



**REGLEMENT TECHNIQUE**  
**2020**

**In-Line**

# IN-LINE

Tous les contenus/règles techniques suivent la réglementation internationale WorldSkate en vigueur.

## 1. Catégories nationales

Années	Division nationale	
<b>2008</b>	DN Espoir F	DN Espoir G
<b>2007</b>		
<b>2006</b>	DN Cadette	DN Cadet
<b>2005</b>		
<b>2004</b>	DN Jeunesse F	DN Jeunesse G
<b>2003</b>	DN Junior F	DN Junior G
<b>2002</b>		
<b>2001 et avant</b>	DN Senior F	DN Senior G

## 2. Epreuves

Compétitions	Catégories		Figures libres		
			Prog. court	Prog. long	
ETAPES DE QUALIFICATION	DN Espoir F	DN Espoir G	-	3'00 (+/- 10s)	
	DN Cadette	DN Cadet	-	3'30 (+/- 10s)	
	DN Jeunesse F	DN Jeunesse G	-	3'30 (+/- 10s)	
	DN Junior F	DN Junior G	-	4'00 (+/- 10s)	4'00 à 4'30
	DN Senior F	DN Senior G	-	4'00 (+/- 10s)	4'00 à 4'30
FINALE DE CHAMPIONNAT DE FRANCE	DN Espoir F	DN Espoir G	-	3'00 (+/- 10s)	
	DN Cadette	DN Cadet	2'20 (+/- 5s)	3'30 (+/- 10s)	
	DN Jeunesse F	DN Jeunesse G	2'20 (+/- 5s)	3'30 (+/- 10s)	
	DN Junior F	DN Junior G	2'40 (+/- 5s)	4'00 (+/- 10s)	4'00 à 4'30
	DN Senior F	DN Senior G	2'40 (+/- 5s)	4'00 (+/- 10s)	4'00 à 4'30

La sélection pour la Finale de Championnat de France passe obligatoirement par la participation à au moins une compétition de qualification.

## 3. Contenu technique

Le score attribué aux patineurs pour chacune des épreuves de figures libres se décompose en deux parties :

- Le contenu technique.
- L'impression artistique.

Le Contenu Technique est la somme des valeurs données à chaque élément technique réalisés par le patineur, majorées ou minorées par les juges en fonction de la qualité d'exécution. La valeur des éléments est consultable dans l'appendice « table des valeurs des éléments techniques ».

Les éléments évalués sont :

- Les sauts.
- Les pirouettes.
- Les séquences de pas. Le schéma d'une séquence de pas peut être diagonale, serpentine, circulaire ou en ligne médiane (autour de l'axe longitudinal de la piste).

## Définitions initiales

- Call : c'est la validation d'un élément par le Spécialiste Technique. Elle peut être complète, partielle, bonifiée ou dévaluée en fonction de la réglementation. L'action de valider un élément porte le nom de 'call'.
- Saut isolé : n'importe quel saut avec une entrée identifiable, une phase aérienne et une réception.
- Combinaison de saut : au moins deux sauts consécutifs où la carre de réception du premier sert de carre d'appel du deuxième. Tout changement de pied rompt la combinaison et deux sauts isolés seront pris en compte. La notion de séquence de sauts disparaît.
- Élément saut : un saut isolé ou une combinaison de sauts.
- Sauts de liaison (no jump) : ce sont les sauts d'un tour au milieu d'une combinaison de sauts ('connecting jumps'). Ils n'ont aucune valeur (excepté pour les catégories Mini et Tots) et sont codifié 'NJ' (no jump). Cependant, le premier et le dernier saut d'une combinaison ne sont pas des sauts de liaison et sont comptabilisés dans le nombre de sauts maximum autorisés, même si leur rotation n'est que d'un tour (ex : 1Lo+1Lo, 2T+NJ+1S).
- Position de pirouette : elle est définie par la carre, le pied et la position du corps.  
Les positions de base sont :
  - Upright (Debout)
  - Sit (Assise)
  - Camel (Arabesque)

D'autres positions de pirouette peuvent être appelées car elles ont une valeur de base définie dans le système :

- Heel (talon)
- Broken (tranche)
- Inverted (renversée)

A chacune d'entre elles à correspond un pied et une carre, qui les définit. Chaque changement de pied, de carre ou de position du corps donnera lieu à une nouvelle position de pirouette. Chaque position de base possède des variations difficiles. Si les deux sont présentées ensemble (position de base + variation), cela donnera 2 positions différentes. Par exemple : Arabesque + Arabesque forward = 2 positions.

- Pirouette isolée : une seule position de pirouette avec une seule carre et sur un seul pied.
- Pirouette combinée : n'importe quelle pirouette comportant au minimum deux positions (avec ou sans changement de pied, de carre ou de position). Par exemple : Arabesque (pied gauche) + Arabesque (pied droit).
- Features : ce sont les caractéristiques ou particularités positives qui vont permettre d'augmenter la valeur de l'élément.

## Généralités

- Les éléments supplémentaires **sont appelés par le panel technique** mais ne reçoivent pas de point et le symbole \* apparaît. Ils ne seront pas considérés comme élément illégal et ne seront pas pénalisés.
- Toute tentative d'élément occupe une case dans le système. Si le nombre maximum de tentatives autorisé pour un élément est atteint, les tentatives suivantes ne recevront pas de point.
- La même combinaison de sauts **et combinaison de pirouettes (position et carre)** ne peut être présentée plus d'une fois. En cas d'infraction, **la 2<sup>ème</sup> combinaison de sauts/pirouettes ne reçoit pas de point et le symbole \* apparaît. Elles ne seront pas considérées comme élément illégal et ne seront pas pénalisées.**
- Le même saut ne peut être présenté plus de 2 fois. Si cela se produit, la valeur du troisième saut ne sera pas ajoutée au contenu technique et un symbole \* apparaît.
- La même position de base ou pirouette avec valeur de base, avec ou sans variation difficile et même pied même carre, ne peut pas être présentée plus de 2 fois (arabesque Hr en position de base et

arabesque Hr avec variation difficile forward, sont comptés comme deux pirouettes). Si cela se produit, la valeur de la troisième pirouette sera pas ajoutée au contenu technique et un symbole \* apparaît.

- Une variation difficile ou une position difficile de pirouette ne sera comptée qu'une fois dans l'ensemble du programme. Par exemple, la position sideway pour une pirouette assise ne sera considérée qu'une seule fois comme position difficile dans l'ensemble du programme. **La deuxième (ou la deuxième tentative) sera ignorée et ne recevra pas la valeur de la variation/position difficile.**
- Chaque saut réalisé en combinaison recevra un pourcentage supplémentaire de sa valeur de base.
- S'agenouiller ou s'allonger sur le sol est autorisé une fois au maximum pour une durée maximale de 5 secondes.
- **Dans la fiche de contenu de programme, il est obligatoire d'écrire à quel temps commence la séquence de pas et de spécifier où le patineur tente d'effectuer un Lutz.**

## Programme court

Si un élément imposé n'est pas tenté, une pénalité est appliquée.

Catégorie	Durée	Contenu PC (Ordre des éléments libre)
Senior Junior	2'40 (+/- 5s)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Axel simple, double ou triple (Saut de Valse non autorisé)</li> <li>• Une combinaison de 2 à 4 sauts en comptant les sauts de liaison</li> <li>• Un saut isolé précédé de petits pas : double ou triple. Il ne doit pas y avoir de pause entre les pas et l'appel (sinon cela affectera le QOE). En cas de présentation d'un saut simple d'1 tour, le panel technique n'attribuera pas de valeur (symbole *). L'Axel n'est pas autorisé.</li> <li>• Une pirouette isolée (position difficile autorisée à condition de ne pas mettre plus de 2 tours pour l'atteindre, sinon la pirouette sera considérée en combinaison)</li> <li>• Une combinaison de pirouettes 2 à 5 positions maximum comprenant obligatoirement une position assise <b>(2 tours minimum par position pour être confirmée)</b></li> <li>• Une séquence de pas <b>maximum 40 secondes</b></li> </ul>
Jeunesse Cadet	2'20 (+/- 5s)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Axel simple</li> <li>• Une combinaison de 2 à 4 sauts en comptant les sauts de liaison</li> <li>• Un saut isolé précédé de petits pas : simple, double ou triple. Il ne doit pas y avoir de pause entre les pas et l'appel (sinon cela affectera le QOE). L'Axel n'est pas autorisé.</li> <li>• Une pirouette isolée (position difficile autorisée à condition de ne pas mettre plus de 2 tours pour l'atteindre, sinon la pirouette sera considérée en combinaison)</li> <li>• Une combinaison de pirouettes 2 à 5 positions maximum comprenant obligatoirement une position assise</li> <li>• Une séquence de pas : Jeunesse : <b>niveau 4 maxi et maximum 40 secondes</b> Cadet : <b>niveau 3 maxi et maximum 30 secondes</b></li> </ul>

## Programme long

En règle générale, tous les éléments sont appelés par le panel technique. Toutefois, si certains doivent être supprimés pour non-respect de la réglementation, le symbole \* sera utilisé et l'élément n'aura pas valeur.

Catégorie	Éléments	Contenu et clarifications
Senior	Sauts	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maximum 8 éléments sauts pour les garçons et 7 pour les filles.</li> <li>• Maximum 3 combinaisons. <b>Seule 1 combinaison peu avoir jusqu'à 5 sauts en comptant les sauts de liaison. Les autres combinaisons, 3 sauts maximum en comptant les sauts de liaison.</b></li> <li>• Saut de type Axel obligatoire.</li> <li>• Axel simple, doubles ou triples sauts peuvent être présentés au</li> </ul>

		<p>maximum 2 fois. Dans ce cas, au moins l'un doit l'être en combinaison. Un saut est considéré identique lorsqu'il a la même appellation, la même entrée et le même nombre de tour (1T et 2T sont considérés différents.</p>
	<b>Pirouettes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Minimum 2 et maximum 3 éléments pirouettes (au moins une de chaque type) : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Une pirouette isolée</li> <li>- Une pirouette combinée (5 positions maximum)</li> </ul> </li> </ul> <p>La même position (position avec valeur de base) sur le même pied et la même carre ne peut être présentée plus de 2 fois.  <b>2 tours minimum par position pour être confirmée en combinaison.</b></p>
	<b>Séquence de pas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maximum 1 séquence de pas</li> <li>• <b>Maximum 40 secondes</b></li> </ul>
	<b>Séquence chorégraphique</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maximum 1 séquence chorégraphique <b>qui occupe toute la piste.</b></li> </ul>
<b>Junior</b>	<b>Sauts</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maximum 8 éléments sauts pour les garçons et 7 pour les filles.</li> <li>• Maximum 3 combinaisons. <b>Seule 1 combinaison peu avoir jusqu'à 5 sauts en comptant les sauts de liaison. Les autres combinaisons, 3 sauts maximum en comptant les sauts de liaison.</b></li> <li>• Saut de type Axel obligatoire.</li> <li>• Axel simple, doubles ou triples sauts peuvent être présentés au maximum 2 fois. Dans ce cas, au moins l'un doit l'être en combinaison. Un saut est considéré identique lorsqu'il a la même appellation, la même entrée et le même nombre de tour (1T et 2T sont considérés différents.</li> </ul>
	<b>Pirouettes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Minimum 2 et maximum 3 éléments pirouettes (au moins une de chaque type) : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Une pirouette isolée</li> <li>- Une pirouette combinée (5 positions maximum)</li> </ul> </li> </ul> <p>La même position (position avec valeur de base) sur le même pied et la même carre ne peut être présentée plus de 2 fois.  <b>2 tours minimum par position pour être confirmée en combinaison.</b></p>
	<b>Séquence de pas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maximum 1 séquence de pas</li> <li>• <b>Maximum 40 secondes</b></li> </ul>
	<b>Séquence chorégraphique</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maximum 1 séquence chorégraphique <b>qui occupe toute la piste.</b></li> </ul>
<b>Jeunesse</b>	<b>Sauts</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maximum 6 éléments sauts</li> <li>• Maximum 3 combinaisons. <b>Seule 1 combinaison peu avoir jusqu'à 5 sauts en comptant les sauts de liaison. Les autres combinaisons, 3 sauts maximum en comptant les sauts de liaison.</b></li> <li>• Au moins 1 saut doit être un double.</li> <li>• Saut de type Axel obligatoire.</li> <li>• Axel simple, doubles ou triples sauts peuvent être présentés au maximum 2 fois. Dans ce cas, au moins l'un doit l'être en combinaison. Un saut est considéré identique lorsqu'il a la même appellation, la même entrée et le même nombre de tour (1T et 2T sont considérés différents.</li> </ul>
	<b>Pirouettes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Minimum 2 et maximum 3 éléments pirouettes (au moins une de chaque type) : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Une pirouette isolée</li> <li>- Une pirouette combinée (5 positions maximum)</li> </ul> </li> </ul> <p>La même position (position avec valeur de base) sur le même pied et la même carre ne peut être présentée plus de 2 fois.</p>
	<b>Séquence de pas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maximum 1 séquence de pas</li> <li>• <b>Niveau 4 maximum, maximum 40 secondes</b></li> </ul>
	<b>Séquence chorégraphique</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maximum 1 séquence chorégraphique <b>qui occupe toute la piste.</b></li> </ul>
<b>Cadet</b>	<b>Sauts</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maximum 5 éléments sauts</li> <li>• Maximum 2 combinaisons. <b>Seule 1 combinaison peu avoir jusqu'à 5</b></li> </ul>

		<p>sauts en comptant les sauts de liaison. Les autres combinaisons, 3 sauts maximum en comptant les sauts de liaison.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Au moins 1 saut doit être un double.</li> <li>• Saut de type Axel obligatoire.</li> <li>• Axel simple, doubles ou triples sauts peuvent être présentés au maximum 2 fois. Dans ce cas, au moins l'un doit l'être en combinaison. Un saut est considéré identique lorsqu'il a la même appellation, la même entrée et le même nombre de tour (1T et 2T sont considérés différents).</li> </ul>
	<b>Pirouettes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Minimum 2 et maximum 3 éléments pirouettes (au moins une de chaque type) : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Une pirouette isolée</li> <li>- Une pirouette combinée (5 positions maximum)</li> </ul> </li> </ul> <p>La même position (position avec valeur de base) sur le même pied et la même carre ne peut être présentée plus de 2 fois.</p>
	<b>Séquence de pas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maximum 1 séquence de pas</li> <li>• Niveau 3 maximum, maximum 30 secondes</li> </ul>
	<b>Séquence chorégraphique</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maximum 1 séquence chorégraphique qui occupe toute la piste.</li> </ul>
<b>Espoir</b>	<b>Sauts</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maximum 4 éléments sauts</li> <li>• Maximum 2 combinaisons de 2 à 3 sauts en comptant les sauts de liaison</li> <li>• Axel simple obligatoire</li> <li>• Sauts de plus de 2t de rotation non autorisés</li> <li>• Un même saut ne peut être présenté plus de 2 fois. Dans ce cas, au moins l'un doit l'être en combinaison. Un saut est considéré identique lorsqu'il a la même appellation, la même entrée et le même nombre de tour (1T et 2T sont considérés différents).</li> </ul>
	<b>Pirouettes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Minimum 2 et maximum 3 éléments pirouettes (au moins une de chaque type) : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Une pirouette isolée</li> <li>- Une pirouette combinée (4 positions maximum)</li> </ul> </li> </ul> <p>La même position (position avec valeur de base) sur le même pied et la même carre ne peut être présentée plus de 2 fois.</p>
	<b>Séquence de pas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maximum 1 séquence de pas</li> <li>• Niveau 3 maximum, maximum 30 secondes</li> </ul>
	<b>Séquence chorégraphique</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maximum 1 séquence chorégraphique qui occupe au moins 50% de la piste.</li> </ul>

## 4. Eléments techniques

### 4.1. Sauts

Les sauts ont des considérations spéciales en patinage artistique in-line :

- La réception d'un saut peut être légèrement facilitée par la butée (pointe du frein ou frein). Cette assistance consistera simplement à atténuer l'impact du patin sur le sol (ne dépassant pas une seconde) plutôt qu'à un soutien complet, afin d'éviter que le patineur ne perde son équilibre. La réception sera : premièrement la butée touche le sol, deuxièmement le patin complet.
- Saut en boucle : l'utilisation du frein est autorisée à l'appel. De plus, l'appel est autorisé sur deux pieds en utilisant la pointe du patin droit (dans le cas d'un patineur droitier) pour se propulser au moment de l'appel.
- Un saut sera considéré 'Underrotated' s'il manque jusqu'à ¼ de rotation. Il sera marqué du symbole "<". Le système réduira sa valeur de base de 30% si c'est un simple ou un double et de 20% si c'est un triple ou un quadruple. Lorsque la réception d'un saut est exécuté dans une courbe avec un manque de 1/12<sup>ème</sup> maximum de rotation (c'est-à-dire 5 minutes), qu'il n'y a pas de rotation sur le frein pour corriger ce manque et que la description de la courbe est conservée, le saut sera considéré comme complet.

- Un saut sera considéré 'Half rotated' s'il manque plus d' $\frac{1}{4}$  et jusqu'à  $\frac{1}{2}$  tour de rotation. Il sera marqué du symbole "<<". Le système réduira sa valeur de base de 50% si c'est un simple ou un double, de 40% si c'est un triple et de 30% si c'est un quadruple.
- Un saut sera considéré 'Downgraded' s'il manque plus d' $\frac{1}{2}$  tour de rotation. Il sera marqué du symbole "<<<". Le système lui donnera la valeur du saut avec une rotation de moins, par exemple un triple Salchow dégradé recevra la valeur de base du double Salchow.
- Tous les sauts pour lesquels il y a plus d'un demi-tour d'anticipation à l'appel seront considérés comme 'Downgraded'.
- Dans les combinaisons, chaque saut (tant qu'ils ne sont pas de liaison, c'est-à-dire No Jump) recevra un QOE qui sera évalué par les juges. Par exemple: 2T (+1) + NJ + 2S (+1).

### Pourcentages de bonification des valeurs de base

La valeur de base des sauts sera augmentée d'un pourcentage dans les cas suivants :

- Si un saut est exécuté en deuxième partie de programme, il recevra 10% de sa valeur de base **dans le programme long pour les catégories Cadet à Senior.**
- Si un saut est exécuté en combinaison, il recevra :
  - 2% Boucle piqué et Salchow
  - 7% Flip, Lutz et Boucle
  - 8% Axel
  - 9% double Boucle piqué et double Salchow
  - 14% double Flip, double Lutz et double Boucle
  - 15% double Axel
  - 16% triple Boucle piqué et triple Salchow
  - 21% triple Flip, triple Lutz et triple Boucle
  - 22% triple Axel
  - 23% quadruple Boucle piqué et quadruple Salchow
- Si un saut est exécuté en combinaison sans aucun saut de liaison, il recevra en plus du pourcentage ci-dessus :
  - 10% si double-double
  - 20% si double-triple ou triple-double
  - 30% si triple-triple

**Remarque : le double Axel est considéré comme un triple saut pour cette règle.**

Eléments	CLARIFICATIONS SAUTS
<b>Sauts</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Un Boucle piqué de rattrapage (quand le patineur réalise un Boucle piqué entre deux sauts d'une combinaison pour récupérer une perte de contrôle), sera considéré par les juges comme 'stepping out', le saut <b>précédent</b> recevra un QOE négatif et le boucle piqué de rattrapage sera appelé en NO JUMP par le panel et occupera une case.</li> <li>• Pour toutes les catégories, Axel simple, double ou un triple saut ne peut être présenté que 2 fois maximum. Lorsqu'un saut est présenté 2 fois, au moins l'un des deux doit être en combinaison (ex : si un patineur réalise un 2F isolé puis tombe sur un 2<sup>ème</sup> 2F supposé être le 1<sup>er</sup> saut d'une combinaison, le système considère le 2<sup>ème</sup> 2F comme un saut isolé et aucun point ne sera attribué.</li> <li>• <b>Un saut de Valse compte comme tentative d'élément Axel.</b></li> <li>• <b>Le panel technique utilisera le replay à vitesse normale pour déterminer si un saut est considéré comme triché et donc dégradé (en général Boucle piqué, Salchow, Boucle).</b></li> <li>• <b>Le panel technique a la responsabilité de ne pas appeler un saut simple qui est réalisé dans une transition et qui a une claire intention chorégraphique (sauf en Mini et Tots).</b></li> <li>• <b>Les sauts d'une demi-rotation où le patineur avorte en l'air sa position de rotation et se réceptionne dans une position ouverte, sera appelé DOWNGRADED.</b></li> </ul>
<b>Combinaison de sauts</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Un saut de liaison incomplet fera baisser le QOE du saut <b>suivant</b> : par exemple boucle en dedans incomplète + double Salchow, le double Salchow n'aura pas un bon QOE.</li> <li>• Il faut au minimum 2 sauts pour appeler une combinaison de sauts.</li> <li>• Si un double ou triple saut est précédé de plus d'un saut de liaison, le QOE des juges ne pourra pas dépasser :           <ul style="list-style-type: none"> <li>+1 dans le cas de 2 sauts de liaison</li> <li>0 dans le cas de 3 sauts de liaison</li> </ul> </li> <li>• <b>De manière générale, une combinaison de sauts doit continuer sur le même pied que la réception du saut précédent.</b></li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Un double-trois en réception d'un saut arrêtera la combinaison (rupture).</li> <li>• Un trois est autorisé avant de continuer la combinaison de sauts.</li> </ul>
<b>Lutz</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le panel technique engage sa responsabilité dans l'appel du Lutz si les caractéristiques techniques requises sont remplies (carre dehors). Le panel technique appelle 'Lutz No Edge' dans le cas contraire. Le système attribue à l'élément 50% de sa valeur et les juges évaluent de façon classique.</li> </ul>
<b>Calls</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tous les sauts, isolés ou combinés, sont appelés par le panel technique. Le système et le juge arbitre vérifient si leurs valeurs doivent compter ou non en fonction de la réglementation en ce qui concerne les limitations.</li> </ul>
<b>Sauts en trop</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Quand un patineur réalise plus de sauts qu'il n'est autorisé, le système ne comptabilisera pas les réalisations en excès.</li> </ul>

## 4.2. Pirouettes

Une pirouette est considérée réalisée par le panel technique lorsque :

- Pirouette isolée : minimum de 2 tours de rotation continue en position correcte et stabilisée.
- Combinaison de pirouettes :
  - **Junior & Senior** : 2 positions minimum et 2 tours de rotation continue minimum par position correcte et stabilisée.
  - **Jusque Jeunesse** : 2 positions correctes et stabilisées minimum. Chaque position doit avoir 1 tour de rotation continu minimum.

Toute rotation ou position n'atteignant pas le nombre de tours minimum requis ou n'atteignant pas la position requise, sera considérée comme sans valeur. Si l'une d'entre elles n'atteint pas les minimums établis, dans une combinaison de 3 positions, elle sera considérée comme une position "non confirmée", mais les autres positions compteront toujours. Par exemple : Arabesque - Assise Non-Confirmée - Arabesque = Arabesque + Arabesque.

### Généralités :

- L'axe de rotation de chaque position peut être assisté de la butée ou bien osciller entre la première roue et la butée, en raison de la difficulté de marquer la carre et du frottement angulaire élevé résultant des roues fixées à un axe fixe et non flexible. Pour cette raison, les pirouettes en in-line manquent généralement de carre, ce qui signifie que les juges doivent se concentrer sur l'exécution correcte de la position (du point de vue postural) et sur le nombre de rotations réalisées par le patineur.
- Le nombre de rotations en position verticale est illimité en fin de pirouette isolée et ne doit pas être considéré comme un changement de position. Ceci s'appliquera tant que la position de sortie est en position de base et qu'il n'y a pas de variation difficile de la position ou du changement de pied. Dans le cas d'une combinaison de pirouettes, la rotation verticale sera appelée à chaque fois qu'elle est placée entre deux autres positions ou à la fin de la rotation dans une **variation de position difficile ou avec les jambes et les bras dans une position artistique évidente.**
- Les mouvements du corps qui affectent de manière significative l'équilibre, augmentant la difficulté de la pirouette, devraient être considérés comme une caractéristique positive de QOE.
- Les juges NE DOIVENT PAS donner +3 en QOE si les pirouettes sont exécutées sans variations difficiles.
- Pour une combinaison de pirouettes, les juges donnent un seul QOE pour l'ensemble.
- La position Biellmann sera considérée comme une variante difficile de l'Arabesque.
- **Les combinaisons de pirouettes Cadet à Senior peuvent avoir un maximum de 5 positions, 4 positions en Espoir et 3 positions pour Mini et Tots.**

### Entrée difficile

Les entrées difficiles pour les pirouettes sont :

- Fly camel
- Butterfly
- **Toute position acrobatique qui altère l'équilibre et rend l'entrée de la pirouette difficile (ex : Windmill/Charlotte ou pied libre tenu pendant les travelings d'entrée).**



## Positions de base

- a. **Upright (position debout)** : lorsque la jambe d'appui est tendue ou à peine fléchie et le corps non parallèle au sol.



- b. **Sit (position assise)** : La hanche de la jambe d'appui ne doit pas dépasser la hauteur du genou de la jambe d'appui. La ligne formant la partie quadriceps de la jambe d'appui peut être située à une hauteur maximale parallèle au sol.



- c. **Camel (position arabesque)** : Le corps est parallèle au sol avec la jambe libre derrière et le genou ou patin plus haut que le niveau de la hanche libre.



- d. **Heel (position talon)** : pirouette arabesque exécutée sur le talon de la jambe d'appui avec une rotation sur 2 roues.



- e. **Inverted (position renversée)** : c'est une position Arabesque mais avec le dos face au sol. Compte tenu de la difficulté de terminer cette position avec les patins en ligne, les conditions minimales suivantes doivent être remplies pour pouvoir appeler la position renversé : au moins 80% du tronc, les deux épaules et au moins une hanche doivent être orientés vers le haut et parallèles au sol.



## Variations difficiles pour les positions de base

### a. Variations Upright (position debout) :

- Forward : buste penché en avant.



- Layback : le dos est cambré en arrière avec le buste et les épaules orientés vers le haut.



- Sideways : jambe libre à un angle de 150° avec le dos droit.



### • Variations Sit (position assise) :

- Sit forward : jambe libre tendue en avant avec le buste penché complètement en avant sur la jambe libre. **La tête et le front doivent être proches du genou libre.**



- Sit sideways : la jambe sur le côté et le point d'équilibre décalé sur le côté. **L'épaule et le tronc doivent être tournés d'un côté.**



- Sit behind : jambe libre tendue ou pliée.



- **Variations Camel (position arabesque) :**

- Forward : la ligne d'épaules doit être parallèle au sol. La jambe libre est vers l'arrière. **Le dos doit être arché et nettement plus haut que le bassin.**



- Sideways : la ligne d'épaules est tournée verticalement et perpendiculairement par rapport au sol. La jambe libre tenue derrière.
- Torso sideways : jambe libre et bras tendus. La prise de la jambe est derrière la ligne des épaules. Le buste est droit et non parallèle au sol (comme Camel Forward).
- Layover : la ligne d'épaule tournée verticalement ou perpendiculairement par rapport au sol, sans tenir la jambe libre. La hanche libre est ouverte, c'est-à-dire également tournée vers le côté.
- Biellmann : le pied libre est à une position plus haute que la tête et tenu par au moins une main derrière le dos et avec le torse en position verticale. La prise doit être dans une position proche de l'axe de rotation et le dos cambré. **L'angle entre le dos et les ischio-jambiers de la jambe libre doit être inférieurs à 90.**



- **Variations Heel (position talon) :**

- Layover : similaire à la position Camel Layover mais sur le talon.
- Forward & Sideways : mêmes variations que pour la Camel mais le talon du pied porteur sur une roue.



- **Variations Inverted (position renversée) :**

- Bryant : avec la jambe libre tenue transversalement et au moins 80% du tronc (les deux épaules et au moins une hanche) doivent être orientés vers le haut et parallèles au sol. La difficulté vient de la phase de centrage qui passe d'une position arabesque avec la jambe tenue à une position renversée avec la jambe tenue.



### Pirouettes isolées

En fonction des caractéristiques de la pirouette, le bonus appliqué par le panel technique sera le suivant :

- Une pirouette isolée avec plus de 5 rotations aura 20% supplémentaires de la valeur de la pirouette, **sauf pour Inverted qui obtiendra la valeur supplémentaire dès plus de 3 rotations.**
- Une pirouette isolée avec une entrée difficile aura 15% supplémentaires de la valeur de la pirouette. Une entrée difficile signifie tout mouvement affectant l'équilibre pendant la phase de centrage et/ou de préparation. Par exemple: Spirales (Charlotte) pendant la phase de centrage; Fly (entrée sautée) avec la position de réception déjà atteinte en l'air (Camel ou Sit) et Traveling avec la jambe libre tenue derrière le dos pendant le mouvement et la phase de centrage.

#### **Variation difficile Upright (position debout) :**

- a) Forward : **+1 point**
- b) Layback : +1 point
- c) Sideways : +2 points et 50% de la valeur de base de la pirouette
- d) Upright heel (Talon debout) : **+1 point**
- e) **Upright Behind (crosses Behind) :** 20% de la valeur de base de la pirouette

#### **Variation difficile Sit (position assise) :**

- a) Sit sideways : **+ 20% de la valeur de base de la pirouette**
- b) Sit forward : **+60% de la valeur de base de la pirouette**
- c) Sit behind : **+30% de la valeur de base de la pirouette**

#### **Variation difficile Camel (position arabesque) :**

- a) Biellmann : +2 points et 80% de la valeur de base de la pirouette
- b) Torso sideways : +70% de la valeur de base de la pirouette
- c) Layover : +20% de la valeur de base de la pirouette
- d) Forward : +20% de la valeur de base de la pirouette
- e) Sideways : +20% de la valeur de base de la pirouette

#### **Variation difficile Heel (position talon) :**

- a) Layover : +30% de la valeur de base de la pirouette
- b) Forward ou Sideways : +50% de la valeur de base de la pirouette

#### **Variation difficile Inverted (position renversée) :**

- a) Bryant : +25% de la valeur de base de la pirouette

Malgré ces caractéristiques, toute variation non incluse dans ce manuel peut être considérée comme une caractéristique si elle ajoute des mouvements corporels qui modifient l'équilibre, augmentant ainsi la difficulté de la rotation. Le panel technique devrait pouvoir prendre cette décision. Cependant, la valeur de base ne peut être augmentée de plus de 20%.

### Pirouettes combinées

Les pirouettes combinées seront considérées chaque fois qu'il y aura un changement de carre, de pied, de position ou de saut. Le nombre maximum de positions dans une rotation combinée est de 5.

Le panel technique appellera chaque position pendant la combinaison et le système additionnera les valeurs de chaque position appelée. Les juges donneront un QOE pour la combinaison complète.

La valeur de la combinaison de pirouettes peut être augmentée de deux manières :

- En raison des caractéristiques (positions difficiles) atteintes dans chaque position. L'augmentation est appliquée sur la valeur de chaque élément, avant la somme globale. En cas d'entrée difficile, le bonus de 15% est appliqué à la première position uniquement si elle est confirmée.

- En raison de l'ordre et de la manière dont ces positions sont combinées. Dans les cas suivants :
  - Position Assise entre deux positions Arabesque : +15% sur la position assise et les positions exécutées après.
  - Changement de pied exécuté par un saut ou parapluie : +15% sur les positions exécutées après le changement de pied.
  - Les deux sens de rotations enchaînés immédiatement en position assise ou arabesque : +20% sur les positions exécutées après le changement de sens.

PIROUETTES	VALEUR ADDITIONNELLE
Plus de 5 rotations (pirouette isolée), <b>Inverted 3 rotations</b>	20%
Entrée difficile	15% (sur la 1 <sup>ère</sup> position seulement si combinaison)
<b>Upright (position debout)</b>	
Forward	1 point
Layback	1 point
Sideways	2 points et 50% de la valeur de base de la debout
Upright heel	1 point
<b>Sit (position assise)</b>	
Sit sideways	20%
Sit forward	60%
Sit behind	30%
<b>Camel (position arabesque)</b>	
Biellmann	2 points et 80% de la valeur de base de l'arabesque
Torso sideways	70%
Layover camel	20%
Layover heel	30%
Bryant	25% de la valeur de base de l'Inverted
Camel (forward, sideways) (patin tenu)	20%
Heel (forward, sideways) (patin tenu)	50%
<b>Pirouette combinée</b>	
Position(s) assise(s) entre deux arabesques, talon, renversée	15% à la 1 <sup>ère</sup> assise et aux positions réalisées après la pirouette assise
Changement de pied sauté ou parapluie	15% aux positions réalisées après
Les deux sens de rotations enchaînés immédiatement en assise ou arabesque	20% aux positions réalisées après le changement de sens

Eléments	CLARIFICATIONS PIROUETTES
<b>Pirouette not confirmed (sans valeur)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Chute avant une pirouette (pendant les traveling) ou pendant l'exécution quand le nombre minimum de rotations requises n'a pas été atteint.</li> <li>• Si la position est non conforme ou non réalisée.</li> <li>• Moins de 2 tours de rotation en pirouette isolée et moins de 2 tours en pirouette combinée (Junior &amp; Senior) sinon 1 tour pour les autres catégories.</li> <li>• Si la position est non conforme, le panel technique appellera la pirouette et précisera 'not confirmed'.</li> </ul>
<b>Combinaison de pirouettes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si une des positions de la combinaison est 'not confirmed', la pirouette sera appelée mais le QOE des juges ne pourra pas dépasser 0.</li> <li>• Une pirouette combinée où 1 seule position est confirmée par le panel technique ne recevra aucune valeur (NO SPIN).</li> <li>• Si la position effectuée <b>avant et</b> après un changement difficile est 'not confirmed', le changement difficile <b>sera appelé mais le bonus ne sera pas appliqué.</b></li> <li>• <b>Pour les caractéristiques 'sit between camel' et 'difficulty change', le bonus n'est plus appliqué au-delà d'une position de pirouette non confirmée.</b></li> <li>• Si la pirouette se décentre de façon évidente après un changement de pied, les juges considéreront une faible qualité de la combinaison de pirouettes.</li> <li>• <b>Pour que les 2 combinaisons soient différentes, les patineurs ne peuvent pas effectuer le même type de pirouette (pied/carre/direction) consécutivement dans les deux combinaisons.</b></li> <li>• <b>Pour qu'une pirouette debout soit appelée et comptée comme une position à la fin d'une combinaison, elle doit avoir une variation difficile codifiée ou une position artistique</b></li> </ul>

	claire (jambes croisées ou non, position artistique des bras).
<b>Position assise imposée</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>En programme court, lorsque la position assise n'est pas tentée, le patineur sera pénalisé d'1 point.</li> <li>Lorsque la position assise n'est pas confirmée, la combinaison de pirouette complète recevra NO VALUE.</li> </ul>
<b>Centrage</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Si un patineur effectue plus de 2 tours de centrage, la position sera appelée, et la pirouette sera considérée combinée, occupant une case de pirouette combinée dans le système, même si une pirouette isolée était prévue à l'origine.</li> <li>Pour atteindre n'importe quelle position (de base ou difficile), le patineur ne peut pas dépasser le nombre minimum de rotations défini pour appeler une pirouette. Si cette règle n'est pas respectée, la préparation et la position seront considérées comme 2 positions différentes et le résultat final aura un effet sur le calcul global du programme (par exemple, si une rotation en solo devient une rotation combinée). <ul style="list-style-type: none"> <li>Exemple 1: Si un patineur effectue 2 tours en position Arabesque pour préparer une talon, la pirouette sera appelée ainsi : Combo Spin (Camel confirmed + Heel confirmed).</li> <li>Exemple 2: dans une combinaison de pirouettes si un patineur mets plus d'un tour pour préparer une Camel Forward, la pirouette sera appelée ainsi : Camel + Camel Forward, et aura donc 2 positions et non une.</li> </ul> </li> </ul>
<b>Positions/ variations difficiles</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pour mériter un QOE positif de la part du jury, la position difficile doit comporter un important changement en termes d'équilibre, d'intensité musculaire et de tension, comme par exemple la variation Bryant de la pirouette renversée où les deux bras et la jambe libre sont impliqués.</li> <li>Les mouvements chorégraphiques pendant l'exécution de la pirouette ne seront pas considérés comme position difficile mais pourront être considérés par les juges pour obtenir un QOE positif.</li> <li>Il n'y a pas de limite de nombre de position/variation difficile, cependant, la même position/variation difficile ne sera comptée qu'une seule fois dans chaque programme.</li> <li>Si une position après une entrée difficile n'est pas confirmée, l'entrée difficile ne sera pas confirmée.</li> </ul>
<b>Entrée sautée ou changement de pied sauté</b>	<p>La pirouette sautée doit prendre l'une des positions suivantes dans sa phase aérienne :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Position assise.</li> <li>Parapluie (butterfly split) : le corps, les bras et les jambes étirés parallèlement au sol. La réception sur le frein est autorisée.</li> <li>Flying camel.</li> <li>Pour confirmer un changement difficile, la pirouette avant et la pirouette après le changement difficile doivent être confirmées.</li> </ul>
<b>Calls</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Toutes les pirouettes, isolés ou combinés, sont appelées par le panel technique. Le système et le juge arbitre vérifieront si chaque pirouette/position compte ou non en fonction de la réglementation.</li> <li>Chutes : dans une pirouette isolée, la position ne sera confirmée que si 2 tours ont été effectués. Dans une pirouette combinée, les positions réalisées à 2 tours minimum avant la chute seront confirmées.</li> </ul>
<b>Pirouette en trop</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Toutes les réalisations en excès (ex : 6<sup>ème</sup> positions dans une combinaison de pirouettes) ou les répétitions (quand les patineurs réalisent plus de 2 fois la même position de pirouette) sont initialement appelées par le panel technique et invalidées par le juge arbitre avec le symbole *.</li> </ul>

### 4.3. Séquence de pas

#### Définitions

**Retournements sur un pied** : ce sont les retournements qui impliquent un changement de direction sur le même pied : travelings (deux rotations complètes minimum exécutées rapidement et sans carre pour ne pas être considérées en tant que double trois), trois, brackets, boucles, rockers, contre-rockings.

**Retournements sur deux pieds** : Mohawks, Choctaws. Pour les Choctaws, la carre de sortie sera utilisée pour définir le sens de rotation du retournement (le choctaw Dvg-Hrd sera considéré de sens antihoraire).



**Pas** : ce sont des difficultés techniques qui peuvent être exécutées en gardant la même direction ou en changeant de direction en changeant aussi de pied : pas sur les freins, chassés, changements de carre, cross-rolls, etc...

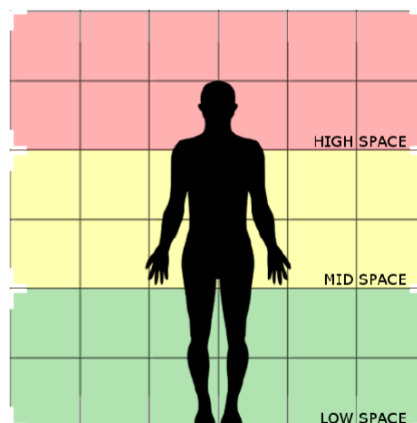
**Note** : les sauts d'un-demi ou d'un tour sur un ou deux pieds ne sont pas considérés comme des pas ou des retournements. Patiner en avant puis en arrière n'est pas considéré comme un changement de sens de rotation.

**Cluster** : séquence d'au moins 3 retournements différents sur un pied, le trois est autorisé pour constituer un cluster.

**Body movements (mouvements du corps) :**

Une caractéristique 'body movement' est une position ou un mouvement qui place le patineur dans une position divergente en ce qui concerne les dimensions spatiales autour du corps.

Les mouvements chorégraphiques des bras, de la tête, du haut du corps et de la jambe libre doivent nettement affecter l'équilibre du patineur pour être considérés. Au moins deux parties du corps doivent être utilisées.



**Caractéristique 'Body movement'**

Pour être considéré comme un 'body movement' valide pour satisfaire la caractéristique, le patineur doit réaliser l'une des catégories suivantes de l'espace personnel utilisant la tête, le torse et/ou les jambes :

- a. La tête et la jambe libre dans le HIGH SPACE (ex : la position «Y», coup de pied haut).
- b. La tête et le torse dans le MID SPACE et la jambe dans le HIGH SPACE (ex : le corps latéral et la jambe libre en haut, position Biellmann).
- c. La tête dans le LOW SPACE et la jambe libre dans le HIGH SPACE (ex : position Charlotte, illusion).
- d. La tête, le torse et la jambe libre dans le MID SPACE (ex : position arabesque, renversée, anneau complet latéral).
- e. La tête, le torse et les jambes dans le LOW SPACE (ex : position assise, pistolet).
- f. La tête et le torse dans le MID SPACE avec une inclinaison latérale, et la jambe dans le LOW SPACE (ex : position de fente avec le corps latéral, Ina Bauer avec le corps incliné latéralement, aigle avec le corps incliné latéralement).

Le patineur est invité à faire preuve de créativité et à utiliser des mouvements du corps autres que ceux donnés en exemple. Cependant, pour être pris en compte, le mouvement du corps doit être compatible avec l'utilisation de l'espace du corps décrit par l'une des catégories a-f. Le patineur peut faire tous les mouvements du corps requis d'une catégorie ou combinaison de catégories.

**Caractéristiques du niveau de base :**

- Les patineurs doivent inclure des pas/pas de liaison.
- Le schéma est libre, il doit couvrir au moins ¾ de la longueur de la piste.
- Il a une limite de durée en fonction de la catégorie.
- La séquence de pas doit partir d'une largeur de la piste et doit finir à la largeur opposée.

Level Base (StB)	Level 1 (St1)	Level 2 (St2)	Level 3 (St3)	Level 4 (St4)
Une séquence de pas répondant aux exigences des caractéristiques du niveau de base.	Niveau de base + 4 retournements + 1 caractéristique (choisie entre les caractéristiques 1 ou 2 seulement)	Niveau de base + 6 retournements + 2 caractéristiques différentes	Niveau de base + 8 retournements + 3 caractéristiques différentes	Niveau de base + 10 retournements + 4 caractéristiques différentes



## Caractéristiques

1. **Body movements** : ajout de 3 mouvements du corps **différents**.
2. **Choctaw** : ajout de 2 Choctaws, un dans le sens horaire et un dans le sens antihoraire. Seuls les Choctaws d'avant à arrière sont considérés.
3. **Cluster** : ajout d'1 Cluster. Pour être considéré, tous les retournements du Cluster doivent être validés.
4. **Retournements sur chaque pied** : les retournements requis pour le niveau doivent être présentés à la fois sur le pied droit et sur le pied gauche ou, dans le sens horaire et le sens antihoraire pour les travelings et boucles. Ils doivent être répartis uniformément entre pied gauche/sens antihoraire et pied droit/sens horaire (voir clarifications).

## Clarifications

- La séquence de pas doit démarrer d'une position arrêtée ou 'stop and go' (arrêt de moins de 3 secondes), sinon, le panel technique commencera à compter à partir du moment où il s'est rendu compte qu'elle a démarré.
- Aucune famille de retournement ne peut être comptée plus de deux fois.
- Les trois ne comptent pas parmi les retournements permettant de valider un niveau.
- Les retournements du cluster comptent parmi les retournements permettant de valider un niveau.
- Pour être considérés, les retournements doivent présenter des carres claires avant et après le changement de direction, et la pointe du retournement doit être évidente ('cusp'). Les retournements sautés ou à l'arrêt ne seront pas comptabilisés.
- Si la jambe libre touche le sol à la sortie d'un retournement, ce dernier ne sera pas considéré.
- Pour la caractéristique n°1 : les mouvements effectués au début ou à la fin de la séquence lorsque le(s) patineur(s) ne patine(nt) pas, ne comptent pas.
- Pour la caractéristique n°4 : il n'est pas obligatoire d'effectuer la même famille de retournement dans les deux sens ou sur les deux pieds pour atteindre le niveau. Par exemple :
  - Premier exemple :
    - Bracket droit
    - Bracket gauche
    - Contre-rocking droit
    - Contre-rocking gauche
    - Rocker droit
    - Rocker gauche
  - Deuxième exemple :
    - Bracket droit
    - Contre-rocking gauche
    - Rocker droit
    - Bracket gauche
    - Boucle horaire
    - Traveling antihoraire
  - Troisième exemple :
    - Boucle horaire
    - Boucle antihoraire
    - Traveling horaire
    - Traveling antihoraire
    - Bracket droit
    - Rocker gauche
- Les pas et les retournements doivent être distribués correctement tout au long de la séquence. Il ne peut pas y avoir de long segment sans pas ni retournement, sans quoi les juges devront donner un QOE négatif.
- De petits arrêts sont autorisés à partir du moment où ils caractérisent la musique.
- Un saut d'1 tour de rotation peut être ajouté, même si le saut n'est pas codifié. Un saut supplémentaire sera considéré comme élément illégal et sera pénalisé.
- Si un patineur présente plus de retournements que la limite autorisée pour la catégorie, le panel technique pourra descendre la valeur de la séquence de pas d'un niveau.

## 4.4. Séquence chorégraphique

- La séquence chorégraphique est une succession de pas, retournements et de mouvements de patinage qui représentent un temps fort chorégraphique du programme, dans lequel le patineur démontre sa capacité maximale d'expression et d'interprétation et à patiner en fonction du caractère de la musique.
- Toutes sortes d'éléments techniques et de patinage peuvent être utilisés tels que : pas, retournements, pivots, splits, pirouettes, Ina Bauer, etc...
- La séquence a une valeur fixe de 2,0. Le panel technique appellera l'élément et les juges attribueront leur QOE.
- Il n'y a pas de schéma défini à suivre.
- La séquence doit inclure les éléments suivants :
  - Un élément d'équilibre réalisé sur un pied dans lequel la jambe libre est levée au moins à la hauteur des hanches (par exemple : une arabesque). La position doit être maintenue pendant au moins 3 secondes ou plus de 10 mètres.
  - Un élément de patinage dans lequel il y a une démonstration d'équilibre, mais avec la possibilité d'avoir les deux pieds au sol (par exemple: un aigle). La position doit être maintenue pendant au moins 3 secondes ou 10 mètres.
  - Un saut créatif (maximum une rotation et ne doit pas être codifié) ou un saut chorégraphique.

## 4.5. QOE

Les juges doivent accorder un QOE pour chaque élément technique appelé. Pour déterminer le QOE final, les juges doivent considérer en premier lieu les caractéristiques positives et ensuite les diminuer en fonction des erreurs observées.

### QOE positifs

Les juges doivent construire leurs QOE en fonction du guide de jugement suivant :

- **0** quand les caractéristiques de base de l'élément sont observées.
- **+1** quand le patineur réalise 1 ou 2 caractéristiques.
- **+2** quand le patineur réalise 3 ou 4 caractéristiques.
- **+3** quand le patineur réalise 5 ou 6 caractéristiques.

### Caractéristiques

La définition d'une caractéristique est une qualité typique ou composante importante d'un élément technique.

SAUTS
<ul style="list-style-type: none"><li>• Très bonne hauteur et longueur.</li><li>• Très bonne extension en réception et/ou sortie originale et créative.</li><li>• Entrée difficile et/ou inattendue.</li><li>• Pas et mouvements de patinage clairement identifiables exécutés juste avant l'impulsion.</li><li>• Position aérienne artistique et difficile et/ou début de rotation retardée.</li><li>• Très bonne fluidité <b>et vitesse déplacement</b> à l'appel et à la réception.</li><li>• Exécution de l'élément sans effort apparent.</li><li>• Exécution en accord avec la structure musicale.</li></ul>
PIROUETTES
<ul style="list-style-type: none"><li>• Bonne capacité à centrer rapidement la pirouette.</li><li>• Bon contrôle de la pirouette durant son exécution (entrée, centrage, rotation, sortie, changement de pied, changement de position).</li><li>• Bonne vitesse et accélération durant l'exécution.</li><li>• Entrée difficile (entrée sautée, parapluie).</li><li>• Traveling difficile.</li><li>• Variations difficiles de positions.</li><li>• Nombre de rotations équilibré pour chaque position d'une combinaison de pirouettes.</li><li>• Nombre de révolutions nettement supérieur au minimum requis.</li><li>• Exécution en accord avec la structure musicale.</li></ul>
SEQUENCES DE PAS
<ul style="list-style-type: none"><li>• Carres nettes et profondes, y compris entrées et sorties des retournements.</li><li>• Clarté et précision.</li><li>• Bon contrôle et engagement de la totalité du corps. Utiliser le corps signifie un usage combiné des bras, de la tête, des épaules, du buste, de la jambe libre à au moins 3 moments de la séquence de manière claire. Ces mouvements doivent affecter l'équilibre du corps.</li><li>• Bonne énergie à l'exécution.</li><li>• Bonne vitesse et accélération durant l'exécution.</li><li>• Exécution en accord avec la structure musicale.</li><li>• Créativité et originalité.</li></ul>
SEQUENCE CHOREGRAPHIQUE
<ul style="list-style-type: none"><li>• Nouveaux pas, nouvelle séquence de pas.</li><li>• Complexité du schéma.</li><li>• Originalité.</li><li>• Variété.</li><li>• Musicalité.</li><li>• Accord avec le thème et la structure musicale.</li><li>• Clarté des mouvements.</li><li>• Bonne énergie.</li><li>• Bon contrôle et engagement de la totalité du corps.</li></ul>

## QOE négatifs

Le tableau suivant décrit dans la partie gauche les erreurs où les juges DOIVENT appliquer la valeur du tableau et dans la partie droite les erreurs où les juges vont seulement diminuer leurs QOE quand les erreurs décrites se produisent.

Erreurs où le QOE DOIT être appliqué	Valeurs	Erreurs où le QOE peut varier	Valeurs
<b>SAUTS</b>			
Downgraded (<<<)	-3	Pas de vitesse, pas de hauteur, pas de longueur, mauvaise position aérienne	-1 ou -2
Chute	-3	Underrotated (<)	-1
Réception sur 2 pieds ou mauvais pied	-3	Half rotated (<<)	-2
Stepping out	-2 ou -3	Appel techniquement incorrect	-1 ou -2
Deux mains au sol en réception	-3	Mauvaise fluidité et mauvais rythme en combinaison de sauts	-1 ou -2
Double trois ou demi boucle piqué après la réception	-2 ou -3	Mauvaise réception (mauvaise position / mauvaise carre / frein)	-1 ou -2
PC ; pause entre les pas et l'appel du saut isolé imposé	-2	Longue préparation	-1
		Une main ou la jambe libre au sol en réception	-1
		Lutz No Edge	-2
<b>PIROUETTES</b>			
Chute	-3	Mauvaise position, lenteur	-1 à -3
Deux mains au sol pour éviter la chute	-3	Changement de pied incorrect (courbe d'entrée/sortie, frein, carres)	-1 à -3
Remontée de pirouette assise sur deux pieds.	-3	Déplacement / décentrage	-2 ou -3
Renversée en pliant la jambe pour atteindre la rotation minimale requise	-2 ou -3	Une main ou la jambe libre au sol pour éviter la chute	-2 ou -3
		Pumping (pirouette relancée)	-2
		Mauvais traveling	-1
		Décentrage après changement de pied	-2
		Contrôle pauvre (entrée, rotation, position, sortie)	-2
<b>SEQUENCE DE PAS</b>			
Chute	-3	Stumble (déséquilibre)	-1 ou -2
		Hors musique	-1 ou -2
		Faible en vitesse et accélération	-1
		Carres médiocres	-2
<b>SEQUENCE CHOREGRAPHIQUE</b>			
Chute	-3	Manque de musicalité	-1 à -3
		Stumble (déséquilibre)	-1 ou -2
		Pas de rapport avec la musique	-1 ou -2
		Faible en énergie	-1 ou -2
		Performance médiocre	-1 ou -2
		Peu d'originalité	-1

## 4.6. Composantes artistiques

Le score d'impression artistique est la somme de 4 composantes pour toutes les catégories :

- Les habiletés de patinage (Skating Skills).
- Les transitions.
- La performance.
- La chorégraphie/composition du programme.

Pour chaque composante, les juges donneront une note entre 0.25 et 10.0 ou selon le plafond accordé par catégorie :

	Senior	Junior	Jeunesse	Cadet/Espoir
Composantes	4	4	4	4
Note minimale	0.25	0.25	0.25	0.25
Note maximale	10.0	9.0	8.0	7.0

L'incrémentation des notes se fait de 0.25 en 0.25 (0.25, 0.50, 0.75, 1.00, etc...).

La somme des composantes est multipliée par un facteur dépendant de la discipline et de la catégorie.

## 4.7. Pénalités

Une déduction sera appliquée à la somme du contenu technique et de l'impression artistique dans les cas suivants :

### Appliqué par le Juge Arbitre

Plus d'un 1 saut ou plus d'1 tour de rotation dans la séquence de pas	1.0 point
S'agenouiller ou se coucher sur le sol plus d'une fois ou plus de 5 secondes	1.0 point
Position obligatoire non tentée dans un élément pirouette	1.0 point
Infraction aux règles sur le costume (avec opinion des juges)	1.0 point
Temps de programme inférieur au minimum requis	0.5 point toutes les 10s
Durée supérieure à 10 secondes entre le début de la musique et le premier mouvement	0.5 point
Musique avec paroles ou interjections inappropriées, quelque soit la langue	1.0 point
Chute : Cadet à Senior	1.0 point
Chute : Espoir	0.5 point

### Appliqué par le panel technique

Élément obligatoire manquant	1.0 point
Élément illégal	1.0 point