



CSN
DANSE
SUR GLACE

COMMISSION DES REGLEMENTS

COMMISSION NATIONALE DES OFFICIELS D'ARBITRAGE

HANDBOOK








JUGE ARBITRE

Catégories SOLOS – COUPLES NON ISU – COUPLES ISU

DANSE SUR GLACE

Saison 2021-2022

SOMMAIRE

 LES DEVOIRS DE L'OFFICIEL D'ARBITRE	Page 1
1 GENERALITES	
2 DEVOIRS DE L'OFFICIEL D'ARBITRAGE	
 LES DEVOIRS DU JUGE ARBITRE	Page 4
1 ROLE DU JUGE ARBITRE D'UNE COMPETITION	
2 HABILITATIONS DES JUGES ARBITRES	
 ROLE DU JUGE ARBITRE AVANT LA COMPETITION	Page 6
1 ROLE ADMINISTRATIF	
 ROLES DU JUGE ARBITRE DURANT UNE COMPETITION	Page 7
1 ROLE DE REFERENT	
2 ROLE ADMINISTRATIF	
3 ROLE TECHNIQUE	
 LE ROLE TECHNIQUE DU JUGE ARBITRE	Page 8
1 LE TIRAGE AU SORT	
2 L'ECHAUFFEMENT EN COMPETITION	
3 LE TEMPS D'APPEL	
4 LA DUREE DES PROGRAMMES ET DEDUCTIONS	
5 LE TEMPO DES MUSIQUES ET DEDUCTIONS	
6 LA DUREE DES PORTES	
7 GESTION DES INCIDENTS	
• LES COSTUMES	
• LES INTERRUPTIONS	
8 RESTRICTION ELEMENTS CHOREGRAPHIQUES	
 FICHE CHRONOMETREUR	Page 21
 ANNEXES	

LES DEVOIRS DE L'OFFICIEL D'ARBITRAGE

(RI/OA – 1.5.)

1. GENERALITES

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

2. DEVOIRS DE L'OFFICIEL D'ARBITRAGE

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

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

DEVOIRS ET FONCTIONS SPECIFIQUES DU JUGE ARBITRE

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

- S'assurer que le comité d'organisation a procédé à l'examen des licences et vérifié l'identité et la nationalité des patineurs,
- Conduire les tirages au sort pour déterminer l'ordre de passage si besoin,
- Diriger le jury : il doit s'assurer que les juges n'apportent pas à leur place des notes concernant des scores précédemment accordés ou des moyens de communication électronique, ne communiquent pas entre eux, n'indiquent pas d'erreur par une action ou un son, ni ne regardent les notes de leurs voisins,
- Agir comme porte-parole des officiels en cas de besoin,
- Animer la réunion initiale des juges ainsi qu'une courte réunion avec les juges avant chaque segment,
- Vérifier la conformité des périodes d'échauffement,
- Prendre les mesures nécessaires relatives à un départ retardé ou à un nouveau départ conformément aux règles en vigueur et donne les instructions à la personne en charge de la musique d'arrêter ou redémarrer la musique d'un concurrent,
- Décider si la qualité de la glace permet le bon déroulement de l'événement,
- Modifier la forme et la taille de la surface de la glace si des circonstances l'y obligent,
- Accepter, en accord avec le comité d'organisation ou un club affilié, que l'événement se tienne sur une autre patinoire,
- Donner les instructions nécessaires au(x) 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.

2. HABILITATIONS DES JUGES-ARBITRES

JUGE ARBITRE	Régionaux	Nationaux	Championnats	Fédéraux	Internationaux ISU
Compétitions internationales, ISU en France	NON AUTORISE	NON AUTORISE	NON AUTORISE	NON AUTORISE	AUTORISE
Compétitions internationales non ISU en France	NON AUTORISE	NON AUTORISE	NON AUTORISE	EXCEPTIONNEL SUR INVITATION CFOA	AUTORISE
Championnats Elites Championnats Juniors Masters	NON AUTORISE	NON AUTORISE	NON AUTORISE	AUTORISE	AUTORISE
Autres Championnats de France et Championnats Etrangers	NON AUTORISE	NON AUTORISE	AUTORISE	AUTORISE	AUTORISE
Tournois de France Compétitions Nationales Coupe de France Coupe Interrégionale solos et couples	EXCEPTIONNEL SUR INVITATION CNOA	AUTORISE	AUTORISE	AUTORISE	AUTORISE
Médailles de Libre Médailles de Glisse Tests Nationaux	EXCEPTIONNEL SUR INVITATION CNOA	AUTORISE	AUTORISE	AUTORISE	AUTORISE
Compétitions (inter) régionales Championnats de Ligue	AUTORISE	AUTORISE	AUTORISE	AUTORISE	AUTORISE
Sessions de Médailles (Initiation / Club / Sport pour tous / Adultes)	AUTORISE	AUTORISE	AUTORISE	AUTORISE	AUTORISE

ROLE DU JUGE-ARBITRE AVANT LA COMPETITION

ROLE ADMINISTRATIF

- Réception du Panel désigné par la CNOA ou la CROA,
- Envoi d'un mail de confirmation de présence au panel,
- Réception des horaires de la compétition,
- Préparation du panel de la compétition selon les directives de la **Communication CSNDG n°268** (roulement panel Juges, Panel Technique et DVRO) via ZEBULON, en prenant en compte les règles suivantes :
 - Le temps d'activité arbitrale ne peut excéder 8 heures par jour et pas plus de 5 heures en continu par juge,
 - Une pause de 60 mn est obligatoire après 5 heures ininterrompues de jugement,
 - Prévoir une réunion initiale avant la compétition,
 - Prévoir une table ronde à l'issue de la compétition **en présentiel ou par visio dans les 72h**.
- Envoi du roulement au DVRO afin qu'il puisse préparer la compétition informatiquement,
- Relation avec le Comité d'Organisation afin de préparer conjointement la compétition d'un point de vue logistique :
 - Arrivée / Départ des Officiels d'Arbitrage,
 - Hébergement, Repas, Salle des OA.
- Préparation des Feuilles d'Indemnisation des OA (fichier ZEBULON),
- Editer le récapitulatif d'indemnisation pour le Comité d'Organisation (fichier ZEBULON),

ROLE DU JUGE-ARBITRE PENDANT LA COMPETITION

1. ROLE DE REFERENT

➤ Responsable de la bonne tenue de la compétition :

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

2. ROLE ADMINISTRATIF

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

3. ROLE TECHNIQUE

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

LE ROLE TECHNIQUE DU JUGE ARBITRE

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

- **Méthode Electronique** (Coupe d'Automne, TDF, Coupe Interrégionale Solos, Tournois interrégionaux, Compétitions Adultes)

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

Publication sur le site de la CSNDG.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- **Compétition comportant 2 Danses Imposées**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

➤ **Echauffement collectif**

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

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

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

➤ **Durée d'échauffement**

- **Danses Imposées : 3 minutes**

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

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

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

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

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

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

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

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

➤ **Compétiteurs ex-æquo**

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

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

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

3. LE TEMPS D'APPEL DES PATINEURS ET DEDUCTIONS

➤ **Règle**

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

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

➤ **Dédution**

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

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

	Si temps > 30 Secondes	Si temps > 60 secondes
DEDUCTION Démarrage tardif	-1.0 - 0.5 pour les couples novices	Disqualifié

4. LA DUREE DES PROGRAMMES ET DEDUCTIONS

➤ **Règles Danses Imposées**

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

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

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

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

▪ **Nombre de séquences requises en compétition :**

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

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

▪ **Début des Danses Imposées**

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

Si un concurrent ou un couple commence une Danse Imposée dos au jury, la 1ère section / séquence, le Juge Arbitre arrête le ou les patineurs et le ou les fait recommencer du bon côté sans déduction.

▪ **Fin des Danses Imposées**

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

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

Déduction

POSE FINALE TARDIVE > 20 Sec	DEDUCTION
Par tranche de 5 secs supplémentaires	- 1.0 - 0.5 pour les couples novices

➤ **Règles RHYTHM DANCE**

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

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

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

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

Déduction

POSE FINALE TARDIVE	DEDUCTION
Par tranche de 5 sec en + ou en -	- 1.0 - 0.5 pour les couples novices

➤ **Règles DANSE LIBRE / DANSE D'INTERPRETATION**

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

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

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

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

Déduction

POSE FINALE TARDIVE	DEDUCTION
Par tranche de 5 sec en + ou en -	- 1.0 - 0.5 pour les couples novices

5. LE TEMPO DES MUSIQUES ET DEDUCTIONS

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

Tableau synthétique des Danses Imposées

Juge Arbitre - Danses imposées - TEMPO & LEVELS							
	+ ou - 2 bpm						
	+ ou - 3 bpm (valse)		Number of required steps				
	required BPM	Sections	100 %	75 %	50 %	25 %	10 %
DANSE MINEURE	100		18	14	9	5	2
CANASTA TANGO	108		14	11	7	4	2
DANSE MAJEURE	100	section 1 - 1 à 19	19	15	10	5	2
		section 2 - 20 à 38	19	15	10	5	2
TEN FOX	100		19	15	10	5	2
VALSE WILLOW	135		22	17	11	6	3
TANGO FIESTA	108		16	12	8	4	2
SWING DANCE	100 (98-104)		30	23	15	7	3
VALSE HOLLANDAISE	138		16	12	8	4	2
CHA CHA	100		16	12	8	4	2
HICKORY HOEDOWN	104		16	12	8	4	2
RHYTHM BLUES	88		16	12	8	4	2
PAS DE QUATORZE	112		14	11	7	4	2
FOXTROT	100		14	11	7	4	2
ROCKER FOXTROT	104		14	11	7	4	2
TEA TIME FOXTROT	108	section 1 - 1 à 31	31	24	16	8	4
		section 2- 32 à 54	23	18	12	6	3
VALSE EUROPEENNE	135		18	14	9	5	2
VALSE AMERICAINE	198		16	12	8	4	2
VALSE WESTMINSTER	162	section 1 - 1 à 12	12	9	6	3	2
		section 2- 13 à 22	10	8	5	3	1
VALSE VIENNOISE	156		24	18	12	6	3
VALSE AUTRICHIENNE	180	section 1 - 1 à 16	16	12	8	4	2
		section 2 - 17 à 36	20	15	10	5	2
VALSE STARLIGHT	174	section 1 - 1 à 17	17	13	9	5	2
		section 2 - 18 à 32	15	11	8	4	2
VALSE RAVENSBURGER	198	section 1 - 1 à 19	19	15	10	5	2
		section 2 - 20 à 41	22	17	11	6	3
VALSE D'OR	186	section 1 - 1 à 22	22	17	11	6	3
		section 2 - 23 à 47	25	19	13	7	3
KILIAN	116		14	11	7	4	2
YANKEE POLKA	120	section 1 - 1 à 25	25	19	13	7	3
		section 2 - 26 à 52	27	21	14	7	3
QUICKSTEP	112		18	14	9	5	2
FINNSTEP	104	section 1 - 1 à 33	33	25	17	9	4
		section 2 - 34 à 70	37	28	19	10	4
PASO DOBLE	112		28	21	14	7	3
RHUMBA	176		16	12	8	4	2
CHA CHA CONGELADO	116		38	29	19	10	4
SILVER SAMBA	108	section 1 - 1 à 27	27	21	14	7	3
		section 2 - 28 à 49	22	17	11	6	3
TANGO	108		22	17	11	6	3
TANGO ARGENTIN	96	section 1 - 1 à 18	18	14	9	5	2
		section 2 - 19 à 31	13	10	7	4	2
TANGO ROMANTICA	112	section 1 - 1 à 27	27	21	14	7	3
		section 2 - 28 à 49	22	17	11	6	3
BLUES	88		17	13	9	5	2
MIDNIGHT BLUES	88	section 1 - 1 à 13	13	10	7	4	2
		section 2 - 14 à 26	13	10	7	4	2

Déduction

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

6. LA DUREE DES PORTES

3 catégories de portés

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

Déduction

NON RESPECT DUREE PORTES	DEDUCTION
Porté Court + de 7 sec	- 1.0 / violation - 0.5 pour les couples novices
Porté Choré + de 10 sec	
Porté Combiné + de 12 sec	

HOW SHOULD THE REFEREE CHECK THE DURATION OF A LIFT?

DEDUCTIONS

❖ Lifts exceeding permitted duration

How should the Referee check the duration of Lifts?


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

Lifts exceeding permitted duration - 1.0 point deduction per lift.

DEDUCTIONS

Lifts exceeding permitted duration

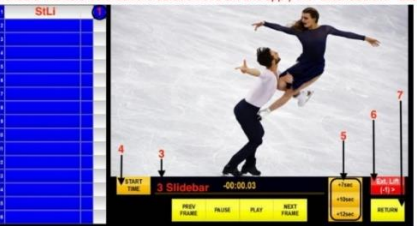
How should the Referee check the duration of a Lift and apply the "Extended Lift" deduction



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

DEDUCTIONS

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



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

7. GERE LES INCIDENTS

➤ COSTUMES

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

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

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

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

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

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

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

• Danse d'Interprétation Solo

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

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

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

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

Les accessoires ne peuvent pas être jetés pendant le programme.

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

Déduction

DEDUCTION PARTIE DU COSTUME OU DECORATION QUI TOMBE SUR LA GLACE

- 1.0 par programme
- - 0.5 pour les couples novices

DEDUCTION COSTUME

- 1.0 par programme
- - 0.5 pour les couples novices

➤ **INTERRUPTIONS**

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

Déduction

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

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

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

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

- ✓ **Si un Compétiteur se blesse pendant le programme ou si un incident inattendu survient menaçant sa sécurité ou son équipement (comme des problèmes de santé, des saignements de nez, des lacets défaits, des accrocs au costume ou aux patins) qui l'empêche de patiner, le Compétiteur/s doit s'arrêter.**
S'il ne s'arrête pas, il sera rappelé à l'ordre par un signal acoustique du Juge Arbitre.
Le Compétiteur/s pourra reprendre immédiatement depuis le point d'interruption si les circonstances qui ont causées l'arrêt peuvent être rectifiées sans délai.
 - **Dans les 40 secondes**, si le Compétiteur/s peut remédier sans délai à l'incident inattendu et reprendre son programme sans en référer au Juge Arbitre, **celui-ci appliquera une déduction pour interruption dépendant de sa durée.**
Le chronométrage de l'interruption commencera immédiatement dès l'arrêt du programme ou sur ordre intimé par le Juge Arbitre, forcément plus tôt.

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

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

 - Si le Compétiteur n'en avise pas le Juge Arbitre dans un laps de temps de 40 secondes ou ne reprend pas son programme dans la période additionnelle de 3 minutes, il/ils sera/ont considéré/s comme disqualifié/s.

 - Une fois l'incident résolu, le compétiteur/s doit reprendre à partir du point d'interruption ou, si l'interruption s'est produite à l'entrée ou pendant un élément, au point immédiatement suivant cet élément qui sera appelé par le Panel Technique.

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

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

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

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

- ✓ **Une seule reprise de programme sera autorisée** au regard d'incidents qui peuvent survenir à un Compétiteur ou son équipement.
Si un deuxième arrêt se produit suite à un incident inattendu survenant au Compétiteur ou à son équipement, **le Compétiteur/s sera disqualifié.**

- ✓ **Si le Compétiteur/s est dans l'impossibilité de terminer sa prestation, aucune note ne sera attribuée et le Compétiteur sera disqualifié.**

Déduction

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

8. RESTRICTIONS ELEMENTS CHOREGRAPHIQUES

Restrictions Mouvements/Eléments Chorégraphiques en Rhythm Dance (Règle ISU 709, paragraphe 3)

Les éléments et mouvements suivants ne sont pas permis sauf exception publiée dans une Communication ISU, traduite et diffusée par la CSNDG :

- Portés Illégaux,
- Sauts (ou sauts lancés) de plus d'une révolution ou sauts d'une révolution exécutés en même temps par les deux partenaires,
- se coucher sur la glace.

Pour la saison 2021-2022

- Rester sur place plus de 10 secondes après le démarrage ou à la fin du programme,
- Nombre d'arrêt autorisé : 2 arrêts max de 5 secondes ou 1 arrêt de 10 secondes durant le programme,
- Une pirouette ou pirouette chorégraphique sans déplacement sera considérée comme un arrêt,
- Toucher la glace avec la ou les main(s) est interdit sauf pendant a séquence de pas Style B.

Restrictions Mouvements/Eléments Chorégraphiques en Danse Libre (Règle ISU 710, paragraphe 3)

Les éléments et mouvements suivants ne sont pas permis sauf précision contraire publiée dans une Communication ISU, traduite et diffusée par la CSNDG :

- Distance excessive entre les partenaires (2 longueurs de bras sauf Série de Pas Chorégraphique),
- Durée de séparation entre les partenaires durant le programme, supérieur à 5 Secondes, supérieur à 10 secondes en début ou fin de programme,
- Rester sur place plus de 10 secondes après le démarrage du 1^{er} mouvement en début de programme,
- Poser la main sur la glace durant le programme (sauf pour le Mouvement Glissé Chorégraphique et la Séquence de Pas Chorégraphique),

- Nombre d'arrêt : pas de restriction en Couple, arrêts interdits pour les solos Lames à Benjamin, 2 arrêts maximum pour les Solos Minimés,
- Durée des arrêts : Pas plus de 5 secondes par arrêt.

Restrictions Mouvements/Eléments Chorégraphiques en Danse d'Interprétation Solo

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

- Poser les mains en excès,
- Poser les genoux en excès,
- Arrêts en excès (plus de 3)

Déduction :

CATEGORIE	DEDUCTION CHOREGRAPHIQUE
SOLOS ET COUPLES JUNIORS / SENIORS	-1.0 point
SOLOS JUSQU' A SOLOS CADETS / COUPLES NOVICES	- 0.5 point



CFOA
COMMISSION FÉDÉRALE
OFFICIELS ARBITRAGE

FICHE CHRONOMETREUR - CFOA

✚ **ROLE DU CHRONOMETREUR**

✚ **ÉQUIPEMENTS**

✚ **ÉLÉMENTS A CHRONOMETRER ET PROCESSUS :**

- **PERIODES D'ECHAUFFEMENT**
- **APPEL POUR COMMENCER LE PROGRAMME**
- **PROGRAMME (CF. DURÉES DES PROGRAMMES EN ANNEXES)**
- **INTERRUPTIONS/ERRANCES**
- **DANSE SUR GLACE**
 - * **PORTÉS**
 - * **ARRÊTS ET SÉPARATIONS**

✚ **CONDUITE ATTENDUE DES CHRONOMETREURS**

ANNEXE A - SINGLE SKATING / DURÉES DES PROGRAMMES

ANNEXE B - PAIR SKATING / DURÉES DES PROGRAMMES

ANNEXE C - ICE DANCE / DURÉES DES PROGRAMMES

ANNEXE D - SYNCHRONIZED SKATING / DURÉES DES PROGRAMMES

Rôle du chronométrateur

Les chronométrateurs assistent les arbitres dans le chronométrage de la durée de plusieurs éléments différents (temps de programmes, interruptions, portés etc.) pendant une compétition. Ils sont assis aux côtés de l'arbitre.

Équipements

- Chronomètres – 2 sont recommandés (généralement fournis par l'organisateur)
- Ordre de départ (fourni par le comptable)
- Stylo
- Danse sur glace : feuilles de contenus de programmes (fournie par le comptable)

Éléments à chronométrer et processus

PERIODES D'ECHAUFFEMENT

Confirmer le temps d'échauffement avec l'arbitre (cf. temps ci-dessous).

Pendant l'échauffement, montrer ce qu'indique votre chronomètre lorsque l'arbitre vous le demande.

Single and Pair Skating (Rule 514 et Communication No. 2396)

• Seniors/Juniors	Short Program	6 minutes
	Free Skating	6 minutes
• Advance Novice	Short Program	4 minutes
	Free Skating	5 minutes
• Intermediate Novice	Free Skating	5 minutes
• Basic Novice	Free Skating	4 minutes

Ice Dance (Rule 514)

• Pattern Dance(s)	3 minutes,
• Rhythm Dance, Free Dance (Junior/Senior)	5 minutes
• Free Dance (All Novice categories)	3 minutes

Synchronized Skating (Rule 964)

• Seniors/Juniors	Short Program	1 minute
	Free Skating	1 minute
• All Novice categories		1 minute

APPEL POUR COMMENCER LE PROGRAMME

À compter de la fin de l'annonce du nom du patineur ou de l'équipe, chronométrer la durée jusqu'à ce que le ou les patineurs se trouvent en position de départ.

- **Temps autorisé :**

- * **30 secondes maximum**, au-delà, prévenir l'arbitre qui appliquera les pénalités prévues par la réglementation en vigueur.

Montrer ce qu'indique votre chronomètre lorsque l'arbitre vous le demande et remettre à zéro le chronomètre aussi rapidement que possible.

PROGRAMME (CF. DURÉES DES PROGRAMMES EN ANNEXES)

Confirmer avec l'arbitre la durée du programme et si on autorise +/- 10 secondes à la durée maximale.

Commencer à chronométrer dès que le patineur se met à bouger ou à patiner et jusqu'à ce que le patineur arrête de bouger à la fin du programme.

Après la performance, montrer ce qu'indique le chronomètre lorsque l'arbitre le demande et noter la durée sur l'ordre de départ à côté du nom du patineur ou de l'équipe.

IMPORTANT POUR TOUTES LES DISCIPLINES !

Si la durée du FREE SKATING/FREE DANCE est inférieure de 30 secondes (ou plus) par rapport au temps réglementaire, aucune note ne sera attribuée.

INTERRUPTIONS/ERRANCES

Si le patineur ou l'équipe cesse de patiner, poursuivre le chronométrage sur le chronomètre principal (l'arbitre indiquera quand le stopper). Actionner le second chronomètre pour chronométrer le temps d'interruption ou d'errance.

Inscrire le moment auquel le patineur s'est arrêté.

Si l'arbitre demande l'arrêt de la musique, cesser le chronométrage et inscrire le moment auquel la musique s'est arrêtée.

Ne pas remettre le chronomètre à zéro à moins que l'arbitre ne donne d'autres instructions.

Lancer un chronométrage après chaque salut d'un athlète ou d'une équipe jusqu'à l'appel du nom du prochain patineur ou de la prochaine équipe.

Signaler toute interruption supérieure à 10 minutes (en cas de problème technique, informatique, médical etc.).

DANSE SUR GLACE : PORTÉS

Commencer le chronométrage lorsque les lames du partenaire porté quittent la glace, jusqu'à ce que la première lame de cette personne retouche la glace.

Noter le temps de chaque porté.

Comparer les temps avec l'arbitre à la fin du programme.

Temps autorisés :

- Porté court : 7 secondes maximum (Rule 704-16)
- Porté combiné : 12 secondes maximum (Rule 704-16)
- Porté chorégraphique* : minimum 3 secondes et 10 secondes maximum*

* Communication No. 2371

DANSE SUR GLACE : ARRÊTS ET SÉPARATIONS

Arrêts Rhythm Dance (Rule 709)

Au début et /ou fin de programme : maximum 10 secondes

A l'intérieur du programme : 2 arrêts de 5 secondes maximum
OU
1 arrêt de 10 secondes maximum

Séparations Rhythm Dance (Rule 709)

Au début et/ou fin de programme : maximum 10 secondes

Arrêts Free Dance (Rule 710)

Au début et/ou fin de programme : maximum 10 secondes

A l'intérieur du programme : 5 secondes maximum (illimité)

Séparations Free Dance (Rule 710)

Au début et/ou fin de programme : maximum 10 secondes

A l'intérieur du programme : 5 secondes maximum (illimité)

Conduite attendue des chronométreurs

- a. Se trouver sur le stand des juges 10 minutes avant l'heure de chaque échauffement.
- b. Éteindre les téléphones portables ou les mettre en mode avion sur le stand des juges.
- c. Ne pas parler à l'arbitre ou à tout autre membre du jury durant les performances.
- d. Porter une tenue digne et sobre, de couleur foncée.

ANNEXE A - SINGLE SKATING / DURÉES DES PROGRAMMES

Senior Women	Short Program : Free Skating :	2:40 min, +/-10 sec. 4:00 min, +/-10 sec.	(Rule 502) (Rule 502)
Senior Men	Short Program : Free Skating :	2:40 min, +/-10 sec. 4:00 min, +/-10 sec.	(Rule 502) (Rule 502)
Junior Women	Short Program : Free Skating :	2:40 min, +/-10 sec. 3:30 min, +/-10 sec.	(Rule 502) (Rule 502)
Junior Men	Short Program : Free Skating :	2:40 min, +/-10 sec. 3:30 min, +/-10 sec.	(Rule 502) (Rule 502)
Advanced Novice	Short Program : Free Skating :	2:20 min, +/-10 sec. 3:00 min, +/-10 sec.	(Communication No. 2396) (Communication No. 2396)
Intermediate Novice	Free Skating :	3:00 min, +/-10 sec.	(Communication No. 2396)
Basic Novice	Free Skating :	2:30 min, +/-10 sec.	(Communication No. 2396)

ANNEXE B – PAIR SKATING / DURÉES DES PROGRAMMES

Senior Pairs	Short Program : Free Skating :	2:40 min, +/-10 sec. 4:00 min, +/-10 sec.	(Rule 502) (Rule 502)
Junior Pairs	Short Program : Free Skating :	2:40 min, +/-10 sec. 3:30 min, +/-10 sec.	(Rule 502) (Rule 502)
Advanced Novice	Short Program : Free Skating :	2:20 min, +/-10 sec. 3:30 min, +/-10 sec.	(Communication No.2396) (Communication No.2396)
Basic Novice	Free Skating :	3:00 min, +/-10 sec.	(Communication No.2396)

ANNEXE C – ICE DANCE / DURÉES DES PROGRAMMES

Senior Dance	Rhythm Dance :	2:50 min, +/-10 sec.	(Rule 502)
	Free Dance:	4:00 min, +/-10 sec.	(Rule 502)
Junior Dance	Rhythm Dance :	2:50 min, +/-10 sec.	(Rule 502)
	Free Dance:	3:30 min, +/-10 sec.	(Rule 502)
Advanced Novice	Free Dance :	3:00 min, +/-10 sec.	(Communication No. 2374)
Intermediate Novice	Free Dance :	2:30 min, +/-10 sec.	(Communication No. 2374)
Basic Novice	Free Dance :	2:00 min, +/-10 sec.	(Communication No. 2374)

ANNEXE D – SYNCHRONIZED SKATING / DURÉES DES PROGRAMMES

Senior Team :	Short Program :	2:50 min maximum	(Rule 952)
	Free Skating :	4:00 min, +/-10 sec. .	(Rule 952)
Junior Team :	Short Program :	2:50 min, maximum	(Rule 952)
	Free Skating :	3:30 min, +/-10 sec. .	(Rule 952)
Advanced Novice	Free Skating:	3:00 min, +/-10 sec.	(Communication No. 2238)
Basic Novice	Free Skating :	3:00 min, +/-10 sec.	(Communication No. 2238)

ANNEXES

**COUPLES ISU JUNIORS SENIORS
RHYTHM DANCE - SPECIFICATIONS ET RESTRICTIONS 2021-2022**

	Specifications/Restrictions	Violations
Duration	Senior/Junior : 2 minutes 50 seconds +/- 10 seconds	Program time : Referee deduction - 1.0 up to every 5 seconds lacking or in excess
Music	<ul style="list-style-type: none"> - Music for Rhythm Dance may be vocal and must be suitable for Ice Dance as a sport discipline. - The music must be selected in accordance with the designated rhythm(s) and/or theme(s), and with the specified tempo when applicable. - Only dance music with an audible rhythmic beat may be used. The music may be without an audible rhythmic beat for up to ten (10) seconds at the beginning of the program." 	Music Requirements: Referee + Judges deduction - 2.0 per program - incorrect rhythm, lack of audible beat. Referee deduction -1.0 per program – violation of tempo specification
Pattern	<ul style="list-style-type: none"> - For season 2021/22 the pattern must proceed in a generally constant direction and must cross the Long Axis of the ice surface once at each end of the rink within no more than 30 meters (Short Axis) of the barrier. - Loops are permitted provided they do not cross the long axis In addition : * the couple may cross the Long Axis at the entry and/or exit to the Style B Step Sequence and at the entry to Pattern Dance Element. * Crossing the Long Axis while performing Steps # 7-8 for Lady and Man in the SPDE Midnight Blues is not considered as a Pattern Violation 	Choreography restrictions : (Pattern/ Stops/ Separations/Touching ice with hands) Referee + Judges deduction - 1.0 per program
Stops	<ul style="list-style-type: none"> - After clock started, couple must not remain in one place for more than 10 seconds at the beginning and/or end of the program. - During program : 2 full stops of up to 5 seconds or 1 full stop of up to 10 seconds permitted - A Dance Spin or Choreographic spinning movement that does not travel will be considered as a Stop 	
Separations	<ul style="list-style-type: none"> - Partners must not separate except to change Hold or to perform Required Elements requiring a separation. - Distance allowed is maximum 2 arms lengths during such separations - Change of hold and Turns as transitional elements must not exceed the duration of one measure of music. - Separations at the beginning and/or end of the program may be up to 10 seconds in duration without restrictions on the distance of the separation 	
Touching ice with hands	Touching the ice with the hand(s) is not permitted except during the Step Sequence Style B.	
Costume and prop	<ul style="list-style-type: none"> - Must be modest, dignified, not give the effect of excessive nudity and appropriate for athletic competition – not garish or theatrical in design. - Clothing however may reflect the character of the chosen music. - Man must wear full length trousers - Lady is permitted to wear trousers - Accessories and props are not permitted 	Costume and prop: Referee + Judges deduction -1.0 per program

HANDBOOK JUGE ARBITRE – 2021 /2022

COUPLES ISU JUNIORS SENIORS FREE DANCE - SPECIFICATIONS ET RESTRICTIONS 2021-2022

	Specifications/Restrictions	Violations
Duration	Senior : 4 minutes +/- 10 seconds Junior : 3 ½ minutes +/- 10 seconds	Program time ; Referee deduction -1.0 up to every 5 seconds lacking or in excess
Music	<ul style="list-style-type: none"> - Music including classical music must be cut/edited, orchestrated or arranged in a way that it creates an interesting, colorful, entertaining dance program with different dance moods or a building effect - Music must have at least one obvious change of tempo/rhythm and expression. This change may be gradual or immediate, but in either case it must be obvious. - Music must be suitable for the Couple's skating skills and technical ability. - Music for Free Dance may be vocal and must be suitable for Ice Dance as a sport discipline. - Music must have an audible rhythmic beat and melody, or audible rhythmic beat alone, but not melody alone, and may be vocal. - Music may be without audible rhythmic beat for up to 10 seconds at beginning or end of program - Music may be without audible rhythmic beat for up to 10 seconds during the program 	Music Requirements: Referee + Judges deduction -2.0 per program
Stops	<ul style="list-style-type: none"> - After clock started, couple must not remain on one place for more than 10 seconds - During program : unlimited full stops with a maximum of 5 seconds in duration are permitted 	
Separations	<ul style="list-style-type: none"> - Number of separations to execute transitional footwork or moves is not restricted; - Distance allowed is maximum 2 arms length during separations (except during Choreographic Character Step Sequence); - Duration of each separation (excluding Required Elements) is a maximum of 5 seconds ; - Separations at beginning and/or end of program are permitted for up to 10 seconds, no restrictions on distance of separation. 	Choreography restrictions : (Stops/ Separations/Touching ice with hands) Referee + Judges deduction 1.0 per program
Touching ice with hands	Touching the ice with the hand(s) is not allowed except during the Choreographic Sliding Movement and the Choreographic Character Step Sequence.	
Costume and prop	<ul style="list-style-type: none"> - Must be modest, dignified, not give the effect of excessive nudity and appropriate for athletic competition – not garish or theatrical in design. Clothing however may reflect the character of the chosen music - Man must wear full length trousers - <u>Lady is permitted to wear trousers</u> - Accessories and props are not permitted 	Costume and prop: Referee + Judges deduction -1.0 per program

HANDBOOK JUGE ARBITRE – 2021 /2022

FREE DANCE NOVICES RESTRICTIONS ET SPECIFICATIONS 2021-2022

Category	BASIC NOVICE	INTERMEDIATE NOVICE	ADVANCED NOVICE
Levels	Called to maximum Level 1	Called to maximum Level 2	Called to maximum Level 3
Lifts		Maximum 1 Short Lifts - Maximum 7 seconds each Choice of Straight line, Curve, Stationary or Rotational lift	Maximum 1 Short Lifts - Maximum 7 seconds each Choice of Straight line, Curve, Stationary or Rotational lift
Dance Spins	1	1	1
Step Sequences			1 Style B Circular or serpentine, midline or diagonal Performed in Hold
Synchronized Twizzles (FD Variation)	1	1	1
	- At least two twizzles for each partner with a minimum of 2 and up to 4 steps between 1 st and 2 nd twizzles (each push and/or transfer of weight while on two feet between twizzles is considered as a step) - Partners must be in contact at some point between the 1 st and 2 nd twizzle - Set of Synchronized Twizzles is evaluated as one unit by adding the Base Values of the Lady Set of Twizzles and Man Set of Twizzles and then applying the GOE.		
Choreographic Elements	Two (2) Choreographic Elements: One (1) of which must be a Choreographic Character Step Sequence And One (1) additional chose from : Choreographic Lift Choreographic Spinning Movement Choreographic Twizzling Movement Choreographic Sliding Movement		Two (2) Different Choreographic Elements chosen from: Choreographic Lift Choreographic Spinning Movement Choreographic Twizzling Movement Choreographic Sliding Movement Choreographic Character Step Sequence

NOTE SPECIFICATIONS TO STEP SEQUENCE STYLE B, FREE DANCE 2021/22 :

Retrogression - one (1) permitted – must not exceed two measures of music

Not permitted : Stops, Loops, Hand in hand hold with fully extended arm, Separations of more than 2 arms length and/or exceeding 5 seconds

The pattern of the Step Sequence (Style B) must maintain the integrity or basic shape of the chosen pattern.

NOTE CHOREOGRAPHIC CHARACTER STEP SEQUENCE

For Basic Novice and Intermediate Novice (FD) if a Choreographic Character Step Sequence is not performed within the first two Choreographic Elements, the second performed Choreographic Element is identified but shall not be confirmed (No Value). The Choreographic Character Step Sequence performed as a subsequent Choreographic Element shall not be identified

HANDBOOK JUGE ARBITRE – 2021 /2022

ProgramComponents – Single Skating, Pair Skating, Ice Dance

SKATING SKILLS		TRANSITIONS		PERFORMANCE		COMPOSITION		INTERPRETATION	
Defined by overall cleanness and sureness, edge control and flow over the ice surface demonstrated by a command of the skating vocabulary (edges, turns, steps, etc.), the clarity of technique and the use of effortless power to accelerate and vary speed.		The varied and purposeful use of intricate footwork, positions, movements and holds that link all elements.		Involvement of the Skater/Pair/Couple physically, emotionally and intellectually as they deliver the intent of the music and composition.		An intentionally developed and/or original arrangement of all types of movements according to the principles of musical phrase, space, pattern, and structure.		The personal, creative, and genuine translation of the rhythm, character and content of music to movement on ice.	
Use of deep edges, steps and turns		Continuity of movements from one element to another		Physical, emotional, intellectual involvement		Purpose (Idea, concept, vision, mood)		Movement and steps in time to the music (Timing)	
Balance, rhythmic knee action and precision of foot placement		Variety (including variety of holds in Ice Dance)		Projection		Pattern/Ice coverage		Expression of the music's character/feeling and rhythm, when clearly identifiable	
Flow and glide		Difficulty		Carriage & Clarity of movement		Multidimensional use of space and design of movements		Use of finesse to reflect the details and nuances of the music	
Varied use of power, speed and acceleration		Quality		Variety and contrast of movements and energy		Phrase and form (movements & parts of the program to match the musical phrasing)		Relationship between the skaters and reflecting the character and rhythm of the music (Pairs, Ice Dance)	
Use of multi directional skating				Individuality/Personality		Originality of the composition		Skating primarily to the rhythmic beat for Rhythm Dance and keeping a good balance between skating to the beat and melody in the Free Dance (Ice Dance)	
Use of one foot skating				Unison and "oneness" (Pairs, Ice Dance)					
				Spatial awareness between partners (Pairs, Ice Dance)					
Category	Mark Range	Definition	NEW - If there is a/are...	Impact for Ice Dance		Impact for Singles & Pairs			
Platinum	10.00	Outstanding	Serious Error	9.75 Max score SS, TR, CO, PE, IN		9.75 Max score SS, TR, CO		9.50 Max score PE, IN	
Diamond	9.00 – 9.75	Excellent	Serious Errors	8.75 Max score SS, TR, CO, PE, IN		9.25 Max score SS, TR, CO		8.75 Max score PE, IN	
Gold	8.00 – 8.75 7.00 – 7.75	Very Good Good							
Green	6.00 – 6.75 5.00 – 5.75	Above Average Average							
Orange	4.00 – 4.75 3.00 – 3.75	Fair Weak							
Red	2.00 – 2.75 1.00 – 1.75 0.25 – 0.75	Poor Very Poor Extremely Poor							

*Note: A "Fall" is considered as a Serious Error

FICHES SYNTHETIQUES
POUR LE JA
PAR CATEGORIES
SAISON 2021-2022

COUPLES NOVICES BASIC

> PATTERN DANCE

- échauffement 3 min / 6 couples dont 30 sec sans musique *Rule 514*
- **Foxtrot : 100 bpm**, 4 seq (1'05''88-1'08''57) **50 % 7 pas / 75 % 11 pas / 100 % 14 pas**
- **Valse Hollandaise : 135 bpm**, 3 seq (1'04''-1'05''45) **50 % 8 pas / 75 % 12 pas / 100 % 16 pas**
- **Rythm Blues : 88 bpm**, 3 seq (1'04''-1'06''98) **50 % 8 pas / 75 % 12 pas / 100 % 16 pas**
- déduction tempo : 0,5 point *Rule 707 §6*
- déduction musique (rythme) : 1 point à la majorité *Rule 707 §6*
- déduction costume : 0,5 point à la majorité *Rule 501 §1*
- déduction costume failure : 0,5 point *Rule 501 §1*
- déduction late start (30 à 60 sec) : 0,5 point *Rule 350 §2*
- very late start (plus de 60 sec) : disqualifié *Rule 350 §2*
- fin tardive (plus de 20 sec) : 1 point par 5 sec *Rule 707 §6*
- interruption : 11-20 sec 0,5 ; 21-30 sec 1,0 ; 31-40 sec 1,5 *Rule 515 §4a*
- déduction des 3 min : 2,5 points *Rule 515 §4b*
- chutes : 0,5 point *Rule 503*
- 3 composantes (skating skills, performance, timing) , facteur 0,7

> FREE DANCE

- échauffement 3 min / 5 couples *Rule 514*
- durée **2 min 30**
- restriction de choré : stop 10 sec en début de programme + stops de 5 sec max ailleurs, séparation 2 longueurs de bras max 5 sec (4 longueurs dans ChSt sans lim de temps) sans limite 10 sec au début ou à la fin, toucher la glace avec la main interdit (excepté ChSl ChSt) *Rule 710 §1*
- restriction musique : sans battement 10 sec début et/ou fin et 10 sec pendant, changement de rythme/tempo et expression obligatoire *Rule 710 §1c*
- déduction choré : 1 point à la majorité *Rule 353 §1n*
- déduction musique : 1 point à la majorité *Rule 353 §1n*
- déduction costume : 0,5 point à la majorité *Rule 501 §1*
- déduction costume failure : 0,5 point *Rule 501 §1*
- déduction late start (30 à 60 sec) : 0,5 point *Rule 350 §2*
- very late start (plus de 60 sec) : disqualifié *Rule 350 §2*
- fin tardive (plus de 20 sec) : 1 point par 5 sec *Rule 707 §6*
- interruption : 11-20 sec 0,5 ; 21-30 sec 1,0 ; 31-40 sec 1,5 *Rule 515 §4a*
- durée programme : 1,0 point par tranche de 5 sec *Rule 515 §4b*
- déduction des 3 min : 2,5 points *Rule 515 §4b*
- 3 composantes (skating skills, performance, interprétation), facteur 1,0

COUPLES NOVICES INTERMEDIATE

➤ PATTERN DANCE

- échauffement 3 min / 6 couples dont 30 sec sans musique **Rule 514**
- **Foxtrot : 100 bpm**, 4 séq (1'05''88-1'08''57) **50 % 7 pas / 75 % 11 pas / 100 % 14 pas**
- **Valse Européenne : 135 bpm**, 2 séq (46''9-49''1) **50 % 9 pas / 75 % 14 pas / 100 % 18 pas**
- **Kilian : 116 bpm**, 4 séq (48''81-50''53) **50 % 7 pas / 75 % 11 pas / 100 % 14 pas**
- **Valse Sarlight : 174 bpm**, 2 séq (1'09''14-1'11''56) **Sect 1(1-17) 50 % 9 pas / 75 % 13 pas / 100% 17 pas**
 Sect 2 (18-32) 50 % 8 pas / 75 % 11 pas / 100 % 15 pas
- déduction tempo : 0,5 point **Rule 707 §6**
- déduction musique (rythme) : 1 point à la majorité **Rule 707 §6**
- déduction costume : 0,5 point à la majorité **Rule 501 §1**
- déduction costume failure : 0,5 point **Rule 501 §1**
- déduction late start (30 à 60 sec) : 0,5 point **Rule 350 §2**
- very late start (plus de 60 sec) : disqualifié **Rule 350 §2**
- fin tardive (plus de 20 sec) : 1 point par 5 sec **Rule 707 §6**
- interruption : 11-20 sec 0,5 ; 21-30 sec 1,0 ; 31-40 sec 1,5 **Rule 515 §4a**
- déduction des 3 min : 2,5 points **Rule 515 §4b**
- chutes : 0,5 point **Rule 503**
- 3 composantes (skating skills, performance, timing), facteur 0,7

➤ FREE DANCE

- échauffement 3 min / 5 couples **Rule 514**
- durée **2 min 30**
- restriction de choré : stop 10 sec en début de programme + stops de 5 sec max ailleurs, séparation 2 longueurs de bras max 5 sec (4 longueurs dans ChSt sans lim de temps) sans limite 10 sec au début ou à la fin, toucher la glace avec la main interdit (excepté ChSl ChSt) **Rule 710 §1**
- restriction musique : sans battement 10 sec début et/ou fin et 10 sec pendant, changement de rythme/tempo et expression obligatoire **Rule 710 §1c**
- déduction choré : 1 point à la majorité **Rule 353 §1n**
- déduction musique : 1 point à la majorité **Rule 353 §1n**
- déduction costume : 0,5 point à la majorité **Rule 501 §1**
- déduction costume failure : 0,5 point **Rule 501 §1**
- déduction late start (30 à 60 sec) : 0,5 point **Rule 350 §2**
- very late start (plus de 60 sec) : disqualifié **Rule 350 §2**
- fin tardive (plus de 20 sec) : 1 point par 5 sec **Rule 707 §6**
- interruption : 11-20 sec 0,5 ; 21-30 sec 1,0 ; 31-40 sec 1,5 **Rule 515 §4a**
- durée programme : 1,0 point par tranche de 5 sec **Rule 515 §4b**
- déduction des 3 min : 2,5 points **Rule 515 §4b**
- extended lift (7 sec short/10 sec ChLi) : 0,5 point **Rule 704 §16 – 353 §1n**
- 3 composantes (skating skills, performance, interprétation), facteur 1,0

COUPLES NOVICES ADVANCED

> PATTERN DANCE

- échauffement 3 min 6 couples dont 30 sec sans musique *Rule 514*
- **Valse Westminster** : **162 bpm**, 2 seq (56’’72-58’’86) Sect 1 (1-12) 50 % 6 pas / 75 % 9 pas / 100 % 12 pas
Sect 2 (12-22) 50 % 5 pas / 75 % 8 pas / 100 % 10 pas
- **Blues** : **88 bpm**, 3 seq (1’12’’-1’15’’35) 50 % 9 pas / 75% 13 pas / 100 % 17 pas
- déduction tempo : 0,5 point *Rule 707 §6*
- déduction musique (rythme) : 1 point à la majorité *Rule 707 §6*
- déduction costume : 0,5 point à la majorité *Rule 501 §1*
- déduction costume failure : 0,5 point *Rule 501 §1*
- déduction late start (30 à 60 sec) : 0,5 point *Rule 350 §2*
- very late start (plus de 60 sec) : disqualifié *Rule 350 §2*
- fin tardive (plus de 20 sec) : 1 point par 5 sec *Rule 707 §6*
- interruption : 11-20 sec 0,5 ; 21-30 sec 1,0 ; 31-40 sec 1,5 *Rule 515 §4a*
- déduction des 3 min : 2,5 points *Rule 515 §4b*
- chutes : 0,5 point *Rule 503*
- 4 composantes (skating skills, performance, interprétation, timing), facteur 0,7

> FREE DANCE

- échauffement 3 min / 5 couples *Rule 514*
- durée **2 min 30**
- restriction de choré : stop 10 sec en début de programme + stops de 5 sec max ailleurs, séparation 2 longueurs de bras max 5 sec (4 longueurs dans ChSt sans lim de temps) sans limite 10 sec au début ou à la fin, toucher la glace avec la main interdit (excepté ChSl ChSt) *Rule 710 §1*
- restriction musique : sans battement 10 sec début et/ou fin et 10 sec pendant, changement de rythme/tempo et expression obligatoire *Rule 710 §1c*
- déduction choré : 1 point à la majorité *Rule 353 §1n*
- déduction musique : 1 point à la majorité *Rule 353 §1n*
- déduction costume : 0,5 point à la majorité *Rule 501 §1*
- déduction costume failure : 0,5 point *Rule 501 §1*
- déduction late start (30 à 60 sec) : 0,5 point *Rule 350 §2*
- very late start (plus de 60 sec) : disqualifié *Rule 350 §2*
- fin tardive (plus de 20 sec) : 1 point par 5 sec *Rule 707 §6*
- interruption : 11-20 sec 0,5 ; 21-30 sec 1,0 ; 31-40 sec 1,5 *Rule 515 §4a*
- durée programme : 1,0 point par tranche de 5 sec *Rule 515 §4b*
- déduction des 3 min : 2,5 points *Rule 515 §4b*
- extended lift (7 sec short/10 sec ChLi) : 0,5 point *Rule 704 §16 – 353 §1n*
- 4 composantes (skating skills, transition, performance, interprétation), facteur 1,0

COUPLES JUNIORS

➤ RHYTHM DANCE

- échauffement 5 min / 5 couples
- durée **2min 50**
- restriction de choré : direction générale constante, stop 10 sec en début et/ou fin de programme + 2 de 5 sec ou 1 de 10 sec pendant (incluant spin), pas de séparation sauf max une mesure pour chgt de hold ou pendant les stops ou 10 sec en début et/ou fin, toucher la glace avec la main interdit sauf sur la StSq **Rule 709 §1**
- restriction musique : sans battement 10 sec début, Street Dance. StSq rythme différent de PDE **Rule 709 §1**
- **Blues** : Tout rythme **86-90** bpm donc 2 seq = 24,0 – 25,2 sec 50 % 9 pas / 75% 13 pas / 100 % 17 pas
- déduction tempo : 1 point **Rule 707 §6**
- déduction choré : 2 points à la majorité **Rule 353 §1n**
- déduction musique : 2 points à la majorité **Rule 353 §1n**
- déduction costume : 1 point à la majorité **Rule 501 §1**
- déduction costume failure : 1 point **Rule 501 §1**
- déduction late start (30 à 60 sec) : 1 point **Rule 350 §2**
- very late start (plus de 60 sec) : disqualifié **Rule 350 §2**
- interruption : 11-20 sec 1 ; 21-30 sec 2 ; 31-40 sec 3 **Rule 515 §4a**
- durée programme : 1,0 point par tranche de 5 sec **Rule 515 §4b**
- déduction des 3 min : 5 points **Rule 515 §4b**
- extended lift (7 sec short/10 sec ChLi) : 1 point **Rule 704 §16 – 353 §1n**
- 5 composantes, facteur 0,8

➤ FREE DANCE

- échauffement 5 min / 5 couples
- durée **3 min 30**
- restriction de choré : stop 10 sec en début de programme + stops de 5 sec max ailleurs, séparation 2 longueurs de bras max 5 sec (4 longueurs dans ChSt sans lim de temps), toucher la glace avec la main interdit (excepté ChSl ChSt), **Rule 710 §1**
- restriction musique : sans battement 10 sec début et/ou fin et 10 sec pendant, changement de rythme/tempo et expression obligatoire **Rule 710 §1c**
- déduction choré : 2 points à la majorité **Rule 353 §1n**
- déduction musique : 2 points à la majorité **Rule 353 §1n**
- déduction costume : 1 point à la majorité **Rule 501 §1**
- déduction costume failure : 1 point **Rule 501 §1**
- déduction late start (30 à 60 sec) : 1 point **Rule 350 §2**
- very late start (plus de 60 sec) : disqualifié **Rule 350 §2**
- interruption : 11-20 sec 1 ; 21-30 sec 2 ; 31-40 sec 3 **Rule 515 §4a**
- durée programme : 1,0 point par tranche de 5 sec **Rule 515 §4b**
- déduction des 3 min : 5 points **Rule 515 §4b**
- extended lift (7 sec short/10 sec ChLi/12 sec combo) : 1 point **Rule 704 §16 – 353 §1n**
- 5 composantes, facteur 1,2

COUPLES SENIORS

> RHYTHM DANCE

- échauffement 5 min / 5 couples
- durée **2min 50**
- restriction de choré : direction générale constante, stop 10 sec en début et/ou fin de programme + 2 de 5 sec ou 1 de 10 sec pendant (incluant spin), pas de séparation sauf max une mesure pour chgt de hold ou peandant les stops ou 10 sec en début et/ou fin, toucher la glace avec la main interdit sauf sur la StSq **Rule 709 §1**
- restriction musique : sans battement 10 sec début, Street Dance. StSq rythme différent de PDE. **Rule 709 §1**
- **Midnight Blues** steps 5-14 : Tout rythme **86-96** bpm donc 1 seq = 20,0 – 22,33 sec
- déduction tempo : 1 point **Rule 707 §6**
- déduction choré : 2 points à la majorité **Rule 353 §1n**
- déduction musique : 2 points à la majorité **Rule 353 §1n**
- déduction costume : 1 point à la majorité **Rule 501 §1**
- déduction costume failure : 1 point **Rule 501 §1**
- déduction late start (30 à 60 sec) : 1 point **Rule 350 §2**
- very late start (plus de 60 sec) : disqualifié **Rule 350 §2**
- interruption : 11-20 sec 1 ; 21-30 sec 2 ; 31-40 sec 3 **Rule 515 §4a**
- durée programme : 1,0 point par tranche de 5 sec **Rule 515 §4b**
- déduction des 3 min : 5 points **Rule 515 §4b**
- extended lift (7 sec short/10 sec ChLi) : 1 point **Rule 704 §16 – 353 §1n**
- 5 composantes, facteur 0,8

> FREE DANCE

- échauffement 5 min / 5 couples
- durée **4 min**
- restriction de choré : stop 10 sec en début de programme + stops de 5 sec max ailleurs, séparation 2 longueurs de bras max 5 sec (4 longueurs dans ChSt sans lim de temps), toucher la glace avec la main interdit (excepté ChSI ChSt) **Rule 710 §1**
- restriction musique : sans battement 10 sec début et/ou fin et 10 sec pendant, changement de rythme/tempo et expression obligatoire **Rule 710 §1c**
- déduction choré : 2 points à la majorité **Rule 353 §1n**
- déduction musique : 2 points à la majorité **Rule 353 §1n**
- déduction costume : 1 point à la majorité **Rule 501 §1**
- déduction costume failure : 1 point **Rule 501 §1**
- déduction late start (30 à 60 sec) : 1 point **Rule 350 §2**
- very late start (plus de 60 sec) : disqualifié **Rule 350 §2**
- interruption : 11-20 sec 1 ; 21-30 sec 2 ; 31-40 sec 3 **Rule 515 §4a**
- durée programme : 1,0 point par tranche de 5 sec **Rule 515 §4b**
- déduction des 3 min : 5 points **Rule 515 §4b**
- extended lift (7 sec short/10 sec ChLi/12 sec combo) : 1 point **Rule 704 §16 – 353 §1n**
- 5 composantes, facteur 1,2

SOLO LAME

➤ IMPOSEES

- échauffement **3 min dont 30 sec sans musique** *RIDG 3.5.6.2* avec **10 solos** *RIDG 3.5.6.3*
- **Danse Mineure : 100 bpm**, 3 séq (1'03''5 - 1'06''1) **50 % 9 pas 75 % 14 pas 100 % 18 pas**
- déduction tempo : 1 point *RIDG 3.5.4 et 1.2.3.3*
- déduction costume : 1 point à la majorité *RIDG 1.1.3 et 1.2.3.3*
- déduction costume failure : 1 point *RIDG 1.1.3 et 1.2.3.3*
- déduction late start (30 à 60 sec) : 1 point *RIDG 3.5.7.1*
- very late start (plus de 60 sec) : disqualifié *RIDG 3.5.7.1*
- fin tardive (plus de 20 sec) : 1 point par 5 sec *RIDG 1.2.1.7*
- déduction des 3 min : 2,5 points *RIDG 1.2.3.3*
- chutes : 0,5 point *RIDG 1.1.10 et 1.2.3.3*
- musique non fournie : 0,5 point *RIDG 1.2.3.3*
- 2 composantes (Qualité de patinage et mesure), facteur 0,7

➤ LIBRES

- échauffement **3 min** *RIDG 3.5.6.2* avec **8 solos** *RIDG 3.5.6.3*
- durée **50 sec**
- restriction de choré : pas d'arrêt sauf 10 sec en début de programme, pas de toucher de glace
- restriction musique : sans battement 10 sec début ou fin et 10 sec ailleurs
- déduction musique : 2 points à la majorité *RIDG 1.4.4.3*
- déduction choré : 1 point à la majorité *RIDG 1.4.4.3*
- déduction costume : 1 point à la majorité *RIDG 1.1.3 et 1.4.4.3*
- déduction costume failure : 1 point *RIDG 1.1.3 et 1.4.4.3*
- déduction late start (30 à 60 sec) : 1 point *RIDG 3.5.7.1*
- very late start (plus de 60 sec) : disqualifié *RIDG 3.5.7.1*
- interruption : 11-20 sec 0,5 ; 21-30 sec 1,0 ; 31-40 sec 1,5 *RIDG 1.4.4.3*
- durée programme : 1,0 point par tranche de 5 sec *RIDG 1.4.4.3*
- déduction des 3 min : 2,5 points *RIDG 1.4.4.3*
- 2 composantes (Qualité de patinage et Performance), facteur 1,0

SOLO PRELIMINAIRE

➤ IMPOSEES

- échauffement **3 min dont 30 sec sans musique** *RIDG 3.5.6.2* avec **10 solos** *RIDG 3.5.6.3*
- **Canasta Tango : 108 bpm**, 3 séq, **50 % 7 pas 75 % 11 pas 100 % 14 pas**
- déduction tempo : 1 point *RIDG 3.5.4 et 1.2.3.3*
- déduction costume : 1 point à la majorité *RIDG 1.1.3 et 1.2.3.3*
- déduction costume failure : 1 point *RIDG 1.1.3 et 1.2.3.3*
- déduction late start (30 à 60 sec) : 1 point *RIDG 3.5.7.1*
- very late start (plus de 60 sec) : disqualifié *RIDG 3.5.7.1*
- fin tardive (plus de 20 sec) : 1 point par 5 sec *RIDG 1.2.1.7*
- déduction des 3 min : 2,5 points *RIDG 1.2.3.3*
- chutes : 0,5 point *RIDG 1.1.10 et 1.2.3.3*
- musique non fournie : 0,5 point *RIDG 1.2.3.3*
- 3 composantes (qualité de patinage, mesure, performance), facteur 0,7

➤ LIBRES

- échauffement **3 min** *RIDG 3.5.6.2* avec **8 solos** *RIDG 3.5.6.3*
- durée **1 min 00**
- restriction de choré : pas d'arrêt sauf 10 sec en début de programme, pas de toucher de glace
- restriction musique : sans battement 10 sec début ou fin et 10 sec ailleurs
- déduction musique : 2 points à la majorité *RIDG 1.4.4.3*
- déduction choré : 1 point à la majorité *RIDG 1.4.4.3*
- déduction costume : 1 point à la majorité *RIDG 1.1.3 et 1.4.4.3*
- déduction costume failure : 1 point *RIDG 1.1.3 et 1.4.4.3*
- déduction late start (30 à 60 sec) : 1 point *RIDG 3.5.7.1*
- very late start (plus de 60 sec) : disqualifié *RIDG 3.5.7.1*
- interruption : 11-20 sec 0,5 ; 21-30 sec 1,0 ; 31-40 sec 1,5 *RIDG 1.4.4.3*
- durée programme : 1,0 point par tranche de 5 sec *RIDG 1.4.4.3*
- déduction des 3 min : 2,5 points *RIDG 1.4.4.3*
- 3 composantes (qualité de patinage, performance et interprétation), facteur 1,0

SOLO PREPARATOIRE

➤ IMPOSEES

- échauffement **3 min dont 30 sec sans musique** *RIDG 3.5.6.2* avec **10 solos** *RIDG 3.5.6.3*
- **Swing Dance** : **100 bpm (98-104)**, 2 séq, **50 % 15 pas 75 % 23 pas 100 % 30 pas**
- déduction tempo : 1 point *RIDG 3.5.4 et 1.2.3.3*
- déduction costume : 1 point à la majorité *RIDG 1.1.3 et 1.2.3.3*
- déduction costume failure : 1 point *RIDG 1.1.3 et 1.2.3.3*
- déduction late start (30 à 60 sec) : 1 point *RIDG 3.5.7.1*
- very late start (plus de 60 sec) : disqualifié *RIDG 3.5.7.1*
- fin tardive (plus de 20 sec) : 1 point par 5 sec *RIDG 1.2.1.7*
- déduction des 3 min : 2,5 points *RIDG 1.2.3.3*
- chutes : 0,5 point *RIDG 1.1.10 et 1.2.3.3*
- musique non fournie : 0,5 point *RIDG 1.2.3.3*
- 3 composantes (qualité de patinage, mesure, performance), facteur 0,7

➤ LIBRES

- échauffement **3 min** *RIDG 3.5.6.2* avec **8 solos** *RIDG 3.5.6.3*
- durée **1 min 00**
- restriction de choré : pas d'arrêt sauf 10 sec en début de programme, pas de toucher de glace
- restriction musique : sans battement 10 sec début ou fin et 10 sec ailleurs
- déduction musique : 2 points à la majorité *RIDG 1.4.4.3*
- déduction choré : 1 point à la majorité *RIDG 1.4.4.3*
- déduction costume : 1 point à la majorité *RIDG 1.1.3 et 1.4.4.3*
- déduction costume failure : 1 point *RIDG 1.1.3 et 1.4.4.3*
- déduction late start (30 à 60 sec) : 1 point *RIDG 3.5.7.1*
- very late start (plus de 60 sec) : disqualifié *RIDG 3.5.7.1*
- interruption : 11-20 sec 0,5 ; 21-30 sec 1,0 ; 31-40 sec 1,5 *RIDG 1.4.4.3*
- durée programme : 1,0 point par tranche de 5 sec *RIDG 1.4.4.3*
- déduction des 3 min : 2,5 points *RIDG 1.4.4.3*
- 3 composantes (qualité de patinage, performance et interprétation), facteur 1,0

SOLO POUSSIN

➤ IMPOSEES

- échauffement **3 min dont 30 sec sans musique** *RIDG 3.5.6.2* avec **10 solos** *RIDG 3.5.6.3*
- **Canasta Tango : 108 bpm**, 3 séq, **50 % 7 pas 75 % 11 pas 100 % 14 pas**
- déduction tempo : 1 point *RIDG 3.5.4 et 1.2.3.3*
- déduction costume : 1 point à la majorité *RIDG 1.1.3 et 1.2.3.3*
- déduction costume failure : 1 point *RIDG 1.1.3 et 1.2.3.3*
- déduction late start (30 à 60 sec) : 1 point *RIDG 3.5.7.1*
- very late start (plus de 60 sec) : disqualifié *RIDG 3.5.7.1*
- fin tardive (plus de 20 sec) : 1 point par 5 sec *RIDG 1.2.1.7*
- déduction des 3 min : 2,5 points *RIDG 1.2.3.3*
- chutes : 0,5 point *RIDG 1.1.10 et 1.2.3.3*
- musique non fournie : 0,5 point *RIDG 1.2.3.3*
- 3 composantes (qualité de patinage, mesure, performance), facteur 0,7

➤ LIBRES

- échauffement **3 min** *RIDG 3.5.6.2* avec **8 solos** *RIDG 3.5.6.3*
- durée **1min 00**
- restriction de choré : pas d'arrêt sauf 10 sec en début de programme, pas de toucher de glace
- restriction musique : sans battement 10 sec début ou fin et 10 sec ailleurs
- déduction musique : 2 points à la majorité *RIDG 1.4.4.3*
- déduction choré : 1 point à la majorité *RIDG 1.4.4.3*
- déduction costume : 1 point à la majorité *RIDG 1.1.3 et 1.4.4.3*
- déduction costume failure : 1 point *RIDG 1.1.3 et 1.4.4.3*
- déduction late start (30 à 60 sec) : 1 point *RIDG 3.5.7.1*
- very late start (plus de 60 sec) : disqualifié *RIDG 3.5.7.1*
- interruption : 11-20 sec 0,5 ; 21-30 sec 1,0 ; 31-40 sec 1,5 *RIDG 1.4.4.3*
- durée programme : 1,0 point par tranche de 5 sec *RIDG 1.4.4.3*
- déduction des 3 min : 2,5 points *RIDG 1.4.4.3*
- 3 composantes (qualité de patinage, performance et interprétation), facteur 1,0

SOLO AVENIR ET PREPARATOIRE PLUS

➤ IMPOSEES

- échauffement **3 min dont 30 sec sans musique** *RIDG 3.5.6.2* avec **10 solos** *RIDG 3.5.6.3*
- **Swing Dance** : **100 bpm (98-104)**, 2 séq, **50 % 15 pas 75 % 23 pas 100 % 30 pas**
- déduction tempo : 1 point *RIDG 3.5.4 et 1.2.3.3*
- déduction costume : 1 point à la majorité *RIDG 1.1.3 et 1.2.3.3*
- déduction costume failure : 1 point *RIDG 1.1.3 et 1.2.3.3*
- déduction late start (30 à 60 sec) : 1 point *RIDG 3.5.7.1*
- very late start (plus de 60 sec) : disqualifié *RIDG 3.5.7.1*
- fin tardive (plus de 20 sec) : 1 point par 5 sec *RIDG 1.2.1.7*
- déduction des 3 min : 2,5 points *RIDG 1.2.3.3*
- chutes : 0,5 point *RIDG 1.1.10 et 1.2.3.3*
- musique non fournie : 0,5 point *RIDG 1.2.3.3*
- 3 composantes (qualité de patinage, mesure, performance), facteur 0,7

➤ LIBRES

- échauffement **3 min** *RIDG 3.5.6.2* avec **8 solos** *RIDG 3.5.6.3*
- durée **1min 00**
- restriction de choré : pas d'arrêt sauf 10 sec en début de programme, pas de toucher de glace
- restriction musique : sans battement 10 sec début ou fin et 10 sec ailleurs
- déduction musique : 2 points à la majorité *RIDG 1.4.4.3*
- déduction choré : 1 point à la majorité *RIDG 1.4.4.3*
- déduction costume : 1 point à la majorité *RIDG 1.1.3 et 1.4.4.3*
- déduction costume failure : 1 point *RIDG 1.1.3 et 1.4.4.3*
- déduction late start (30 à 60 sec) : 1 point *RIDG 3.5.7.1*
- very late start (plus de 60 sec) : disqualifié *RIDG 3.5.7.1*
- interruption : 11-20 sec 0,5 ; 21-30 sec 1,0 ; 31-40 sec 1,5 *RIDG 1.4.4.3*
- durée programme : 1,0 point par tranche de 5 sec *RIDG 1.4.4.3*
- déduction des 3 min : 2,5 points *RIDG 1.4.4.3*
- 3 composantes (qualité de patinage, performance et interprétation), facteur 1,0

SOLO BENJAMIN

> IMPOSEES

- échauffement **3 min dont 30 sec sans musique** *RIDG 3.5.6.2* avec **10 solos** *RIDG 3.5.6.3*
- **Ten Fox : 100 bpm**, 3 seq (56’’4 – 58’’8), **50 % 10 pas** **75 % 15 pas** **100 % 19 pas**
- **Valse Willow : 135 bpm**, 2 seq, (46’’9 - 49’’1), **50 % 11 pas** **75 % 17 pas** **100 % 22 pas**
- **Tango Fiesta : 108 bpm**, 3 seq (52’’3-54’’3), **50 % 8 pas** **75 % 12 pas** **100 % 16 pas**
- déduction tempo : 1 **point** *RIDG 3.5.4 et 1.2.3.3*
- déduction costume : 1 point à la majorité *RIDG 1.1.3 et 1.2.3.3*
- déduction costume failure : 1 point *RIDG 1.1.3 et 1.2.3.3*
- déduction late start (30 à 60 sec) : 1 point *RIDG 3.5.7.1*
- very late start (plus de 60 sec) : disqualifié *RIDG 3.5.7.1*
- fin tardive (plus de 20 sec) : 1 point par 5 sec *RIDG 1.2.1.7*
- déduction des 3 min : 2,5 points *RIDG 1.2.3.3*
- chutes : 0,5 point *RIDG 1.1.10 et 1.2.3.3*
- musique non fournie : 0,5 point *RIDG 1.2.3.3*
- 3 composantes (qualité de patinage, mesure, performance), facteur 0,7

> LIBRES

- échauffement **3 min** *RIDG 3.5.6.2* avec **8 solos** *RIDG 3.5.6.3*
- durée **1min 30**
- restriction de choré : pas d’arrêt sauf 10 sec en début de programme, pas de toucher de glace
- restriction musique : sans battement 10 sec début ou fin et 10 sec ailleurs
- déduction musique : 2 points à la majorité *RIDG 1.4.4.3*
- déduction choré : 1 point à la majorité *RIDG 1.4.4.3*
- déduction costume : 1 point à la majorité *RIDG 1.1.3 et 1.4.4.3*
- déduction costume failure : 1 point *RIDG 1.1.3 et 1.4.4.3*
- déduction late start (30 à 60 sec) : 1 point *RIDG 3.5.7.1*
- very late start (plus de 60 sec) : disqualifié *RIDG 3.5.7.1*
- interruption : 11-20 sec 0,5 ; 21-30 sec 1,0 ; 31-40 sec 1,5 *RIDG 1.4.4.3*
- durée programme : 1,0 point par tranche de 5 sec *RIDG 1.4.4.3*
- déduction des 3 min : 2,5 points *RIDG 1.4.4.3*
- 3 composantes (qualité de patinage, performance et interprétation), facteur 1,0

SOLO MINIME

> IMPOSEES

- échauffement **3 min dont 30 sec sans musique** *RIDG 3.5.6.2* avec **10 solos** *RIDG 3.5.6.3*
- **Foxtrot : 100 bpm**, 4 seq (65’’88-68’’57), **50 % 7 pas 75 % 11 pas 100 % 14 pas**
- **Valse Européenne : 135 bpm**, 2 seq (46’’9-49’’1), **50 % 9 pas 75 % 14 pas 100 % 18 pas**
- **Pas de 14 : 112 bpm**, 4 seq (42’’1-43’’6), **50 % 7 pas 75 % 11 pas 100 % 14 pas**
- déduction tempo : 1 point *RIDG 3.5.4 et 1.2.3.3*
- déduction costume : 1 point à la majorité *RIDG 1.1.3 et 1.2.3.3*
- déduction costume failure : 1 point *RIDG 1.1.3 et 1.2.3.3*
- déduction late start (30 à 60 sec) : 1 point *RIDG 3.5.7.1*
- very late start (plus de 60 sec) : disqualifié *RIDG 3.5.7.1*
- fin tardive (plus de 20 sec) : 1 point par 5 sec *RIDG 1.2.1.7*
- déduction des 3 min : 2,5 points *RIDG 1.2.3.3*
- chutes : 0,5 point *RIDG 1.1.10 et 1.2.3.3*
- musique non fournie : 0,5 point *RIDG 1.2.3.3*
- 3 composantes (qualité de patinage, mesure, performance), facteur 0,7

> LIBRES

- échauffement **3 min** *RIDG 3.5.6.2* avec **8 solos** *RIDG 3.5.6.3*
- durée **1min 45**
- restriction de choré : 2 arrêts de 5 sec max et 10 sec en début de programme, pas de toucher de glace
- restriction musique : sans battement 10 sec début ou fin et 10 sec ailleurs
- déduction musique : 2 points à la majorité *RIDG 1.4.4.3*
- déduction choré : 1 point à la majorité *RIDG 1.4.4.3*
- déduction costume : 1 point à la majorité *RIDG 1.1.3 et 1.4.4.3*
- déduction costume failure : 1 point *RIDG 1.1.3 et 1.4.4.3*
- déduction late start (30 à 60 sec) : 1 point *RIDG 3.5.7.1*
- very late start (plus de 60 sec) : disqualifié *RIDG 3.5.7.1*
- interruption : 11-20 sec 0,5 ; 21-30 sec 1,0 ; 31-40 sec 1,5 *RIDG 1.4.4.3*
- durée programme : 1,0 point par tranche de 5 sec *RIDG 1.4.4.3*
- déduction des 3 min : 2,5 points *RIDG 1.4.4.3*
- 3 composantes (qualité de patinage, performance et interprétation), facteur 1,0

SOLO NOVICE

➤ IMPOSEES

- échauffement 3 min dont 30 sec sans musique *RIDG 3.5.6.2* avec 10 solos *RIDG 3.5.6.3*
- **Rocker Foxtrot : 104 bpm**, 4 seq (1'03''40 - 1'05''88), 50 % 7 pas 75 % 11 pas 100 % 14 pas
- **Valse Américaine : 198 bpm**, 2 seq (57''31 - 59''08), 50 % 8 pas 75 % 12 pas 100 % 16 pas
- **Kilian : 116 bpm**, 4 seq (48''81-50''53), 50 % 7 pas 75 % 11 pas 100 % 14 pas
- **Tango : 108 bpm**, 2 seq (56''73-58''87), 50 % 11 pas 75 % 17 pas 100 % 22 pas

- déduction tempo : 1 point *RIDG 3.5.4 et 1.2.3.3*
- déduction costume : 1 point à la majorité *RIDG 1.1.3 et 1.2.3.3*
- déduction costume failure : 1 point *RIDG 1.1.3 et 1.2.3.3*
- déduction late start (30 à 60 sec) : 1 point *RIDG 3.5.7.1*
- very late start (plus de 60 sec) : disqualifié *RIDG 3.5.7.1*
- fin tardive (plus de 20 sec) : 1 point par 5 sec *RIDG 1.2.1.7*
- déduction des 3 min : 2,5 points *RIDG 1.2.3.3*
- chutes : 0,5 point *RIDG 1.1.10 et 1.2.3.3*
- musique non fournie : 0,5 point *RIDG 1.2.3.3*

- 4 composantes, facteur 0,7

➤ DANSES D'INTERPRETATION

- échauffement 3 min *RIDG 3.5.6.2* avec 8 solos *RIDG 3.5.6.3*
- durée **2min10**
- restriction de choré : arrêts autorisés sans excès, toucher la glace sans excès, poser les genoux sur la glace sans excès
- restriction musique : sans restriction
- déduction choré : 1 point à la majorité *RIDG 1.4.4.3*
- déduction costume : 1 point à la majorité *RIDG 1.1.3 et 1.4.4.3*
- déduction costume failure : 1 point aussi en cas de chute accessoire *RIDG 1.1.3 et 1.4.4.3*
- déduction late start (30 à 60 sec) : 1 point *RIDG 3.5.7.1*
- very late start (plus de 60 sec) : disqualifié *RIDG 3.5.7.1*
- interruption : 11-20 sec 0,5 ; 21-30 sec 1,0 ; 31-40 sec 1,5 *RIDG 1.4.4.3*
- durée programme : 1,0 point par tranche de 5 sec *RIDG 1.4.4.3*
- déduction des 3 min : 2,5 points *RIDG 1.4.4.3*
- 4 composantes (qualité de patinage, transitions, performance et interprétation), facteur 1,0

SOLO JUNIOR

➤ IMPOSEES

- échauffement **3 min dont 30 sec sans musique** *RIDG 3.5.6.2* avec **10 solos** *RIDG 3.5.6.3*
- **Blues** : **88 bpm**, 3 séq (1'12"-1'15"35), **50 % 9 pas** **75 % 13 pas** **100 % 17 pas**
- **Valse Sarlight** : **174 bpm**, Sect 1 (1-17) **50 % 9 pas** **75 % 13 pas** **100 % 17 pas**
- 2 séq (1'09"14-1'11"56) Sect 2 (18-32) **50 % 8 pas** **75 % 12 pas** **100 % 15 pas**
- **Paso** : **112 bpm**, 3 séq (50"53 - 52-36"), **50 % 14 pas** **75 % 21 pas** **100 % 28 pas**

- déduction tempo : 1 point *RIDG 3.5.4 et 1.2.3.3*
 - déduction costume : 1 point à la majorité *RIDG 1.1.3 et 1.2.3.3*
 - déduction costume failure : 1 point *RIDG 1.1.3 et 1.2.3.3*
 - déduction late start (30 à 60 sec) : 1 point *RIDG 3.5.7.1*
 - very late start (plus de 60 sec) : disqualifié *RIDG 3.5.7.1*
 - fin tardive (plus de 20 sec) : 1 point par 5 sec *RIDG 1.2.1.7*
 - déduction des 3 min : 5 points *RIDG 1.2.3.3*
 - chutes : 1 point *RIDG 1.1.10 et 1.2.3.3*
 - musique non fournie : 0,5 point *RIDG 1.2.3.3*
- 4 composantes, facteur 0,7

➤ DANSES D'INTERPRETATION

- échauffement **5 min** *RIDG 3.5.6.2* avec **8 solos** *RIDG 3.5.6.3*
 - durée **2min 30**
 - restriction de choré : arrêts autorisés sans excès, toucher la glace sans excès, poser les genoux sur la glace sans excès
 - restriction musique : sans restriction
- déduction choré : 1 point à la majorité *RIDG 1.4.4.3*
 - déduction costume : 1 point à la majorité *RIDG 1.1.3 et 1.4.4.3*
 - déduction costume failure : 1 point aussi en cas de chute accessoire *RIDG 1.1.3 et 1.4.4.3*
 - déduction late start (30 à 60 sec) : 1 point *RIDG 3.5.7.1*
 - very late start (plus de 60 sec) : disqualifié *RIDG 3.5.7.1*
 - interruption : 11-20 sec 1,0 ; 21-30 sec 2,0 ; 31-40 sec 3 *RIDG 1.4.4.3*
 - durée programme : 1,0 point par tranche de 5 sec *RIDG 1.4.4.3*
 - déduction des 3 min : 5 points *RIDG 1.4.4.3*
- 5 composantes, facteur 1,0

SOLO SENIOR

➤ IMPOSEES

- échauffement **3 min dont 30 sec sans musique** *RIDG 3.5.6.2* avec **10 solos** *RIDG 3.5.6.3*
- **Chacha Congelado** : **116 bpm**, 2 seq (1'05''08 – 1'07''37), 50 % 19 pas 75 % 29 pas 100 % 38 pas
- **Valse Viennoise** : **156 bpm**, 3 seq (1'07''92 – 1'10''59), 50 % 12 pas 75 % 18 pas 100 % 24 pas
- **Tango Argentin** : **96 bpm**, Sect 1(1-18) 50 % 9 pas 75 % 14pas 100 % 18 pas
- 4 seq (1'08''57 – 1'11''49) Sect 2 (19-31) 50 % 7 pas 75 % 10 pas 100 % 13 pas

- déduction tempo : 1 point *RIDG 3.5.4 et 1.2.3.3*
 - déduction costume : 1 point à la majorité *RIDG 1.1.3 et 1.2.3.3*
 - déduction costume failure : 1 point *RIDG 1.1.3 et 1.2.3.3*
 - déduction late start (30 à 60 sec) : 1 point *RIDG 3.5.7.1*
 - very late start (plus de 60 sec) : disqualifié *RIDG 3.5.7.1*
 - fin tardive (plus de 20 sec) : 1 point par 5 sec *RIDG 1.2.1.7*
 - déduction des 3 min : 5 points *RIDG 1.2.3.3*
 - chutes : 1 point *RIDG 1.1.10 et 1.2.3.3*
 - musique non fournie : 0,5 point *RIDG 1.2.3.3*
- 4 composantes, facteur 0,7

➤ DANSES D'INTERPRETATION

- échauffement **5 min** *RIDG 3.5.6.2* avec **8 solos** *RIDG 3.5.6.3*
 - durée **2min 30**
 - restriction de choré : arrêts autorisés sans excès, toucher la glace sans excès, poser les genoux sur la glace sans excès.
 - restriction musique : sans restriction
- déduction choré : 1 point à la majorité *RIDG 1.4.4.3*
 - déduction costume : 1 point à la majorité *RIDG 1.1.3 et 1.4.4.3*
 - déduction costume failure : 1 point aussi en cas de chute accessoire *RIDG 1.1.3 et 1.4.4.3*
 - déduction late start (30 à 60 sec) : 1 point *RIDG 3.5.7.1*
 - very late start (plus de 60 sec) : disqualifié *RIDG 3.5.7.1*
 - interruption : 11-20 sec 1,0 ; 21-30 sec 2,0 ; 31-40 sec 3 *RIDG 1.4.4.3*
 - durée programme : 1,0 point par tranche de 5 sec *RIDG 1.4.4.3*
 - déduction des 3 min : 5 points *RIDG 1.4.4.3*
- 5 composantes, facteur 1,0