CSN
PATINAGE ARTISTIQUE
SYNCHRONISÉ

Communication N°2392

(traduction de la communication ISU du 04/05/2021)

Seule la version originale d'une communication ISU prévaut. La traduction française n'a pas de valeur réglementaire

PATINAGE ARTISTIQUE SYNCHRONISE

Cette communication remplace la Communication ISU 2317 du 24/04/2020
En attente des décisions du Congrès 2021

Sont inclus :
Les groupes de difficultés, caractéristiques et suppléments (features et additional features)

Note :

En raison de la pandémie du Covid-19, les communications ci-dessous resteront valides pour la saison 2021/2022 :

- 2322 concernant les SyS Scale Of Value (valeur des éléments/niveaux appelés)
- 2236 concernant la composition des programmes (Well Balanced Programm WBP)
- 2238 concernant les catégories Novice

Toutes les catégories conservent leur composition des programmes (WBP) pour la saison 2021/2022 à la fois pour le programme court et programme libre

Remarque : dans cette communication, le terme Feature ne sera pas traduit. Cela signifie caractéristique.

Groupes de difficultés des Eléments et des Features (caractéristiques et suppléments)

Exigences de couverture de glace par élément
Couverture de glace minimum :. Certains éléments (Bloc Pivotant, Ligne Pivotante, Cercle, Ligne, Roue, Elément Sans Prise de Main, Déplacement de cercle et Déplacement de Roue) doivent couvrir un minimum de la surface de la glace (voir les Règlements Spécifiques ISU et les Règles Techniques du Patinage Artistique Synchronisé).
Pour les éléments devant être compris dans les 30 m, cela inclut les features.

Arrêt (Stopping) : les patineurs qui se tiennent à une (1) place, sans mouvement des lames.
Stationnaire : les patineurs sont à (1) endroit et leurs lames sont en mouvement (soit en glissant, soit en utilisant les pointes des lames).

ELEMENT ARTISTIQUE Définition et exigences (voir les Règles pour les détails)

Exigences de Base
1. L'Elément doit en premier lieu remplir les exigences ;
- **Bloc** : Tous les patineurs dans un Bloc fermé avec un minimum de (3) lignes (AB)
- **Cercle :** Tous les patineurs dans un cercle avec un maximum de (3) cercles.
- **Ligne :** Tous les patineurs peuvent être en (1) ou (2) lignes.
- **Wheel/Roue** : Tous les patineurs dans une Roue avec un maximum de (3) Roues séparées.

Niveau Base	Niveau 1	Niveau 2
ABB/ACB/ALB/AWB	**AB1/AC1/AL1/AW1**	**AB2/AC2/AL2/AW2**
Un élément qui n'est ni du niveau 1ou 2, mais remplit les exigences de base	L'élément doit remplir les exigences de base ET doit inclure **un (1) feature**	L'élément doit remplir les exigences de base **ET** doit inclure **deux (2) différents feature**s

FEATURES :
1. **Séquence chorégraphique**
2. **Eléments de patinage libre**
3. **Engrenage (Interlocking)**
4. **Entrecroisement / Entrelacement (Weaving)**
5. **Pivoting (action de pivoter)**
1. **Au moins 2 configurations différentes**

EXIGENCES GENERALES DES ELEMENTS
- L'AC/AW commence dès que la configuration est reconnaissable et débute la rotation avec la participation de tous les patineurs.
- L'AB/AL commence dès que la forme est reconnaissable et progresse sur la piste avec la participation de tous les patineurs.

EXIGENCES GENERALES DES FEATURES
- L'arrêt n'est pas permis.
- Les (caractéristique(s)) Feature(s) doivent faire partie de l'élément artistique **et être réalisées pendant son exécution .**
- AC/AW doit tourner avant, pendant et après le/les Feature(s).
- AB/AL doit progresser sur la piste, avant, pendant et après le/les Feature(s).
- Les patineurs sont autorisés à se détacher brièvement de l'élément avant d'y revenir.
- Une séparation de l'élément plus longue que nécessaire pour exécuter le/les Feature(s) n'est pas permise.
- Les Features exécutés dans ou à proximité de l'élément ne seront pas considérés comme séparés. Exemples :
  = Les Features exécutés à ou près du point central d'une Roue, ou entre au moins (2) Roues, ne sont pas considérés comme séparés de l'Elément.
  = Les patineurs quittant un élément (i.e. pas limité à : la fin rapide d'une branche ou une ligne de Bloc) pour exécuter un Feature et revenir à une place identique ou différente sont autorisés.
  = Features à ou près du point central d'un cercle, ou entre au moins (2) Cercles ne sont pas considérés comme séparés.
- La forme de l'Elément artistique est autorisée à disparaître momentanément pendant les Features (i.e.un nombre incorrect de patineurs visible momentanément est autorisé pour encourager la créativité).

EXIGENCES SPECIFIQUES DES FEATURES

1. **Séquence chorégraphique**
   Au moins la moitié de l'équipe doit exécuter la séquence chorégraphique
   Il doit y avoir des mouvements (identiques ou différents) multiples et consécutifs
2. **Eléments de patinage libre**
   Au minimum (1) patineur doit exécuter un élément de patinage libre
   Les portés de groupe seront comptés en Seniors uniquement
3. **Engrenage (Interlocking)**
   Au moins la moitié de l'équipe doit s'imbriquer une fois
   Interlocking est compté uniquement dans le Cercle artistique et dans la Roue artistique
4. **Entrecroisement / Entrelacement**
   Au moins la moitié de l'équipe doit s'entrecroiser ou s'entrelacer.
   cela peut se passer au même moment ou à différents moments
5. **Pivoting (action de pivoter)**
   Au moins la moitié de l'équipe doit pivoter.
6. **Au moins (2) configurations différentes**
   Tous les patineurs doivent participer aux deux configurations.
   Le nombre de Lignes, Branches, ou Cercles doit changer

Elément CREATIF - Définition et exigences (voir les Règles pour les détails)

Elément Créatif- Porté
Programme libre senior- Saison 2020-2021 :
Pour avoir l'élément confirmé (valeur fixe)
1. Tous les patineurs doivent participer dans la création de l'image de l'élément créatif- Porté
2. Le patineur porté doit être tenu au-dessus de la glace pendant plus de trois (3) secondes
3. Le(s) porté(s) doit glisser à tout moment
4. S'arrêter et/ou devenir stationnaire n'est pas autorisé

Elément créatif- Intersection

Pour avoir l'Elément confirmé (valeur fixée)
1. Tous les patineurs doivent s'entrecroiser soit en même temps, soit à des moments différents (i.e intersection multi-axes (collapsing) ou une combinaison des deux
2. La forme de l'intersection n'est pas limitée à 2 Lignes, Angle, multi axes (box, Triangle), Whip (fouet), Combinée
3. Le nombre des patineurs dans chaque ligne (ou partie) d'une intersection n'a pas à être aussi égale que possible
4. L'arrêt et/ou devenir stationnaire ne sont pas autorisés

Elément PORTE DE GROUPE (Porté Rotatif qui glisse et qui tourne en même temps)
SENIOR - Définition et exigences (voir les Règles pour les détails)

Exigences de Base :
1. Tous les patineurs doivent participer á l'élément soit en étant le patineur porté, soit en soutenant le patineur porté ou en exécutant un mouvement de patinage libre
2. Au moins (1) Porté de groupe doit tenter de glisser et tenter de tourner

Niveau Base	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
GLB	**GL1**	**GL2**	**GL3**	**GL4**
Un porté de groupe qui n'est ni de niveau 1, 2, 3 ou 4, mais remplit les exigences de base	Les portés de groupe remplissent les exigences de base et incluent : Au moins **(2) portés** de groupe qui tournent au moins **180°** ET un choix de : - **Un (1) feature** du groupe A, groupe B ou groupe C **OU** - Au moins **trois (3) portés** de groupe qui tournent 180° sans Feature	Les portés de groupe remplissent les exigences de base et incluent : Au **moins (2) portés** de groupe qui tournent au moins **360°** ET un choix de : - **Deux (2) features** du groupe A, groupe B ou groupe C **OU** - **Quatre (4) portés** de groupe qui tournent au moins 360° sans feature	Les portés de groupe remplissent les exigences de base et incluent : Au moins (**3) portés** de groupe qui tournent au moins 360° ET **trois (3) features** - Un (1) du groupe A **ET** un (1) du groupe B - **PLUS un choix de** (1) feature du groupe C - **OU l**es deux du groupe B	Les portés de groupe remplissent les exigences de base et incluent : **Quatre (4) portés** de groupe qui tournent au moins 360° ET **quatre (4) features :** Un (1) du groupe A, **ET** Deux (2) du groupe B **PLUS** un(1) du groupe C

FEATURES
Groupe A
1. Position d'équilibre
2. Position-Flexible

Groupe B
1. Entrée difficile
2. Sortie difficile

Groupe C
1. Tracé en miroir
2. Rotation dans les deux sens de rotation
3. 2 différentes positions du patineur porté

Pour GLB, GL1, GL2, GL3, GL4 (patineurs restants)
- Les patineurs restants doivent exécuter des éléments de patinage libre (fe's)
- Les éléments de patinage libre doivent être exécutés en même temps que le(s) porté(s) de groupe
- S'arrêter ou devenir stationnaire pendant l'élément de patinage libre n'est pas permis

NOTE : Quand différents types d'éléments de patinage libre sont exécutés, ils peuvent être d'une durée différente.
- les patineurs restants doivent glisser tout le temps et ne sont pas autorisés à s'arrêter ou à devenir stationnaires.
- Si un patineur(s) a participé á une partie d'un porté de groupe, alors ce(s) patineur(s) n'est pas obligé d'exécuter un élément de patinage libre

EXIGENCES GENERALES DE L'ELEMENT
- Pour **GLB** ; le patineur porté doit être décollé de la glace (à n'importe quelle hauteur)
- Pour **GL1, GL2, GL3 et GL4 :** La majorité du torse du patineur porté doit être au-dessus du niveau de la tête des patineurs porteurs
  - la (les) main(s)/bras du (des) patineur(s) porteurs ne doit/doivent pas nécessairement être au-dessus de leur tête, aussi longtemps que la majorité du torse du patineur porté est tenu au-dessus de la tête du(des) patineur(s) porteur(s)

- Tous les portés de groupe et patineurs restants (s'il y en a) doivent rester à moins de trente mètres les uns des autres
- Tous les portés de groupe doivent glisser et tourner au même moment

EXIGENCES GENERALES DES FEATURES

- le même feature (si un est sélectionné)
  - doit être exécuté par TOUS les portés de groupe pour acquérir le niveau
  - doit être exécuté en même temps
- Features doivent être exécutés pendant que le GL tourne, sauf pour l'entrée/sortie difficile
  - ils doivent TOUS être exécutés dans le même sens de rotation (exception faite pour le Feature exécutés sur un tracé en miroir (voir Feature ci-dessous)
- La position « principale » du porté de groupe fait référence à la position tenue par le patineur porté pendant la rotation et les Features

EXIGENCES SPECIFIQUES DES FEATURES
GROUPE A

1. Position d'équilibre

- Les équipes sont autorisées à inclure plus d'une (1) position d'équilibre et à changer de position
- Toutes les positions d'équilibre doivent être tenue **un minimum de 180° de rotation pour le GL1 et un minimum de 360° de rotation pour les GL2, GL3 et GL4 .**
- L'Équilibre est montré quand le corps du patineur porté est supporté de la manière suivante et n'est pas limité aux positions suivantes :

  En utilisant une position latérale
  - Soutenir en un (1) point sur le côté de leurs corps (un (1) bras+ une (1) hanche+ une (1) cheville)
  - la jambe libre doit aussi être étendue à 90° par rapport à la jambe soutenue

  En utilisant une position grand écart intermédiaire
  - Soutenir le bas du corps (fesses + jambes/pieds)

  En utilisant une position de grand écart facial comme une position d'équilibre
  - Les patineurs dans chaque portés de groupe (considérés pour le niveau) doivent utiliser les mêmes prises de mains
  - le patineur porté doit être supporté uniquement à (aux) main(s)/poignet(s) et aux chevilles près du haut de leurs bottines
  - le patineur soutenant le centre peut tenir le patineur porté avec une (1) ou les deux main(s)/poignet(s). Si le support est uniquement avec une (1) main, la main libre du patineur porteur ne doit supporter aucune autre partie du patineur porté
  - les autres patineurs porteurs doivent tenir le patineur porté avec une (1) ou deux mains à la cheville près du sommet de la bottine du patineur porté. Si le support est avec une (1) main, la main libre du patineur porteur ne doit pas supporter une autre partie du patineur porté.
  - L'utilisation d'une combinaison de position d'équilibre et de position flexible lors de la prise de main n'est pas autorisée

  En utilisant uniquement un support au cou et aux pieds/chevilles
  - Allongé sur le dos ou le ventre avec un support aux pieds/jambes et à l'épaule n'est pas considéré comme un équilibre
- Toute position d'équilibre doit être tenue pendant un minimum de 360° de rotation

2. Position flexible

- Toutes les positions flexibles doivent être tenues un minimum de 180° pour le GL1 et un minimum de 360° pour les GL2, GL3 et GL4
- Les positions flexibles comprennent, mais ne sont pas limitées à : grand écart facial, grand écart latéral, 135 degré, cambré en arrière en demi-cercle ou cercle complet

  En utilisant un écart avant
  - Les patineurs dans chaque Groupe de portés 9pour le niveau) doivent utiliser la même prise de main
  - le patineur porté est supporté aux mains/poignets/bras et chevilles/jambes.
  - si le patineur central supporte avec seulement une (1) main, la main libre du patineur porteur peut soutenir une autre partie du patineur porté
  - les autres patineurs porteurs doivent tenir le patineur porté avec une (1) ou deux mains
  - les jambes du patineur porté peuvent être pliées, bien que l'écart complet (180°) doit être maintenu

En utilisant un cambré en arrière en demi-cercle ou cercle complet

- le patineur porté saisit un (1) pied avec une position cambrée en arrière ou de côté créant approximativement un demi-cercle ou cercle complet

Exemple (mais pas limité à) : une Biellmann comme position

* le patineur porté doit montrer une courbe du dos/côté en attrapant le pied libre
* un demi-cercle est montré en utilisant à la fois une courbe du dos/côté et de la jambe(s)
* Pour montrer une courbe semi-circulaire acceptable en utilisant une Biellmann comme position, le talon du patin du patineur porté doit être tenu derrière et au-delà de la taille

Les positions d'équilibre/flexibles doivent avoir les patineurs porteurs disposés selon l'une des manières suivantes :

a) les patineurs porteurs approximativement sur une (1) ligne droite

- il est possible pour les trois (3) ou plus de patineurs porteurs d'être dans une configuration différente pendant l'entrée/sortie
- les patineurs porteurs doivent être approximativement sur une (1) ligne droite pendant la rotation requise

b) Deux (2) patineurs porteurs

- Trois (3) patineurs sont autorisés à soulever un (1) patineur en position
- le support doit être maintenu pendant la rotation requise

GROUPE B

1. Entrée difficile

- **Pour GL3 & GL4** : la position flexible/ d'équilibre doit être réalisée directement après/depuis l'entrée difficile
- L'utilisation de seulement deux (2) patineurs portant ne sera pas considérée comme une entrée difficile

Exemples d'une entrée difficile (non limité à ce qui suit) :

a) Patineurs porteurs exécutant un mouvement de patinage libre ou une attitude (fm)

- deux (2) patineurs porteurs sont dans une position d'attitude (fm) tout en montant le porté
- tout niveau d'attitude sera accepté
- la position de l'attitude doit être maintenue par les patineurs porteurs jusqu'à ce que le patineur porté soit au dessus de leur tête

b) Porté en paire, Pré-porté de groupe ou « vault » sans un toucher de glace entre

- Pré-porté de groupe, porté en paire ou « vault » doivent se produire avant le porté de groupe sans qu'il y ait un toucher de glace entre

Porté en paire

- Le patineur porté peut se reposer sur les épaules du patineur porteur pendant le porté en paire et peut alors se reposer sur les épaules d'autre(s) patineur(s) portant après le porté en paire et avant d'être en position définitive.

Pré- porté de groupe

- La position du pré-porté de groupe doit être différente de la position principale du porté de groupe (*voir le feature pour les exigences : Deux (2) positions différentes dans le Groupe C)*
- Le pré-porté de groupe doit avoir une position fixée à n'importe quel niveau. Si c'est au niveau des épaules, le patineur porté peut ne pas être sur les épaules des patineurs porteurs.
- Le patineur porté peut être abaissé au niveau des épaules du patineur porteur dans le pré-group lift puis soulevé dans la position principale
- Le patineur porté n'est pas autorisé à rester sur les épaules du/des patineur/s porteur/s quand il est abaissé de la position fixée et quand il est soulevé dans la position principale du porté
- L'abaissement et le soulèvement vers les épaules des patineurs portant doivent être réalisés dans un mouvement continu, il n'y a pas de limite de durée s'il y a une pause dans ce mouvement du moment que cela reste un mouvement continu

Vault

- Le patineur exécutant la Vault doit monter directement dans la position principale du porté
- Le patineur porté peut rester sur les épaules du patineur porteur avant la réalisation de la position principale du porté

2. Sortie difficile

- Exemples de sortie difficile (non limité à ce qui suit)
  - Une action de Roue (cartwheel) ou de saut périlleux (somersault)
- si sortie d'une position horizontale :
  - un minimum d'une révolution de 270° autour d'un axe parallèle à la surface de la glace (i.e. en roulant) par le patineur
  - le patineur porté doit rouler de la position « principale » sans interruption
  - le patineur porté peut ne pas être baissé aux épaules des patineurs porteurs avant de démarrer le déroulé

- un porté en paire ne sera pas compté comme une sortie difficile
- Une fois que le patineur porté a touché la glace, le porté est considéré comme sorti/ terminé

Groupe C

1. Tracé en miroir

- Un (1) ou deux (2) portés de groupe tournent dans un (1) sens de rotation et l'autre (1) ou les deux (2) autres portés de groupe (selon le niveau tenté) doivent tourner dans le sens de rotation opposée
- Les portés de groupe dans des directions de rotation opposées doivent se croiser en rotation
- Au minimum, une partie de la rotation doit se produire pendant que les portés de groupe s'entrecroisent
- **Pour GL3 & GL4 ;** le patineur porté doit être dans une position Flexible/d'Equilibre pendant que les portés de groupe s'entrecroisent

2. Rotation dans les deux sens de rotation

- les équipes sont autorisées à choisir l'ordre et le sens de rotation
- Pour un GL1, un minimum de 180° dans les deux sens de rotation est requis
- Pour GL2, GL3, GL4, un minimum de 360° dans le premier sens de rotation + 180° dans le second sens de rotation sont requis.
- Pour GL2, GL3, GL4 : pour être compté, tout autre feature(s) doit être exécuté pendant la rotation de 360°

3. Deux (2) positions différentes

- un mouvement du corps qui requière de la force physique ou de la flexibilité
- le changement de position doit démarrer et être exécuté en même temps par tous les portés de groupe
  * la transition d'une (1) position à une autre doit être un mouvement continu
  * le changement de position doit se produire pendant (au moins) la rotation requise.
  * le porté est autorisé à tourner plus que la rotation requise 180 °/360 ° pour achever le changement de position des patineurs portés
- la nouvelle position doit être significativement différente de la position principale
- pour montrer une différence significative entre la position principale et la seconde, le patineur porté doit tourner un minimum de :
  - 180 ° autour d'un axe parallèle à la surface de la glace (i.e rolling over, enroulement) (compté seulement pour GL1 ou GL2)
  - 90 ° de rotation si on utilise un axe vertical où le torse du patineur porté exécute la rotation
  - 90 ° de rotation si on utilise une combinaison de l'axe horizontal et vertical
- pour montrer une nette différence de position, il faut montrer ce qui suit :

Exemples :

a) Quand le patineur porté est en grand écart facial (forward split), son torse doit tourner 90°, en utilisant un axe vertical afin de prendre une position de grand écart latéral assis

b) Quand le patineur est couché et s'assied (ou vice versa), montrant ainsi un mouvement de rotation de 90° utilisant une combinaison de l'axe horizontal et vertical

- le torse doit être maintenu au-dessus de la tête des patineurs porteurs avant et après le changement de position du patineur porté. Pendant la transition d'une position à la suivante, le torse du patineur porté est autorisé à descendre en dessous du niveau de la tête des patineurs porteurs.
- En changeant d'une (1) position Flexible à une autre position Flexible : le patineur porté est autorisé à sortir brièvement de la première/principale position si le mouvement est continu pour atteindre la deuxième position Flexible différente.
- Le même principe s'appliquerait si vous utilisiez deux (2) positions d'Equilibre différentes et aussi si vous utilisiez combinaison d'une position Flexible plus une position d'Equilibre (ou vice versa)

Pour GL3 & GL4 ;

a. si le changement de position N'EST PAS dans une position Flexible ou d'Equilibre différente, le GL doit d'abord respecter la rotation de 360 ° requise dans une position Flexible/d'Equilibre avant l'exécution d'un changement de position. Dans ce cas, puisque le changement de position ne se fait pas dans une position Flexible ou d'Equilibre, alors les rotations supplémentaires, dans le même sens de rotation, seront nécessaires pour compléter le feature

b. si le changement de position est dans une position Flexible ou d'Equilibre différente, le patineur porté est autorisé à changer de position pendant la rotation de 360°

Elément INTERSECTION - Définition et exigences (voir les Règles pour les détails)

Exigences de Base :
1. Tous les patineurs doivent entrecroiser un autre patineur
2. Les Lignes doivent être aussi égales que possible

Niveau Base	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
IB	**I1**	**I2**	**I3**	**I4**
Une intersection qui n'est ni de niveau 1, 2 ou 3, mais remplit les exigences de base	Une intersection doit remplir les exigences de base **ET** doit inclure : Toute intersection, Deux-Lignes, Intersection en « L », ou intersection combinée) Intersection en « V »	Une intersection doit remplir les exigences de base **ET** doit inclure au choix : Box (carré) ou Triangle	Une intersection doit remplir les exigences de base **ET** doit inclure au choix : Whip (fouet) Intersection	Une intersection doit remplir les exigences de base **ET** doit inclure : Intersection d'Angle

FEATURE ADDITIONNEL – Point d'intersection

EXIGENCES GENERALES
- S'arrêter et/ou devenir stationnaire n'est pas autorisé
- Tous les patineurs doivent être dos à dos dans n'importe quelle prise connectée au début de l'approche (Exception : niveau 1) :
    - Dos à dos – quand les épaules des patineurs sont parallèles à l'axe d'intersection et non tournées pendant l'approche
    - Les rotations arrières continues 360°/720°sont autorisées pendant l'approche pour toutes les intersections sauf le whip.
    - une poussée en avant pendant une rotation arrière de 360°/720° n'est pas autorisée
- Tous les patineurs doivent avoir une prise de main pendant la phase d'approche dès que la forme de l'intersection est reconnaissable et jusqu'à ce que la rotation du pi commence.

Exceptions :
- si des rotations 360°/720° degrés en arrière sont exécutées, une prise de main n'est pas requise
- Intersection en angle (cf spécifications)

EXIGENCES SPECIFIQUES POUR CHAQUE TYPE D'INTERSECTION
Box/Triangle
- Toutes les lignes doivent être aussi égales que possible
- Tous les patineurs doivent être dos à dos, avec n'importe quel prise de main quand ils commencent la phase d'approche et jusqu'à ce que la rotation du PI commence.
- Si une approche par pivotement est utilisée, chaque ligne doit pivoter d'au moins 90° (en patinage arrière) avant que les patineurs ne commencent à se croiser
- L'utilisation de croisés n'est pas autorisée une fois que les coins de l'intersection commencent à s'entrecroiser
- Tous les coins de l'intersection doivent s'entrecroiser en même temps

Intersection Combinée
- Une approche dos à dos est autorisée
- Multiples Cercles, Roues et Lignes sont autorisés
    - Le Cercle doit avoir un minimum de quatre (4) patineurs
    - La Roue doit avoir un minimum de trois (3) patineurs par branche
    - La Ligne doit avoir un minimum de quatre (4) patineurs
- Si un Cercle ou une Roue sont utilisés : le Cercle/la Roue doivent tourner continuellement
- Si un Bloc ou une Ligne sont utilisés : le Bloc/la Ligne doivent continuer à glisser et progresser le long de la glace

Intersection en « L »

- Les lignes doivent être aussi égales que possible
- Une approche dos à dos ou face à face est autorisée
- Si une approche par pivotement est utilisée, chaque ligne doit pivoter d'au moins 90° avant que les patineurs ne commencent à se croiser

Intersection de deux (2) lignes

- Les lignes doivent être aussi égales que possible
- Une approche dos à dos ou face à face est autorisée
- Les deux lignes doivent être droites et parallèles l'une à l'autre alors qu'elles approchent de l'axe d'intersection
- Les deux Lignes/tous les patineurs doivent s'entrecroiser en même temps

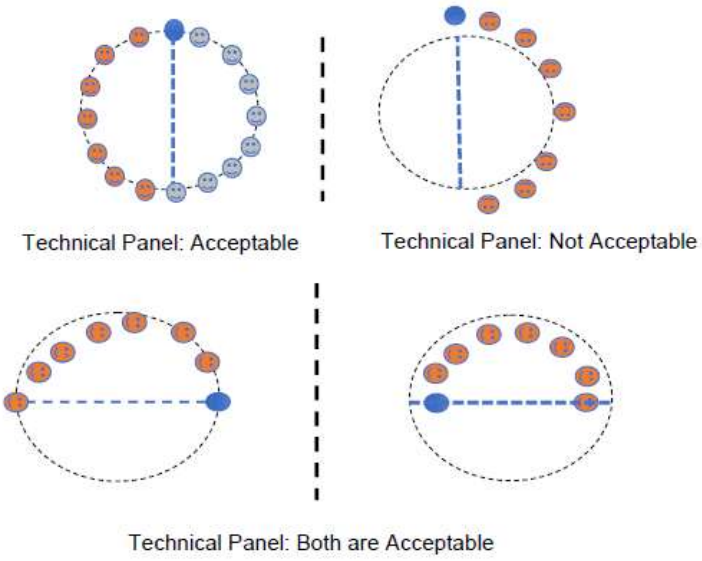
Intersection en « V »

- Les deux lignes doivent être aussi égales que possible
- L'entrée doit être un pivot dos à dos
- Les deux (2) lignes/tous les patineurs doivent se croiser en même temps

Whip (fouet) Intersection

- Il doit y avoir 2 lignes **aussi égales que possible**
- L'approche de l'intersection Whip doit être dos à dos
- Les deux lignes doivent atteindre et conserver une forme incurvée (au minimum la forme d'1/2 Cercle) pour une rotation de 90° jusqu'à ce que les patineurs de tête deviennent dos à dos sur l'axe d'intersection

  * La forme minimum d'1/2 Cercle sera comptée quand la distance entre les deux (2) patineurs d'extrémité (de la même ligne) ne sera pas plus grande que le diamètre d'un cercle fait de **tous les** patineurs (considérant les prises de main utilisées) (Voir les diagrammes ci-dessous)



- A partir de la forme minimum d'1/2 Cercle, une fois que les patineurs en tête sont dos à dos sur l'axe d'intersection :
  - la courbe doit continuellement se redresser/dérouler jusqu'à ce que la rotation du point d'intersection (pi) commence (voir le Feature additionnel)
  - Les deux lignes doivent se redresser/dérouler en même temps
  - Le but est pour les deux lignes/pour tous les patineurs de se redresser et s'entrecroiser en même temps
- Pendant la phase d'approche les patineurs doivent avoir une prise de main Des rotations de 360°/720° ne sont pas autorisées pendant la phase d'approche
  - Les lignes peuvent pivoter dans des sens de rotation différents
- Pendant la sortie, les deux (2) ou trois (3) patineurs des extrémités de chaque ligne doivent avoir plus de vitesse que le reste de leurs lignes et donc une forme en V doit être montrée.

Intersection en Angle

- Il doit y avoir deux (2) lignes aussi égales que possible
- Une prise de main doit être atteint avant que les patineurs guidant ne se croisent, à moins que les patineurs n'exécutent une rotation arrière continue
- Le couloir/l'espace entre les deux (2) Lignes ne peut pas dépasser plus de trois (3) mètres environ de distance, une fois que les deux lignes se chevauchent.
- Il n'est pas requis de patiner toute la phase d'approche dans le corridor de trois (3) mètres avant le début du chevauchement
- Le couloir entre les deux (2) Lignes est autorisé à montrer une réduction minimale lorsque les Lignes se chevauchent.
- Les Lignes doivent rester parallèles à « l'axe d'intersection »

Exemple : si « l'axe d'intersection » est parallèle à l'axe longitudinal de la patinoire, alors les Lignes doivent rester parallèles à l'axe longitudinal de la patinoire pendant la phase d'approche

- Si les Lignes ne sont pas séparées par plus de trois (3) mètres environ, une fois le chevauchement commencé, un léger pivot (moins de 45 °) est autorisé
- Les deux Lignes / tous les patineurs doivent s'entrecroiser en même temps

POINT D'INTERSECTION - Appliqué à l'élément intersection

Exigences de bases :

1. Tous les patineurs doivent tenter une rotation dans le point d'intersection

Niveau Base **piB**	**Niveau 1** **pi1**	**Niveau 2** **pi2**	**Niveau 3** **pi3**
Tout pi qui ne répond pas aux exigences du niveau 1,2 ou 3 mais qui répond aux exigences de base	Une rotation continue en avant de 360° ou plus *Note : voir ci-dessous les exigences spécifiques du pi pour certaines intersections*	Une rotation continue en arrière de 360° ou plus *Note : voir ci-dessous les exigences spécifiques du pi pour certaines intersections*	Une rotation continue en arrière de 720° ou plus *Note : voir ci-dessous les exigences spécifiques du pi pour certaines intersections*

EXIGENCES GENERALES POUR LES FEATURES

- La rotation du point d'intersection doit commencer avant et continuer jusqu'à ce que le patineur commence à croiser
- La rotation d'un PI ne doit pas être terminée avant que le patineur commence à croiser
- Les patineurs de la même ligne doivent exécuter la même rotation du pi
    - tous en avant ou tous en arrière
    - dans le même sens de rotation

    NOTE pour le pi1 : effectuer différentes rotations pour le pi (la moitié de l'équipe est autorisée à exécuter une rotation de pi en avant et l'autre moitié une rotation de pi en arrière, chorégraphié)
- Pour le pi2 et pi3 : les rotations du pi doivent commencer et finir en arrière
    - Une fois que tous les patineurs ont franchi l'intersection, il est autorisé de sortir d'une rotation de pi2, pi3 en avant sans pénalité

    Exception : Le pi3 exécuté pendant une intersection fouet (whip) doit commencer et finir en arrière.
- Une rotation de pi doit tourner rapidement et être continue et ininterrompue
    - Une poussée en avant n'est pas autorisée dans les rotations continues 360° avant ou arrière et/ou dans les rotations continuent 720° arrière.
- Les rotations du pi de 720°/360° peuvent :
    - consister en des retournements et/ou des pas de liaisons rotatifs
    - être réalisées sur 1 pied ou 2 pieds
- Les rotations du pi ne doivent pas être réalisées sur place

Intersection multi-axes (Collapsing) / intersections combinées (où tous les patineurs croisent à différents moments)

Pour obtenir le niveau le bon nombre de rotations doit être correctement exécuté

Niveau 1 et 2 : doivent avoir au moins 2 rotations du même niveau

Niveau 3 : doit avoir au moins 1 rotation arrière de 720° plus 2 rotations arrières de 360° ou plus

- Chacune des rotations requises doit être exécutée séparément, un double twizzle arrière sera compté comme une rotation de 720°
- Le minimum de deux ou trois rotations séparées peuvent être dans le même sens ou dans différents sens de rotation
- Le nombre correct de rotations doit finir dans l'intersection pour atteindre un niveau
    - **Niveau 1 :** au moins une (1) rotation (avant ou arrière) doit se terminer dans l'intersection
    - **Niveau 2 :** deux (2) rotations arrières doivent se terminer dans l'intersection
    - **Niveau 3 :** la rotation de 720° arrière doit commencer avant que les lignes ne commencent à croiser et finir dans l'intersection. Les deux rotations arrières suivantes de 360° doivent commencer dans l'intersection ; toutefois la dernière (3ème) rotation du pi est autorisée à se terminer après que les patineurs aient quittés l'intersection.
- Une légère (minime) pause entre les rotations est autorisée pour permettre aux patineurs de changer de pied / changer de carre ou changer de sens de rotation.
- Les croisés ne sont pas autorisés entre chacune des rotations du point d'intersection

Intersection en « L » et intersection en « V »

-Les rotations du point d'intersection doivent commencer avant que les patineurs se croisent, ou au plus tard quand les premiers patineurs se croisent.

Niveau 1 & 2 : Il doit y avoir au moins deux (2) rotations du même niveau

Niveau 3 : Il doit y avoir au moins une (1) rotation arrière de 720°qui commence avant que le premier patineur ne croise suivie par des rotations arrières continues de 360° jusqu'à ce que le dernier patineur soit passé au travers de son espace de croisement.

Intersection en Fouet (Whip)
- Toutes les rotations exécutées pendant l'intersection doivent être dans le même sens de rotation que la ligne utilise pendant la phase d'approche. C'est à dire, les patineurs d'une des lignes patinent dans le sens de rotation horaire vers le pi, donc les rotations du pi doivent être également dans le sens horaire.
- **Pour le PI3** : seulement une rotation continue arrière de 720° est autorisée
    - Un maximum de 360° de la rotation arrière de 720° est autorisé avant l'axe d'intersection.

Intersection en Angle
- la rotation du pi doit commencer avant ou au plus tard, quand les lignes commencent à se chevaucher
- Une fois que les lignes commencent à se chevaucher, les patineurs doivent tourner de manière continue quand ils se déplacent vers l'axe d'intersection.
- **Pour le PI3** : la rotation continue arrière doit être de minimum 360° (une poussée arrière est autorisée entre une rotation arrière de 360°/720° ou plus).
- Il peut y avoir autant de rotation arrière de 360°720° que l'équipe souhaite avec la dernière rotation utilisée pour s'entrecroiser qui doit être une rotation arrière continue de 720°.

ELEMENTS LINEAIRES (BLOC et LIGNE), ELEMENTS ROTATIFS (CERCLE ET ROUE) Définition et Exigences (Voir Réglementation pour les détails)

Exigences de Base

1. L'élément doit remplir les exigences ;

- **Bloc**: Tous les patineurs dans un Bloc fermé avec un minimum de (3) lignes (B)
- **Cercle :** Tous les patineurs dans un cercle avec un maximum de (3) Cercles. Au moins (4) patineurs dans chaque cercle(C).
- **Ligne :** Tous les patineurs peuvent être en (1) ou (2) lignes. S'il y a (2) Lignes, les lignes doivent être aussi égales que possible (L).
- **Roue** : Tous les patineurs dans une Roue avec un maximum de (3) Roues séparées. Au moins (3) patineurs dans chaque branche (W).

2. Couverture de glace :

- Les éléments linéaires (Bloc/Ligne) doivent couvrir un minimum de 30 mètres.
- Les éléments rotatifs (Cercle/Roue). Tous les patineurs doivent tourner un minimum de 360° dans une (1) direction ou une distance comparable si les deux sens de rotation sont utilisés.

Niveau Base	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
BB/CB/LB/WB	**B1/C1/L1/W1**	**B2/C2/L2/W2**	**B3/C3/L3/W3**	**B4/C4/L4/W4**
Un élément qui n'est ni du niveau 1, 2,3, ou 4, mais remplit les exigences de base	L'élément doit remplir les exigences de base **ET** doit inclure **un (1)** Feature	L'élément doit remplir les exigences de base **ET** doit inclure **deux (2)** Features	L'élément doit remplir les exigences de base **ET** doit inclure **trois (3)** Features	L'élément doit remplir les exigences de base **ET** doit inclure **quatre (4)** Features

FEATURES

ELEMENTS LINEAIRES		ELEMENTS ROTATIFS	
BLOC	**LIGNE**	**CERCLE**	**ROUE**
1. Au moins (2) configurations différentes	1. Au moins (2) configurations différentes	1. Au moins (2) configurations différentes	1. Au moins (2) configurations différentes
2, Trois (3) prises de main différentes connectées	2, Trois (3) prises de main différentes connectées	2. Rien	2, Trois (3) prises de main différentes connectées
3.Quatre (4) extra features différents	3.Quatre (4) extra features différents	3.Quatre (4) extra features différents	3.Quatre(4) extra features différents
4.Patineurs/Lignes changent de place avec un autre patineur/ligne	4.Patineurs/Lignes changent de place avec un autre patineur/ligne	4.Patineurs/Lignes changent de place avec un autre patineur/ligne	4.Patineurs/Lignes changent de place avec un autre patineur/ligne
5. Exécuter quatre (4) retournements / pas tout en maintenant une prise de main	5. Rien	5. Rien	5. Rien
6.Utilisation d'un tracé circulaire	6. Rien	6. Rien	6. Rien
7. Rien	7. Se lâcher pendant trois (3) sec.	7. Rien	7. Se lâcher pendant trois (3) sec.
8. Rien	8. Utiliser au moins deux (2) axes différents	8. Rien	8.Rien
9. Rien	9. Rien	9. Changement de direction	9. Changement de direction
10. Rien	10. Rien	10.Engrenage	10. Engrenage
11. Rien	11. Rien	11. Entrelacement	11. rien

EXIGENCES GENERALES DES ELEMENTS
CB C1 & C2 : il doit y avoir au moins (4) patineurs dans chaque cercle
C3 & C4 : Il doit y avoir deux (2) cercles aussi égaux que possible

EXIGENCES GENERALES DES FEATURES
- L'arrêt n'est pas permis
- Cercle/Wheel doit tourner avant, pendant et après le/les Feature(s)
- Bloc/Ligne doit progresser sur la piste, avant, pendant et après le/les Feature(s).
- Les Features doivent être exécutés en même temps par tous les patineurs sauf indication contraire ci-dessous :

Feature #1 peut ne pas être réalisé en même temps que les features #4,7,10,11
Feature #4 peut ne pas être réalisé en même temps que les features #1,7,10,11
Feature #5(B) peut ne pas être réalisé avec les features #1,2,3,4

EXIGENCES DES FEATURES

1. **deux (2) configurations différentes (B, C, L, W)**
   - Le nombre de Cercles/Lignes/Branches doit changer (selon l'élément)
   - Le Feature peut être exécuté de n'importe quelle façon

2. **Trois (3) différents types de prises de mains (B,L,W)**
   - Tous les patineurs doivent exécuter les 3 différentes types dd prises de mains.
   - Les prises de mains doivent être de différents types

   Exemple : Trois (3) différentes versions d'une prise d'épaule ne seront pas comptées

3. **Quatre(4) extra features différents (B,C,L,W)**
   - Au moins ½ de l'équipe doit exécuter l'extra feature
   - Deux (2) Extra-features différents, d'un groupe identique ou de différents groupes, peuvent être exécutés en même temps (chaque extra feature par ½ de l'équipe)
   - Au moins quatre (4) Extra-features différents doivent être inclus. Un maximum de deux (2) de chaque groupe sera compté.

Groupes d'extra features :

i. mouvement libre ou attitude (fm) tel que Charlotte, Grand aigle, Fente, Cafetière, Fente Ina Bauer, etc (d'autres mouvements sont permis/ listés ou non listés tels que des glissades chorégraphiques)
ii. Pas sur les pointes ou petits sauts ou sauts de Danse jusqu'à un tour.
iii.Mouvement du corps

4. **Changement de position (B, C, L, W)**

General
- Tous les patineurs doivent participer au changement de position et exécuter le changement de position en même temps (au même moment).
- Les patineurs sont autorisés à retourner à la même place après le changement de position
- Il peut se faire de n'importe quelle façon
- La forme de l'élément est autorisée à disparaitre pendant ce feature (i.e. un nombre incorrect de patineurs pour ce niveau est autorisé à être visible afin d'encourager la créativité)

Block ou ligne
- Le changement de position se réfère soit à la ligne dans son ensemble et/ou à l'ordre des patineurs d'une même ligne
- Il peut être exécuté par paires, lignes et ou par les patineurs individuellement

Exemples (non limitatifs) :
- Des lignes peuvent changer de position entre elles
- Les patineurs/paires peuvent changer de place entre eux dans leur ligne à condition que tous les patineurs/paires changent de position et restent dans la même ligne

S'il y a un nombre impair de patineurs dans une ligne, il est alors possible pour certains patineurs de se retrouver à la même place après le changement de position

Cercle
- Le changement de position réfère aux patineurs au sein d'un même cercle
- Il peut être exécuté par paires, lignes et ou par les patineurs individuellement
- Les patineurs doivent rester dans le même cercle pendant qu'ils changent de position
- L'entrelacement ne sera pas compté comme un changement de position

Roue

- Le changement de position réfère à soit la branche au total et/ou à l'ordre des patineurs individuels dans une même branche

Exemples mais non limités aux exemples suivants :

- Les branches peuvent échanger de position entre elles
- Les patineurs dans une branche peuvent changer de position entre eux à condition que tous les patineurs changent de place
- Des patineurs d'une branche peuvent changer de place avec les patineurs d'une autre branche à condition que les patineurs restant dans la branche changent aussi de place
- Une combinaison des méthodes présentées ci-dessus est autorisée à être exécutée en même temps

- Un (1) ou deux (2) patineur(s) se déplaçant depuis une (1) extrémité d'une branche vers l'extrémité opposée NE sera PAS compté comme un changement de position
- S'il y a un nombre impair de patineurs dans la branche ou la petite ligne, alors il est possible pour certains patineurs d'être à la même place/position une fois que le changement de position est réalisé

5. Quatre (4) retournements/pas (B)

- Tous les patineurs doivent exécuter le même retournement/pas en même temps
- Au choix : choctaw, rocker, bracket
- Le même retournement/pas est autorisé à être répété quatre (4) fois
- Les retournements/pas doivent être exécutés l'un après l'autre, aucun autre pas de liaison n'est autorisé entre les retournements/pas sauf un (1) changement de carre ou changement de pied
- Une prise de main doit être maintenue tout au long des (4) retournements/pas.

6. Utilisation d'un tracé circulaire (B)

- Le bloc doit couvrir un minimum de 270 ° sur un tracé circulaire dans un (1) sens de rotation
- Les lignes du Bloc doivent rester aussi parallèles que possible à un tracé circulaire

7. Lâcher pendant (3) secondes (L, W)

- chaque patineur doit lâcher sa prise de main au moins 3 secondes
- Pendant le lâcher de prise de main, chaque patineur doit se retourner/tourner OU utiliser les deux directions de patinage (avant, arrière) i.e : patiner uniquement en avant (ou en arrière) n'est pas autorisé
    - les patineurs doivent se retourner/tourner un minimum de 360°
    - Marcher d'arrière en avant N'EST pas considère comme une rotation de 180 °
    -

8. Deux (2) axes différents (L)

- La ligne doit utiliser (2) axes distinctement différents : axe longitudinal, axe transversal et/ou axe diagonal de la patinoire
- Suivre le leader ou pivoter ne seront pas considérés comme un changement d'axe.

9. Changement de sens de rotation (C, W)

- Au moins ½ de l'équipe doit changer de sens de direction de rotation en même temps.

10. Engrenage (C,W)

Cercle : - Au moins ½ de l'équipe doit s'imbriquer
- Il ne doit y avoir que 2 cercles séparés et les cercles doivent tourner dans des directions opposées.
- Les deux cercles peuvent être organisés côte à côte ou l'un suivant l'autre.

Roue : - Toutes les branches doivent s'imbriquer au moins 1 fois
- Il ne doit y que deux (2) roues séparées et les roues doivent tourner dans des directions opposées
- Les 2 roues peuvent être organisées côte à côte ou l'un suivant l'autre.

11.Entrelacement (weaving) (C)

- Il ne peut y avoir que 1 cercle dans un autre
    - Les 2 cercles doivent être aussi égaux que possible
    - Les cercles doivent tourner dans des directions opposées.
- l'entrelacement doit être fait au moins une (1) fois
- L'entrelacement doit se passer en même temps pour tous les patineurs
- les paires ou les petites lignes ne sont pas autorisées
- Tourner autour d'un autre patineur ne sera pas considéré comme entrelacement

ELEMENTS COMBINES- Définition et Exigences (voir les Règles pour les détails)

Exigences de base :

1. Pour avoir l'élément confirmé (valeur fixe), tous les patineurs doivent participer à l'élément et les éléments choisis doivent interagir entre eux
2. Au moins (2) éléments différents de patinage synchronisé doivent être fait approximativement en même temps et interagir avec les autres
3. S'arrêter n'est pas autorisé
4. Au choix Bloc, Cercle, Intersection, Ligne, Suite d'attitudes (ME), Element en paire, Pirouettes synchronisées et Roue

SUITE D'ATTITUDES / MOVE Elément -Définition et exigences (voir les Règles pour les détails)

Exigences de bases :

1. Tous les patineurs doivent tenter au moins une attitude (FM)

Niveau BASE MEB	**Niveau 1 ME1**	**Niveau 2 ME2**	**Niveau 3 ME3**	**Niveau 4 ME4**
Un « move element » où les attitudes (FM) ne répondent pas aux exigences du niveau 1, 2 ,3 ou 4 mais répondent aux exigences de base.	Le « move élément » doit répondre aux exigences de bases ET doit inclure un (1) Feature	Le « move élément » doit répondre aux exigences de bases ET doit inclure deux (2) Features	Le « move élément » doit répondre aux exigences de bases ET doit inclure trois (3) Features ET Au moins un parmi Feature #1 ou #3	Le « move élément » doit répondre aux exigences de bases ET doit inclure quatre (4) Features

FEATURE ADDITIONNELS : attitudes (FM)

FEATURES

1. Changement de position
2. Entrée difficile
3. Intersection et/ou passer à travers
4. Deux (2) différents type de mouvements libres (programme long uniquement)

EXIGENCES GENERALES DE L'ELEMENT

- Toutes les attitudes doivent être exécutées à moins de 30m les unes des autres, incluant tous les features.
- La 1ere attitude (FM) que chaque patineur exécute sera évaluée
- l'attitude (FM) sera évaluée une fois que tous les patineurs atteignent leur position
  - D'autres fms peuvent être exécutées ensuite
- L'équipe peut choisir 1 des options suivantes :
  a. Les attitudes commencent et finissent en même temps
  b. Les attitudes commencent en même temps et finissent à des temps différents
  c. Les attitudes commencent à des temps différents et finissent en même temps
- Au moins ¼ de l'équipe qui utilise le même « type d'attitude » (FM) ou le même « mouvement différent », utilisant le même pied sur la même carre et dans la même direction doit commencer et terminer en même temps et si c'est le cas changer de carre en même temps

Les exigences du « move élément » pour le programme court

Le même « type d'attitude » doit être exécuté par tous les patineurs
- l'attitude doit être exécutée sur la même carre et dans la même direction de patinage
- Une attitude (FM) différent utilisant seulement le pied différent est permis s'il est exécuté par au moins ¼ de l'équipe

NOTE : Feature #4 n'est pas autorisée (deux (2) différents types d'attitudes)

~~**Exigences de la série d'attitudes dans le programme libre**~~

~~Chaque type d'attitude listée peut être exécuté en utilisant des pieds différents, des carres différentes et/ou des directions de patinage différentes aussi longtemps qu'il y a 4 patineurs exécutant « l'attitude différente »~~

- ~~Si utilisation de pieds différents, il doit y avoir au minimum 4 patineurs exécutant cette attitude sur le même pied~~
- ~~Si utilisation de carres différentes, il doit y avoir au minimum 4 patineurs exécutant cette attitude sur la même carre~~
- ~~Si utilisation de direction de patinage différentes, il doit y avoir au minimum 4 patineurs exécutant cette attitude dans la même direction de patinage~~
- ~~Les patineurs exécutant les mêmes « attitudes différentes » doivent commencer et finir en même temps et s'il y a un changement de carre ou de position, ces changements doivent être exécutés en même temps.~~

EXIGENCES DES FEATURES

1. changement de position

- doit être exécutée en même temps par au moins la moitié de l'équipe
- Les patineurs exécutant le changement de position doivent être dans une ou des ligne(s) composée(s) d'au moins ¼ de l'équipe
- Les patineurs doivent avoir une prise avant et après la changement de position
  - Le lâcher de la prise de main et sa reprise doivent être faites en même temps
- Les patineurs doivent établir leur propre trace à la fois avant et après le changement de position
- Une attitude (FM) doit être sur une carre avant et après le changement de position
- Les patineurs doivent croiser la trace des autres patineurs avec lesquels ils changent de position
- La position d'attitude correcte (du niveau de l'attitude appelé) doit être maintenue avant, pendant, et après le changement de position

Pour un ME4, le changement de position doit être exécuté avec une attitude (FM) sur 1 pied.

2. Entrée difficile

- Au moins la moitié de l'équipe doit exécuter une attitude d'une entrée difficile
- L'entrée difficile doit être exécutée en même temps
- Une fente ou n'importe quel mouvement sur deux (2) pieds ne seront pas considérés comme des entrées difficiles

Exemple d'entrée difficile (non limité aux éléments suivant) :

a) Retournement(s) difficile(s) sur un pied
   - L'attitude est débutée avec un ou des retournements difficiles sur un pied, reconnaissables (aucun pas d'appui ou de touché n'est autorisé entre les retournements et les attitudes)
   - Le retournement difficile peut être le même ou être différent à condition que ¼ de l'équipe, réalisant la même attitude, exécutent le même retournement difficile (sur la même carre et dans la même direction).
   - Un retournement difficile sur un pied est défini comme un Rocker, Counter, Bracket**,** Boucle ou Twizzle d'un tour et demi (1 ½) de rotation ou plus
   - La carre de sortie du retournement difficile doit être la carre d'entrée de l'attitude (FM)
   - Il n'y a pas d'exigence de durée entre la sortie du retournement difficile et la position de l'attitude (FM)

b) Saut ou saut de danse
   - Pour un saut ou saut de danse, le pied/carre d'atterrissage doit être le pied/carre d'entrée d'une attitude (FM)
   - Le saut ou saut de danse peut être le même ou être différent tant qu'au moins ¼ de l'équipe, réalisant la même attitude, exécutent le même saut ou saut de danse (différents pieds sont autorisés)

3. entrecroisement / passer à travers (passing-through)

- Au moins la moitié de l'équipe doit exécuter une attitude d'entrecroisement et/ou de passage à travers
- Les attitudes (FM) peuvent croiser/traverser au même moment ou à différents moments
- Les arabesques arrières qui s'entrecroisent ne sont pas autorisées (considérées comme illégales)
- La position d'attitude correcte (du niveau de l'attitude appelé) doit être maintenue avant, pendant, et après le l'intersection ou le passage à travers

Entrecroisement : est un mouvement qui apparait quand il y a seulement des patineurs individuel / en solo qui sont impliqués. Le mouvement réfère à un patineur individuel/en solo passant au milieu deux (2) autres patineurs individuels/en solo

Tous les patineurs s'entrecroisant seront comptés dans le feature

Passer à travers : est un mouvement qui apparait quand il y a des paire(s) ou des groupe(s) de patineurs qui sont impliqués. Le mouvement réfère à :

(i) Un patineur (individuel/en solo, paire(s) ou groupe(s)) passant au milieu de deux (2) autres paire(s) et/ou groupe(s) de patineurs

Et/ou

(ii) Une paire(s) ou groupe(s) de patineurs passant au milieu de deux (2) patineurs individuels/en solo

Seulement le(s) patineur(s) se traversant les uns les autres seront comptés dans le feature

4. Deux (2) attitudes différentes (FM) (uniquement en programme libre)

- au moins 2 types d'attitudes différentes (FM) doivent être exécutées
  - Chaque type d'attitude doit être exécuté par au moins ¼ de l'équipe
  - Chaque type d'attitude doit être exécuté sur 1 pied
- Voir la définition d'un type d'attitude dans les features additionnels
- Une partie de l'équipe (au moins ¼ de l'équipe) est autorisée à présenter 1 type d'attitude et l'autre partie de l'équipe (au moins ¼ de l'équipe) propose un autre type d'attitude
  - Chaque type d'attitude peut être une « attitude différente » (different FM) exécutée en utilisant différents pieds, carres, et/ou dans différentes directions
    - Si différents pieds, il doit y avoir au moins ¼ de l'équipe réalisant cette attitude sur le même pied
    - Si différents carres, il doit y avoir au moins ¼ de l'équipe réalisant cette attitude sur le même carre
    - Si différentes directions, il doit y avoir au moins ¼ de l'équipe réalisant cette attitude dans la même direction

~~- Les patineurs réalisant le même type d'attitude utilisant le même pied, carre, direction doivent démarrer et finir en même temps, et si applicable doivent changer de carre en mène temps~~

ATTITUDES (FM) – appliquées à la série d'attitudes (Move Elt)

Exigences de bases :

1. Tous les patineurs doivent tenter une attitude (FM)

Niveau Base **fmB**	**Niveau 1** **fm1**	**Niveau 2** **fm2**	**Niveau 3** **fm3**
Toutes les attitudes qui ne répondent pas aux exigences du niveau 1,2 ou 3 mais qui répondent aux exigences de bases	- petit aigle en dedans (avec ou sans changement de carre) - arabesque non soutenue - variation d'arabesques - Ina Bauer en dedans	- arabesque non soutenue : arabesque avec la jambe libre levée en arrière avec 1 changement de carre *(jambe libre complètement tendue)* - arabesque avec un changement de position de la jambe libre *(la jambe libre est complètement tendue, non tenue quand elle passe en position avant, latérale ou arrière)* - variation d'arabesque avec un changement de carre - Y à135° *(la jambe libre est complètement tendue devant, latéralement ou derrière soi. soutenue ou non)* - grand aigle dehors - Ina Bauer en dehors	- arabesque : arabesque non soutenue avec la jambe libre en arrière et pas en dessous de 135° avec 1 changement de carre - Biellmann - Spirale à 135° avec un changement de position de la jambe libre avec ou sans un changement de carre (*la jambe libre entièrement tendue, non soutenue pendant qu'elle change pour une position vers l'avant, le côté ou l'arrière*) - « Y » à 170° *(la jambe libre est complètement tendue devant, latéralement ou derrière soi. Soutenue ou non)* - « Y » à 135° avec 1 changement de carre - grand aigle en dehors dans les deux sens de rotation - Ina Bauer en dehors dans les deux sens de rotation - Ina Bauer en dehors dans 1 direction + grand aigle en dehors dans l'autre direction

EXIGENCES GENERALES DES FEATURES ADDITIONNELS

Un « type d'attitude » (type of FMS) est le terme qui renvoie à la liste des attitudes de la communication des groupes de difficulté publiée par l'ISU

- Une Biellmann est considérée comme un type d'attitude différent d'un grand aigle, une Biellmann en dedans avant droit est considérée comme le même type d'attitude qu'une Biellmann en dehors avant droit
- Chaque « type d'attitude » doit être exécuté par au moins ¼ de l'équipe

Des « attitudes différentes » (FMS) est le terme qui désigne la même attitude (FM) exécutée en utilisant au moins deux (2) des huit (8) méthodes d'exécution différentes.

- Une attitude (FM) exécutée en carre dehors est considérée comme différente de la même attitude (FM) exécutée en carre dedans
- Une attitude (FM) patinée en avant est considérée comme différente de la même attitude (FM) patinée en arrière
- Une attitude (FM) patinée sur le pied droit est considérée comme différente de la même attitude patinée sur le pied gauche
- Chaque type d'attitude (FM) différente doit être exécutée par au moins ¼ de l'équipe

Une attitude avec une position exécutée sur un lobe / une carre

- Une attitude doit être maintenue au moins trois (3) secondes dans une position correcte et sur la bonne carre /lobe

Les attitudes avec un (1) ou plusieurs changements de carre et/ou changement de position de la jambe libre

- Une attitude doit être maintenue au moins deux (2) secondes dans une position correcte et sur la bonne carre /lobe

Les attitudes qui utilisent à la fois le sens horaire et le sens anti-horaire :
- Doivent avoir au moins deux (2) secondes dans une position correcte et sur chaque carre /lobe
- Quand on change du sens horaire au sens anti-horaire (ou inversement), les pas additionnels, les retournements, les pas de liaisons ne sont PAS autorisés sauf ceux requis pour changer rapidement de direction

ELEMENT SANS PRISE DE MAIN / NO HOLD ELEMENT – définitions et exigences (voir les règles pour les détails)

Exigences de base :
1. Tous les patineurs doivent être dans un bloc fermé
2. le bloc doit couvrir un minimum de 30 mètres

Niveau Base **NHEB**	**Niveau 1** **NHE1**	**Niveau 2** **NHE2**	**Niveau 3** **NHE3**	**Niveau 4** **NHE4**
L'élément no hold ne répond pas aux exigences du niveau 1,2,3 ou 4 mais repond aux exigences de bases.	L'élément no hold doit répondre aux exigences de bases **ET** doit inclure **1 feature**	L'élément no hold doit répondre aux exigences de bases **ET** doit inclure **2 features**	L'élément no hold doit répondre aux exigences de bases **ET** doit inclure **3 features**	L'élément no hold doit répondre aux exigences de bases **ET** doit inclure **4 features**

ADDIDTIONNAL FEATURE – séquence de pas

FEATURES
1. changement de position
2. axe diagonal
3. pivot
4. Deux configurations différentes

EXIGENCES GENERALE DE L'ELEMENT
-L'élément twizzle ne doit pas être exécuté juste après l'élément no hold.
- Au moins un (1) élément de la Composition des Programmes de la saison (Well Balanced Program) doit être exécuté entre l'élément no hold et l'élément twizzle.

EXIGENCES GENERALE DES FEATURES
- Chaque feature doit être exécuté par tous les patineurs an même temps
- S'arrêter n'est pas autorisé durant aucun feature
- Les features doivent être réalisés séparément mais si le feature « 2 différentes configurations » est réalisé, alors les autres features peuvent être exécutés dans n'importe quelle configuration
- Le block doit continuer de progresser sur la glace avant, pendant et après les features

EXIGENCES SPECIFIQUES DES FEATURES
1. Changement de position
- Tous les patineurs et/ou les lignes doivent participer et changer de places/positions avec un autre patineur et/ou ligne (au même moment)
- Peut être réalisé de n'importe quelle manière
- les patineurs peuvent retourner à la même place après le changement de position
- La forme du NHE est autorisé à « disparaître » pendant ce feature (un nombre incorrect de lignes est permis, momentanément, pour encourager la créativité)
- le changement de position concerne soit l'ensemble des lignes et/ou l'ordre des patineurs individuellement au sein d'une même ligne
- il peut être exécuté soit par paires, lignes et/ou individuellement

Par exemple, les éléments suivants, mais sans s'y limiter :
* les lignes peuvent changer de positions entres elles
* les patineurs/ paires d'une même ligne peuvent changer de position les uns par rapport aux autres , à condition que tous les patineurs/paires aient changé de position et restent dans la même ligne

- s'il y a un nombre impair de patineurs dans une ligne(s) alors il est possible pour certains patineurs d'être à la même place/position après que le changement de position soit terminé.

2. Axe diagonal
- Au moins une série d'au moins 2 retournements difficiles différents doit être correctement exécutée sur un pied
- L'entrée et la sortie des retournements doivent être sur le même axe diagonal
- Il ne peut pas y avoir de changement de carre entre les retournements pendant ce feature.
- L'axe diagonal est autorisé à se produire à n'importe quel moment du NHE

3. Pivot

- le pivot doit être exécuté dans toute configuration de bloc avec au moins trois (3) lignes
  - Pour NHE1 – le pivot doit faire au moins 90°
  - Pour NHE2 – le pivot doit faire au moins 90° avec deux (2) retournement et /ou pas et pas de liaisons
  - Pour NHE3 – le pivot doit faire au moins 90° avec deux (2) différents types de retournements difficiles. Des pas de liaisons peuvent être inclus.
  - Pour NHE4 – le pivot doit faire au moins 90° avec une série de deux (2) différents types de retournements difficiles exécutés sur un (1) pied. Des pas de liaisons peuvent être inclus avant et/ou après les séries.

- L'entrée et la sortie de la carre du retournement / du pas (si applicable) doivent être exécutée quand le bloc pivote.
- un nombre quelconque de pas de liaisons ou de retournements peuvent être inclus avant, entre ou après les retournements requis, selon les exigences du niveau
- Tous les patineurs doivent exécuter les mêmes pas/retournements /carres/pas de liaison, dans la même direction, en même temps pendant le pivot
- Tous les patineurs et lignes doivent participer
- Le bloc doit avancer à travers/ le long de la glace tout le temps du pivot
- le pivot doit être continu et exécuté en une fois
- le pivot doit être fait pendant seulement 1 configuration de bloc
- le pivot doit être exécuté dans un seul sens de rotation
- Le pivot commencera à être compté dès que le bloc commence à pivoter et finit lorsque le bloc arrêtera de pivoter ou que la forme sera cassée

Le pivot sera considéré comme terminé si un 1/4 de l'équipe ou plus a fait les erreurs suivantes :

- Stopper/ interrompre le pivot pendant 2 secondes ou plus
- Changer de configuration
- Changer de sens de direction

4. Deux différentes configurations

- Le nombre de lignes doit être différent dans chaque configuration
- Il doit y avoir au minimum 3 lignes :
  - 8 lignes de 2 patineurs (paires) ne sont pas autorisées
- Un bloc fermé différent est requis pour la deuxième configuration
- la configuration doit être reconnaissable

SEQUENCE DE PAS – Appliqué à l'élément sans prise de main (No Hold Elt)

Exigences de bases :
1. Tous les patineurs doivent tenter au moins deux retournements / pas

Niveau Base **SB**	**Niveau 1** **S1**	**Niveau 2** **S2**	**Niveau 3** **S3**	**Niveau 4** **S4**
Une séquence de pas qui ne répond pas aux exigences du niveau 1,2,3 ou 4 mais qui répond aux exigences de bases	Quatre (4) retournements / pas (deux (2) différents types de retournements /pas) et pas de liaisons	Six (6) retournements / pas (trois (3) différents types de retournements /pas) ET un choix entre : Une série consistant en : - Trois (3) différents types de retournements difficiles exécutés sur 1 pied **OU** - Deux différentes séries (une sur chaque pied) consistant en deux (2) différents types de retournements difficiles	Huit (8) retournements / pas (quatre (4) différents types de retournements / pas) ET Deux séries consistant en : - Une série de trois (3) différents types de retournements difficiles exécutés sur 1 pied **PLUS** - Une série de deux (2) différents types de retournements difficiles exécutés sur l'autre pied	Huit (8) retournements / pas (six (6) différents types de retournements / pas) ET Deux différentes séries (une sur chaque pied) consistant en : Trois (3) différents types de retournements difficiles exécutés sur 1 pied.

EXIGENCES GENERALES
- Tous les pas et retournements doivent être patinés sur la même carre et lobe en même temps
- Le tracé en miroir est autorisé pendant une séquence de pas, les retournements/pas exécutés pendant ce tracé en miroir **sont** comptés dans le niveau de la séquence de pas

1. Série de différents types de retournements difficiles
- la liste des retournements difficiles inclus : contre rocking, rocker, bracket , twizzle 1 tour et demi, boucle

Une série de différents types de retournements difficiles :
- consiste en deux ou trois différents types de retournements difficiles exécutés sur 1 pied où la carre de sortie d'un retournement est la carre d'entrée du retournement suivant.

Deux séries de différents types de retournements difficiles consistent en deux ou trois différents types de retournements difficiles (cela dépend du niveau) chacun exécuté sur chaque pied où la carre de sortie d'un retournement est la carre d'entrée du retournement suivant
- Une boucle est autorisée dans une série de retournement difficiles/différents
- La boucle sera comptée si exécutée correctement
- si deux séries de différents types de retournements difficiles sont réalisées, elles doivent être différentes
- La même série de retournement ne peut pas être répétée sur le pied opposé
- **Deux séries/combinaisons de retournements difficiles** sont considérées comme identiques si ceux sont les mêmes retournements, réalisés dans le même ordre, sur la même carre et dans la même direction de patinage.

Exemple 1 (autorisé, montrant des retournements avec différents sens de patinage)
- 1ere série – rocker dehors arrière, bracket dehors avant, twizzle dedans arrière
- 2eme série – rocker dehors avant, bracket dehors arrière, twizzle dedans avant

Exemple 2 (autorisé, montrant différentes entrées de carres)
- 1ere série – rocker dehors arrière, bracket dehors avant, twizzle dedans arrière
- 2eme série – rocker dedans arrière, bracket dedans avant, twizzle dehors arrière

- Les changements de carres ne sont PAS autorisés entre les retournements
- D'autres retournements sont autorisés mais doivent être exécutés avant ou après la série de retournements difficiles.

ELEMENT EN PAIRE – définitions et exigences (voir les règles pour les détails)

Exigences de bases :
1. Tous les patineurs doivent être en couple *(sauf si exécuté en nombre impair)*
3. Tous les couples doivent tenter le même pivot en couple au même moment.

Niveau Base PaB	Niveau 1 Pa1	Niveau 2 Pa2	Niveau 3 Pa3	Niveau 4 Pa4
Un élément Paire qui ne répond pas aux exigences du niveau 1,2 , 3 ou 4 mais qui répond aux exigences de bases	L'élément Paire doit répondre aux exigences de base ET doit inclure : **Pivot couple** Un des patineurs est en pivot et l'autre patineur doit être en position d'arabesque supportée ou non supportée pour au moins 360°	L'élément Paire doit répondre aux exigences de base ET doit inclure : **Pivot couple** Un des patineurs est en pivot et l'autre patineur soutenu est en position Y 135° pour au moins 360° **OU** Un (1) des patineurs pivote et le patineur soutenu est dans une position de spirale de la mort pour au moins 360°	L'élément Paire doit répondre aux exigences de base ET doit inclure : **Pivot couple** Un des patineurs est en pivot et l'autre patineur soutenu est en position de spirale de la mort pour au moins 360° PLUS Un (1) feature	L'élément Paire doit répondre aux exigences de base ET doit inclure : **Pivot couple** Un des patineurs est en pivot et l'autre patineur soutenu est en position de spirale de la mort pour au moins 720° PLUS un (1) feature.

FEATURES :
1. Entrée difficile
2. Sortie Difficile
3. Tenir le pied libre
4. Tenir avec 1 main
5. Pivot avec la pointe dans la glace

EXIGENCES GENERALES DE L'ELEMENT
- L'élément Paire peut être exécuté dans n'importe quelle configuration mais tous les couples doivent rester à moins de 30 mètres les uns des autres.
- Si l'élément est réalisé avec un nombre impair ou 1 patineur est sans partenaire, le dernier patineur solo doit tenter de réaliser une partie de l'élément Paire

EXIGENCES DES FEATURES
1. Le pivot de 360/720° (cela dépendra du niveau)
- Le pivot commencera à être compté seulement quand les pivots commenceront et que la position de TOUS les patineurs soutenus sera atteinte
- Le pivot est autorisé à être fait sur place ou en mouvement.

le patineur pivot (dépendra du niveau)
- Le patineur pivot est autorisé à utiliser une ou les deux mains pour maintenir le patineur soutenu
- La pointe du patineur pivot n'a pas besoin d'être plantée dans la glace

le patineur soutenu
- Les patineurs soutenus doivent clairement être sur 1 pied lorsqu'ils commencent à prendre position ET doivent clairement être sur 1 pied lorsqu'ils sortent de leur position
  - Une fois que les patineurs soutenus deviennent à peu près verticaux ils sont autorisés de changer de pieds afin de pousser hors du pivot (si utilisation de positions non verticales)

2. La position (arabesque soutenue ou non), le Y à 135°, la spirale de la mort)
- La position correcte doit être maintenue pendant la rotation requise
  - Spirale de la mort :
    - La tête du patineur soutenu doit être au moins au niveau du genou par rapport au patineur pivotant pour les 360/720° selon le niveau
    - La tête et/ou la main libre du patineur soutenu peut ne pas toucher la glace pendant l'entrée, la rotation et/ou la sortie
    - SI le genou du patineur soutenu touche la glace pendant la sortie de la spirale de la mort et n'est pas considéré comme chute, alors elle sera comptée comme une erreur par 1 couple

EXIGENCES DES FEATURES
Toutes les paires doivent exécuter le même type de feature en même temps

1. Entrée difficile
- Une variation difficile doit être réalisée sur le même pied et sur la même carre que la spirale de la mort ou que le mouvement difficile pour prendre le pied/la carre de la spirale de la mort
    - Exemple : si le patineur soutenu utilise une arabesque ou toute autre variation pendant l'entrée de la spirale de la mort, le patineur devra ensuite rester sur le même pied et la même carre pendant la spirale de la mort.
- s'il utilise un retournement difficile, la carre de sortie du retournement difficile doit être la carre d'entrée de la spirale de la mort
- s'il utilise un fm ou une variation de fm, le fm devra être maintenu dans une position fixe et reconnaissable

2. Sortie difficile
- une variation difficile doit être faite à mesure que le patineur soutenu se redresse et/ou quand le patineur soutenu est redressé.
- Elle doit être réalisée sur le même pied et carre que pour la spirale de la mort ou que le mouvement pour sortir de carre de la spirale de la mort
- un retournement/pas ne sera pas compté comme une sortie difficile

3. Tenir le pied libre
- Tous les patineurs soutenus doivent tenir leur pied libre avant d'être abaissé dans la position de la spirale de la mort et doivent maintenir la prise pendant la rotation requise de la spirale de la mort.
    * La lame /chaussure ou cheville peut être tenue
- Les patineurs soutenus peuvent lâcher leur pied libre une fois qu'ils ont terminé le nombre de rotations requis en position de spirale de la mort

4. Tenir avec une main
- Les deux patineurs doivent s'accrocher l'un à l'autre en utilisant une main seulement, tous les deux avant d'entrer dans la position de la spirale de la mort et en maintenant l'accroche à une main pendant la rotation requise dans la spirale de la mort.
- Les patineurs sont autorisés à se tenir entre eux à deux (2) mains pour sortir de la spirale de la mort

5. Pivot avec la pointe dans la glace
- les patineurs pivot ont leur pointe plantée dans la glace pendant au moins 180°
- La rotation commencera à être comptée une fois que le patineur aura la pointe dans la glace ET que le patineur soutenu sera en position de spirale de la mort.
- La rotation sera terminée une fois que la pointe ne sera plus dans la glace et/ou quand le patineur supporté commencera à se relever.

Elément PIVOTANT BLOC- Définition et exigences (voir les Règles pour les détails)

Exigences de Base :
1. Tous les patineurs doivent être dans un Bloc fermé avec au minimum trois (3) lignes
2. Le Bloc doit couvrir un minimum de 30 mètres
3. Le Bloc doit tenter de pivoter

Niveau Base	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
PBB	**PB1**	**PB2**	**PB3**	**PB4**
Un bloc pivotant qui n'est pas de niveau 1, 2, 3 ou 4 mais remplit les exigences de base	Un bloc pivotant doit remplir les exigences de Base **ET** doit inclure : **OPTION A** Un pivot d'au moins **90°** Avec au moins deux (2) retournements/ pas Et des pas de liaison **OPTION B** Un pivot d'au moins **90°** Un (1) retournement difficile	Un bloc pivotant doit remplir les exigences de Base **ET** doit inclure au choix : **OPTION A** -un pivot d'au moins **180**° -Série d'au moins deux (2) retournements exécutés sur un (1) pied (avec ou sans changement de carre) (choix de trois, bracket, counter, rocker ou twizzle simple ou plus) **OU** **OPTION B** -un pivot d'au moins 180° - deux (2) retournements difficiles (choix de bracket, counter, rocker et1 ½ ou plus twizzle) et des pas de liaison **ET** **Pour les 2 options** -le point de pivot doit changer au moins une fois -un pivot minimum de 45° est requis avant et après le changement du point de pivot	Un bloc pivotant doit remplir les exigences de Base **ET** doit inclure : -un pivot d'au moins **180**° -Série d'au moins deux (2) types différents de retournements difficiles exécutés sur (1) pied (sans changement de carre) (choix de bracket, counter, rocker ou twizzle d'1tour1/2 ou plus) **ET** - un (1) retournement difficile (pouvant ou non faire partie d'une série) - -le point de pivot doit changer au moins une fois - -un pivot minimum de 45° est requis avant et après le changement du point de pivot	Un bloc pivotant doit remplir les exigences de Base **ET** doit inclure : -un pivot d'au moins **270**° -Série de quatre (4) différents types de retournements difficiles exécutés sur un (1) pied (sans changement de carre) (choix de bracket, counter, rocker et twizzle d'1tour ½ ou plus) -le point de pivot doit changer au moins une fois - un pivot minimum de 90° est requis avant et après le changement du point de pivot

EXIGENGES GENERALES RELATIVES AU PIVOT
- Le bloc doit progresser sur la piste tout le temps pendant l'action de pivoter
- L'action de pivoter doit être continue et exécutée comme un ensemble
- L'action de pivoter doit se produire seulement pendant (1) configuration de Bloc
- L'action de pivoter doit être exécutée dans un (1) seul sens de rotation

L'action de pivoter est considérée comme terminée quand au moins ¼ de l'équipe ou plus, fait ce qui suit :
- S'arrêter/Interrompre l'action de pivoter pendant deux (2) secondes ou plus
- Changer de configuration
- Changer les directions de rotation

EXIGENCES GENERALES DES FEATURES

- S'arrêter ou devenir stationnaire n'est pas autorisé

EXIGENCES SPECIFIQUES DES FEATURES

1. Pivot avec des retournements/pas et des pas de liaison ou une série de retournements

- Tous les patineurs doivent exécuter les mêmes pas/retournements/carres/pas de liaison, dans la même direction de patinage et en même temps pendant l'action de pivoter.
- Le pivot doit être exécuté en utilisant les retournements/pas requis avec des carres reconnaissables et correctes
- **PB1 & PB2** : peuvent répéter les mêmes retournements ou utiliser des retournements différents
- **PB2 :** Dans la série d'au moins deux (2) retournements (sans changement de carre), la carre de sortie d'un (1) retournement doit être la carre d'entrée du retournement suivant

  Les pas de liaison sont autorisés avant et/ou après la série de 2 retournements (avec/sans changement de carre)
- **PB3** : Dans la série de (2) différents types de retournements exécutés sur (1) pied (sans changement de carre), la carre de sortie d'un (1) retournement doit être la carre d'entrée du retournement suivant.

Les pas de liaison sont autorisés entre la série et l'autre retournement difficile requis.

La série et le retournement difficile peuvent être exécutés dans n'importe quel ordre.

- **PB4** : Dans la série de (4) différents types de retournements difficiles exécutés sur (1) pied (sans changement de carre), la care de sortie d'un (1) retournement doit être la carre d'entrée du retournement suivant.

2. Pivoter un total de 90°, 180°, 270°

- **PBB & PB1 :** La mesure des degrés de pivotement exigés commence dès que le Bloc commence à pivoter, une fois que les patineurs ont établi leur propre trace et se termine quand le Bloc s'arrête de pivoter.
- **PB2 :** La mesure des degrés de pivotement exigés commence avec la carre d'entrée du premier retournement/pas, une fois que les patineurs ont établi leur propre trace et se termine quand le Bloc arrête de pivoter

PB3, PB4 : La mesure des degrés de pivotement exigés commence avec la carre d'entrée de n'importe quel retournement requis, une fois que les patineurs ont établi leur propre trace, et se termine à l'achèvement de la carre de sortie du dernier retournement requis

3. Le changement du point de pivot

- Le point de pivot exécuté en patinant sur un tracé circulaire/en boucle où les patineurs croisent leur propre trace n'est pas autorisé

Elément PIVOTANT LIGNE - Définition et exigences (voir les Règles pour les détails)

Exigences de Base :

1. Tous les patineurs peuvent être en une (1) ou deux (2) lignes
   - S'il y a deux (2) Lignes, alors les Lignes doivent être aussi égales que possible (exception pendant la créativité)

2. Doit couvrir un minimum de trente (30) Mètres

3. La Ligne doit tenter de pivoter

Niveau Base	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
PLB	**PL1**	**PL2**	**PL3**	**PL4**
Une Ligne Pivotante qui n'est ni de niveau 1, 2 ou 3 ou 4 mais remplit les exigences de base	Une ligne Pivotante doit remplir les exigences de base ET doit inclure : **Pivoter au moins 90°** en une (1) ou deux (2) lignes avec ou sans retournements/pas et pas de liaison le patineur de l'extrémité la plus lente doit couvrir au moins **2m**	Une ligne Pivotante doit remplir les exigences de base ET doit inclure au choix **Pivoter au moins 180°** - en deux (2) lignes avec retournements/ pas et pas de liaison - le point de pivot doit changer une fois - le patineur de l'extrémité la plus lente doit doit couvrir au moins **5 m** **OU** **Pivoter au moins 180 °** - en une (1) ligne avec retournements/pas et pas de liaison - le patineur de l'extrémité la plus lente doit doit couvrir au moins **5 m**	Une ligne Pivotante doit remplir les exigences de base ET doit inclure au choix **Pivoter au moins 180°** - en utilisant une combinaison d'une (1) et deux (2) lignes avec retournements/ pas et pas de liaison - le point de pivot doit changer une fois - le patineur de l'extrémité la plus lente doit doit couvrir au moins **10m**	Une ligne Pivotante doit remplir les exigences de base ET doit inclure : **Pivoter au moins 180°** en une (1) ligne avec retournements/pas et pas de liaison - le point de pivot doit changer une fois -le patineur de l'extrémité la plus lente doit doit couvrir au moins **10m**

EXIGENCES GENERALES RELATIVES A L'ELEMENT

- la/les Ligne(s) doit progresser continuellement sur la piste

EXIGENGES GENERALES RELATIVES AU PIVOT

- S'arrêter et/ou devenir stationnaire n'est pas autorisé pendant l'action de pivoter
- La/les Ligne(s) doit progresser continuellement sur la glace pendant le pivotement
- L'action de pivoter doit être continue et exécutée en une seule fois
- L'action de pivoter doit être exécutée uniquement dans un (1) sens de rotation

L'action de pivoter est considérée comme terminée quand ¼ de l'équipe ou plus ont fait ce qui suit :

- S'arrêter ou devenir stationnaire (Patineur de l'extrémité la plus lente doit)
  - Arrêter le pivotement pendant deux (2) secondes ou plus
  - Changer de sens de rotation

EXIGENCES SPECIFIQUES DES FEATURES

1. Le pivotement avec des retournements/pas et pas de liaison

Tous les patineurs doivent exécuter le même type de retournements/pas en même temps pendant le pivotement

- Il n'y a pas de restrictions sur les types ou nombres de pas de liaison (ex : croisés)
- Des pas de liaison différents sont autorisés
- Le même type de retournements/pas doit être exécuté en même temps
- Les retournements sont autorisés à avoir différentes carres et/ou directions de patinage

2. Pivoter un total de 90°ou **180°**

- Le pivotement commence à être compté dès que tous les patineurs sont en Ligne(s) et qu'ils ont établi leur propre trace
- Si on utilise deux (2) Lignes, les deux lignes doivent pivoter en même temps
- La couverture de glace requise pour chaque niveau doit être respectée pendant le pivotement

3. Le changement de point de pivot

Pour tous les niveaux :

- le patineur de l'extrémité la plus lente doit pas s'arrêter ou devenir stationnaire
- la/les Ligne(s) doit progresser le long de la glace durant tout l'élément.
    - le changement de point de pivot exécuté en patinant sur un tracé circulaire ou en forme de boucle où les patineurs croisent leurs propres traces n'est pas autorisé

PL3

- Un pivot minimum de 90° est requis avant que le point de pivot ne change d'extrémité
- Pivoter en utilisant une combinaison d'une (1) ou deux (2) lignes
- Il n'y a pas de durée spécifique pendant laquelle chaque configuration doit être conservée, mais elle doit être reconnaissable
- Le changement de point de pivot peut être exécuté en une (1) ou deux (2) lignes

PL4

- Un minimum de 90° est requis avant que le point de pivot ne change d'extrémité

PIROUETTE SYNCHRONISEE / SYNCHRONIZED SPIN ELEMENT – définitions et exigences (voir les règles pour les détails)

Exigences de bases :
1. Tous les patineurs/couples doivent tenter la même pirouette en même temps

Pirouette individuelle

Niveau Base SYSpB	**Niveau 1 SYSp1**	**Niveau 2 SYSp2**	**Niveau 3 SYSp3**	**Niveau 4 SYSp4**
Une pirouette individuelle qui ne répond pas aux exigences du niveau 1, 2,3 ou 4 mais qui répond aux exigences de bases	Une pirouette individuelle qui répond aux exigences de base et doit inclure : Une pirouette debout exécutée sur 1 pied pendant au moins 4 tours	Une pirouette individuelle qui répond aux exigences de base et doit inclure : Une pirouette debout exécutée sur 1 pied pendant au moins 5 tours	Une pirouette individuelle qui répond aux exigences de base et doit inclure : Une pirouette debout exécutée sur 1 pied pendant au moins 6 tours **PLUS** **1 feature**	Une pirouette individuelle qui répond aux exigences de base et doit inclure : Une pirouette debout exécutée sur 1 pied pendant au moins 7 tours **PLUS** **2 features**

FEATURES POUR PIROUETTES INDIVIDUELLES :

1. Entrée difficile
2. Jambe libre tendue
3. Main(s)maintenue(s) au-dessus des épaules du (des) patineur(s)
4. Soutenir et/ou maintenir la jambe libre

Pirouette en couple

Niveau base SYSpB	**Niveau 1 SYSp1**	**Niveau 2 SYSp2**	**Niveau 3 SYSp3**	**Niveau 4 SYSp4**
Une pirouette en couple qui ne répond pas aux exigences du niveau 1,2,3 ou 4 mais qui répond aux exigences de bases	Une pirouette en couple qui répond aux exigences de base et qui inclut : Les deux patineurs doivent être en position debout, sur 1 pied et tourner pendant au moins 4 tours	Une pirouette en couple qui répond aux exigences de base et qui inclut : Un (1) patineur doit être en position debout sur 1 pied et l'autre patineur doit être en position assise ou toute position en arabesque/camel pendant au moins 5 tours	Une pirouette en couple qui répond aux exigences de base et qui inclut : Les patineurs doivent être soit en position assise ou toute autre position en arabesque/camel, exécutée sur 1 pied pendant au moins 6 tours	Une pirouette en couple qui répond aux exigences de base et qui inclut : Les patineurs doivent être soit en position assise ou toute autre position en arabesque/camel, exécutée sur 1 pied pendant au moins 7 tours

EXIGENCES GENERALES DE L'ELEMENT : (POUR TOUTES LES PIROUETTES)
- Tous les patineurs/couples doivent exécuter la même pirouette
- L'entrée et la sortie de la pirouette devront être faites au même moment par tous les patineurs
- L'entrée de la pirouette est la carre qui initie l'action de pirouette
- Les patineurs sont autorisés à sortir de la pirouette soit en stoppant ou avec une poussée glissée.
- Le nombre de tours sera compté une fois que tous les patineurs/couples auront atteint leur position
- Les variations ou variations difficiles d'une pirouette debout sont autorisées dans le programme libre
- Dans le programme libre : un changement de pied est autorisé et les rotations faites sur chaque pied seront comptées

EXIGENCES GÉNÉRALES DES FEATURES DES PIROUETTES INDIVIDUELLES
- Les features doivent être exécutées au même moment par tous les patineurs
- Les features #2 et #4 ne peuvent pas être faites au même moment et dans ce cas seulement le feature #4 sera compté

Pirouette individuelles – Exigences des features :
Tous les patineurs doivent réaliser le même feature au même moment

1- Entrée difficile
- La difficulté doit être réalisée avant le début de l'action de rotation
  - Elle peut être réalisée pendant la carre d'entrée de la pirouette.

Exemples d'entrée difficile (non limité à) :
. Un retournement difficile
- La carre de sortie du retournement difficile doit être sur la carre de rotation
- Le retournement difficile doit être reconnaissable et exécuté sur 1 pied
. Une attitude
- la position d'attitude doit être reconnaissable
- l'attitude doit être faite sur le même pied que la rotation (le grand aigle est autorisé)
- un touché de glace n'est pas autorisé entre les attitudes et la rotation (un retournement ou changement de carre est autorisé)
- Un saut ou un saut de danse
  - Le pied d'atterrissage doit être le même que celui de la rotation
  - un touché de glace n'est pas autorisé entre les sauts/sauts de danse et la rotation (un retournement ou changement de carre est autorisé)
- Une illusion :
  - un mouvement de rotation rapide où la jambe libre du patineur donne un coup de pied haut lorsque le buste est abaissé et que la tête est abaissée au niveau de la hanche ou du genou de la jambe d'appui

2- Jambe libre tendue
- La jambe libre doit être entièrement tendue loin de la jambe porteuse selon un angle de 45 (un léger fléchissement est accepté)
- La jambe libre ne doit pas être soutenue
- La position de la jambe libre doit être entièrement atteinte par tous les patineurs et maintenue pour les rotations requises pour ce niveau avant de sortir de la pirouette

3- Mains au-dessus des épaules
- Soit 1 ou 2 mains doivent être maintenues au-dessus des épaules des patineurs
- La position des mains doit être entièrement atteinte par tous les patineurs pour les rotations requises pour ce niveau avant de sortir de la pirouette

4- Soutenir ou maintenir la jambe libre
- La jambe libre doit être tendue ou fléchie
- La jambe libre doit être soutenue/maintenue par 1 ou 2 mains de la façon suivante :
  - Au niveau de la lame ou de la chaussure du pied libre
  - Au niveau du genou libre
- La position de la jambe libre doit être atteinte par tous les patineurs et maintenue pour les rotations requises pour ce niveau avant de sortir de la pirouette

-

Elément EN DEPLACEMENT CERCLE et ROUE- Définition et exigences (voir les Règles pour les détails)

Exigences de Base :
1. Tous les patineurs doivent être dans l'élément
2. L'élément doit tourner un minimum de 360° au total
3. L'élément doit tenter de se déplacer

Niveau Base	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
TCB/TWB	**TC 1/TW1**	**TC 2/TW2**	**TC3/TW3**	**TC 4/TW4**
Un cercle en déplacement qui n'est pas de niveau 1, 2, 3, ou 4 ; mais remplit les exigences de base	Un cercle en déplacement doit remplir les exigences de base **ET** doit inclure : Un (1) Feature	Un cercle en déplacement doit remplir les exigences de base **ET** doit inclure : Deux (2) Features	Un cercle en déplacement doit remplir les exigences de base **ET** doit inclure : Trois (3) Features Pour le TC : Doit inclure au moins **1 des features suivant : feature #2 #3 ou #6**	Un cercle en déplacement doit remplir les exigences de base **ET** doit inclure : Quatre (4) Features

FEATURES

FEATURES pour le cercle en déplacement
1. Changement de position
2. Changement de position relative
3. Engrenage (interlocking)
4. Rotation arrières continues de 360°
5. Déplacement d'au moins 10m
6. Entrelacement (Weaving)

FEATURES pour la roue en déplacement
1. Changement de position
2. Changement de position relative (programme long uniquement)
3. Engrenage (interlocking) (programme long uniquement)
4. Rotation arrière continue de 360°
5. Déplacement d'au moins 10m
6. Entrecroisement (Intersecting) (programme long uniquement)

CERCLE en Déplacement – composition requise :
- TCB,TC1 et TC2 : doit avoir au moins quatre (4) patineurs dans chaque cercle pendant le déplacement
- TC3 et TC4 **:** doivent avoir deux (2) cercles aussi égaux que possible quand ils se déplacent.
- Le déplacement doit être exécuté en un (1) cercle ou deux (2) cercles
    - Si exécution en 2 cercles côte à côte ou deux cercles l'un dans l'autre (direction identique ou opposée), alors les deux cercles doivent se déplacer en même temps

ROUE en déplacement - composition requise :
- TWB, TW1 et TW2- doivent avoir au moins 3 patineurs dans chaque branche quand elle déplace
- TW3 et TW4 – doivent avoir au moins 4 patineurs dans chaque branche quand elle déplace
- TW3 et TW4 – un choix entre 4 branches, 3 branches, parallèle ou 2 branches (pas de roue en S) ou 1 branche tant que le nombre de patineurs dans chaque branche soit conforme aux exigences ci-dessus.
- Le déplacement doit être exécuté en une (1) roue ou deux (2) roues
    - Si exécution en 2 roues, alors les deux roues doivent se déplacer en même temps

EXIGENCES GENERALES DU DEPLACEMENT
- S'arrêter ou devenir stationnaire n'est pas autorisé
- Le déplacement doit être continu
- L'élément doit tourner pendant le déplacement
- Les cercles, roues, branches doivent être aussi égaux que possible

Le déplacement est considéré comme terminé quand le déplacement a été interrompu par au moins ¼ de l'équipe :
- Arrêter/interrompre le déplacement pendant (2) secondes ou plus
- Les patineurs s'arrêtent ou deviennent stationnaires pendant (2) secondes ou plus
- Arrêter/interrompre la rotation pendant (2) secondes ou plus

EXIGENCES GENERALES DES FEATURES
- S'arrêter ou devenir stationnaire n'est pas autorisé
- L'élément doit continuer de tourner pendant l'exécution du feature
- Les features doivent être exécutés pendant le déplacement et la configuration doit clairement se déplacer avant, pendant et après le feature
- Programme long : si deux (2) configurations ou plus sont utilisées, alors des features peuvent être inclus dans chacune d'elles

Features qui ne peuvent pas être réalisés en même temps :
- Le changement de position (feature#1) ne peut pas être réalisé en même temps que les features suivants :

#3 Engrenage (interlocking) (TC/TW)
#6 Entrelacement (Weaving) (TC)
#6 Entrecroisement (intersecting) (TW)
#2 Changement de position relative (TC/TW)

EXIGENCES DES FEATURES

1. Changement de position (TC/TW)

General
- Tous les patineurs ou branches doivent participer et changer de position, en même temps (à la même occasion)
- Les patineurs peuvent revenir à leur place après le changement de position
- La forme de l'élément peut disparaitre pendant le feature (ex : un nombre incorrect de patineur pour le niveau est accepté pour encourage la créativité)

Cercle en déplacement
- Le changement de position renvoie à l'ordre des patineurs dans le même cercle
- Il peut être exécuté soit en paires, lignes et/ou individuellement.
- Les patineurs doivent rester dans le même cercle lorsqu'ils changent de position
- L'entrelacement (weaving) n'est pas considéré comme un changement de place.

Roue en déplacement
- Le changement de position renvoie à la branche en entier et/ou à l'ordre des patineurs individuellement dans la même branche

Exemples (non limités à) :
- Les branches peuvent changer de position entre elles.
- Les patineurs dans une branche peuvent changer de position entre eux à condition que tous les patineurs aient changé de place
- Les patineurs d'une branche peuvent changer de position avec les patineurs d'une branche différente à condition que tous les patineurs dans la branche restante aient changé leur place.
- La combinaison des deux méthodes ci-dessus est autorisée en même temps.

- Un ou deux patineur(s) qui va (vont) d'un bout à l'autre de la même branche N'EST PAS considéré comme un changement de positon.
- S'il y a un nombre impair de patineurs dans une branche ou une petite ligne, alors il est possible pour des patineurs de rester à la même place après le changement de position.

2. Changement de position relative
- Il doit y avoir deux cercle ou roues séparées
- Les deux formes peuvent tourner dans la même direction ou dans deux directions opposées
- Les deux formes doivent changer leur position relative par rapport au début

Exemples (non limités à) :
- Les cercles/roues peuvent démarrer côte à côte et changer de position relative en terminant approximativement du côté opposé (gauche vs droite)
- Les cercles/roues peuvent démarrer l'un devant l'autre et changer de position relative en terminant approximativement à la place opposée (nord vs sud)

- Le cercle/la roue peuvent changer leur position relative de n'importe quelle façon en gardant la forme des éléments en tout temps

- Un weaving ne sera pas considéré comme un changement de position relative

Exemples (non limités à) :

.Un cercle/roue peut « orbiter autour » de l'autre cercle/roue pour finir sur le côté opposé

.Un cercle/roue peut s'entrecroiser avec l'autre cercle/roue pour finir sur le côté opposé (horizontalement, verticalement ou en diagonal)

.Un cercle/roue peut dépasser l'autre cercle/roue pour finir sur le côté opposé

.les patineurs individuellement peuvent changer (un patineur à la fois, patinant sur un dessin en 8) d'un cercle à un autre

3. Engrenage (interlocking) (TC/TW)

- Il ne doit y avoir que 2 cercles séparés ou seulement 2 roues séparées
  - Les cercles/roues doivent tourner dans des sens opposés
- 2 cercles séparés ou 2 roues séparées peuvent être placées côte à côte ou l'un suivant l'autre

-TC :

- les patineurs individuels doivent s'imbriquer et rester dans le même cercle/roue. Les paires ne sont pas autorisées.
- la moitié de l'équipe doit s'imbriquer au moins une fois quand le déplacement a commencé
- les deux cercles doivent être aussi égaux que possible

-TW :

- toutes les branches doivent s'imbriquer au moins 1 fois quand le déplacement a commencé

4. retournement arrière continue de 360° (TC&TW)

- Un minimum de 2 rotations arrière continues doivent être inclues
- Tous types de retournements/pas ou pas de liaison tournant sont autorisés
- Tous les patineurs doivent utiliser les mêmes retournement/pas ou pas de liaison tournant et exécuter la rotation requise en même temps
- Les rotations sont autorisées à être exécutées sur 1 ou 2 pieds
- Passer d'une de l'arrière vers l'avant de ne sera pas considéré comme une rotation de 180
  - Un twizzle de 720° sera accepté comme 2 rotations continues de 360°
- les rotations doivent être réalisées les unes après les autres
- Chaque rotation de 360° doit débuter en arrière
- Les 2 rotations doivent être toutes les deux réalisées dans le même sens de rotation
- Attendre entre les 2 rotations de 360° n'est pas autorisé

5. Déplacement minimum de 10m (TC/TW)

- La distance de déplacement requise sera mesurée en utilisant le point central de l'élément et la longueur de la surface de glace (ou distance comparable si le déplacement est sur une courbe)
- Si deux cercles/roues sont utilisés, les deux doivent couvrir au total la distance requise.
- La mesure pour la distance de déplacement commence dès que tous les patineurs sont dans l'élément et que le point central de l'élément commence à bouger
  - Si deux cercles ou roues sont utilisés, la mesure du déplacement commence dès que les deux cercles/roues commencent à se déplacer.
- la mesure de la distance de déplacement se termine quand le déplacement est fini ou quand la forme se brise.
  - Si deux cercles ou roues sont utilisés, la mesure du déplacement s'arrête dès qu'un cercle/roue s'arrête ou quand la forme d'un cercle ou roue est brisée.

6. Entrecroisement (TW) *(programme libre uniquement)*

GENERAL

- chaque branche (tous les patineurs dans chaque branche) doit s'entrecroiser au moins une fois.
- Dans une roue - si une branche franchit une autre branche qui tourne dans la même direction, l'intersection ne sera pas comptée.

Options non limitées à :

A- **Une roue** avec 3 branches ou plus

Tous les patineurs tournent autour du même point central avec au moins une branche qui tourne dans la direction opposée

B- **Deux roues séparées** tournant dans la même direction

Chaque roue doit avoir un maximum de 2 branches

Les branches de l'une des roues doit s'entrecroisée avec une branche de l'autre roue.

7. Entrelacement « weaving » (TC uniquement)

- Il doit y avoir uniquement un cercle dans un cercle
    - Les deux (2) cercles doivent être aussi égaux que possible
    - Les cercles doivent tourner dans des directions opposées
- L'entrelacement doit apparaitre au moins une (1) fois
- L'entrelacement doit être réalisé en même temps par tous les patineurs
- Les paires et petites lignes de ne sont pas autorisées
- Tourner autour d'un autre patineur ne sera pas considéré comme un entrelacement

SERIE DE TWIZZLE - Définition et exigences (voir les règles pour le détail)

Exigences de bases :
1. Tous les patineurs doivent tenter 2 twizzle
2. Tous les patineurs doivent tenter et exécuter le même twizzle

Niveau Base **TEB**	**Niveau 1** **TE1**	**Niveau 2** **TE2**	**Niveau 3** **TE3**	**Niveau 4** **TE4**
Une série de twizzle qui ne répond pas aux niveaux 1,2,3 ou 4 mais qui répond aux exigences de bases	Une série de twizzle qui répond aux exigences de bases ET qui doit inclure : Au moins 1 tour pour chacun des 2 twizzles	Une série de twizzle qui répond aux exigences de bases ET qui doit inclure 2 twizzles, 1 dans chaque sens de rotation **OPTION A** Au moins 2 tours pour chacun des 2 twizzle **PLUS** 1 feature **OPTION B** Au moins trois (3) rotations dans un (1) twizzle et une (1) rotation pendant l'autre twizzle **PLUS** 1 feature	Une série de twizzle qui répond aux exigences de bases ET qui doit inclure 2 twizzles, 1 dans chaque sens de rotation Au moins 3 tours dans 1 twizzle et au moins 2 tours dans les autres twizzle **PLUS** 2 features de groupes différents	Une série de twizzle qui répond aux exigences de bases ET qui doit inclure 2 twizzles, 1 dans chaque sens de rotation Au moins 3 tours pour chacun des 2 twizzles **PLUS** 3 features, un feature de chacun des groupes

EXIGENCES GENERALES DE L'ELEMENT
- L'élément no hold ne doit pas être exécuté juste après l'élément twizzle. Au moins un élément du Programme de la saison (Well Balanced Program) doit être exécuté entre l'élément no hold et l'élément twizzle.
- Tous les patineurs doivent exécuter le même twizzle, incluant l'entrée, dans la même direction, au même moment
- Un maximum de quatre (4) poses de pied est permis entre chaque twizzle
- Quand les patineurs sont sur 2 pieds (en ne comptant pas la sortie du twizzle) cela sera considéré comme 1 pose de pied.
- Il n'y a pas de limite sur les tours et les mouvements effectués sur un (1) pied pour chacun des placements de pieds autorisés entre les twizzles .

FEATURES
Groupe A : haut du corps / mains
1. main(s) au-dessus des épaules
2. les mains jointes devant

Groupe B : jambe libre
1. tenir/ toucher la lame ou la chaussure du pied libre
2. jambe libre tendue

Group C : entrée/sortie :
1. Un troisième twizzle
2. saut ou saut de danse en entrée
3. deux twizzles exécutés sur le même pied.

EXIGENCES GENERALES DES FEATURES
- Un feature sera pris en compte pour un niveau s'il est exécuté au même moment par tous les patineurs
- Les features doivent être faits durant l'un des deux premiers twizzle
- Le choix d'un feature du groupe A et B sera pris en compte pour un niveau s'il est complètement achevé et mis en place pendant la première demi rotation (180°) du twizzle
ET tenu jusqu'à ce que le nombre de tours restant requis pour le niveau soit complètement terminé
- Les twizzles doivent être correctement exécutés.

EXIGENCES DES FEATURES
Group A- haut du corps/mains
2. Les mains jointes devant
- les deux bras doivent être tendus
- les mains doivent être tendues devant
- les main peuvent être tenues à toute hauteur
- les mains doivent être jointes

Group B
1. tenir / toucher la lame ou la chaussure du pied libre
- Garder une main au contact de la lame ou la chaussure sans la saisir est autorisé
2. jambe libre tendue
- la jambe libre est tendue devant, sur le côté ou derrière, ou bien une combinaison de chaque position
- la jambe libre doit être tendu au moins à 45° ou plus par rapport à la verticale

Group C
1. Un troisième twizzle
- Le 3ème twizzle :
Doit avoir au minimun 3 rotations
Peut être précédé d'un maximum de 4 placements de pieds
- Si un 3eme twizzle est exécuté, cela sera considéré comme un feature seulement.
2. Saut ou saut de danse en entrée
- le pied d'atterrissage du saut de danse doit être le pied d'entrée du twizzle
- Le twizzle doit immédiatement suivre le saut ou le saut de danse
- Un retournement ou un changement de carre n'est pas autorisé après l'atterrissage et avant que le twizzle ne commence
- Il doit y avoir la notion de monter/descendre pendant le saut ou le saut de danse
- Les saut de plus d'un tour sont autorisés
3. Deux twizzle sur le même pied
- Les deux twizzles sont exécutés sur 1 pied sans changement de pied ou de pose de pied entre les deux
- il n'y a pas de limite de tours ou de mouvements effectués sur 1 pied entre les deux twizzles