



Jugement des éléments techniques

- Pour chaque catégorie, soit des poussins à l'élite, des éléments prescrits sont imposés dans les programmes.
- Chaque élément technique (saut, pirouette, pas) a une valeur de base (cf. communication ISU n° 1884, pages 2-4).
- Les juges peuvent modifier ces valeurs en fonction de l'exécution. Ces évaluations sont appelées GOE (Grade of execution).



Jugement des éléments techniques

- Les autres éléments du programme qui ne sont pas prescrits seront pris en compte dans la deuxième partie du jugement. On les appelle les «components» (composantes du programme):
 - Habiletés de patinage
 - Transitions
 - Performance
 - Chorégraphie
 - Interprétation



Les GOE (comm. ISU 1884)

- Chaque élément a une valeur définie ainsi que des critères d'évaluation prescrits, qu'on appelle en anglais «bullet points».
- Pour donner son évaluation, le juge décide combien de critères positifs il a vu. Cela détermine son GOE de départ.
- Ensuite intervient éventuellement la liste des déductions à appliquer en cas d'erreur.



Les GOE (comm. ISU 1884)

- La note finale est donc calculée en considérant d'abord les points positifs de l'élément, auxquels sont soustraites les déductions à appliquer.



Les GOEs

- Recommandation:
 - 2 bullet points → GOE +1
 - 4 bullet points → GOE +2
 - 6 bullet points → GOE +3



Sauts: GOEs positifs

Bullet points → à choix

1. Entrée inattendue / créative / difficile
2. Pas/mouvements de glisse avant l'élément clairement identifiables
3. Position variée en l'air / rotation retardée
4. Bonne hauteur et longueur du saut
5. Bonne extension à l'arrivée / sortie créative
6. Bonne fluidité de l'entrée jusqu'à la sortie, y compris pour les combinaisons et les séquences de sauts
7. Pas d'effort de l'entrée jusqu'à la sortie
8. L'élément est adapté à la structure musicale



Sauts: GOEs négatifs

Erreur majeure → le GOE final doit être négatif

- **Programme court:** pas le nombre de rotations demandées **GOE -3**
- **Programme court:** la combinaison ne comporte qu'un seul saut **GOE -3**
- **Programme court:** pas de pas ou de mouvement de glisse avant le saut **-3**
- Saut dégradé (<<) **-2 à -3**
- Chute **-3**
- Arrivée sur deux pieds **-3**



Sauts: GOEs négatifs

Erreur majeure → le GOE final doit être négatif

- Stepping out à l'arrivée du saut **-2 à -3**
- Toucher la glace avec les deux mains **-2**
- Combinaison de sauts: double trois entre les deux sauts **-2**
- Départ sur la mauvaise carre dans le Flip/Lutz (signe "e") **-2 à -3**



Sauts: GOEs négatifs

Erreur mineure

→ **GOE final peut encore être base ou positif**

- Faible vitesse, hauteur, distance, position en l'air -1 à -2
- Manque de rotation (pas de signe du panel technique) -1
- Sous-rotation (<) -1 à -2
- **Programme court:** interruption entre les pas / mouvements de glisse et le saut, ou seulement un pas et mouvement insuffisant avant le saut -1 à -2
- Mauvais départ -1 à -2



Sauts: GOEs négatifs

Erreur mineure

→ **GOE final peut encore être base ou positif**

- Perte de fluidité / rythme entre les sauts (combinaisons/séquence) -1 à -2
- Mauvaise arrivée (mauvaise position, mauvaise carre/gratté, etc.) -1 à -2
- Longue préparation -1 à -2
- Toucher la glace avec une main ou avec la jambe libre -1
- Carre peu claire dans le Flip/Lutz (signe «!») -1 à -2
- Carre peu claire dans le Flip/Lutz (pas de signe) -1



Sauts

- Manque de rotation à l'arrivée et/ou au départ → sous-rotation ou saut dégradé
 - Il manque $\frac{1}{4}$ de tour ou moins
 - valeur de base
 - GOE décidé par le juge
 - Il manque $\frac{1}{4}$ - $\frac{1}{2}$ tour
 - le saut est «**under-rotated**» (<)
 - il reçoit 70% de la valeur de base
 - GOE réduit de -1 à -2
 - Il manque plus de $\frac{1}{2}$ tour
 - le saut est «**downgraded**» (<<)
 - il reçoit la valeur du saut avec un tour de moins (un double saut devient un simple saut)
 - GOE doit être -2 à -3



Pirouettes: GOEs positifs

Bullet points → à choix

1. Bonne vitesse ou accélération pendant la pirouette
2. Pirouette centrée rapidement
3. Rotation équilibrée dans toutes les positions
4. Plus de tours que demandé
5. Bonne position / stable (y compris hauteur du saut et position en l'air dans les pirouettes sautées)
6. Créativité et originalité
7. Bonne maîtrise dans toutes les phases
8. L'élément est adapté à la structure musicale

SEV
USP

Pirouettes: GOEs négatifs

Erreur majeure → le GOE final doit être négatif

- Chute -3
- Pirouette sautée: position en l'air pas atteinte -2 à -3
- Toucher la glace avec les deux mains -2

SEV
USP

Pirouettes: GOEs négatifs

Erreur mineure

→ le GOE final peut encore être base ou positif

- Pas le nombre de tours demandé -1 à -2
- Rotation lente, pirouette déménagée -1 à -3
- Position instable, inesthétique -1 à -3
- Changement de pied mal effectué ou mauvaise courbe d'entrée (excepté lors d'un changement de direction) ou mauvaise courbe de sortie ou changement de position mal effectué -1 à -3

SEV
USP

Pirouettes: GOEs négatifs

Erreur mineure

→ le GOE final peut encore être positif

- Pirouette sautée: mauvais départ/
arrivée -1 à -2
- **Programme court** (pirouette sautée):
position en l'air pas atteinte -1 à -2
- Toucher la glace avec la jambe
libre ou avec une main -1 à -2

SEV
USP

Pas: GOEs positifs

Bullet points → à choix

1. Bonne énergie / exécution
2. Bonne vitesse et accélération durant la séquence
3. Séquence claire et précise
4. Carres profondes et propres (y compris à l'entrée et à la sortie des "turns")
5. Bonne maîtrise et utilisation de tout le corps
6. Créativité et originalité
7. Mouvements sans effort, bonne glisse du début à la fin
8. L'élément souligne la structure musicale



Pas: GOEs négatifs

Erreur majeure → le GOE final doit être négatif

- Chute -3
- Pas/turns sur moins de la moitié de la séquence -2 à -3



Pas: GOEs négatifs

Erreur mineure

→ le GOE final peut encore être base ou positif

- Mauvaise qualité des pas, des turns et des positions -1 à -3
- Le patineur s'encouble -1 à -2
- Ne correspond pas à la structure musicale -1 à -2
- **Programme court:** présence de sauts listés de plus d'un ½ tour -1



Séquence chorég.: + GOEs

Bullet points → à choix

1. Bonne énergie / glisse / exécution fluide
2. Bonne vitesse et accélération durant la séquence
3. Intention facilement identifiable, claire et précise
4. Bonne maîtrise et utilisation de tout le corps
5. Créativité et originalité
6. Séquence de pas sans effort, bonne glisse du début à la fin
7. Séquence reflétant le concept, le caractère du programme
8. L'élément souligne la structure musicale



Séquence chorég.: - GOEs

Erreur majeure → le GOE final doit être négatif

- Chute -3
- Erreur significative -2 à -3



Séquence chorég.: - GOEs

Erreur mineure

→ le GOE final peut encore être base ou positif

- Le patineur s'encouble -1 à -2
- Ne correspond pas à la structure musicale -1 à -3
- Qualité des mouvements insuffisante à pauvre -1 à -2