

ASSOCIATION ROMANDE DE PATINAGE

CONDITIONS TECHNIQUES (Programme court et libre) (version 20 octobre 2007)
COMPETITIONS ARP 2007-2008

Pour les catégories : Elite, Juniors, Seniors B, Cadets, Espoirs et Minimes USP (consulter les annexes 2 et 3 des championnats suisses 2008)

Dames et Messieurs PROGRAMME COURT	Minimes ARP Maximum 2 min
a) Saut	Axel
b) Saut avec pas	Simple saut (différent de l'axel)
c) Combinaison de sauts	Soit 1 double et une simple, soit un simple et un double soit 2 simples (l'axel ne peut pas être répété)
d) Pirouette sautée	-----
e) Pirouette une position	Debout ou horizontale ou assise (6 tours) (USp, SSp, CSp)
f) Pirouette combinée	1 changement de pied et au moins 1 changement de position (5/5)
g) Séquence de spirales	A choix
h) Pas	<ul style="list-style-type: none"> • Spirale avec au moins 2 positions de 3 secondes • Ligne droite • Cercle • Serpentine
<i>Important conditions ARP</i>	<i>1 point bonus pour un double loop, flip ou lutz (le saut doit être reconnu par le spécialiste) max 1 point</i> <i>Les pirouettes et le pas peuvent être reconnus avec des niveaux supérieurs au niveau 1</i> <i>Chute : déduction 0,5</i>

Dames et Messieurs LIBRE	Minimes ARP Voir conditions Breitensport 3'	Poussins ARP Voir conditions Breitensport 2'30
Sauts	Maximum 6 éléments avec des sauts Max 3 combinaisons ou 3 séquences de sauts. Max une combinaison avec 3 sauts.	Maximum 5 éléments Max 2 combinaisons ou 2 séquences de sauts. Max une combinaison avec 3 sauts.
Pirouettes	Max 3 pirouettes différentes, dont 1 combinée (10 tours), 1 pirouette une position et la 3e doit être différente des 2 premières du point de vue de son abréviation	Max 3 pirouettes différentes parmi : USp, SSp, CSp, CCoSp, CoSp, CSSp, CCSp, CUSp, FCSp, FCoSp etc
Séquence de pas	Max 1 séquence de pas ou de spirales (au moins 2 positions de 3 secondes, une sur le pied droit et une sur le pied gauche)	Max 1 séquence de pas ou de spirales (au moins 2 positions de 3 secondes, une sur le pied droit et une sur le pied gauche)
<i>Important conditions ARP</i>	<i>1 point bonus par double loop, double flip, double lutz (le saut doit être reconnu par le spécialiste) max 3 points</i> <i>Les pirouettes et pas peuvent être reconnus avec des niveaux supérieurs au niveau 1</i> <i>Chute : déduction 0,5</i>	<i>1 point bonus pour un axel et pour des doubles sauts différents (le saut doit être reconnu par le spécialiste) max 3 points</i> <i>Les pirouettes et pas peuvent être reconnus avec des niveaux supérieurs au niveau 1A ou 1</i> <i>Chute : déduction 0,5</i>