de projeter 	<ul style="list-style-type: none"> - mouvements variables souvent en rapport avec le but recherché et la musique - mouvements et « highlights » en corrélation avec la phrase musicale la plupart du temps - « highlights » généralement bien distribués mais axés plutôt sur un côté de la piste - moyenne utilisation du changement de rythme et de la surface de la piste 	<ul style="list-style-type: none"> - le patineur est dans le caractère au moins 50 % du temps - utilisation moyenne de mouvements en lien avec la musique / les accents / les détails - moyenne expression du style/caractère - timing : au moins 50% correct - ambiance de la danse : au moins 50 %

ECHELLE DE NOTES	QUALITE DE PATINAGE	TRANSITIONS	PERFORMANCE	COMPOSITION	L'INTERPRETATION / TIMING
4.75 – 4.0 PASSABLE	<ul style="list-style-type: none"> - carres peu profondes avec une qualité variable de carres et de flexion du genou - passable variété des pas / reto ornements, multidirection au moins 40 % du temps - qualité de patinage et aptitudes variables - vitesse et fluidité au moins 40 % du temps 	<ul style="list-style-type: none"> - répartition égale de pas /reto ornements difficiles tout au long du programme - sur 2 pieds parfois - utilisation passable de croisés ou de courus 	<ul style="list-style-type: none"> - contrôle variable du corps et des membres sur les différents plans - tenue variable des lignes du corps et des jambes et se tient bien la plupart du temps - projecté pendant au moins 40 % du temps 	<ul style="list-style-type: none"> - mouvements en rapport avec la musique de temps en temps - mouvements et « highlights » de temps en temps en rapport avec la phrase musicale - mouvements généralement bien distribués mais de temps en temps trop axés sur un côté de la piste 	<ul style="list-style-type: none"> - patinage en musique avec exceptions mineures - mouvements motivés présents mais il manque une corrélation avec la musique - utilisation modérée de mouvements en lien avec les nuances et les accents musicaux - correcte expression du style et du caractère de la musique mais sans personnalisation - reflète le caractère et le
3.75 – 3.0 FAIBLE	<ul style="list-style-type: none"> - quelques carres plates - flexion du genou limitée - peu de variété des pas / reto ornements, capable de patiner dans toutes les directions sur des simples reto ornements et pour quelques reto ornements difficiles - multidirection au moins 40 % du temps - qualité de patinage et aptitudes variables - manque de fluidité, quelques changements de vitesse 	<ul style="list-style-type: none"> - quelques carres / pas basiques - quelques reto ornements - sur 2 pieds sur quelques sections - utilisation moyenne de croisés ou de courus 	<ul style="list-style-type: none"> - contrôle faible du corps et des membres - petite utilisation du corps sur les différents plans - extensions variables - relativement stable - projecté au moins 30 % du temps 	<ul style="list-style-type: none"> - quelques mouvements isolés en rapport avec la musique et le but recherché - mouvements ne suivent pas généralement la phrase musicale - mouvements et « highlights » généralement effectués face aux juges - placement raisonnable des éléments dans la couverture de la piste 	<ul style="list-style-type: none"> - quelques mouvements motivés présents mais sans signification souvent - la musique est déconnectée des éléments requis - utilisation appropriée de la musique mais le ressenti personnel du patineur n'est pas adapté avec le caractère de la musique - timing : au moins 30% correct - ambiance de la danse : au moins 30%
2.75 – 2.0 MAUVAIS	<ul style="list-style-type: none"> - pas brefs et médiocres / carres plates - peu de puissance – poussées de la pointe ou en large - peu de pas reto ornements – capable de patiner dans les 2 sens sur des reto ornements simples seulement - qualité de patinage variable 	<ul style="list-style-type: none"> - beaucoup de parties sont montées avec des carres/pas de base et un excès de croisés - courus - reto ornements / poses simples - sur 2 pieds la plupart du temps 	<ul style="list-style-type: none"> - contrôle pauvre du corps et des membres - mauvaise tenue / extension - peu de projection – timide 	<ul style="list-style-type: none"> - beaucoup de mouvements sans rapport avec la musique - la proposition chorégraphique est pauvre et n'est pas développée ou retranscrite à travers les mouvements. - mouvements ne suivent pas la phrase musicale - mouvements et « highlights » effectués face aux juges 	<ul style="list-style-type: none"> - pas de relation / feeling entre le patineur et la musique - pauvre utilisation de mouvements en lien avec les accents et les détails de la musique - sans motivation / sans authenticité des mouvements - timing : moins de 30% correct - ambiance de la danse : moins de 30%

ECHELLE DE NOTES	QUALITE DE PATINAGE	TRANSITIONS	PERFORMANCE	COMPOSITION	L'INTERPRETATION / TIMING
1.75 – 1.0 TRES MAUVAIS	<ul style="list-style-type: none"> - pas / carres courts et de mauvaise qualité - lent, fluidité limitée – poussées de la pointe - peu de pas et de retournements – principalement dans un sens - variation minimale de vitesse - mauvaise qualité de patinage de base 	<ul style="list-style-type: none"> - prédominance de poussées/retournements simples/poses 	<ul style="list-style-type: none"> - patine fermé la plupart du temps - contrôle très pauvre du corps et des membres - très mauvaise tenue / extension - très peu de projection 	<ul style="list-style-type: none"> - beaucoup de mouvements sans rapport avec la musique - la proposition chorégraphique n'est pas clairement définie / développée - mouvements principalement effectués face aux juges - les mouvements ne sont pas équilibrés sur les parties de la piste et peu de relation avec la musique - la composition est répétitive et monotone 	<ul style="list-style-type: none"> - pas de dynamique ou elle est inappropriée avec la musique - mouvements sans relation avec la musique / rythme / caractère - timing : moins de 30% correct - ambiance de la danse : moins de 30%
0.75 – 0.25 EXTREMEMENT MAUVAIS	<ul style="list-style-type: none"> - pas très mauvais, carres chancelantes - souvent sur deux pieds - mouvements incontrôlés - se bagarre avec les pas / retournements - toujours dans un sens - qualité de patinage très pauvre - n'arrive pas à prendre de la vitesse 	<ul style="list-style-type: none"> - poussées de base et poses mal exécutées tout au long - quelques carres incurvées et schéma en ligne droite 	<ul style="list-style-type: none"> - patine fermé - extrêmement mauvaises lignes du corps / tenue / extension - pas de projection - laborieux 	<ul style="list-style-type: none"> - la majorité des mouvements ne correspondent pas à la musique - totalité du programme dirigé vers les juges - placement des mouvements laissé au hasard sans lien avec la phrase musicale - inoccupation de certaines parties de la piste & utilisation fréquente de lignes droites ou du patinage proche des barrières 	<ul style="list-style-type: none"> - pas de dynamique en relation avec la musique - gestuelle indépendante, isolée et laissée au hasard par rapport au caractère de la musique - petite utilisation de mouvements en lien avec les accents et les détails de la musique - timing : moins de 30% correct - ambiance de la danse : moins de 30% (FD)

Ajustement :

En cas de chute, le score de certaines voire de toutes les composantes devra être réduit.

F. DEDUCTION / QUI EST RESPONSABLE ?

	Description	Déduction	Qui est responsable	
1	Durée du programme (Danse Libre / Interprétation) – par tranche de 5 secondes en trop ou en moins	- 1,0	Juge Arbitre	
2	<p>Interruption dans l'exécution du programme de plus de 10 secondes</p> <p>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>Catégories Junior et Sénior :</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</p> <p>- 1,0</p> <p>- 1,5</p> <p>- 1,0</p> <p>- 2,0</p> <p>- 3,0</p>	<p>Juge Arbitre</p> <p><i>Si l'interruption excède 40 sec, le JA sifflera et le solo/couple sera disqualifié.</i></p> <p>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>	
3	<p>Délai de 3 minutes maximum accordé par le Juge arbitre suite à une interruption (**) (règle 3.5.7 3.)</p> <p>Catégories jusqu'à Novice</p> <p>Catégories Junior et Sénior</p> <p>Remarque : Pour les catégories jusqu'à Novice, 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>	<p>- 2,5</p> <p>- 5,0</p>	Juge Arbitre	
4	<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 • Les accessoires ne sont pas autorisés 	<p>Costume : Danse d'Interprétation (règle 1.1.3)</p> <p>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.</p> <p><i>/!\ L'accessoire est optionnel mais en cas de présence d'un accessoire, il doit obligatoirement être utilisé au cours du programme sous peine de déduction.</i></p>	- 1,0 par programme	Juges (yc JA) à la majorité – pas de déduction si 50 :50
5	Costume (perte sur la glace des parties du costume ou décoration) (cf règle 1.1.3)	- 1,0 par programme	Juge Arbitre	
6	<p>Musique pour la Danse Libre (*)</p> <p>Remarque : Aucune restriction de musique en Danse d'Interprétation</p>	- 2,0	Juges (yc JA) à la majorité – pas de déduction si 50 :50	

	Description		Déduction	Qui est responsable
7	<p>Mouvements/Éléments Interdits en Danse Libre règle 1.4.3</p> <ul style="list-style-type: none"> • Solos <ul style="list-style-type: none"> - saut de plus d'une révolution - se coucher sur la glace • Couples <ul style="list-style-type: none"> - Portés - saut (ou saut lancé) de plus d'une révolution ou saut d'une révolution exécuté par les 2 partenaires à la fois <p>Remarque : - s'agenouiller, glisser sur les deux genoux ou s'asseoir sur la glace est considéré comme une Chute (cf. para 12 ci-dessous)</p>	<p>en Danse d'Interprétation règle 1.5.3</p> <ul style="list-style-type: none"> • acrobaties et équilibres sur les mains • saut de plus d'une révolution • se coucher sur la glace (sauf au début du programme) 	- 2,0 par élément	<p>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</p>
8	<p>Élément non permis dans une Séquence de Pas en Danse Libre ou en Danse d'Interprétation Les sauts de plus d'un demi-tour, Pirouettes de Danse ou Solo, arrêts, rétrogressions et boucles ne sont pas autorisés dans les Séquences de Pas.</p>		Voir grille des GOE	<p>Juge NB: Si pirouette en trop, le panel technique appliquera aussi un extra élément</p>
9	<p>Éléments en excès (éléments non conformes au programme bien équilibré) : par élément</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pirouette Solo (ou Pirouette Solo Combinée) en excès – ex : sPir+ExEI • Pirouette Solo Combinée au lieu de Pirouette Solo requise – ex : sPirCo+ExEI 		- 1,0 Élément reçoit +ExEI (sans valeur)	<p>Spécialiste Technique identifie l'Élément Contrôleur Technique déduit</p>
10	<p>Chute durant le programme (Danse Imposée, Danse Libre, Danse d'Interprétation Solo) (***) Catégories jusqu'à Novice – par chute Catégories Junior et Sénior – par chute</p>		- 0,5 - 1,0	<p>Spécialiste Technique identifie Contrôleur Technique confirme ou corrige et déduit</p>
11	<p>Démarrage tardif (Cf règle 3.5.7. 1.) – Plus de 30 secondes pour se placer après l'appel du speaker</p>		- 1,0	Juge Arbitre
12	<p>Restrictions de Chorégraphie – Danse Libre (règle 1.4.1)</p> <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 : aucun arrêt pour les Solos Lames à Benjamins, 2 arrêts maximum pour les Minimes • 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 	<p>Danse d'Interprétation - règle 1.5.1 b)</p> <ul style="list-style-type: none"> • poser les mains sur la glace avec excès • poser les genoux sur la glace avec excès • arrêts avec excès (plus de 3) 	- 1,0 par programme	<p>Juges (yc JA) à la majorité – pas de déduction si 50 : 50</p>

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

Précisions sur la musique de Danse Libre :

- 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 OU à la fin du programme
 - La musique peut être sans battement rythmique audible jusqu'à 10 secondes pendant le programme
 - La musique, y compris la musique classique, doit être coupée / arrangée, réorchestrée de manière à créer un programme de danse intéressant, coloré et divertissant avec différentes variations de caractère et une construction originale.
- La musique doit être adaptée à la qualité de patinage du solo/couple et à ses capacités techniques.

Précisions sur les incidents inattendus :

- > incident inhérent au patineur ou à son équipement (blessure, lacets...) : déduction
- > incident extérieur au patineur (glace, arrêt de la musique, éclairage...) : pas de déduction
- > incident à l'échauffement et le patineur passe 1er : 3 min sans déduction
- > incident entre l'entrée sur la glace et l'appel du speaker : 3 min. accordées avec déduction
- > incident entre l'appel du speaker et la pose de départ : 3 min. accordées avec déduction

Précisions sur les chutes :

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.

G. FOCUS SUR LE ROLE DU JUGE ARBITRE

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) chronométreur(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.

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 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.**

Déductions

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