



PATINAGE SYNCHRONISÉ — 2017-2018

EXIGENCES TECHNIQUES

NIVEAUX PRÉ-JUVÉNILE À ADULTE III

Mise à jour le 19 juin 2017

INTRODUCTION – EXIGENCES TECHNIQUES

Veillez utiliser les renseignements fournis ci-dessous en vue de la saison 2017-2018 de patinage synchronisé. Vous trouverez dans le présent document la description des éléments prescrits pour toutes les catégories de compétitions nationales.

Des renseignements supplémentaires sur les descriptions d'éléments concernant les exigences de base, les groupes de difficulté des éléments, les groupes de difficultés des traits saillants, la désignation des éléments et des traits saillants de même que les traits saillants additionnels et supplémentaires se trouvent dans la communication n° 2091 de l'ISU. Les valeurs de base pour les niveaux de même que l'échelle de valeurs des éléments en patinage synchronisé n'ont pas encore été communiquées.

Veillez consulter le site www.isu.org pour avoir l'information la plus exacte et à jour possible.

L'annexe A fournit les critères particuliers pour les catégories pré-juvénile, juvénile et adulte SYS III, qui pourraient différer des exigences de l'ISU.

TRANSITIONS

Des éléments supplémentaires sont permis, mais ils doivent être désignés comme « transitions » sur la feuille du contenu du programme prévu.

RESTRICTIONS CONCERNANT LES ÉLÉMENTS INTERDITS ET NON PERMIS

Toutes les catégories pour les compétitions nationales doivent suivre les directives concernant les éléments, les traits saillants, les traits saillants additionnels et les mouvements interdits et non permis, qui sont définis dans le document de l'ISU s'intitulant *ISU Special Regulations and Technical Rules* ainsi que dans les documents techniques de Patinage Canada. Par contre, pour la catégorie novice et les niveaux inférieurs (incluant adulte), il faut se conformer à la communication 2013 de l'ISU qui énonce ce qui suit :

d) éléments interdits et non permis

Les éléments interdits et non permis respectent les restrictions du règlement 992, paragraphe 2 c) et paragraphe 3 c).

Par contre, les mouvements d'envol ou les levées non soutenues ne sont pas permis pour les équipes novices, puisque ces éléments doivent être utilisés seulement dans les programmes libres des catégories junior et senior.

Pré-juvénile

Une équipe de 8 à 16 patineurs. La durée maximale de la musique est de 2 min 40 s (la durée du programme peut être plus courte, sans aucune pénalité).

Les patineurs doivent être âgés de moins de 12 ans le 1^{er} juillet qui précède la compétition.

Les équipes de niveau pré-juvénile doivent exécuter un programme bien équilibré qui contient les cinq éléments suivants :

Élément pivotant (bloc) (PB)	Élément rotatif (cercle) (C)	Élément linéaire (ligne) (L)	Élément rotatif (roue) (W)	Élément d'entrecroisement (I)
Un élément pivotant – bloc.	Un élément rotatif – cercle. Les traits saillants de l'annexe A sont permis pour cet élément.	Un élément linéaire – ligne.	Un élément rotatif – roue. Les traits saillants de l'annexe A sont permis pour cet élément.	Un élément d'entrecroisement.
L'élément pivotant sera désigné de niveau 1 au maximum.	L'élément rotatif (cercle) sera désigné de niveau 1 au maximum.	L'élément linéaire sera désigné de niveau 1 au maximum.	L'élément rotatif (roue) sera désigné de niveau 1 au maximum.	L'élément d'entrecroisement sera désigné de niveau base au maximum. Le trait saillant du pi (point d'entrecroisement) ne peut recevoir un niveau supérieur au niveau de base.

Renseignements supplémentaires (pré-juvénile)

Des éléments supplémentaires sont permis, mais non recommandés. Ils doivent être désignés comme « transitions » sur la feuille du contenu du programme prévu.

- Il n'y a pas d'exigence minimale pour le nombre de prises dans un programme. Cependant, l'utilisation de prises différentes et créatives est encouragée et sera prise en compte lors de la notation globale du programme.
- Le patinage avant et le patinage arrière sont permis.
- Il est permis d'exécuter les virages et les pas de liaison énumérés dans la liste.
- Élément d'entrecroisement :
 - L'entrecroisement doit être exécuté en préparation et approche face à face, sinon l'élément ne recevra aucune valeur.

Juvenile

Une équipe de 8 à 16 patineurs. La durée maximale de la musique est de 3 min 10 s (la durée du programme peut être plus courte, sans aucune pénalité).

Les patineurs doivent être âgés de moins de 15 ans le 1^{er} juillet qui précède la compétition et au moins 75 % des membres de l'équipe ne doivent pas avoir atteint l'âge de 13 ans le 1^{er} juillet qui précède la compétition.

Les équipes de niveau juvenile doivent exécuter un programme bien équilibré qui contient les six éléments suivants :

Élément pivotant (bloc) (PB)	Élément mobile (cercle) (TC)	Élément rotatif (roue) (W)	Élément d'entrecroisement + point d'entrecroisement (I+pi)	Élément de mouvement (ME)	Élément sans prise + séquence de pas (NHE+s)
Un élément pivotant – bloc.	Un élément mobile – cercle	Un élément rotatif – roue.	Un élément d'entrecroisement.	Un élément de mouvement. Le fm doit être une arabesque (sans soutien) choisie dans le tableau des niveaux de fm de l'annexe A.	Un élément sans prise
L'élément pivotant est désigné de niveau 2 au maximum.	L'élément mobile est désigné de niveau 2 au maximum.	L'élément rotatif est désigné de niveau 2 au maximum.	L'élément d'entrecroisement est désigné de niveau 2 au maximum. Le trait saillant de pi (point d'entrecroisement) est désigné de niveau 2 au maximum.	Le ME et le fm sont désignés de niveau 1 au maximum	Le NHE et le trait saillant supplémentaire de séquence de pas sont désignés de niveau 2 au maximum.

Renseignements supplémentaires (juvenile)

- Il n'y a pas d'exigence minimale pour le nombre de prises dans un programme. Cependant, l'utilisation de prises différentes et créatives est encouragée et sera prise en compte lors de la notation globale du programme.

Pré-novice

Une équipe de 8 à 16 patineurs. La durée maximale de la musique est de 3 min 10 s (la durée du programme peut être plus courte, sans aucune pénalité).

Les patineurs doivent avoir atteint l'âge de 12 ans le 1^{er} juillet qui précède la compétition, mais non l'âge de 18 ans le 1^{er} juillet qui précède la compétition.

Les équipes de niveau pré-novice doivent exécuter un programme bien équilibré qui contient les sept éléments suivants :

					Groupe A : au choix, élément linéaire ou élément rotatif		Groupe C : au choix, élément créatif ou élément combiné	
Élément pivotant (bloc) (PB)	Élément mobile (cercle) (TC)	Élément d'entrecroisement + point d'entrecroisement (I+pi)	Élément de mouvement (ME)	Élément sans prise + séquence de pas (NHE+s)	Élément linéaire (ligne) (L)	Élément rotatif (roue) (W)	Élément créatif (Cr)	Élément combiné (Co)
Un élément pivotant – bloc.	Un élément mobile – cercle.	Un élément d'entrecroisement.	Un élément de mouvement.	Un élément sans prise.	Un élément linéaire – ligne.	Un élément rotatif – roue.	Un élément créatif. Il n'y a pas de restriction pour l'élément créatif autre que les mouvements et éléments interdits et non permis définis par l'ISU et Patinage Canada pour cette catégorie.	Un élément combiné.
L'élément pivotant sera désigné de niveau 2 au maximum.	L'élément mobile sera désigné de niveau 2 au maximum.	L'élément d'entrecroisement et le trait saillant de pi seront désignés au maximum de niveau 2 pour l'entrecroisement et de niveau 2 pour le pi.	L'élément de mouvement et le trait saillant supplémentaire fm seront désignés de niveau 2 au maximum.	Le NHE et le trait saillant supplémentaire de séquence de pas seront désignés de niveau 2 au maximum.	L'élément linéaire sera désigné de niveau 3 au maximum.	L'élément rotatif est désigné de niveau 3 au maximum.		

Renseignements supplémentaires (pré-novice)

- Il n'y a pas d'exigence minimale pour le nombre de prises dans un programme. Cependant, l'utilisation de prises différentes et créatives est encouragée et sera prise en compte lors de la notation globale du programme.

Novice

Une équipe de 12 à 16 patineurs. Le programme est de 3 min 30 s, +/- 10 secondes.

Les patineurs doivent avoir atteint l'âge de 10 ans le 1^{er} juillet qui précède la compétition, mais non l'âge de 15 ans le 1^{er} juillet qui précède la compétition.

Les équipes de niveau novice doivent exécuter un programme bien équilibré qui contient les sept éléments suivants :

Élément pivotant (bloc) (PB)	Élément mobile (cercle) (TC)	Élément d'entrecroisement + point d'entrecroisement (I+pi)	Élément de mouvement (ME)	Élément sans prise + séquence de pas (NHE+s)	Groupe A : au choix, élément linéaire ou élément rotatif		Groupe C : au choix, élément créatif ou élément combiné	
					Élément linéaire (ligne) (L)	Élément rotatif (roue) (W)	Élément créatif (Cr)	Élément combiné (Co)
Un élément pivotant – bloc.	Un élément mobile – cercle.	Un élément d'entrecroisement.	Un élément de mouvement.	Un élément sans prise.	Un élément linéaire – ligne.	Un élément rotatif – roue.	Un élément créatif. Il n'y a pas de restriction pour l'élément créatif autre que les mouvements et éléments interdits et non permis définis par l'ISU et Patinage Canada pour cette catégorie.	Un élément combiné.
L'élément pivotant sera désigné de niveau 4 au maximum.	L'élément mobile sera désigné de niveau 4 au maximum.	L'élément d'entrecroisement et le trait saillant de pi seront désignés au maximum de niveau 3 pour l'entrecroisement et de niveau 3 pour le pi.	L'élément de mouvement et le trait saillant supplémentaire fm seront désignés de niveau 3 au maximum.	Le NHE et le trait saillant supplémentaire de séquence de pas seront désignés de niveau 4 au maximum.	L'élément linéaire sera désigné de niveau 4 au maximum.	L'élément rotatif est désigné de niveau 4 au maximum.		

Renseignements supplémentaires (novice)

Il n'y a pas d'exigence minimale pour le nombre de prises dans un programme. Cependant, l'utilisation de prises différentes et créatives est encouragée et sera prise en compte lors de la notation globale du programme.

Intermédiaire

Une équipe de 12 à 16 patineurs. Le programme est de 4 minutes, +/- 10 secondes.

Les patineurs doivent avoir atteint l'âge de 13 ans, mais non l'âge de 19 ans le 1^{er} juillet qui précède la compétition.

Les équipes de niveau intermédiaire doivent exécuter un programme bien équilibré qui contient les huit éléments suivants :

					Groupe A : au choix, un élément linéaire ou un élément rotatif		Groupe B : au choix, un élément en couple ou un élément de pirouette synchronisée		Groupe C : au choix, un élément créatif ou un élément combiné	
Élément pivotant (bloc) (PB)	Élément mobile (cercle) (TC)	Élément d'entrecroisement + point d'entrecroisement (I+pi)	Élément de mouvement (ME)	Élément sans prise + séquence de pas (NHE+s)	Élément linéaire (ligne) (L)	Élément rotatif (roue) (W)	Élément en couple (Pa)	Élément de pirouette synchronisée (Sp)	Élément créatif (Cr)	Élément combiné (Co)
Un élément pivotant – bloc.	Un élément mobile – cercle.	Un élément d'entrecroisement.	Un élément de mouvement.	Un élément sans prise.	Un élément linéaire – ligne.	Un élément rotatif – roue.	Un élément en couple.	Un élément de pirouette.	Un élément créatif. Il n'y a pas de restriction pour l'élément créatif autre que les mouvements et éléments interdits et non permis définis par l'ISU et Patinage Canada pour cette catégorie.	Un élément combiné.
L'élément pivotant sera désigné de niveau 4 au maximum.	L'élément mobile sera désigné de niveau 4 au maximum.	L'élément d'entrecroisement et le trait saillant de pi seront désignés au maximum de niveau 3 pour l'entrecroisement et de niveau 3 pour le pi.	L'élément de mouvement et le trait saillant supplémentaire fm seront désignés de niveau 3 au maximum.	Le NHE et le trait saillant supplémentaire de séquence de pas seront désignés de niveau 4 au maximum.	L'élément linéaire sera désigné de niveau 4 au maximum.	L'élément rotatif sera désigné de niveau 4 au maximum.	L'élément en couple sera désigné de niveau 4 au maximum.	L'élément de pirouette synchronisée sera désigné de niveau 3 au maximum.		

Renseignements supplémentaires (intermédiaire)

- Un programme bien équilibré de niveau intermédiaire doit respecter les lignes directrices de l'ISU concernant les éléments, les traits saillants, les traits saillants additionnels et les mouvements interdits ainsi que les éléments, les traits saillants, les traits saillants additionnels et les mouvements non permis d'un programme libre junior.
- Il n'y a pas d'exigence minimale pour le nombre de prises dans un programme. Cependant, l'utilisation de prises différentes et créatives est encouragée et sera prise en compte lors de la notation globale du programme.
- Les levées de groupe et les levées de couple ne sont pas permises.

Ouvert

Une équipe de 12 à 16 patineurs. Le programme est de 4 minutes, +/- 10 secondes.

Les patineurs doivent avoir atteint l'âge de 15 ans le 1^{er} juillet qui précède la compétition.

Les équipes de niveau ouvert doivent exécuter un programme bien équilibré qui contient les huit éléments suivants :

					Groupe A : au choix, un élément linéaire ou un élément rotatif		Groupe B : au choix, un élément en couple ou un élément de pirouette synchronisée		Groupe C : au choix, un élément créatif ou un élément combiné	
Élément pivotant (bloc) (PB)	Élément mobile (cercle) (TC)	Élément d'entrecroisement + point d'entrecroisement (I+pi)	Élément de mouvement (ME)	Élément sans prise + séquence de pas (NHE+s)	Élément linéaire (ligne) (L)	Élément rotatif (roue) (W)	Élément en couple (Pa)	Élément de pirouette synchronisée (Sp)	Élément créatif (Cr)	Élément combiné (Co)
Un élément pivotant – bloc.	Un élément mobile – cercle.	Un élément d'entrecroisement.	Un élément de mouvement.	Un élément sans prise.	Un élément linéaire – ligne.	Un élément rotatif – roue.	Un élément en couple.	Un élément de pirouette synchronisée.	Un élément créatif. Il n'y a pas de restriction pour l'élément créatif autre que les mouvements et éléments interdits et non permis définis par l'ISU et Patinage Canada pour cette catégorie.	Un élément combiné.
L'élément pivotant sera désigné de niveau 4 au maximum	L'élément mobile sera désigné de niveau 4 au maximum	L'élément d'entrecroisement et le trait saillant de pi seront désignés au maximum de niveau 3 pour l'entrecroisement et de niveau 3 pour le pi.	L'élément de mouvement et le trait saillant supplémentaire fm seront désignés de niveau 3 au maximum.	Le NHE et le trait saillant supplémentaire de séquence de pas seront désignés de niveau 4 au maximum	L'élément linéaire sera désigné de niveau 4 au maximum.	L'élément rotatif sera désigné de niveau 4 au maximum	L'élément en couple sera désigné de niveau 4 au maximum	L'élément de pirouette synchronisée est désigné de niveau 3 au maximum.		

Renseignements supplémentaires (ouvert)

- Un programme bien équilibré de niveau ouvert doit respecter les lignes directrices de l'ISU concernant les éléments, les traits saillants, les traits saillants additionnels et les mouvements interdits ainsi que les éléments, les traits saillants, les traits saillants additionnels et les mouvements non permis d'un programme libre junior.
- Il n'y a pas d'exigence minimale pour le nombre de prises dans un programme. Cependant, l'utilisation de prises différentes et créatives est encouragée et sera prise en compte lors de la notation globale du programme.
- Les levées de groupe et les levées de couple ne sont pas permises.

Junior

Une équipe de 16 patineurs. Le programme court est d'une durée maximale de 2 min 50 s et le programme libre est de 4 minutes, +/- 10 secondes.

Les patineurs doivent avoir atteint l'âge de 13 ans, mais non l'âge de 19 ans, le 1^{er} juillet qui précède la compétition.

Veillez consulter les règlements de l'ISU pour une description complète des exigences et des restrictions pour les programmes court et libre de la catégorie junior.

Senior

Une équipe de 16 patineurs. La durée maximale de la musique est de 2 min 50 s pour le programme court de 4 min 30 s, +/- 10 secondes pour le programme libre.

Les patineurs doivent être âgés d'au moins 15 ans le 1^{er} juillet qui précède la compétition.

Veillez consulter les règlements de l'ISU pour une description complète des exigences et des restrictions pour les programmes court et libre de la catégorie senior.

Catégorie adulte PSy I

Une équipe de 8 à 20 patineurs. La durée maximale de la musique est de 3 min 40 s (la durée du programme peut être plus courte, sans aucune pénalité).

Les patineurs doivent être âgés d'au moins 18 ans le 1^{er} juillet précédant la compétition.

Les équipes de la catégorie Adulte PSy I doivent exécuter un programme bien équilibré qui contient les sept éléments suivants :

(Les équipes doivent choisir un élément du groupe A et un élément du groupe B)

Élément pivotant (ligne) (PL)	Élément mobile (cercle) (TC)	Élément d'entrecroisement + point d'entrecroisement (I+pi)	Élément linéaire (bloc) (B)	Élément rotatif (roue) (W)	Groupe A : au choix, élément de mouvement, couple ou pirouette synchronisée			Groupe C : au choix, un élément créatif ou un élément combiné	
					Élément de mouvement (ME)	Élément couple (Pa)	Élément de pirouette synchronisée (Sp)	Élément créatif (Cr)	Élément combiné (Co)
Un élément pivotant — ligne.	Un élément mobile – cercle.	Un élément d'entrecroisement.	Un élément linéaire – bloc.	Un élément rotatif – roue.	Un élément de mouvement	Un élément couple	Un élément de pirouette synchronisée	Un élément créatif. Il n'y a pas de restriction pour l'élément créatif autre que les mouvements et éléments interdits et non permis définis par l'ISU et Patinage Canada pour cette catégorie.	Un élément combiné.
L'élément pivotant sera désigné de niveau 4 au maximum.	L'élément mobile sera désigné de niveau 4 au maximum.	L'élément d'entrecroisement et le trait saillant de pi seront désignés au maximum de niveau 3 pour l'entrecroisement et de niveau 3 pour le pi.	L'élément linéaire sera désigné de niveau 4 au maximum.	L'élément rotatif sera désigné de niveau 4 au maximum.	L'élément de mouvement et le trait saillant supplémentaire fm seront désignés de niveau 3 au maximum.	L'élément en couple sera désigné de niveau 4 au maximum	L'élément de pirouette synchronisée sera désigné de niveau 3 au maximum.		

Renseignements supplémentaires (Adulte PSy I)

- Il n'y a pas d'exigence minimale pour le nombre de prises dans un programme. Cependant, l'utilisation de prises différentes et créatives est encouragée et sera prise en compte lors de la notation globale du programme.

Catégorie Adulte PSy II

Une équipe de 8 à 20 patineurs. La durée maximale de la musique est de 3 min 10 s (la durée du programme peut être plus courte, sans aucune pénalité).

Les patineurs doivent avoir atteint l'âge de 18 ans le 1^{er} juillet qui précède la compétition et au moins 75 % des membres de l'équipe doivent avoir atteint l'âge de 25 ans le 1^{er} juillet qui précède la compétition.

Les équipes de la catégorie Adulte PSy II doivent exécuter un programme bien équilibré qui contient les six éléments suivants :

Élément pivotant (ligne) (PL)	Élément mobile (cercle) (TC)	Élément rotatif (roue) (W)	Élément d'entrecroisement + point d'entrecroisement (I+pi)	Élément linéaire (bloc) (B)	Au choix, un élément créatif ou un élément combiné	
					Élément créatif (Cr)	Élément combiné (Co)
Un élément pivotant — ligne.	Un élément mobile — cercle.	Un élément rotatif — roue.	Un élément d'entrecroisement.	Un élément linéaire — bloc	Un élément créatif. Il n'y a pas de restriction pour l'élément créatif autre que les mouvements et éléments interdits et non permis définis par l'ISU et Patinage Canada pour cette catégorie.	Un élément combiné.
L'élément pivotant sera désigné de niveau 2 au maximum.	L'élément mobile sera désigné de niveau 2 au maximum.	L'élément rotatif sera désigné de niveau 2 au maximum.	L'élément d'entrecroisement sera désigné de niveau 1 au maximum. Le trait saillant supplémentaire de pi est désigné de niveau 2 au maximum.	L'élément linéaire est désigné de niveau 2 au maximum.		

Renseignements supplémentaires (Adulte Psy II)

- Il n'y a pas d'exigence minimale pour le nombre de prises dans un programme. Cependant, l'utilisation de prises différentes et créatives est encouragée et sera prise en compte lors de la notation globale du programme.

Catégorie Adulte PSy III

Une équipe de 8 à 20 patineurs. La durée maximale de la musique est de 2 min 40 s (la durée du programme peut être plus courte, sans aucune pénalité).

Les patineurs doivent avoir atteint l'âge de 19 ans le 1^{er} juillet qui précède la compétition et au moins 75 % des membres de l'équipe doivent avoir atteint l'âge de 35 ans le 1^{er} juillet qui précède la compétition.

Les équipes de la catégorie Adulte PSy III doivent exécuter un programme bien équilibré qui contient les cinq éléments suivants

Élément pivotant (ligne) (PL)	Élément rotatif (cercle) (C)	Élément linéaire (bloc) (B)	Élément rotatif (roue) (W)	Élément d'entrecroisement (I)
Un élément pivotant — ligne.	Un élément rotatif – cercle. Cet élément peut contenir des traits saillants de l'annexe A.	Un élément linéaire – bloc.	Un élément rotatif – roue. Cet élément peut contenir des traits saillants de l'annexe A.	Un élément d'entrecroisement.
L'élément pivotant sera désigné de niveau 1 au maximum.	L'élément rotatif sera désigné de niveau 1 au maximum.	L'élément linéaire sera désigné de niveau 1 au maximum.	L'élément de roue sera désigné de niveau 1 au maximum.	L'élément d'entrecroisement sera désigné de niveau de base au maximum. Le trait saillant de pi (point d'entrecroisement) sera désigné de niveau de base au maximum.

Renseignements supplémentaires (Catégorie Adulte Psy III)

Des éléments supplémentaires sont permis, mais non recommandés. Ils doivent être désignés comme « transitions » sur la feuille du contenu du programme prévu. La catégorie adulte PSy III met l'accent sur le perfectionnement des habiletés de base du patinage tout en exécutant les éléments prescrits; l'accent devrait continuer à être mis sur les éléments de base.

- Il n'y a pas d'exigence minimale pour le nombre de prises dans un programme. Cependant, l'utilisation de prises différentes et créatives est encouragée et sera prise en compte lors de la notation globale du programme.
- Le patinage avant et le patinage arrière sont permis.
- Il est permis d'exécuter les virages et les pas de liaison énumérés dans la liste.
- Élément d'entrecroisement :
 - L'entrecroisement doit être exécuté en préparation et approche face à face, sinon l'élément ne recevra aucune valeur.

ANNEXE A

Mouvements de style libre (fm) et éléments rotatifs (roue et cercle)

1. Mouvements de style libre (fm) – trait saillant supplémentaire pour l'élément de mouvement (juvénile)

Le trait supplémentaire de fm ajouté à l'élément de mouvement du programme libre juvénile est une arabesque sans soutien choisie parmi la liste présentée dans le tableau suivant :

Exigences de base

1. Un fm doit être maintenu pendant au moins trois secondes dans la position correcte et sur la bonne carre.
2. Un fm qui contient un ou plusieurs changements de carre ou de position ou les deux doit être maintenu au moins deux secondes dans la bonne position et sur chaque carre.

Niveau de base – fmB	Niveau 1 – fm1
Tout fm qui ne satisfait pas aux exigences de base ou de désignation ou les deux pour le niveau 1, 2 ou 3, mais qui a été tenté par l'équipe.	<ul style="list-style-type: none">• Arabesque (<i>avant</i>)• Arabesque (<i>arrière</i>)• Variation de l'arabesque (sans soutien).

2. Élément rotatif – roue (pré-juvénile et adulte III)

Précisions concernant la désignation

- Tous les patineurs doivent être en formation de roue pour que le jury technique puisse désigner l'élément. L'élément se termine lorsque les patineurs se séparent et qu'une transition vers un autre élément commence.

Exigences de base

1. Doit avoir au moins trois patineurs dans une aile pour le WB ou W1.
2. L'élément de roue doit faire une rotation minimale de 360 degrés dans une direction ou faire une distance comparable si les deux directions de rotation sont utilisées.

Niveau base - WB	Niveau 1 – W1
Une roue qui n'est pas conforme à l'exigence de niveau 1, mais qui respecte les exigences de base pour les précisions concernant la désignation.	La roue doit satisfaire aux exigences de base de niveau B ET doit contenir un des choix suivants : - au moins deux configurations différentes; OU - un changement de la direction de rotation.

1. Exigences pour les traits saillants : au moins deux configurations différentes

- La configuration ne doit pas être maintenue pendant une durée précisée, mais elle doit être reconnaissable.
- Le changement de configuration peut être exécuté de n'importe quelle manière.
- Les patineurs doivent conserver leur évolution pendant le changement de configuration (l'arrêt n'est pas permis).

2. Changement de la direction de la rotation

- Au moins la moitié de l'équipe doit exécuter en même temps le changement de la direction de la rotation (cd).
- Le changement de la direction de la rotation peut être exécuté de n'importe quelle manière.
- Les patineurs doivent maintenir leur évolution pendant le changement de la direction de la rotation (l'arrêt n'est pas permis).

3. Élément rotatif – cercle (pré-juvénile et adulte III)

Précisions concernant la désignation

- Tous les patineurs doivent être en formation de cercle pour que le jury technique puisse désigner l'élément. L'élément se termine lorsque les patineurs se séparent et qu'une transition vers un autre élément commence.

Exigences de base

1. Chaque cercle CB ou C1 doit contenir au moins quatre patineurs.
2. Si l'équipe utilise deux (2) ou trois (3) cercles en même temps, les cercles peuvent contenir un nombre différent de patineurs.
3. Le cercle doit faire une rotation minimale de 360 degrés dans une direction ou faire une distance comparable si les deux directions de rotation sont utilisées.

Niveau de base - CB	Niveau 1 – C1
Le cercle qui n'est pas conforme à l'exigence de niveau 1, mais qui respecte les exigences de base pour les précisions concernant la désignation.	Le cercle doit satisfaire aux exigences de base de niveau B ET doit contenir un des choix suivants : - au moins deux configurations différentes; OU - un changement de la direction de rotation.

3. Exigences pour les traits saillants : au moins deux configurations différentes

- La configuration ne doit pas être maintenue pendant une durée précisée, mais elle doit être reconnaissable.
- Le changement de configuration peut être exécuté de n'importe quelle manière.
- Les patineurs doivent conserver leur évolution pendant le changement de configuration (l'arrêt n'est pas permis).

4. Changement de la direction de la rotation

- Au moins la moitié de l'équipe doit exécuter en même temps le changement de la direction de la rotation (cd).
- Le changement de la direction de la rotation peut être exécuté de n'importe quelle manière.
- Les patineurs doivent maintenir leur évolution pendant le changement de la direction de la rotation (l'arrêt n'est pas permis).

ANNEXE B

Déductions

Infraction	Niveau	Déduction
Durée - jusqu'à chaque tranche de cinq secondes en moins ou en plus (style libre) - jusqu'à chaque tranche de cinq secondes en plus (programme court)	Pré-juvénile et juvénile	0,20
	Pré-novice / adulte I-III	0,50
	Novice / intermédiaire / ouvert / junior / senior	1,00
Musique	Pré-juvénile et juvénile	0,20
	Pré-novice / adulte I-III	0,50
	Novice / intermédiaire / ouvert / junior / senior	1,00
Costume et accessoires (plumes sur le costume et ornement de tête non permis); faux brillants sur le visage non permis)	Pré-juvénile et juvénile	0,20
	Pré-novice / adulte I-III	0,50
	Novice / intermédiaire / ouvert / junior / senior	1,00
Partie du costume ou ornement qui tombe sur la glace	Pré-juvénile et juvénile	0,20
	Pré-novice / adulte I-III	0,50
	Novice / intermédiaire / ouvert / junior / senior	1,00
Chute : un patineur (chaque chute)	Pré-juvénile et juvénile	0,20
	Pré-novice / adulte I-III	0,50
	Novice / intermédiaire / ouvert / junior / senior	1,00
Chute : deux patineurs ou plus à une occasion	Pré-juvénile et juvénile	0,40
	Pré-novice / adulte I-III	1,00
	Novice / intermédiaire / ouvert / junior / senior	2,00

Infraction	Niveau	Déduction
Non conforme aux exigences / exigence omise	Pré-juvénile et juvénile / pré-novice / adulte I-III Novice / intermédiaire / ouvert / junior / senior	0,2 0,5
Éléments, traits saillants, traits saillants supplémentaires, traits saillants additionnels et mouvements non permis	Pré-juvénile et juvénile Pré-novice / adulte I-III Novice / intermédiaire / ouvert / junior / senior	0,30 0,75 1,50
Éléments, traits saillants, traits saillants additionnels et mouvements interdits	Pré-juvénile et juvénile Pré-novice / adulte I-III Novice / intermédiaire / ouvert / junior / senior	0,40 1,00 2,00
Élément non prescrit ou supplémentaire/forme répétée de l'élément dans le programme court	Junior / senior	1,5
Mauvaise forme de l'élément dans le programme court	Junior / senior	Aucune valeur
Interruptions	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous

DÉDUCTION POUR INTERRUPTION

D'autres déductions seront calculées pour une interruption du programme, conformément au tableau suivant :

NIVEAU	Déduction
Pré-juvénile / juvénile / pré-novice	-0,2 pour une interruption de 11 à 20 secondes -0,4 pour une interruption de 21 à 30 secondes -0,6 pour une interruption de 31 à 40 secondes -0,8 pour une interruption de plus de 40 secondes d'un ou de plusieurs patineurs -1,0 pour une pause de 3 minutes pour reprendre au point d'interruption Retrait si l'équipe fait une interruption de plus de 40 secondes

<p>Adulte I / Adulte II / Adulte III</p>	<p>-0,5 pour une interruption de 11 à 20 secondes -1,0 pour une interruption de 21 à 30 secondes -1,5 pour une interruption de 31 à 40 secondes -2,0 pour une interruption de plus de 40 secondes d'un ou de plusieurs patineurs -2,5 pour une pause de 3 minutes pour reprendre au point d'interruption Retrait si l'équipe fait une interruption de plus de 40 secondes</p>
<p>Novice / intermédiaire / ouvert / junior / senior</p>	<p>-1,0 pour une interruption de 11 à 20 secondes -2,0 pour une interruption de 21 à 30 secondes -3,0 pour une interruption de 31 à 40 secondes -4,0 pour une interruption de plus de 40 secondes d'un ou de plusieurs patineurs -5,0 pour une pause de 3 minutes pour reprendre au point d'interruption Retrait si l'équipe fait une interruption de plus de 40 secondes</p>