

ASSOCIATION
ROMANDE
DE PATINAGE

Cours de juges



Bienvenue à Lausanne

1

1

ASSOCIATION
ROMANDE
DE PATINAGE

Nouveautés pour la saison 2020-2021

2

2



GOE

GOE initial pour l'évaluation: **maximum +2:**

- Chute
- Réception: sur deux pieds
- Réception: stepping out
- Départ du Flip/Lutz: mauvaise carre ("e" (edge))
- Départ du Flip/Lutz: sous-rotation ("<" (under-rotated))
- Pas/Séquence chorégraphique: ne correspond pas à la structure musicale
- Erreurs multiples dans un élément
(p.ex.: saut avec "!" et "<")

3

3



Sauts

Critère	Pas de signe	Q	<	<<
Rotation manquante	<1/4	1/4	>1/4 <1/2	>=1/2
Valeur	Valeur de base	Valeur de base	80% de la valeur de base	Une rotation de moins
GOE	-1	-2	-2/-3	-3/-4

Q: GOE initial pour l'évaluation: **maximum +3**

4

4



Pirouettes

- Entrée/sortie difficile:
 - font partie de la pirouette
 - influencent le GOE
 - Exemples:
 - Sortie créative et/ou inattendue (→ GOE positif «créativité»)
 - Trébuchement à l'entrée (→ GOE négatif «Perte d'équilibre»)
 - panel technique: seul l'un des deux (entrée ou sortie difficile) compte pour le level

5

5



Pirouettes (définitions)

- Entrée:
 - défini comme la préparation qui précède immédiatement la pirouette
 - peut inclure la phase initiale de la pirouette
 - doit avoir un impact significatif sur l'équilibre, le contrôle et l'exécution de la pirouette
 - doit être exécutée sur le premier pied de rotation de la pirouette

6

6



Pirouettes (définitions)

- Position:
 - doit être atteinte dans les deux premiers tours
 - peut être «non basique» uniquement dans les pirouettes combinées
- Backward entry:
 - n'est pas considérée comme une entrée difficile

7

7



Pirouettes (définitions)

- Sortie:
 - défini comme la dernière phase de la pirouette
 - inclut la phase qui suit immédiatement la pirouette
 - doit avoir un impact significatif sur l'équilibre, le contrôle et l'exécution de la pirouette
 - sortie difficile: tout mouvement ou saut qui accroît significativement la difficulté de la sortie

8

8



Pirouettes (définitions)

- Généralités:
 - Si l'entrée ou la sortie n'est pas considérée comme « difficile » par le panel technique, elle est considérée comme une transition, et le « feature » peut encore être attribué à une pirouette ultérieure
 - Un saut listé identifié et exécuté immédiatement après une pirouette n'est pas considéré comme une sortie difficile

9

9



Pirouettes (définitions)

- Le moulin est toujours considéré
 - comme une entrée difficile
 - comme une sortie difficile

10

10

Séquence chorégraphique

- Absence de lien entre les mouvements chorégraphiques (séquence peu claire)
 - les mouvements doivent refléter et mettre en avant la composition du programme
 - pas de temps morts entre les mouvements (tout doit être lié)

11

11

La qualité d'exécution des éléments techniques

12

12



Qualité d'exécution: GOE

- Chaque élément a une **valeur de base¹** définie et des **critères d'évaluation positifs²**, qu'on appelle des «**bullet points**»
- Le juge décide d'abord combien il a vu de **critères positifs**
- Ensuite, il applique la **liste des déductions²** s'il y a des erreurs
- **La note finale est calculée en ajoutant les critères positifs à la valeur de base de l'élément, puis en enlevant les déductions**

¹ Communication ISU N° 2253 Grille des valeurs

² Communication ISU N° 2334 Degrés de difficulté et lignes directrices pour noter la qualité de l'exécution

13

13



GOE positifs: recommandations

- 1 bullet points → GOE +1
- 2 bullet points → GOE +2
- 3 bullet points → GOE +3
- 4 bullet points → GOE +4 / **3 premiers bullet points atteints**
- 5 bullet points → GOE +5 / **3 premiers bullet points atteints**

14

14



Sauts: GOE positifs

1. Très bonne hauteur et très bonne longueur (pour tous les sauts dans la combinaison ou la séquence)
2. Bonne entrée et réception
3. Pas d'effort de l'entrée jusqu'à la réception, et rythme dans une combinaison
4. Pas/mouvements de glisse avant le saut, ou entrée inattendue ou créative
5. Très bonne position du corps de l'entrée jusqu'à la réception
6. Élément en accord avec la musique

15

15



Sauts: GOE négatifs

- **Programme court:**
 - le saut ne correspond pas à ce qui est demandé **-5**
- Chute **-5**
- **Réception:**
 - sur deux pieds **-3/-4**
 - stepping out **-3/-4**
 - mauvaise (position, carre ou grattage) **-1/-3**
 - dégradé ("**<<**" (**downgraded**)) **-3/-4**
 - sous-rotation ("**<**" (**under-rotated**)) **-2/-3**
 - arrivée sur le quart ("**q**" (**quarter**)) **-2**
 - il manque moins d'un quart (**aucun signe**) **-1**

16

16



Sauts: GOE négatifs

- Départ de mauvaise qualité -1/-3
- **Départ du Flip/Lutz:**
 - mauvaise carre ("**e**" (**edge**)) -2/-4
 - carre peu claire ("**!**" (**attention**)) -1/-2
 - carre peu claire (**aucun signe**) -1
- **Combinaison de sauts:**
 - double trois entre les sauts -2/-3

17

17



Sauts: GOE négatifs

- Euler comme "step over"
dans une combinaison -1/-2
- Faible vitesse, hauteur, distance,
position en l'air -1/-3
- Poser les deux mains -2/-3
- Toucher la glace
(une main ou la jambe libre) -1/-2
- Perte de fluidité, de direction
ou de rythme entre les sauts
(combinaisons/séquence) -1/-3
- Longue préparation -1/-3

18

18



Pirouettes: GOE positifs

1. Bonne vitesse et/ou accélération
2. Positions bien visibles et bien contrôlées
(y compris hauteur du saut et position en l'air /
à la réception dans les pirouettes sautées)
3. Réalisation sans effort
4. La pirouette reste centrée
5. Créativité et/ou originalité
6. Élément en accord avec la musique

19

19



Pirouettes: GOE négatifs

- Chute -5
- Toucher la glace
(une/deux mains ou la jambe libre) -1/-3
- **Pirouette sautée:**
 - position en l'air pas atteinte -1/-3
 - mauvais entrée/réception -1/-2
- Pirouette déménagée -1/-3
- Perte d'équilibre -1/-3
- Position maladroite ou inesthétique -1/-3
- Rotation lente ou qui ralentit -1/-3

20

20



Pirouettes: GOE négatifs

- Changement de pied mal exécuté ou mauvaise courbe d'entrée/de sortie (excepté lors d'un changement de direction) -1/-3
- Pas le nombre de tours demandé -1/-3
- Nombre de tours très inégal dans une pirouette avec changement de pied -1

21

21



Pas: GOE positifs

- 1. Carres profondes, propreté des becs et des pas**
- 2. Élément en accord avec la musique**
- 3. Réalisation sans effort, bonne glisse, énergie et fluidité de l'exécution**
4. Créativité et/ou originalité
5. Parfaite maîtrise et utilisation de tout le corps
6. Bonne accélération et décélération (changement de rythme visible)

22

22

Pas: GOE négatifs

- **Programme court:**
 - présence de sauts listés de plus d'un ½ tour **-1**
- Chute **-5**
- Ne correspond pas à la structure musicale **-2/-4**
- Perte d'équilibre **-1/-3**
- Qualité des pas/becs insuffisante à pauvre **-1/-3**
- Qualité des positions du corps insuffisante à pauvre **-1/-3**
- Manque de fluidité/d'énergie **-1/-3**

23

23

Séquence chorég.: +GOE

1. **Créativité et/ou originalité**
2. **Élément en accord avec la musique et reflétant le concept et le caractère du programme**
3. **Réalisation sans effort, bonne glisse, énergie et fluidité de l'exécution**
4. Bonne couverture de la surface de la piste ou pattern intéressant
5. Bonne clarté et précision
6. Parfaite maîtrise et utilisation de tout le corps

24

24

Séquence chorég.: -GOEs

- Chute **-5**
- Ne correspond pas
à la structure musicale **-2/-4**
- Absence de lien entre les mouvements
chorégraphiques (séquence peu claire) **-2/-3**
- Perte d'équilibre **-1/-3**
- Perte de maîtrise / manque d'énergie **-1/-3**
- Qualité des mouvements
insuffisante à pauvre **-1/-3**
- Absence de créativité ou d'originalité **-1/-3**

25

25

Les tests de libre inter-bronze et bronze

26

26



Généralités

- Présentation d'**éléments**
- Tests organisés par les **clubs**
- Jugement des **GOE** uniquement
- **Valeur de base = grille des valeurs ISU**
- Valeur des **GOE+/- <> grille des valeurs ISU**
(cf. tableaux des éléments prescrits)
- Jugement avec **GOE +5/-5**
- **Pirouettes/pas**: minimum **niveau B**

27

27



Généralités

- **Test réussi**
 - Au près d'**un juge**
 - **points requis** obtenus
 - **GOE 0** pour la **majorité des éléments**
(= pour **4 éléments**),
dont **1 saut**, **1 pirouette** et **1 pas**
 - Au près de la **majorité des juges**
(= chez **2 juges**)

28

28



Généralités

- **Pour chaque élément**
 - droit à **2 essais**
 - les GOE- peuvent être compensés par des GOE+
- Si **GOE -3 ou plus bas** pour **2 essais** chez la **majorité des juges** (= chez **2 juges**)
 - droit à un **3^{ème} essai**
 - si à nouveau **GOE -3 ou plus bas** → **le participant est déclaré forfait**
- Un **3^{ème} essai** n'est accordé qu'une fois par test

29

29



Éléments requis – tests de libre **Inter-Bronze**

Elemente	-5	-4	-3	-2	-1	BASE	+1	+2	+3	+4	+5
a) 1S	0.20	0.24	0.28	0.32	0.36	0.40	0.44	0.48	0.52	0.56	0.60
b) 1Lo	0.25	0.30	0.35	0.40	0.45	0.50	0.55	0.60	0.65	0.70	0.75
c) 1F	0.25	0.30	0.35	0.40	0.45	0.50	0.55	0.60	0.65	0.70	0.75
d) Pas avec trois ext av + int av sur pied droit et gauche	0.30	0.36	0.42	0.48	0.54	0.60	0.66	0.72	0.78	0.84	0.90
e) Pas avec changement de carre et Mo sur pied droit et gauche	0.30	0.36	0.42	0.48	0.54	0.60	0.66	0.72	0.78	0.84	0.90
f) USpB (5)	0.50	0.60	0.70	0.80	0.90	1.00	1.10	1.20	1.30	1.40	1.50
g) SSpB (5)	0.55	0.66	0.77	0.88	0.99	1.10	1.21	1.32	1.43	1.54	1.65
Nombre de points exigé						4.70					

30

30



Eléments requis – Tests de libre **Bronze**

Eléments	-5	-4	-3	-2	-1	BASE	+1	+2	+3	+4	+5
a) 1Lz	0.30	0.36	0.42	0.48	0.54	0.60	0.66	0.72	0.78	0.84	0.90
b) 1A	0.55	0.66	0.77	0.88	0.99	1.10	1.21	1.32	1.43	1.54	1.65
c) Combinaison de sauts 1F+1Lo	0.50	0.60	0.70	0.80	0.90	1.00	1.10	1.20	1.30	1.40	1.50
d) Pas avec changements de carre arrière + trois arrière, sur pied droit et pied gauche	0.45	0.54	0.63	0.72	0.81	0.90	0.99	1.08	1.17	1.26	1.35
e) Pas avec 2 positions différentes de spirales à 3 sec. (gauche et droite) en serpentine, en cercle ou en combinaison des deux	0.45	0.54	0.63	0.72	0.81	0.90	0.99	1.08	1.17	1.26	1.35
f) CSpB (5)	0.55	0.66	0.77	0.88	0.99	1.10	1.21	1.32	1.43	1.54	1.65
g) Pirouette avec changement de pied (CUSpB ou CSSpB), sans changement de position (5/5)	0.75	0.90	1.05	1.20	1.35	1.50	1.65	1.80	1.95	2.10	2.25
	0.80	0.96	1.12	1.28	1.44	1.60	1.76	1.92	2.08	2.24	2.40
Nombre de points requis par juge						7.10					

31

31



Les composantes de programme

32

32



Les composantes de patinage

- Qualité du patinage
- Transitions
- Performance
- Composition
- Interprétation

33

33



Qualité du patinage

Défini comme la qualité générale du patinage : l'assurance, l'équilibre et la glisse.

Démonstration de tout le vocabulaire (maîtrise des carres, becs, pas, courbes, etc.), clarté de la technique, prise d'élan sans effort, variation de la vitesse.

1. Maîtrise des carres, pas, becs
2. Equilibre / travail des genoux
3. Fluidité / glisse
4. Poussés / énergie / accélération
5. Changements de direction
6. Patinage sur un pied

34

34



Transitions

Utilisation variée de pas, de positions et de mouvements qui relient les éléments d'un programme entre eux.

1. Continuité des mouvements d'un élément à l'autre
2. Variété / originalité
3. Difficulté / complexité
4. Qualité

35

35



Performance

Implication physique, émotionnelle et intellectuelle du patineur tout au long du programme. Mouvements et contrastes adaptés à la musique.

Qualité de la prestation du jour.

1. Implication (physique, intellectuelle, émotionnelle)
2. Projection / contact avec le public
3. Tenue / clarté du mouvement
4. Mouvements variés et contrastés / énergie
5. Individualité et personnalité

36

36



Composition

Arrangement voulu, construit et/ou original de tous les mouvements, dans le respect des principes de phrasé musical, d'utilisation de l'espace, de tracé et de structure.

1. Propos, concept (idée, vision générale, ambiance)
2. Utilisation harmonieuse de la surface, répartition des éléments
3. Maîtrise des mouvements et utilisation de l'espace par le corps
4. Structure du programme adaptée au phrasé de la musique
5. Originalité de la composition

37

37



Interprétation

Transposition personnelle et créative du rythme, du caractère et du contenu de la musique en mouvements sur la glace.

1. Mouvements et pas en musique (tempo)
2. Expression du caractère de la musique, ressenti et rythme
3. Refléter les détails et les nuances de la musique (finesse)

38

38