REGLEMENT TECHNIQUE

2021

Général

COMMISSION SPORTIVE PATINAGE ARTISTIQUE

Version 1 - 27/09/2020

GENERAL

1. Athlètes et catégories

- Tout patineur participant à une rencontre, officielle ou amicale, doit être titulaire d'une licence autorisant la pratique en compétition dans la catégorie d'âge concernée et délivrée par la FFRS pour la saison sportive en cours.
- Tout officiel de club doit être majeur et titulaire d'une licence délivrée par la FFRS pour la saison sportive en cours.
- Pour participer à une rencontre en compétition officielle, tout compétiteur doit être licencié dans un club ou bénéficier d'un prêt satisfaisant aux réglementations fédérales en vigueur et ne pas être sous le coup d'une mesure de suspension.
- En patinage artistique, un patineur peut participer aux compétitions dans plusieurs spécialités à savoir :
  - solo danse
  - solo artistique
  - couple danse
  - couple artistique
  - In-Line artistique
  - In-Line danse
  - patinage de groupe
- Les catégories sont déterminées en fonction de l'âge du patineur au 1er janvier de l'année : 6 ans révolus minimum (pour 2021 : né en 2014) et valable jusqu'au 31 décembre.

<table>
<tr><th>Catégorie d'âge licence</th><th>Année</th><th colspan="2">Division nationale</th><th>Division promotionnelle (F/G)</th></tr>
<tr><td>U08 (1)</td><td>2014</td><td rowspan="5">-</td><td rowspan="5">-</td><td rowspan="4">-</td></tr>
<tr><td>U09 (1)</td><td>2013</td></tr>
<tr><td>U10 (1)</td><td>2012</td></tr>
<tr><td>U11 (1)</td><td>2011</td><td rowspan="2">Mini promo</td></tr>
<tr><td>U12 (1)</td><td>2010</td></tr>
<tr><td>U13 (2)</td><td>2009</td><td>Espoir 1 DN F</td><td rowspan="2">Espoir DN G</td><td rowspan="2">Espoir promo</td></tr>
<tr><td>U14 (2)</td><td>2008</td><td>Espoir 2 DN F</td></tr>
<tr><td>U15 (2)</td><td>2007</td><td>Cadette 1 DN</td><td rowspan="2">Cadet DN</td><td rowspan="2">Cadette promo</td></tr>
<tr><td>U16 (2)</td><td>2006</td><td>Cadette 2 DN</td></tr>
<tr><td>U17 (2)</td><td>2005</td><td rowspan="3">Junior DN F</td><td rowspan="3">Junior DN G</td><td rowspan="3">Junior promo F</td></tr>
<tr><td>U18 (2)</td><td>2004</td></tr>
<tr><td>U19 (2)</td><td>2003</td></tr>
<tr><td>Senior</td><td>2002 et avant</td><td>Senior DN F</td><td>Senior DN G</td><td>Senior promo F</td></tr>
</table>

- Les catégories couple artistique et couple danse sont déterminées par l'âge du plus âgé des patineurs.
- Il n'est pas possible de changer de catégorie nationale (division nationale et catégories promotionnelles) en cours de saison. Cependant, il est possible d'évoluer d'une catégorie challenge vers une catégorie nationale en cours de saison.
- **(1) Surclassement simple :** il est possible de demander un surclassement simple pour participer dans la catégorie sportive immédiatement supérieure en se référant au règlement médical FFRS. Un patineur qui a choisi de participer à une compétition dans la catégorie d'âge de compétition immédiatement supérieure par surclassement simple ne peut pas participer aux compétitions suivantes dans une catégorie d'âge de compétition inférieure lors de la même saison ou pour les saisons suivantes.
  Le club doit être en possession d'un certificat médical d'aptitude au surclassement simple avec la mention : « Autorisé pour évoluer dans la catégorie de compétition immédiatement supérieure ». Le simple surclassement est possible à partir de 6 ans "révolus". Pour être pris en compte et figurer sur la licence, le surclassement simple est à saisir sur Rolskanet.

- (2) **Surclassement senior :** pour les spécialités Inline, Danse et Freeskating, à partir de la catégorie d'âge licence U13, par simple surclassement Cadet à senior, il est possible de s'inscrire pour la saison sportive dans n'importe laquelle des catégories sportive supérieure à la sienne. Cependant une fois la participation dans une catégorie sportive effective sur une compétition, il n'est plus possible de redescendre dans une catégorie sportive plus jeune pour la saison en cours et les saisons suivantes.
- Pour les règles anti-dopage, veuillez-vous reporter aux spécifications antidopage de l'AMA publiées sur le site Web de WorldSkate et au règlement spécifique FFRS.

2. Règlement des compétitions

2.1. Les compétitions nationales officielles

- **Les compétitions nationales**

Elles s'inscrivent dans la lignée des compétitions internationales et respectent majoritairement la réglementation WorldSkate\ATC. Les catégories relatives à ces compétitions sont appelées « catégories d'âge ».

PRINCIPE : - une ou plusieurs compétitions qualificatives pour la finale de Championnat de France.
- une finale de Championnat de France

- **Les compétitions de « Développement Sportif »**

D'une part, ces compétitions concernent les spécialités considérées promotionnelles comme le patinage de groupe, et d'autre part, les catégories division promotionnelle du patinage artistique en général.

2.2. Les compétitions régionales officielles

- Les compétitions régionales s'organisent sur le même format que les compétitions nationales pour les catégories nationales.
- Le titre de champion de ligue est réservé aux patineurs de division nationale.
- Le challenge est une compétition à rayonnement régional ou interrégional. Elle est ouverte à tous les licenciés de la FFRS. Il appartient à chaque ligue régionale de planifier les challenges qu'elle organisera, ainsi que les modalités d'inscription (dates, tarifs). La dénomination « Challenge » ne peut être utilisée que pour une compétition officielle de type challenge régional qui respecte le règlement national. Toutes les ligues ont pour obligation d'organiser au moins un challenge par an pour les catégories U7 à U14.
- Chaque CRPA ou Ligue est en mesure d'organiser d'autres compétitions, venant ainsi compléter la liste des compétitions régionales officielles.

2.3. Ordres de passage

- Pour les compétitions qualificatives artistiques et danse, l'ordre de passage de la première épreuve pourra être effectuée à l'avance en automatique par le CPA.
- Pour l'Open de patinage de groupe, le tirage au sort sera manuel.
- Pour la Finale de Championnat de France, l'ordre de passage du programme court catégories DN / danses imposées / style danse est l'ordre inverse du classement CQF (du moins bien classé au mieux classé).
- Dans le cas de 2 danses imposées, le décalage de l'ordre de passage en compétition pour la 2ème danse imposée doit suivre la règle suivante : nombre de patineurs (ou couples) / nombre de danses imposées (on arrondit au nombre entier supérieur pour les premiers groupes). Le 1er patineur du 2ème groupe commencera la 2ème danse imposée.
- L'ordre de passage pour le programme long / la danse libre est l'ordre inverse du classement du programme court / danses imposées / style danse.
- Si un compétiteur se désiste avant le tirage au sort, les groupes peuvent être réorganisés. Si le désistement est annoncé après le tirage au sort de l'ordre de passage, les groupes d'échauffement et ordre de passage ne changeront pas, sauf décision contraire de la CPA.

2.4. Groupes d'échauffement Solo (PC, PL, DI, SD, DL, In-Line)

		Ca/Je/Ju/Se		Es	
Participants	**Tirage au sort**	**Groupes d'échauff**	**Nb de pat par grp**	**Groupes d'échauff**	**Nb de pat par grp**
1 à 3	Ordre inverse	1 groupe	1 à 3	1 groupe	1 à 3
4	2 + 2	1 groupe	4	1 groupe	4
5	3 + 2	1 groupe	5	1 groupe	5
6	3 + 3	1 groupe	6	1 groupe	6
7	4 + 3	2 groupes	4 + 3	1 groupe	7
8	4 + 4	2 groupes	4 + 4	1 groupe	8
9	5 + 4	2 groupes	5 + 4	2 groupes	5 + 4
10	5 + 5	2 groupes	5 + 5	2 groupes	5 + 5
11	6 + 5	2 groupes	6 + 5	2 groupes	6 + 5
12	6 + 6	2 groupes	6 + 6	2 groupes	6 + 6
13	5 + 4 + 4	3 groupes	5 + 4 + 4	2 groupes	7 + 6
14	5 + 5 + 4	3 groupes	5 + 5 + 4	2 groupes	7 + 7
15	5 + 5 + 5	3 groupes	5 + 5 + 5	2 groupes	8 + 7
16	6 + 5 + 5	3 groupes	6 + 5 + 5	2 groupes	8 + 8
17	6 + 6 + 5	3 groupes	6 + 6 + 5	3 groupes	6 + 6 + 5
18	6 + 6 + 6	3 groupes	6 + 6 + 6	3 groupes	6 + 6 + 6
19	5 + 5 + 5 + 4	4 groupes	5 + 5 + 5 + 4	3 groupes	7 + 6 + 6
20	5 + 5 + 5 + 5	4 groupes	5 + 5 + 5 + 5	3 groupes	7 + 7 + 6
21	6 + 5 + 5 + 5	4 groupes	6 + 5 + 5 + 5	3 groupes	7 + 7 + 7
22	6 + 6 + 5 + 5	4 groupes	6 + 6 + 5 + 5	3 groupes	8 + 7 + 7
23	6 + 6 + 6 + 5	4 groupes	6 + 6 + 6 + 5	3 groupes	8 + 8 + 7
24	6 + 6 + 6 + 6	4 groupes	6 + 6 + 6 + 6	3 groupes	8 + 8 + 8
25	5 + 5 + 5 + 5 + 5	5 groupes	5 + 5 + 5 + 5 + 5	4 groupes	7 + 6 + 6 + 6
26	6 + 5 + 5 + 5 + 5	5 groupes	6 + 5 + 5 + 5 + 5	4 groupes	7 + 7 + 6 + 6
27	6 + 6 + 5 + 5 + 5	5 groupes	6 + 6 + 5 + 5 + 5	4 groupes	7 + 7 + 7 + 6
28	6 + 6 + 6 + 5 + 5	5 groupes	6 + 6 + 6 + 5 + 5	4 groupes	7 + 7 + 7 + 7
29	6 + 6 + 6 + 6 + 5	5 groupes	6 + 6 + 6 + 6 + 5	4 groupes	8 + 7 + 7 + 7
30	6 + 6 + 6 + 6 + 6	5 groupes	6 + 6 + 6 + 6 + 6	4 groupes	8 + 8 + 7 + 7

- Les groupes d'échauffement ne seront pas composés de plus de 6 patineurs pour les compétitions internationales.

2.5. Groupes d'échauffement Couple Artistique

Participants	**Tirage au sort**	**Groupes d'échauff**	**Nb de pat par grp**
1 à 3	Ordre inverse	1 groupe	1 à 3
4	2 + 2	1 groupe	4
5	3 + 2	2 groupes	3 + 2
6	3 + 3	2 groupes	3 + 3
7	4 + 3	2 groupes	4 + 3
8	4 + 4	2 groupes	4 + 4
9	3 + 3 + 3	3 groupes	3 + 3 + 3
10	4 + 3 + 3	3 groupes	4 + 3 + 3
11	4 + 4 + 3	3 groupes	4 + 4 + 3
12	4 + 4 + 4	3 groupes	4 + 4 + 4
13	4 + 3 + 3 + 3	4 groupes	4 + 3 + 3 + 3
14	4 + 4 + 3 + 3	4 groupes	4 + 4 + 3 + 3
15	4 + 4 + 4 + 3	4 groupes	4 + 4 + 4 + 3
16	4 + 4 + 4 + 4	4 groupes	4 + 4 + 4 + 4

- Les groupes d'échauffement ne seront pas composés de plus de 5 couples pour les compétitions internationales.

2.6. Groupes d'échauffement Couple Danse

Participants	**Tirage au sort**	**Groupes d'échauff**	**Nb de pat par grp**
1 à 3	Ordre inverse	1 groupe	1 à 3
4	2 + 2	1 groupe	4
5	3 + 2	1 groupe	5
6	3 + 3	2 groupes	3 + 3
7	4 + 3	2 groupes	4 + 3
8	4 + 4	2 groupes	4 + 4
9	5 + 4	2 groupes	5 + 4

10	5 + 5	2 groupes	5 + 5
11	4 + 4 + 3	3 groupes	4 + 4 + 3
12	4 + 4 + 4	3 groupes	4 + 4 + 4
13	5 + 4 + 4	3 groupes	5 + 4 + 4
14	5 + 5 + 4	3 groupes	5 + 5 + 4
15	5 + 5 + 5	3 groupes	5 + 5 + 5
16	4 + 4 + 4 + 4	4 groupes	4 + 4 + 4 + 4

2.7. Règles pour les compétiteurs

- Les concurrents doivent être prêts à patiner sur la piste de compétition au moment de la compétition.
- Tout concurrent se présentant après son moment de compétition ne sera pas autorisé à participer à cette épreuve, à condition que la compétition ait commencée au moment annoncé.
- La division des participants en groupes doit être effectuée avant le début de la compétition et ne sera pas modifiée si un candidat se désiste ou manque.

2.8. Règles pour les entraîneurs

- Il est rappelé à tous les entraîneurs qu'il n'est pas autorisé de crier et instruire les patineurs en bord de piste pendant la compétition. L'entraîneur impliqué sera interdit de bord de piste et le patineur pourra être pénalisé.
- Pendant la compétition et les entraînements officiels, les entraîneurs doivent porter le survêtement officiel du club ou une tenue composée à minima de :
    - pour les femmes : robes, jupes, pantalon long, polo ou chemisier,
    - pour les hommes : pantalon long, chemise ou polo, chaussures fermées.
- Toute contestation qui ne s'exprime pas dans le cadre de la procédure définie par le CPA : protestation ostentatoire, allusions pernicieuses, fausses allégations, etc ou tout manquement au devoir de réserve dans les déclarations publiques pourra faire l'objet d'une procédure disciplinaire à l'encontre de l'entraineur.

2.9. Interruptions

Les règles suivantes sont observées si un concurrent, couple ou équipe est contraint d'interrompre sa prestation :

- Maladie et blessure : le concurrent doit être capable d'effectuer son programme en entier dans un délai de 10 minutes de récupération. Autrement, la note de 0 sera attribuée. Le jugement et l'appel des éléments techniques (pour système RollArt) reprendront au point d'interruption du programme.
- Défaillance mécanique : si le juge arbitre estime que l'interruption est justifiée, il autorisera le concurrent à faire les réparations nécessaires dans un délai raisonnable. Voir note pour la reprise du programme.
- Défaillance vestimentaire : si la défaillance d'un costume le rend dangereux, indécent ou gênant, le juge arbitre arrêtera le concurrent. Voir note pour la reprise du programme.
- Intervention extérieure : Voir note pour la reprise du programme.
- Défaillance musicale : elle est considérée comme intervention extérieure. Le juge arbitre arrêtera le(s) compétiteur(s) ou équipe.
- Erreur officielle : si par inadvertance le juge arbitre stoppe un concurrent ou équipe avant que sa prestation soit achevée, ce sera considéré comme une intervention extérieure.
- Arrêt injustifié : si le(s) concurrent(s) ou équipe interrompt sa prestation ou quitte la piste pour toute raison injustifiée (de son propre chef), le(s) concurrent(s) ne repatinera/ont pas et les règles suivantes s'appliquent :
    - Si l'arrêt se produit avant le milieu du programme, le(s) patineur(s) recevra la note de 0 et ne sera pas classé sur l'épreuve.
    - Si cela se produit après le milieu du programme, la pénalité pour infraction de durée sera appliquée et les composantes ou impression artistique doivent être faibles.
    - En figures imposées, si un compétiteur s'arrête ou tombe sur une figure de par sa propre faute, la pénalité est de 1 point. S'il est incapable de continuer la figure ou s'il quitte la piste pour une raison non justifiée, le patineur recevra la note de 0 et ne sera pas classé sur l'épreuve.
- Ordre de passage : en cas d'interruption, l'ordre de passage de l'épreuve peut être ajusté si nécessaire, selon les règles suivantes :
    - En figures imposées, la compétition de la figure suivante ne sera lancée que lorsque le compétiteur concerné aura terminé la figure au cours de laquelle l'interruption s'est produite.
    - En programme long solo/couple, aucun concurrent ne doit patiner dans un groupe différent de celui dans lequel il avait été assigné à l'origine (dans le cas d'une compétition PC+PL).

- En danse libre solo/couple, aucun concurrent ne doit patiner dans un groupe différent de celui dans lequel il avait été assigné à l'origine.

- Reprise du programme : en cas d'interruption objective, le redémarrage est autorisé. Si l'interruption est :
  - Au cours de la première minute du programme, le redémarrage se fait depuis le début du programme et le jugement et appel des éléments techniques reprennent à partir du point d'interruption.
  - Après la première minute, le(s) patineur(s) est autorisé à reprendre à partir du point d'interruption, le jugement et appel technique reprenant à partir du même point d'interruption.

  Les juges ne doivent pas observer le concurrent pendant la reprise du programme jusqu'à ce que le point d'interruption soit atteint. Le juge arbitre signalera le moment où le compétiteur s'était interrompu par un coup de sifflet.
  Le juge arbitre et l'assistant le cas échéant, doivent observer le concurrent pour s'assurer qu'il exécute les mouvements du programme. Si le juge arbitre estime que le concurrent change indûment le programme ou patine sur la réserve afin de s'économiser pour la partie restante, une note de 0 sera attribuée.

2.10. Chute

- Pour toutes les disciplines, une chute est définie par plus de 50% du poids du corps en appui sur une ou plusieurs parties du corps autre que le(s) patin(s).

2.11. Patins

- Dans toutes les épreuves, les patins quads sont autorisés, sauf pour les compétitions in-line.
- Dans toutes les compétitions de patinage de groupe, tous les membres de l'équipe doivent avoir le même type de patins (quad ou in-line).
- Il n'y a aucune restriction en termes de platines, roues ou bottines.

2.12. Règles liées aux costumes en Artistique et Danse solo et couples

- La pénalité pour infraction aux règles liées au costume est d'1 point.
- Le juge arbitre prendra en considération l'opinion des juges avant l'application de la pénalité.
- Les règles relatives aux costumes s'appliquent à tout ce qui est porté sur le corps.

- Freeskating, inline, danse et couples :

- Pour toutes compétitions de patinage artistique, les costumes filles et garçons doivent être en rapport avec la musique mais ne doivent en aucun cas embarrasser les patineurs, juges ou spectateurs.
- Les costumes d'entraînement ne sont pas obligés d'être en rapport avec la musique, cependant, toutes les autres règles s'appliquent.
- Costumes féminins :
  - Ils doivent être conçus de manière à couvrir complètement les hanches et le postérieur.
  - Les échancrures de culotte plus haute que l'os de la hanche sont interdites.
  - Les matériaux transparents sont autorisés SEULEMENT POUR LES BRAS, JAMBES, EPAULES ET DOS (au-dessus de la taille).
  - Le décolleté doit être modeste et ne pas exposer du tout la poitrine.
  - Les costumes qui montrent le ventre nu ne sont pas autorisés.
  - Les matériaux donnant l'apparence de nudité (comme les tissus transparents et résilles) ou la nudité complète n'est pas autorisé, à l'exception des zones autorisées telles que décrites dans les phrases ci-dessus.
- Costumes masculins :
  - Ne doit pas être sans manches.
  - L'encolure ne doit pas exposer le torse de plus de 8 centimètres en-dessous de la clavicule.
  - Les matériaux transparents sont autorisés SEULEMENT POUR LES BRAS ET EPAULES.
  - Le haut du costume ne doit pas pouvoir se détacher de la taille du pantalon durant la performance et exposer le ventre nu.
  - Les matériaux donnant l'apparence de nudité (comme les tissus transparents et résilles) ou la nudité complète n'est pas autorisé, à l'exception des zones autorisées telles que décrites dans les phrases ci-dessus.
- Toute partie de costume comportant des parures, des perles, des plumes, etc… doit être solidement fixées de manière à ne pas causer de préjudice aux concurrents suivants. Strass, pierres, cristaux, miroirs, boutons, clous, perles et demi-perles, boucle d'oreilles, pinces à cheveux, bandeaux plus gros que 4 mm dans toutes les dimensions NE SERONT PAS AUTORISES pour la saison 2021-2022. Les

paillettes de toutes tailles appliquées ou cousues sont autorisées. Tous les ornements décoratifs doivent être solidement fixés avec de la colle ou cousus fermement au tissu.
- Les accessoires de n'importe quelle nature sont interdits. Le costume doit rester le même du début à la fin sans aucune modification par addition ou autre.
- Se peindre une partie du corps est considéré comme spectacle et n'est pas autorisé.

- Show :
- Les costumes doivent être dignes et adaptés à la compétition sportive et ne doivent pas donner l'impression de nudité excessive inadaptée à la discipline.
- Les changements de costumes pendant le programme sont autorisés, mais avec les mêmes règles que pour les accessoires : rien à laisser sur le sol ou à jeter à l'extérieur de la piste. Si des parties du costume touchent accidentellement le sol, aucune pénalité ne sera appliquée tant que le déroulement du programme n'est pas interrompu.
- Toute pièce du costume doit être très solidement fixée afin de ne pas gêner les concurrents suivants.

- Précision :
- Les costumes doivent être modestes, dignes, non criard ou théâtral dans la conception et adaptés à la compétition sportive.
- Les costumes peuvent cependant refléter le caractère de la musique choisie.
- Les vêtements ne doivent pas donner l'impression de nudité excessive inadaptée à la discipline.
- Les accessoires, plumes et strass collés au visage ne sont pas autorisés. Aucun accessoire portatif ou manuel ne doit être utilisé.
- Les changements de costume pendant le programme ne sont pas autorisés.

- Figures imposées :
- Les costumes très décolletés au niveau du cou, ou qui présentent un ventre nu ne sont pas autorisés.
- Toute pièce du costume, y compris les perles, les garnitures, etc. doit être solidement fixée afin de ne pas gêner les compétiteurs suivants.
- Le costume de la femme doit être conçu de manière à couvrir complètement les hanches et le postérieure. Les échancrures de culotte plus haute que l'os de la hanche sont interdites.
- Le costume de l'homme ne doit pas être sans manches. L'encolure ne doit pas exposer le torse de plus de 8 centimètres en-dessous de la clavicule. Les matériaux donnant l'apparence de nudité (comme les tissus transparents et résilles) ou la nudité complète n'est pas autorisé.

2.13. Musiques de compétition

- Les musiques des compétitions nationales doivent être téléchargées sur le module d'engagement, au format mp3 qualité audio 128 à 320 Kbits/s.
- Il est impératif d'avoir sur la compétition une clé USB avec l'ensemble des musiques des athlètes du club.
- Chaque fichier doit être nommé avec les informations suivantes : Nom, Prénom, catégorie complète, programme court ou long, style danse ou danse libre le cas échant.
- Pour les groupes Précision et Show : nom du groupe et titre du programme.
- Titre des musiques utilisées et nom des compositeurs doivent être fournis à l'organisateur au début de la compétition pour la déclaration à la SACEM.
- La musique vocale est autorisée.
- Pour toutes les disciplines, un temps de programme inférieur au minimum requis est pénalisé.
- Le décompte du chronomètre démarre avec le premier mouvement d'un patineur. Tout geste réalisé par le bras, la tête, la jambe ou le patin est considéré comme un mouvement.
- Pour toutes les disciplines, la durée entre le début de la musique du programme et le premier mouvement ne doit pas dépasser 10 secondes sous peine de pénalité.
- Une musique avec paroles ou interjections inappropriées ou explétives, quelque soit la langue, n'est pas autorisée sous peine de pénalité.

2.14. Essais de piste et entraînements (Solo, Couples, Groupes)

- La durée des essais de piste ou entraînements seront fixés au moment de l'établissement du planning.
- Dans la mesure du possible la règle sera : 5 mn par groupe de 10 patineurs. Cet essai de piste a pour objectif de tester la piste en vue notamment du choix des roues.
  Freeskating : seuls les pirouettes avec 3 déboulés, Axel, 2S, 2T sont autorisés.
  Couples : les portés ne sont pas autorisés.
  Groupes : pas de manœuvres ni de déplacements en groupe.

2.15. Echauffements de compétition Artistique et Danse

- Le lancement de l'échauffement du groupe de compétiteurs suivant commencera pendant la sortie du score du dernier patineur du groupe précédent.
- Le temps d'échauffement réglementaire de compétition sera doublé afin de permettre aux patineurs un temps de préparation suffisant avant le passage en compétition. Le 1er patineur/couple de chaque groupe bénéficie d'1 minute au maximum à la fin du temps réglementaire pour aller se mettre en place. Pendant l'attente des scores, le patineur/couple suivant peut utiliser toute la piste pour faire des pas, des sauts, des pirouettes et des portés.
- En compétition danses imposées, le premier patineur/couple effectuera sa prestation sur la musique n°1, le second sur la musique n°2, le 3° sur la musique n°3, le 4° sur la musique n°1 et ainsi de suite, observant un roulement des 3 musiques officielles.

2.16. Règles pour les juges et panel technique

- Pour officier la licence pour la saison en cours est nécessaire.
- Ils doivent être prêts à officier 30 minutes avant le début de la compétition.
- Si un juge manque à l'appel avant le début d'une épreuve, le juge arbitre désignera un remplaçant. En cas de compétitions jugées avec le système White, l'assistant peut prendre la place.
- Si un juge est absent après le début d'une épreuve, l'arbitre pourra le remplacer temporairement ou le remplace par un autre juge ou, si nécessaire, par l'assistant.
- Pour le système RollArt, le panel technique et le jury peuvent être différents pour les différentes épreuves d'une compétition (court/long, style danse/libre).
- Les dames porteront une robe bleue marine avec ou sans veste ou jupe ou pantalon bleu marine avec un chemisier ou polo blanc. Si un juge décide de porter un pantalon, il doit faire partie d'un ensemble (pantalon et veste assortis) qui doit être élégant et classique. Chaussures noires ou bleues marine.
- Les hommes porteront un costume bleu marine, veste et pantalon, une chemise ou polo blanc, chaussures noires.
- De manière générale, jeans, pantalons de sport, pantalons de ville, pantacourts, shorts, etc, ne sont pas autorisés.
- Sous des conditions climatiques exceptionnelles, le juge arbitre aura le droit de modifier le code vestimentaire pour les juges.
- En cas de mauvais comportement d'un juge envers un patineur, le juge en question sera retiré du panel.
- Les juges n'étant pas des professeurs, ils ne doivent par conséquent ni conseiller, ni aider les concurrents avant, pendant et après la compétition.
- Un juge international qui n'aura pas jugé au moins une compétition nationale depuis deux ans n'aura pas sa carte de juge international renouvelée auprès de la World Skate.
- Juges et panel technique ne doivent pas débattre de sujets techniques et performances de compétiteur avant la fin des épreuves d'une compétition.
- L'utilisation du téléphone portable pour le panel technique ou juge à des fins personnelles est interdite lorsqu'une compétition est en cours.
- Juges et panel technique doivent s'abstenir de prendre des photos avec des patineurs et de les poster sur les réseaux sociaux.
- En tant qu'officiel, juges et panel techniques doivent adhérer à la charte d'arbitrage qui décrit leurs responsabilités.
- Si un événement imprévu se produit pendant une compétition, et qui n'est pas prévu dans les règlements écrits, il sera réglé par le juge arbitre dans le meilleur intérêt du sport.
- Dans le meilleur intérêt du sport, et dans des situations exceptionnelles réelles, la CPA peut prendre des décisions qui vont à l'encontre de ces règles.

2.17. Composition des jurys

Compétitions nationales :

- Les juges sont désignés par la CPA à partir de la liste officielle préparée en début de saison en tenant compte des propositions qu'ils ont effectuées.
- La commission arbitrage restera attentive à ce que les juges sollicités ne puissent en aucun cas avoir un passif qui puisse mettre en cause leur impartialité dans le jugement.
- Un juge doit se désister en cas de conflit d'intérêt.

2.18. Podiums

- **Sur la finale de Championnat de France**, en cas d'absence à un podium (dans la mesure où le podium à lieu moins de 24 heures après la fin de la compétition), le patineur sera disqualifié.

2.19. Système White

Le système White est utilisé pour les compétitions de figures imposées et de show ou toute compétition pour laquelle la composition d'un panel technique n'est pas possible.

Procédure de notation :
Les juges noteront selon le système de cotation ci-dessous répertorié. L'unité indique l'habileté générale. Les décimales allant de 0,1 à 0,9 point sont ajoutées pour affiner le degré de comparaison.

0.0	Non exécuté	5.0 - 5.9	Moyen
0.1 - 0.9	Très mauvais	6.0 - 6.9	Convenable
1.0 - 1.9	Très pauvre	7.0 - 7.9	Bon
2.0 - 2.9	Pauvre	8.0 - 8.9	Très bon
3.0 - 3.9	Insuffisant	9.0 - 9.9	Excellent
4.0 - 4.9	Un peu en dessous de la moyenne	10.0	Parfait

- Dès la fin du passage en compétition d'un concurrent, les juges doivent inscrire leur notation immédiatement sur leur feuille ainsi que sur le système d'affichage électronique ou manuel.
- Les juges recevront au préalable les instructions concernant le système d'affichage des scores avant le jugement de la manifestation.
- Tous les juges peuvent observer les concurrents pendant les séances d'entraînement, mais ils ne doivent pas préjuger de la compétition.
- Chaque juge se verra attribuer une liste des compétiteurs par ordre de passage. Cette liste doit également indiquer les groupes d'échauffement et l'ordre de départ pour chaque nouvelle figure imposée.
- Les juges recevront une nouvelle liste pour chaque figure imposée dans le bon ordre de passage. Cette liste est remise au juge arbitre assistant après chaque figure et une nouvelle liste est donnée aux juges pour la figure suivante.
- Après le passage en compétition du premier concurrent, les juges doivent enregistrer leur score immédiatement. Le juge arbitre compare la notation de chaque juge et les informe de la moyenne des notes en éliminant au préalable la note la plus haute et la note la plus basse dans le cas d'un jury à 5 juges ou plus. Les juges ajusteront si nécessaire leur notation dans une fourchette de deux dixièmes (.2) au-dessus ou en dessous de la moyenne.
- Pendant une compétition, le juge arbitre est libre, sous sa propre responsabilité, d'avertir les juges, s'il estime que les notes ne correspondent pas au contenu du programme ou de la figure imposée. Il a la possibilité de réunir l'ensemble du jury avant l'affichage des notes.
- Les juges sont tenus de suivre les instructions spécifiques du juge arbitre dans l'évaluation d'un événement lorsque des règles écrites spécifiques l'exigent, mais ils ne sont par ailleurs pas obligés d'augmenter ou de réduire leurs notes.
- Un juge qui attribuerait régulièrement une notation égale à plusieurs patineurs pourrait ne plus être retenu pour officier.
- Les notes sont affichées au coup de sifflet du juge arbitre qui les compare avec celles inscrites.
- En cas de divergence, la notation inscrite est considérée comme officielle et la notation affichée sera ajustée.
- Les juges ne sont responsables que devant le CPA pour leur conduite et leur capacité de jugement. En cas de jugement inacceptable, le juge impliqué peut perdre (temporairement ou définitivement) sa qualification.
- Il pourra être demandé à un juge de justifier ses notes par écrit à la demande de juge arbitre. Le juge arbitre rédigera également son propre rapport. Les deux documents seront transmis au président et discuté en commission nationale.
- Chaque épreuve doit être jugée séparément. Cela concerne chaque figure imposée, le programme court, le programme long, la style danse et la danse libre. Il ne doit pas être tenu compte d'une épreuve précédente lors d'un jugement.

Juge arbitre :
- Le juge arbitre ne doit en aucun cas tenter d'influencer la décision d'un juge.
- Le contrôle de l'événement auquel il est affecté ne doit jamais entrer en conflit avec la réglementation écrite.
- Chaque juge arbitre est responsable du bon déroulement de la manifestation à laquelle il a été assigné.
- Le juge arbitre peut être amené à modifier le déroulement d'une épreuve dans l'intérêt du sport, mais les modifications ne doivent pas rentrer en conflit avec les règlements CPA et FFRS.
- Le juge arbitre peut remplacer un officiel si celui-ci ne se présente pas à un événement ou si un officiel doit partir pour cause de maladie, de comportement inapproprié ou pour toute autre raison.

- Le juge arbitre doit s'assurer que les règles pour chaque épreuve sont suivies.
- Il chronomètre la durée des programmes.
- Le juge arbitre doit informer les juges de toutes pénalités obligatoires.
- Le juge arbitre peut autoriser un concurrent à commencer une figure une deuxième fois sans pénalité. La décision d'un tel redémarrage est laissée à la discrétion du concurrent. Le concurrent doit indiquer son désir de recommencer la figure dans le premier tiers du cercle initial en levant le bras.
- Le juge arbitre peut informer un juge d'un écart inhabituel dans ses scores par rapport aux scores des autres juges. Il peut autoriser le juge à ajuster ces scores en conséquence.
- Le juge arbitre doit informer le CPA de toute performance inhabituelle d'un juge dès que possible après la conclusion de l'événement en question.
- En cas d'événement imprévu, le juge arbitre prendra toute décision dans le meilleur intérêt du sport.

Juge assistant :
- L'assistant du juge arbitre à la responsabilité de l'assister dans le bon déroulement de la compétition.
- Avant chaque compétition, il doit s'assurer que chaque juge est en possession de feuilles de juges renseignées avec la liste des concurrents dans l'ordre de passage.
- Les groupes d'échauffement et l'ordre de passage de chaque figure imposée ou danse imposée seront indiqués sur les feuilles de juges.
- Il doit s'assurer que chaque juge est en possession d'un carnet d'affichages de notes.
- Ils doivent s'assurer que 4 compétiteurs maximum sont à l'échauffement sur les cercles en même temps et 5 compétiteurs maximum pour les boucles.

Calculateur :
- Il effectue avec le responsable de la commission les tirages au sort.
- Il prépare l'ensemble des feuilles nécessaires à la compétition.
- Il effectue les différents classements à partir des notes des juges.
- Il fait valider les résultats par le juge arbitre avant l'affichage public.

2.20. Système RollArt

Le système RollArt est utilisé pour les compétitions d'artistique solo et couples, danse solo et couples, in-line et précision.
Le panel technique et le panel juges peuvent être différents pour le programme court/style danse et le programme long/danse libre.

Manager de compétition (Event manager) :
- S'assure du matériel nécessaire.
- Entre dans le système les informations sur la compétition.
- Entre la liste des patineurs.
- Entre le nombre de juges pour la compétition.
- Gère les ordres de passages des patineurs.
- Créée et imprime la liste des compétiteurs.
- Gère les impressions à fournir au jury.
- S'assure de la réception des fiches d'ordre d'éléments.
- Gère l'envoi des informations à un système vidéo pour l'affichage.
- Calcule et imprime les résultats et détails par patineur (scores, éléments appelés, niveaux, QOE, composantes, etc…).
- Assure la validation et signature des résultats par le juge arbitre.
- Gère l'affichage des résultats sur la compétition.
- Gère la communication des résultats au CPA.

Panel technique composé de :

  - Spécialiste technique.
  - Spécialiste assistant.
  - Contrôleur technique.
  - Opérateur de données.
- Chaque discipline a sa propre interface.
- Pour chaque discipline, le système montre les éléments techniques et les niveaux qui peuvent être choisis.
- Le système permet de sélectionner les pénalisations.
- Chaque élément et niveau choisi doit être affiché dans l'interface.

- Après que les juges aient envoyés leurs QOE et composantes, le total est indiqué sur l'interface.
- Il est nécessaire de lancer le démarrage du chronométrage du programme.
- La dernière action est d'envoyer les scores totaux au gestionnaire d'événements pour le calcul du placement.

Panel de juges :
- Visualise sur l'interface les éléments techniques appelés par le panel technique.
- Pour chaque élément, les juges appliquent un QOE (quality of element) : +3 +2 +1 0 -1 -2 -3.
- Pour chaque composante, le système permet aux juges de définir la valeur avec un score allant de 0.25 à 10 avec des incréments de 0.25.
- Pour le premier patineur, le système établi la moyenne et les juges ajustent leurs scores à plus ou moins 0.50.
- Il est autorisé de changer un juge entre la première épreuve et la deuxième.

Juge arbitre :
- Les arbitres ne doivent en aucun cas tenter d'influencer la décision d'un juge.
- Leur contrôle de l'événement auquel ils sont affectés ne doit jamais entrer en conflit avec la réglementation écrite.
- Si un événement imprévu devait survenir, et qui n'est pas prévu dans la réglementation, il sera réglé par l'arbitre dans le meilleur intérêt du sport.

Rôle du spécialiste technique :
- Identifie et appelle les éléments techniques réalisés.
- Identifie leurs niveaux en fonction des caractéristiques présentées.
- Appelle les chutes.

Rôle du spécialiste assistant :
- Pré-appelle les éléments techniques écrits sur la fiche d'ordre des éléments et écrit les appels du spécialiste technique.
- Demande le review s'il n'est pas d'accord avec le spécialiste technique.
- Décide s'il y a discussion entre le spécialiste technique et le contrôleur technique.

Role du contrôleur technique :
- Vérifie les appels du spécialiste technique, écrit les appels du spécialiste technique et que les entrées dans le système sont correctes.
- Demande le review s'il n'est pas d'accord avec le spécialiste technique.
- Vérifie la conformité du contenu du programme par rapport au règlement.

Rôle du data operator :
- Saisit les éléments techniques appelés ainsi que toutes les informations nécessaires.
- Génère les résultats.

Rôle du juge arbitre :
- Juge.
- Vérifie la bonne durée du programme et des éléments.
- Vérifie le bon respect des règles.
- Applique les pénalités si nécessaires.
- Contrôle la compétition sans entrer en conflit avec la réglementation écrite.

Définitions

QOE - Qualité de l'élément
C'est la valeur qui est assignée par chaque juge à tout élément technique. Cette valeur augmente ou diminue la valeur technique du programme.
TE - Valeur technique d'un élément
C'est la valeur d'un élément technique (voir tableau des valeurs).
TC - Score du contenu technique
C'est le score technique total qui résulte de la somme de toutes les valeurs des éléments techniques réalisés dans le programme.
TVP - Valeur technique du programme
C'est la somme des valeurs des éléments techniques du programme correctement réalisés plus les scores des composantes.

PE - Pénalités
C'est la valeur des pénalités qui ont été déduites du TVP.
FEATURE - Caractéristique
Caractéristique technique qui, combiné à d'autres, peut augmenter la valeur/niveau d'un élément technique.

QOE - Composantes artistiques
Le système peut fonctionner avec un nombre de juges allant de 1 à 9, et sans forcément un nombre impair de juges.

- Pour un panel de plus de 3 juges, le système élimine le QOE le plus haut et le plus bas et la somme des QOE est divisée par le nombre de juge restant, et pareil avec les composantes artistiques.
- Pour un panel de juges inférieur ou égal à 3, le système divise la somme des QOE par le nombre de juge, et pareil avec les composantes artistiques.

Le résultat est arrondi à deux chiffres après la virgule.

Méthodes pour augmenter le TVP

- En augmentant le score de chaque élément technique. Plus difficiles seront les éléments, plus haut sera le TVP.
- En augmentant le score avec les QOE par une exécution correcte et de haute qualité des différents éléments. La valeur est additionnée pour établir le TVP.
- En augmentant le score avec les composantes artistiques.

Causes de la dévalorisation du TVP

- Réalisation non correctes des éléments techniques.
- L'attribution par les juges de QOE négatifs par une faible qualité de réalisation des éléments techniques (réception sur le frein, retournement…). La valeur est déduite pour établir le TVP.
- Le TVP est également réduit par les éventuelles pénalités telles que les chutes, infraction aux règles du costume, durée de programme incorrecte, etc…

Pénalités
Contrairement à l'ancien système, la philosophie du nouveau système tend à réduire le nombre des pénalités.

- Si un patineur/couple exécute plus d'éléments qu'autorisé, les éléments en excès ne sont pas évalués et ne sont pas pénalisés sauf dans le cas d'éléments interdits.
- Si un patineur/couple exécute moins d'éléments que prévus, la valeur technique sera juste plus basse, sans ajout de pénalité sauf dans le cas d'un élément imposé.

Classement

- Le classement est directement lié aux points du score total (Score total = TVP + QOE + (AI x coeff) - PE
- En cas d'égalité pour le programme court/style danse/danses imposées, le score technique le plus élevé départage.
- En cas d'égalité sur le programme long/danse libre, l'impression artistique la plus élevée départage.
- En cas d'égalité finale : le score total le plus élevé du programme long/danse libre l'emportera (si l'égalité subsiste, le score total le plus élevé du programme court/style danse déterminera le gagnant).

2.21. Code d'éthique

- Les éventuelles corrections sur les scores et classement sont possibles uniquement durant le délai imparti.
- Aucune contestation des évaluations des arbitres, juges et du panel technique (contrôleur technique, spécialiste technique, assistant spécialiste, opérateur de données) des performances des patineurs n'est autorisée.
- Les réclamations contre les résultats ne sont autorisées que dans le cas de calculs mathématiques incorrects. Une identification erronée d'un élément ou d'un niveau de difficulté, bien qu'elle aboutisse à un score inférieur ou supérieur, est une erreur humaine et non un calcul mathématique incorrect.
- Cependant, si le juge arbitre apprend :
    a. Avant le début de la cérémonie de remise des prix ou avant la cérémonie officielle d'annonce des résultats (s'il n'y a pas de cérémonie de remise des prix) selon laquelle une erreur humaine liée à une mauvaise saisie de données par l'opérateur de données s'est produite, l'arbitre peut corriger l'erreur à condition que le contrôleur technique, le spécialiste technique, l'assistant et l'opérateur de données soient tous d'accord qu'il y avait une erreur.

b. En cas de calcul mathématique incorrect, le juge arbitre peut corriger le calcul (même sans contestation) à condition que le contrôleur technique, le spécialiste technique, l'assistant et l'opérateur de données s'entendent pour dire qu'il s'agissait d'un calcul incorrect. Si cette correction entraîne une modification du classement final, les résultats correspondants seront modifiés en conséquence.
c. Si la situation décrite aux alinéas a. et b. se présente, l'arbitre consignera par écrit un bref procès-verbal qui devra être signé par tous les officiels concernés.

- Seules les corrections décrites ci-dessus (mauvaise saisie de données par l'opérateur de données et/ou calcul mathématique incorrect) peuvent être acceptées dans les délais indiqués.
- Si, en corrigeant ces erreurs, le résultat du programme court change mais que le tirage au sort pour l'ordre de passage pour le programme long est terminé, le tirage doit être refait.
- Par conséquent, les corrections des scores des panels techniques et/ou juges qui ne sont pas conformes aux règles ci-dessus ne peuvent plus être effectuées une fois que le score d'un concurrent a été annoncé au micro officiel et/ou affiché sur le tableau des scores ou l'écran vidéo de la compétition.
- La clarification ci-dessus est conforme aux principes généralement acceptés de l'application des décisions «sur le terrain».
- Délais pour déposer une réclamation : les réclamations contre un calcul mathématique incorrect peuvent être déposées jusqu'à 24 heures après la fin de l'épreuve concernée.

Commentaires ou comportements publics inappropriés

- Les compétiteurs et les officiels de club qui, soit directement, soit par l'intermédiaire d'un tiers, s'expriment ouvertement de manière inappropriée à l'égard des officiels ou de leurs décisions, notamment pour les compétitions de patinage artistique, mais ne se limitant pas à l'appel d'éléments et/ou de niveaux de difficulté par le spécialiste technique, l'assistant et le contrôleur technique ou en ce qui concerne les scores des juges, peuvent être sanctionnés.

Code d'éthique panel technique et juges

- Le code de déontologie et la politique sur les conflits d'intérêts s'appliquent à toutes les personnes nommées en qualité d'officiels au sein du panel technique et juges.
- Les officiels soumis à cette politique sont : contrôleur technique, spécialiste technique, assistant, opérateur de données, opérateur vidéo, juge arbitre, juges.
- Le but de cette politique est :
    - D'insister sur le fait que les normes les plus strictes en matière d'éthique, d'équité, d'honnêteté et d'intégrité doivent régir tous les officiels remplissant les conditions requises pour faire partie du panel technique et juges des compétitions.
    - De veiller à ce que tous ces officiels se conforment aux politiques et valeurs fondamentales de la FFRS.
- Les membres des panels techniques et juges s'entendent sur les points suivants:
    - Conduite avec indépendance et neutralité en tout temps, en donnant l'exemple de normes élevées en termes de comportement éthique.
    - Ne faire preuve d'aucun favoritisme envers aucun patineur, entraîneur, juge, officiel, volontaire ou autre personne impliquée dans un événement de patinage.
    - Le comportement et les commentaires doivent stimuler la confiance au sein de tous les patineurs et entraîneurs. L'apparition d'une inconvenance peut être dommageable.
    - Ne pas accepter d'argent ou d'autres avantages et faveurs pour la participation à une compétition.
    - Le non-respect du code de déontologie et de la politique sur les conflits d'intérêts peut entraîner la suspension pour une période définie ou non.

Score des juges

- Les notes de composantes des juges ne doivent pas différer de la note moyenne de plus de 1,5 point.
- Le QOE de chaque juge ne devrait pas différer du QOE moyen d'un élément de plus de 2.
- S'il est constaté qu'un juge attribue systématiquement des notes ou QOE avec une trop grande différence, cela sera considéré comme non-respect du code de déontologie des officiels techniques et des juges et donc considéré comme une infraction. L'officiel pourra alors être exclu pour une période définie ou définitivement en vertu des règles d'éligibilité applicables.
- Si un juge ou un spécialiste technique est jugé injuste envers les patineurs de quelque manière que ce soit, l'officiel en question sera retiré du panel.
- Si un juge est influencé pour orienter son jugement en faveur d'un ou plusieurs patineurs particuliers, que ce soit avant ou pendant une compétition, sera suspendu.

Conflit d'intérêts

- Un conflit d'intérêts direct existe lorsque l'officiel (ou un parent, un frère, une sœur, un conjoint, un partenaire de patinage ou un partenaire de vie) a enseigné, chorégraphié ou été consulté pour un compétiteur au cours de l'année ou l'année précédente.
    - Un conflit d'intérêts indirect pourrait survenir dans le cadre de relations personnelles, familiales ou financières pouvant être perçues comme un conflit d'intérêts. Cela inclut toute situation susceptible de compromettre l'impartialité d'une personne.
- Les officiels d'arbitrage doivent s'être en accord sur les points suivants:
    - Ne pas officier sur une catégorie (par exemple freeskating senior dames) en cas de conflit direct d'intérêts.
    - Divulguer tous les conflits directs et indirects possibles lors de la soumission de la disponibilité des officiels d'arbitrage pour la composition des jurys des compétitions.
    - Si un conflit d'intérêt est découvert après la formation des jurys, le juge arbitre doit en être immédiatement informé.
    - Si ces officiels d'arbitrage s'accordent pour dire qu'il y a un conflit d'intérêts, l'officiel sera retiré du panel. Si ces officiels ne sont pas en accord, le responsable des juges prendra la décision finale.
- La CPA se réserve le droit en cas exceptionnel d'accorder toute dérogation.

Analyse et commentaires

- Les contrôleurs techniques, les spécialistes techniques et les assistants peuvent fournir analyses et commentaires aux patineurs et entraîneurs tout au long de l'année lors de stages ou séminaires et du moment que cela n'est pas au cours d'une compétition.

3. Format des compétitions

3.1. Circuit national

- Artistique : 2 compétitions de qualification pour les catégories DN et promo + 1 finale pour la DN + 1 finale pour les promo
- Danse : 2 compétitions de qualification pour les catégories DN et promo + 1 finale pour la DN + 1 finale pour les promo
- Groupe : 1 compétition de qualification + 1 finale

Les compétitions de qualification sont ouvertes aux patineurs d'autres nations. Ils seront classés sur la compétition, mais pas dans le classement de qualification.

Les compétitions nationales de qualification Artistique/Danse seront nommées de la façon suivante :

- Championnat de France - Etape 1
- Championnat de France - Etape 2

La compétition nationale de qualification pour le patinage de groupe est nommée de la façon suivante :

- Open de Patinage de Groupe

La phase finale pour la DN est nommée Finale de Championnat de France.
La phase finale pour les catégories promotionnelles est nommée Coupe des Régions.

3.2. Qualification en phase finale

- Le score technique CQF (classement de qualification France) est défini comme la somme des scores techniques RollArt obtenus sur une étape par un patineur / couple.
- Le classement de qualification France pour les solos et couples est déterminé par le meilleur score technique CQF (en cas de participation aux 2 compétitions de qualification).
- Si le meilleur score est identique pour deux patineurs, c'est celui qui a obtenu le meilleur score technique toutes compétitions de qualification confondues qui passe devant.
- Les x premiers patineurs du CQF sont qualifiés.

Quotas de qualification	Cadet	Junior	Senior
Précision		6	8
Quartet	6	6	8
Show PG		6	8
Show GG			8

Quotas de qualification	Mi	Es1	Es2	Ca1	Ca2	Ju	Se
Solo Artistique DN Filles		24	24	24	24	36	24
Solo Artistique DN Garçons		24		24		36	24
Solo Artistique Promo Filles	5 par région	5 par région		24	24	24	24
Solo Artistique Promo Garçons	5 par région	5 par région		24	24	24	24
Solo Danse DN Filles		24	24	24	24	36	24
Solo Danse DN Garçons		24		24		36	24
Solo Danse Promo Filles	5 par région	5 par région		24	24	24	24
Solo Danse Promo Garçons	5 par région	5 par région		24	24	24	24
Solo Artistique In-Line Filles		24		24		36	24
Solo Artistique In-Line Garçons		24		24		36	24
Solo Danse In-Line Filles		24		24		36	24
Solo Danse In-Line Garçons		24		24		36	24
Couple Artistique		24		24		24	24
Couple Danse		24		24		24	24

Remarques :

- Un patineur qui remporte la 1ère place sur une étape de qualification est automatiquement qualifié pour la Finale de Championnat de France (et prend une place dans le quota de qualification).
- A l'issue d'une étape, un collectif de patineurs sélectionnés par la DTN sera autorisé à sortir du circuit national pour participer, à la place, à des meetings internationaux (sans obligation pour les patineurs). Dans ce cas, les points reçus lors des meetings internationaux (avec un éventuel coefficient appliqué) seront pris en compte pour le calcul du score sur le circuit national. L'objectif est de permettre à ces patineurs de se confronter à des patineurs étrangers sans trop alourdir la charge financière étant donné qu'aucune aide financière n'est prévue par la DTN.
- En cas de non-participation à la Finale d'un qualifié, le patineur suivant dans la liste accède à la Finale.

3.3. Accès aux compétitions nationales de qualification solo & couples 2021

Pour accéder en catégorie division nationale ou aux catégories promotionnelles sur les compétitions de qualification, les patineurs ont la possibilité de valider les prés-requis suivants jusqu'au 31 décembre avec la réglementation Challenge 2020 ou antérieure ou dès à présent avec la réglementation Challenge 2021.

- **Condition d'accès pour la Division Nationale :**
  - **Une** participations minimum aux compétitions Challenges avec score supérieur à 0.
  - Participation aux trois épreuves sur la même compétition Challenge.

Division nationale	Epreuve Technique	Epreuve Pas	Epreuve Danse
Catégories d'âge Artistique	Niveau 2 minimum	Niveau 2 minimum	Niveau 2 minimum
Catégories d'âge Danse	Niveau 2 minimum	Niveau 2 minimum	Niveau 2 minimum

- **Condition d'accès pour la Division Promotionnelle :**
  - Une participations minimum aux compétitions Challenges avec score supérieur à 0.

Division promotionnelle	Epreuve Technique	Epreuve Pas	Epreuve Danse
Catégories promotionnelles Artistique	Niveau 2 minimum	Niveau 2 minimum	Participation obligatoire Niveau 2 minimum
Catégories promotionnelles Danse	Participation obligatoire Niveau 2 minimum	Niveau 2 minimum	Niveau 2 minimum

Remarque :
- Un patineur ayant déjà participé à une compétition nationale dans le passé (même après un arrêt de plusieurs années) peut accéder directement aux compétitions nationales qualificatives.

3.4. Accès à la compétition nationale de qualification patinage de groupe 2021

- Accès libre.
- Test Roue Artistique ou Patin de Bronze non obligatoire.

3.5. Accès aux compétitions nationales de qualification in-line artistique & danse 2021

- Accès libre.

4. Compétitions internationales sur le territoire national

- Les meetings internationaux organisés sur le territoire français sont ouverts à tous les clubs français sans sélection (inscription libre) : AC Burgundy Trophy, International Roller Dance Contest, International de Groupe et Open International d'Hettange-Grande.

5. Sélections internationales

- Les sélections pour les compétitions internationales sont établies par le sélectionneur de l'équipe de France.