



# Le système de jugement

Cours Data/Video operator  
Saison 2025-2026  
30 août 2025  
Lausanne

# Calcul d'un résultat

# Calcul d'un résultat

Structure d'un programme:

- **Éléments techniques (Elements)**
- **Composantes (Components)**
- **Déductions**

# Éléments techniques

- **Sauts (Jumps)**  
(Axel, Toe Loop, Loop, Flip, Lutz, Salchow, Euler)
- **Pirouettes (Spins)**  
(Sit, Layback, Upright, Camel, Combination)
- **Pas (Steps)**  
(Step Sequence, Choreo Sequence)

# Eléments techniques

- Les sauts peuvent être effectués en
  - Simple
  - Double
  - Triple
  - Quadruple
- également en combinaison ou en séquence
- Les autres éléments peuvent être de
  - Niveau 1
  - Niveau 2
  - Niveau 3
  - Niveau 4

# Éléments techniques

- Chaque élément possède une **abréviation**  
→ nécessité de les connaître

3A

ChSq

2FTH

NHEB+S2

CUSp3V

FCCosp

# Éléments techniques

- Chaque élément reçoit une **valeur de base** (**Base value**)
- Cette valeur de base est augmentée ou diminuée par une évaluation de la **qualité d'exécution** (**Grade of Execution, GOE**)

Élément	-5	-4	-3	-2	-1	Base value	1	2	3	4	5
Single Axel	-0.55	-0.44	-0.33	-0.22	-0.11	1.10	0.11	0.22	0.33	0.44	0.55
Camel Spin 2	-0.90	-0.72	-0.54	-0.36	-0.18	1.80	0.18	0.36	0.54	0.72	0.90

# Eléments techniques

- Ce sont les **juges** qui évaluent la qualité d'exécution de chaque élément.

GOE « 0 » = valeur  
de base de l'élément



# Eléments techniques

The screenshot displays the Referee software interface (v3.5.22) with the following components:

- Elements Panel:** A vertical list of 16 rows, numbered 1 to 16, representing technical elements. A bracket on the right side of this panel is labeled "Elements".
- Control Bar:** A horizontal bar containing several buttons:
  - Deductions (Referee):** A red button labeled "DED".
  - Deduction Values:** Red buttons labeled "-5", "-4", "-3", "-2", and "-1".
  - GOE:** A yellow button labeled "BASE VALUE".
  - Component Values:** Green buttons labeled "+1", "+2", "+3", "+4", and "+5".
  - Help:** A yellow button labeled "Help".
- Autres juges (Referee):** A section below the control bar with three sub-sections:
  - SKATING SKILLS:** A yellow bar.
  - TIMING:** A blue bar.
  - INTERPRETATION:** A pink bar.
- SEND MARKS:** A button on the far right of the bottom section.
- Right Sidebar:** A vertical column of buttons including "DV", "VIDEO TIMER", "LIVE", "PLAY", "FAST", "IP?", "NEW LOG", and "TCP".

# Eléments techniques

- L'ISU publie chaque année une mise à jour de la liste des valeurs de base et des qualités d'exécution.
- Pour la **saison 2025-2026: communication ISU N° 2693.**

# Éléments techniques

## Exemple de calcul

Un simple Axel obtient la qualité d'exécution suivante de la part de trois juges:

Juge 1:	-2	→	-	0,22
Juge 2:	+1	→	+	0,11
Juge 3:	0	→		0,0
Total des GOE:				(-)0,11

Nombre de juges: 3 → : 3 = (-)0,036

---

<b>Base value</b>	<b>+</b>	<b>GOE</b>	<b>=</b>	<b>Element Score</b>
1.1	+	(-)0.036	=	1.063 (arrondi: 1.06)

# Éléments techniques

- La somme de tous les

**Element Scores**

détermine le

**Total Element Score (TES)**

# Composantes

- **Composition**
- **Présentation**
- **Skating Skills**  
(Qualité du patinage)

# Composantes

- Chaque juge attribue entre **0.25 et 10.00 points** aux composantes, par incrémentation de 0.25 points
- Pour chaque composante, la **moyenne des points** est calculée
- Cette moyenne est multipliée par un **facteur de multiplication** prédéfini pour le segment correspondant

# Composantes

## Exemple de calcul

La qualité du patinage reçoit les points suivants de la part de trois juges:

Juge 1:	1.25
Juge 2:	1.50
Juge 3:	1.75
Total des points:	4.50

Nombre de juges: 3                   : 3                   = 1.50

Facteur de multiplication:           x 2.0                   = 3.00

# Composantes

- La somme de tous les

**Component Scores**

détermine le

**Program Component Score (PCS)**

# Déductions

- Chutes
- Éléments illégaux
- Erreur de temps
- Erreur de costume
- Interruptions de programme excessives

# Résultat

$$\begin{aligned} & \text{Total Element Score (TES)} \\ + & \text{ Program Component Score (PCS)} \\ - & \text{Déductions} \\ = & \text{Total Segment Score (TCS)} \end{aligned}$$

Le total de points pour le segment (programme court ou programme libre) décide du **rang** obtenu dans ce segment

# Lecture d'un résultat

Pl.	Name	Nation	Total Segment Score	Total Element Score	Total Program Component Score (factored)	Deductions
56	Sylvie Durand	SUI	38.59	18.73	22.86	3.00

#	Executed Elements	Base Value	GOE	J1	J2	J3	J4	J5	J6	J7	J8	J9	J10	Scores of Panel
1	2Lz+1T	2.30	-0.10	0	-1	-1	0	0	0					2.20
2	2F	1.70	0.08	0	0	0	0	1	0					1.78
3	FSSp1	1.70	-0.30	-1	-2	0	-1	-1	-1					1.40
4	1S	0.40	-0.20	-3	-2	-3	0	-2	-2					0.20
5	SpSq4	3.40	0.27	1	1	1	0	0	-2					3.67
6	1Lz	0.88 x	0.17	0	0	0	1	1	0					1.05
7	LSp1	1.50	0.00	0	0	0	0	0	0					1.50
8	SiSt1	1.80	-0.05	-1	-1	-2	1	0	1					1.77
9	2Lo	1.65 x	-1.00	-3	-3	-3	-3	-3	-3					0.65
10	2Lz	2.09 x	-0.30	-1	-1	-1	-1	-1	-1					1.79
11	2F	1.87 x	-1.00	-3	-3	-3	-3	-3	-3					0.87
12	CCoSp1	2.00	-0.15	0	0	-1	0	-1	-1					1.85
<b>21.29</b>														<b>18.73</b>

Program Components	Factor	J1	J2	J3	J4	J5	J6	J7	J8	J9	J10	Scores of Panel
Skating Skills	1.60	3.00	3.50	3.25	3.50	2.50	2.50					3.04
Transitions	1.60	2.75	3.25	3.00	3.50	2.25	2.25					2.83
Performance/Execution	1.60	2.50	2.75	2.75	2.50	2.25	2.50					2.54
Choreography	1.60	2.75	3.50	3.00	3.50	2.50	2.50					2.96
Interpretation	1.60	3.00	3.25	3.25	3.00	2.50	2.50					2.92
<b>Judges Total Program Component Score (factored)</b>												<b>22.86</b>

<b>Deductions</b>	Time violation: -1.00	<b>Deductions</b>	Falls: -2.00	<b>-3.00</b>
-------------------	-----------------------	-------------------	--------------	--------------

x Credit for highlight distribution, jump element multiplied by 1.1

**Elements**

**GOE**  
Grade of execution

**Points pris en compte pour le calcul du total**

**Facteur**

**Components**

Pl.	Name	Nation	Total Segment Score	Total Element Score	Total Program Component Score (factored)	Deductions
56	Sylvie Durand	SUI	38.59	18.73	22.86	3.00

# Executed Elements	Base Value	GOE	J1	J2	J3	J4	J5	J6	J7	J8	J9	J10	Scores of Panel
1 2Lz+1T	2.30	-0.10	0	-1	-1	0	0	0					2.20
2 2F	1.70	0.08	0	0	0	0	1	0					1.78
3 FSSp1	1.70	-0.30	-1	-2	0	-1	-1	-1					1.40
4 1S	0.40	-0.20	-3	-2	-3	0	-2	-2					0.20
5 SpSq4	3.40	0.27	1	1	1	0	0	-2					3.67
6 1A	0.88 x	0.17	0	0	0	1	1	0					1.05
7 LSp1	1.50	0.00	0	0	0	0	0	0					1.50
8 SIS1	1.80	-0.03	-1	-1	-2	1	0	1					1.77
9 2Lo	1.65 x	-1.00	-3	-3	-3	-3	-3	-3					0.65
10 2Lz	2.09 x	-0.30	-1	-1	-1	-1	-1	-1					1.79
11 2F	1.87 x	-1.00	-3	-3	-3	-3	-3	-3					0.87
12 CCoSp1	2.00	-0.15	0	0	-1	0	-1	-1					1.85
	<b>21.29</b>												<b>18.73</b>
<b>Program Components</b>	<b>Factor</b>												
Skating Skills	1.60		3.00	3.50	3.25	3.50	2.50	2.50					3.04
Transitions	1.60		2.75	3.25	3.00	3.50	2.25	2.25					2.83
Performance/Execution	1.60		2.50	2.75	2.75	2.50	2.25	2.50					2.54
Choreography	1.60		2.75	3.50	3.00	3.50	2.50	2.50					2.96
Interpretation	1.60		3.00	3.25	3.25	3.00	2.50	2.50					2.92
<b>Judges Total Program Component Score (factored)</b>													<b>22.86</b>

Moyenne: 2 x 0.3 / 6

MOYENNE

<b>Deductions</b>	Time violation: -1.00	Falls: -2.00	<b>-3.00</b>
-------------------	-----------------------	--------------	--------------

x Credit for highlight distribution, jump element multiplied by 1.1

PI.	Name	Nation	Total Segment Score	Total Element Score	Total Program Component Score (factored)	Deductions
56	Sylvie Durand	SUI	38.59	18.73	22.86	3.00

#	Executed Elements	Base Value	GOE	J1	J2	J3	J4	J5	J6	J7	J8	J9	J10	Scores of Panel
1	2Lz+1T	2.30	-0.10	0	-1	-1	0	0	0					2.20
2	2F	1.70	0.08	0	0	0	0	1	0					1.78
3	FSSp1	1.70	-0.30	-1	-2	0	-1	-1	-1					1.40
4	1S	0.40	-0.20	-3	-2	-3	0	-2	-2					0.20
5	SpSq4	3.40	0.27	1	1	1	0	0	-2					3.67
6	1A	0.88 x	0.17	0	0	0	1	1	0					1.05
7	LSp1	1.50	0.00	0	0	0	0	0	0					1.50
8	SIS1	1.80	-0.03	-1	-1	-2	1	0	1					1.77
9	2Lo	1.65 x	-1.00	-3	-3	-3	-3	-3	-3					0.65
10	2LZ	2.09 x	-0.30	-1	-1	-1	-1	-1	-1					1.79
11	2F	1.87 x	-1.00	-3	-3	-3	-3	-3	-3					0.87
12	CCoSp1	2.00	-0.15	0	0	-1	0	-1	-1					1.85
		<b>21.29</b>												<b>18.73</b>
	<b>Program Components</b>		<b>Factor</b>											
	Skating Skills		1.60	3.00	3.50	3.25	3.50	2.50	2.50					3.04
	Transitions		1.60	2.75	3.25	3.00	3.50	2.25	2.25					2.83
	Performance/Execution		1.60	2.50	2.75	2.75	2.50	2.25	2.50					2.54
	Choreography		1.60	2.75	3.50	3.00	3.50	2.50	2.50					2.96
	Interpretation		1.60	3.00	3.25	3.25	3.00	2.50	2.50					2.92
	<b>Judges Total Program Component Score (factored)</b>													<b>22.86</b>

<b>Deductions</b>	Time violation: -1.00	Falls: -2.00	<b>-3.00</b>
-------------------	-----------------------	--------------	--------------

x Credit for highlight distribution, jump element multiplied by 1.1

Pl.	Name	Nation	Total Segment Score	Total Element Score	Total Program Component Score (factored)	Deductions
56	Sylvie Durand	SUI	38.59	18.73	22.86	3.00

# Executed Elements	Base Value	GOE	J1	J2	J3	J4	J5	J6	J7	J8	J9	J10	Scores of Panel
1 2Lz+1T	2.30	-0.10	<b>ADDITION / SOUSTRACTION (2.30 - 0.10 = 2.20)</b>										2.20
2 2F	1.70	0.08	0	0	0	0	1	0					1.78
3 FSSp1	1.70	-0.30	-1	-2	0	-1	-1	-1					1.40
4 1S	0.40	-0.20	-3	-2	-3	0	-2	-2					0.20
5 SpSq4	3.40	0.27	1	1	1	0	0	-2					3.67
6 1A	0.88 x	0.17	0	0	0	1	1	0					1.05
7 LSp1	1.50	0.00	0	0	0	0	0	0					1.50
8 SIS1	1.80	-0.03	-1	-1	-2	1	0	1					1.77
9 2Lo	1.65 x	-1.00	-3	-3	-3	-3	-3	-3					0.65
10 2Lz	2.09 x	-0.30	-1	-1	-1	-1	-1	-1					1.79
11 2F	1.87 x	-1.00	-3	-3	-3	-3	-3	-3					0.87
12 CCoSp1	2.00	-0.15	0	0	-1	0	-1	-1					1.85
	21.29												18.73
<b>Program Components</b>		<b>Factor</b>	<b>MOYENNE</b>										
Skating Skills		1.60	3.00	3.50	3.25	3.50	2.50	2.50					3.04
Transitions		1.60	2.75	3.25	3.00	3.50	2.25	2.25					2.83
Performance/Execution		1.60	2.50	2.75	2.75	2.50	2.25	2.50					2.54
Choreography		1.60	2.75	3.50	3.00	3.50	2.50	2.50					2.96
Interpretation		1.60											2.92
<b>Judges Total Program Component Score (factored)</b>													14.29
													22.86

**Deductions** Time violation: -1.00 Falls: -2.00 **14.29 x 1.6 = 22.86**

x Credit for highlight distribution, jump element multiplied by 1.1

# Rôles et fonctions

# Rôles et fonctions

- **Spécialiste technique (TS)**
- **Spécialiste technique assistant (TSA)**
- **Contrôleur technique (TC)**
- **Data Operator (DO)**
- **Video Operator (VO)**
- Camera Operator (CA)

---

- **Juge (Judge)**
- **Juge-arbitre (Referee)**

---

- **Comptable (CO)**
- **(éventuellement comptable assistant)**
- **(Speaker)**

**Panel  
technique**

**Jury**

**Calcul**

# Data Operator

## Secrétaire des TS, TSA et TC

- **Pendant le programme**
  - Saisie des éléments annoncés
  - Saisie des chutes
- **Immédiatement après la fin du programme**
  - Passage en revue des clips vidéo (« Reviews »)
  - Correction des éléments saisis sur ordre du contrôleur technique
  - Saisie des déductions pour chutes et éléments illégaux
  - Lecture des éléments pour vérification avec le contrôleur technique
  - Autorise les éléments sur ordre du contrôleur technique

# Video Operator

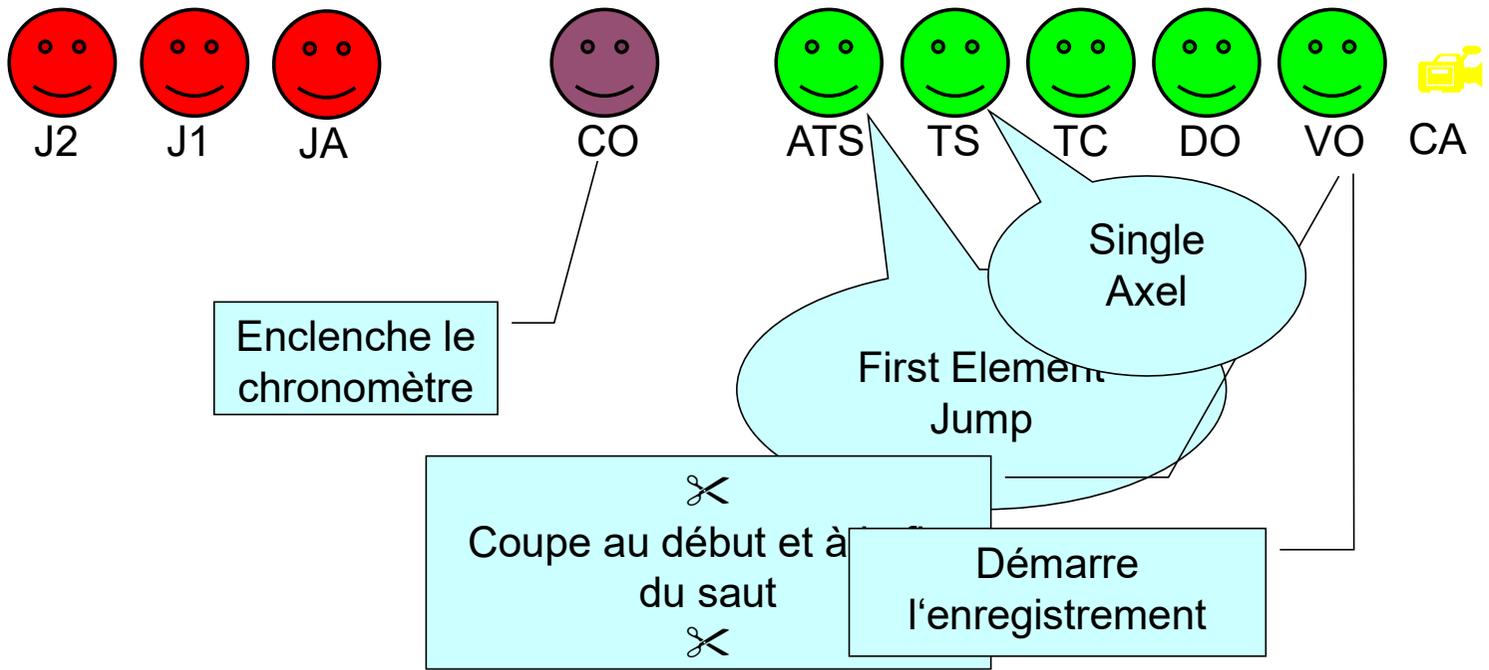
- **Pendant le programme**
  - Coupe une séquence vidéo pour chaque élément annoncé
- **Immédiatement après la fin du programme**
  - Allonge ou raccourcit la séquence vidéo coupée pour chaque élément, sur demande du contrôleur technique

# Déroulement d'une compétition

**Piste**

# Piste

Patineur débute son programme



# Piste



J2



J1



JA



CO



ATS



TS



TC



DO



VO



CA

Juges saisissent les GOE

1A

Saisit 1A

# Piste



J2



J1



JA



CO



ATS



TS



TC



DO



VO



CA

Juges saisissent les GOE

CSp

Saisit C

Camel Spin Level 2

Piste



J2



J1



JA



CO



ATS



TS



TC



DO



VO



CA

etc.

**Piste**

**Patineur termine son programme**



J2



J1



JA



CO



ATS



TS



TC



DO



VO



CA

Déclenche le  
chronomètre

Arrête  
l'enregistrement

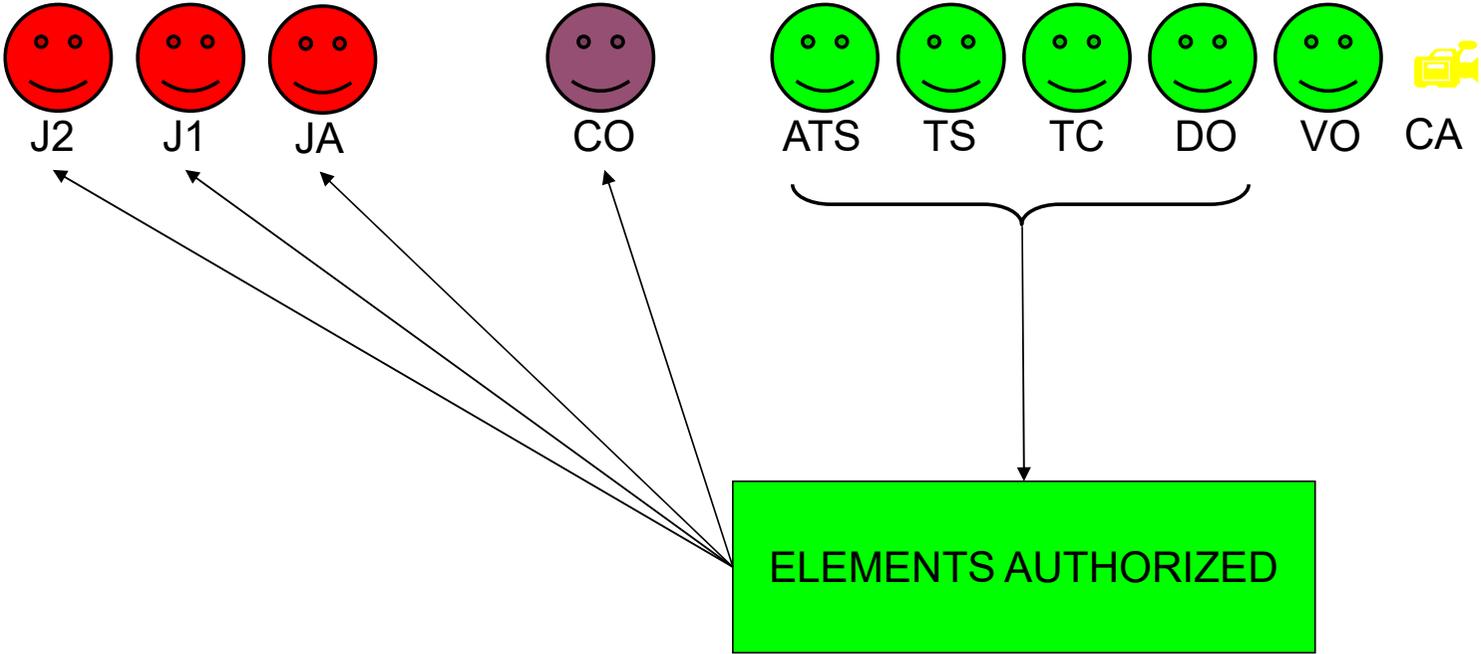
# Piste



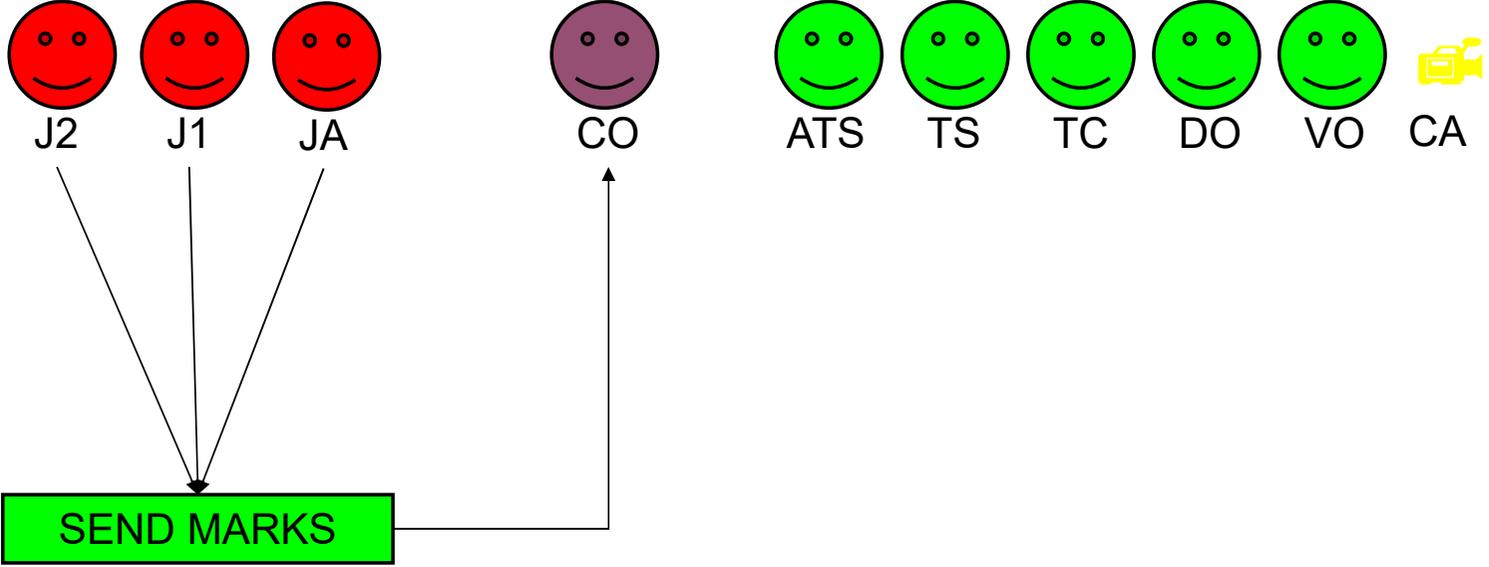
Les juges saisissent les composants

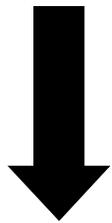
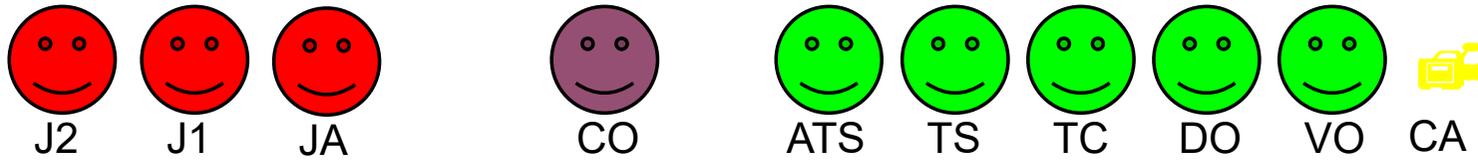
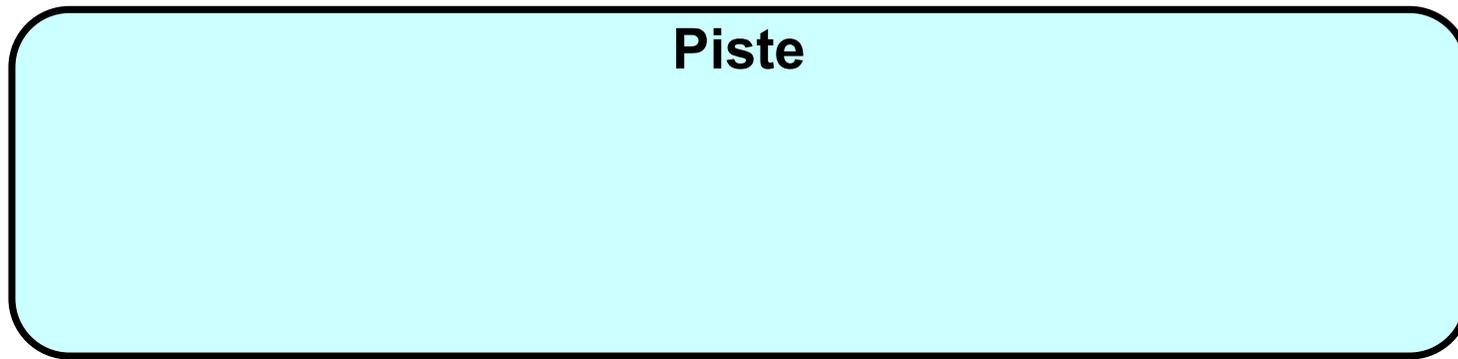
Le panel analyse les Reviews

# Piste



# Piste





Calcul du résultat et  
annonce du patineur suivant

# Tâches du Data Operator

# Tâches du Data Operator

- **Pendant le programme**
  - Il saisit les éléments identifiés par le spécialiste technique
  - Il marque les « Reviews » et les chutes demandés par le panel
  - Il passe à l'élément suivant après chaque élément saisi (bouton **NEXT**)
  - Il reste tranquille (ne parle pas)

# Tâches du Data Operator

- **Immédiatement après la fin du programme**
  - Il presse **STOP** et **Yes** (le logiciel passe en mode « Review »)
  - Il annonce: „**There are ...** (nombre) **elements and ...** (nombre) **reviews, starting with element ...** (numéro), **the ???**“  
(= désignation de l'élément annoncé)“
  - Il presse **VIDEO REPLAY** (le logiciel passe en mode « Replay »)
  - Il exécute les consignes du contrôleur technique (Slow, Super Slow, Fast, Reverse etc.)
  - Si nécessaire, il modifie les éléments sur ordre du contrôleur technique. Il annonce: „**Call changed**“
  - Si l'élément ne change pas, il annonce: „**Call remains**“
  - Il passe au « Review » suivant

# Tâches du Data Operator

- **A la fin des « Reviews »**

- Il annonce: „**Reading back**“

- Il lit les éléments dans l'ordre.

Si nécessaire, il annonce pour certains d'entre eux:

<b>e</b>	<b>= wrong edge</b>
<b>!</b>	<b>= attention</b>
<b>Q</b>	<b>= quarter</b>
<b>&lt;</b>	<b>= under-rotated</b>
<b>&lt;&lt;</b>	<b>= downgraded</b>
<b>*</b>	<b>= no value</b>
<b>SEQ</b>	<b>= sequence</b>
<b>COMBO</b>	<b>= combination</b>
<b>REP</b>	<b>= repetition</b>

# Tâches du Data Operator

- Après lecture de la liste des éléments, il presse **DEDUCTIONS**
- Il annonce: „**Deductions: There are ...** (nombre) **falls and ...** (nombre) **illegal elements**“ ou „**No deductions**“
- Il attend l'ordre du contrôleur technique „**Elements authorized**“
- Il presse **ELEMENTS ARE AUTHORIZED** et confirme „**Elements authorized**“

# Tâches du Data Operator

- **Corrections**

- Pendant l'enregistrement du programme: **CLEAR ENTRY**
- En mode « Review »: **EDIT**, **CLEAR ENTRY**
- Des modifications sont également possibles après l'autorisation des éléments (sur ordre du juge-arbitre, d'entente avec le calculateur).  
Après correction, presser à nouveau **ELEMENTS ARE AUTHORIZED**

# Tâches du Video Operator

# Tâches du Video Operator

- **Pendant le programme**
  - Il presse le bouton **START RECORDING** au début du programme
  - Il suit le patineur
  - Il marque le **début et la fin de chaque élément**
  - Il presse le bouton **STOP RECORDING** à la fin du programme

# Tâches du Video Operator

- **Immédiatement après la fin du programme**
  - Il vérifie les clips  
(en commençant par ceux marqués d'un „**Review**“)
  - Il peut modifier les clips (les prolonger, les raccourcir, etc.)
  - Il vérifie les éléments lorsque le Data Operator lit la liste
  - Il attire l'attention sur d'éventuelles erreurs

# **Aptitudes et devoirs**

# Aptitudes

- Bonnes connaissances en informatique (utilisation des écrans tactiles et des logiciels du système de jugement ISU)
- Bonnes connaissances en patinage (aspects techniques)
- Connaissances de la langue anglaise
- Bonne communication, **discrétion** et habileté diplomatique
- Aptitude à rester calme dans un environnement agité

# Aptitudes

- Aptitude à recevoir des directives et à les exécuter en équipe (**travail en équipe**)
- Pouvoir se concentrer durant de longues périodes
- Travailler avec précision
- Garder la tête froide en cas de stress
- Connaître parfaitement les abréviations des éléments

# Devoirs

- Pas le droit d'exercer d'**activités journalistiques** à propos des compétitions pendant lesquelles vous êtes en fonction
- Observer une **discrétion absolue**
  - sur tous les **commentaires du panel technique**
  - à propos des **conversations entendues dans les vestiaires**

# Expert

# Mode « enregistrement »

The screenshot shows the 'Expert (v3.9.07) Single Skating' software interface. At the top left, there is a 'STOP' button and a menu bar with 'main', 'backup', 'calc', 'calc b', and 'cutter'. Below this is a 'HALF TIME' display. The left sidebar contains various move categories: 'QUARTER' (q), 'UNDER ROT' (r), 'DOWN GRADE' (g), 'EDGE' (e, !), 'SEQ.', 'COMBO', 'REP', 'AXEL', 'TOE LOOP', 'LOOP', 'FLIP', 'LUTZ', 'SALCHOW', and 'EULER'. Each category has 'TURNS' and numbered buttons (1-4). The central area displays a list of moves (1-16) such as '1F', '2Lz+2Tq', '1A', 'FSSp2', 'StSq2', '1Lo', 'CCoSp3', '2Lo+2T<', and '2F'. The right sidebar features 'Spin' and 'V' buttons, and a grid of move types (SIT, LAYBACK, UPRIGHT, CAMEL, COMBO SPIN, STEP SEQ., CHOREO SEQ.) with 'F', 'C', 'B' and numbered buttons (1-4). The bottom status bar includes '10 NEXT 10', 'FALLS 0', 'FALLS DEC', 'CLEAR ENTRY', 'REVIEW REQUEST', and another '10 NEXT 10'.

- Ceci est l'écran de travail du Data Operator pour le Single Skating **pendant** le programme

# Sauts

The screenshot shows the Expert (v3.9.07) Single Skating software interface. The main window displays a program list with 16 elements. The jump selection menu is open, showing various jump types and their rotation options (1, 2, 3, 4). The jump selection menu includes:

- AXEL (Turns 1, 2, 3, 4)
- TOE LOOP (Turns 1, 2, 3, 4)
- LOOP (Turns 1, 2, 3, 4)
- FLIP (Turns 1, 2, 3, 4)
- LUTZ (Turns 1, 2, 3, 4)
- SALCHOW (Turns 1, 2, 3, 4)
- EULER (Turns 1)

The program list shows the following elements:

- 1F
- 2Lz+2Tq
- 1A
- FSSp2
- StSq2
- 1Lo
- CCoSp3
- 2Lo+2T<
- 2F
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

The jump selection menu also includes the following options:

- SIT (F, C, B, 1, 2, 3, 4)
- LAYBACK (F, C, B, 1, 2, 3, 4)
- UPRIGHT (F, C, B, 1, 2, 3, 4)
- CAMEL (F, C, B, 1, 2, 3, 4)
- COMBO SPIN (F, C, B, 1, 2, 3, 4)
- STEP SEQ. (B, 1, 2, 3, 4)
- CHOREO SEQ. (1)

The interface also features a 'STOP' button, a 'HALF TIME' indicator, and a '10 NEXT 10' timer. The bottom of the screen shows a 'FALLS 0' indicator, a 'CLEAR ENTRY' button, and a 'REVIEW REQUEST' button.

Axel (**A**)  
 Toe Loop (**T**)  
 Loop (**Lo**)  
 Flip (**F**)  
 Lutz (**Lz**)  
 Salchow (**S**)

→ de 1 à 4 rotations

Euler (**Eu**)

# Pirouettes

The screenshot shows the Expert (v3.9.07) Single Skating software interface. The main window displays a program layout with various elements and a spin section. The elements are listed in a table on the left, and the spin section is highlighted in red in the center.

Element	Turns	1	2	3	4
AXEL	TURN	1	2	3	4
TOE LOOP	TURN	1	2	3	4
LOOP	TURN	1	2	3	4
FLIP	TURN	1	2	3	4
LUTZ	TURN	1	2	3	4
SALCHOW	TURN	1	2	3	4
EULER	TURN	1			

The spin section is highlighted in red and contains the following elements:

Spin Type	F	C	B	1	2	3	4
SIT							
LAYBACK							
UPRIGHT							
CAMEL							
COMBO SPIN							

The program layout also includes a 'STOP' button, a 'HALF TIME' indicator, and a '10 NEXT 10' timer. The bottom of the screen shows 'Expert (v3.9.07) Single Skating'.

Sit Spin  
(**F/CSSp**)

Layback Spin  
(**F/CLSp**)

Upright Spin  
(**F/CUsp**)

Camel Spin  
(**F/CCSp**)

Combo Spin  
(**F/CCoSp**)

➔ Level B,1-4

**F = with a flying entry**  
**C = with change of foot**

# Suites de pas

The screenshot shows the Expert (v3.9.07) Single Skating software interface. The main window displays a sequence of moves and their scores. The moves are listed in a central column, with their corresponding scores in a grid to the right. The scores are color-coded: yellow for SIT, LAYBACK, COMBO SPIN, and CHOREO SEQ.; cyan for UPRIGHT; green for CAMEL; and red for STEP SEQ. The moves are: 1F, 2Lz+2Tq, 1A, FSSp2, StSq2, 1Lo, CCoSp3, 2Lo+2T<, 2F, 11, 12, 13, 14, 15, 16. The scores are: SIT (F, C, B, 1, 2, 3, 4), LAYBACK (F, C, B, 1, 2, 3, 4), UPRIGHT (F, C, B, 1, 2, 3, 4), CAMEL (F, C, B, 1, 2, 3, 4), COMBO SPIN (F, C, B, 1, 2, 3, 4), STEP SEQ. (B, 1, 2, 3, 4), and CHOREO SEQ. (1). The interface also includes a 'STOP' button, a 'HALF TIME' indicator, and a '10 NEXT 10' timer.

Step sequence  
(StSq)  
→ Level B, 1-4

Choreo Sequence  
(ChSq)  
→ Confirmed

# Boîtes d'éléments



- Les éléments saisis viennent s'ajouter à la suite dans des boîtes
- Ces boîtes contiennent ce qui sera pris en compte pour le calcul
- **Les juges** voient ce qu'il y a dans les boîtes au fur et à mesure des saisies, mais ils **ne voient pas les levels**

# Boutons spéciaux

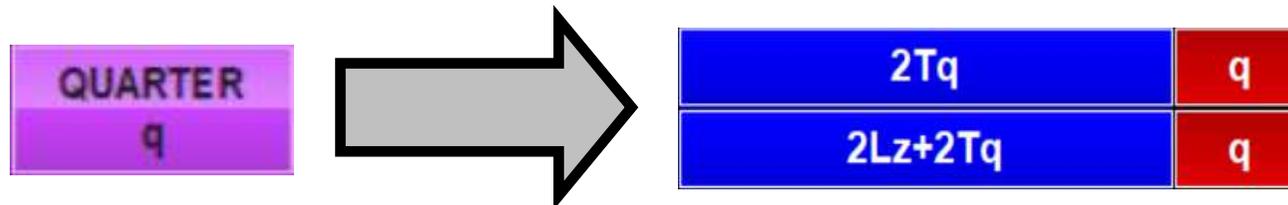


Ces boutons ne sont pas des éléments en eux-mêmes, mais permettent de **modifier** certains éléments

- e = wrong edge
- ! = attention
- Q = quarter
- < = under-rotated
- << = downgraded
- \* = no value
- SEQ = sequence
- COMBO = combination
- REP = repetition

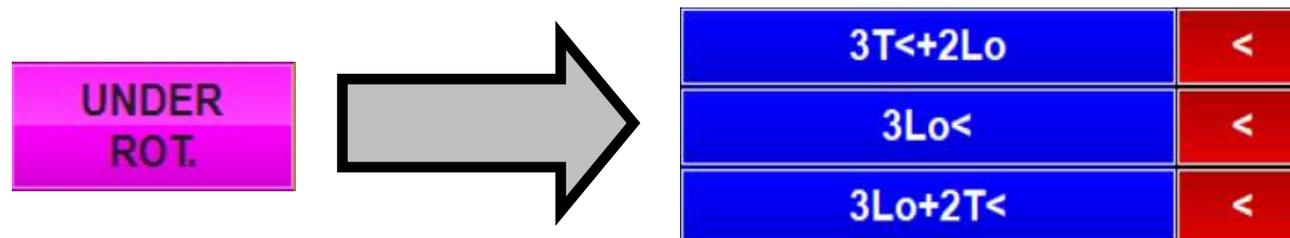
# Rotations incomplètes

- **Saut «quarter»: il manque un quart de tour**
  - Se signale par un **Q** après le saut
  - N'importe quel saut peut-être au quart, y compris un simple saut
  - Les sauts avec le signe **Q** ont la **valeur de base** du saut reconnu



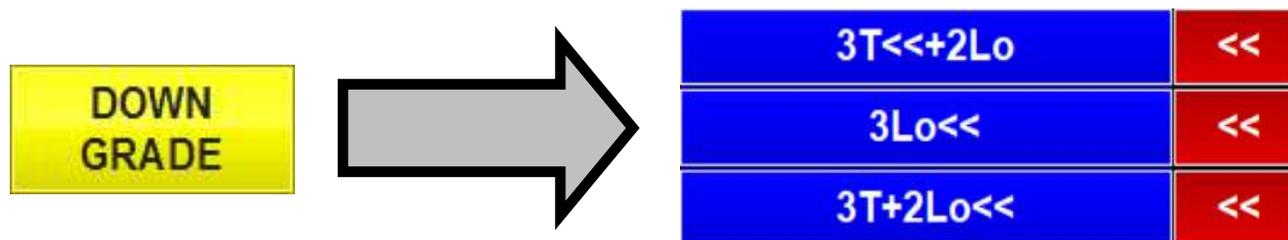
# Rotations incomplètes

- **Saut «under-rotated»:**  
**il manque entre un quart et un demi-tour**
  - Se signale par un < après le saut
  - N'importe quel saut peut-être en sous-rotation, y compris un simple saut
  - Les sauts avec le signe < ont une **valeur de base** de **80%** de la valeur de base du saut reconnu



# Rotations incomplètes

- **Saut «downgraded»: il manque plus d'un demi-tour**
  - Se signale par un << après le saut
  - N'importe quel saut peut être dégradé, y compris un simple saut
  - Les sauts avec le signe << ont la **valeur de base** du saut avec un tour de moins



# Rotations incomplètes

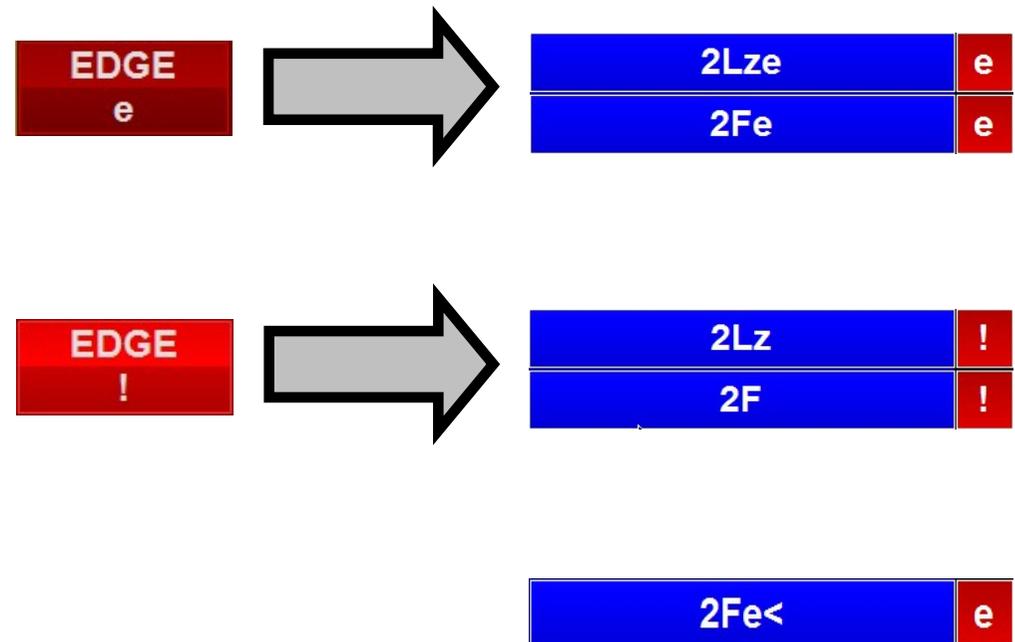
Critère	Pas de signe	Q	<	<<
Rotation manquante	$<1/4$	$1/4$	$>1/4$ $<1/2$	$\geq 1/2$
Valeur	Valeur de base	Valeur de base	80% de la valeur de base	Une rotation de moins
<b>GOE</b>	-1	<b>-2</b>	-2/-3	-3/-4

# Edge / Attention

- Carre incorrecte au départ du **Flip/Lutz**
  - Le départ du **Flip** se fait en arrière sur la **carre intérieure**
  - Le départ du **Lutz** se fait en arrière sur la **carre extérieure**
- Le panel technique décide de la carre de départ

# Départ et arrivée incorrects

- Le **signe “e” (“Edge”)** indique une **erreur majeure** (le **Flip** ou le **Lutz** a été **effectué sur la mauvaise carre**)  
→ **valeur de base** = **80%** de la valeur de base du saut reconnu
- Le **signe “!” (“Attention”)** indique une **erreur mineure** (le panel technique a un **doute** au sujet de la carre)  
→ **valeur de base** = reste la même
- Les sauts ayant simultanément les **deux signes e et <** ont une **valeur de base** de **60%** de la valeur de base du saut reconnu



# Rotations incomplètes

	-5	-4	-3	-2	-1	BASE	1	2	3	4	5
	50%	40%	30%	20%	10%		10%	20%	30%	40%	50%

## Single & Pair Skating

### Jumps

1T	-0,20	-0,16	-0,12	-0,08	-0,04	0,40	0,04	0,08	0,12	0,16	0,20
1S	-0,20	-0,16	-0,12	-0,08	-0,04	0,40	0,04	0,08	0,12	0,16	0,20
1Lo	-0,25	-0,20	-0,15	-0,10	-0,05	0,50	0,05	0,10	0,15	0,20	0,25
1Eu	-0,25	-0,20	-0,15	-0,10	-0,05	0,50	0,05	0,10	0,15	0,20	0,25
1F	-0,25	-0,20	-0,15	-0,10	-0,05	0,50	0,05	0,10	0,15	0,20	0,25
1Lz	-0,30	-0,24	-0,18	-0,12	-0,06	0,60	0,06	0,12	0,18	0,24	0,30
1Tq	-0,20	-0,16	-0,12	-0,08	-0,04	0,40	0,04	0,08	0,12	0,16	0,20
1Sq	-0,20	-0,16	-0,12	-0,08	-0,04	0,40	0,04	0,08	0,12	0,16	0,20
1Loq	-0,25	-0,20	-0,15	-0,10	-0,05	0,50	0,05	0,10	0,15	0,20	0,25
1Fq	-0,25	-0,20	-0,15	-0,10	-0,05	0,50	0,05	0,10	0,15	0,20	0,25
1Lzq	-0,30	-0,24	-0,18	-0,12	-0,06	0,60	0,06	0,12	0,18	0,24	0,30
1T<	-0,16	-0,13	-0,10	-0,06	-0,03	0,32	0,03	0,06	0,10	0,13	0,16
1S<	-0,16	-0,13	-0,10	-0,06	-0,03	0,32	0,03	0,06	0,10	0,13	0,16
1Lo<	-0,20	-0,16	-0,12	-0,08	-0,04	0,40	0,04	0,08	0,12	0,16	0,20
1F<	-0,20	-0,16	-0,12	-0,08	-0,04	0,40	0,04	0,08	0,12	0,16	0,20
1Lz<	-0,24	-0,19	-0,14	-0,10	-0,05	0,48	0,05	0,10	0,14	0,19	0,24
1T<<	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
1S<<	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
1Lo<<	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
1Eu<<	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
1F<<	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
1Lz<<	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
1Fe	-0,20	-0,16	-0,12	-0,08	-0,04	0,40	0,04	0,08	0,12	0,16	0,20
1Feq	-0,20	-0,16	-0,12	-0,08	-0,04	0,40	0,04	0,08	0,12	0,16	0,20
1Fe<	-0,15	-0,12	-0,09	-0,06	-0,03	0,30	0,03	0,06	0,09	0,12	0,15
1Fe<<	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00

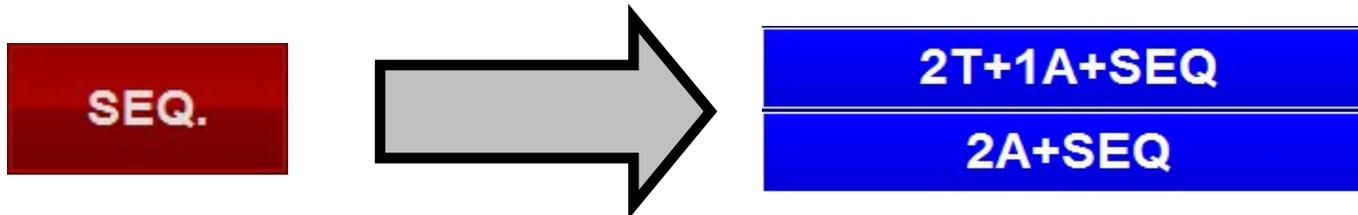
- Circulaire ISU N° 2707 pour la saison 2025-26
- Echelle des valeurs
- Les **signes e, < et <<** indiquent des erreurs

# Annonce du e, !, Q, < et <<

- Le Technical Specialist ne doit **jamais** annoncer *Edge, Attention, Quarter, Underrotated* ou *Downgrade* **pendant** le programme
- Il doit normalement demander un **review**, revoir l'élément **après** le programme et, là seulement, prendre sa décision
- **S'ils sont tout de même annoncés pendant le programme, le Data Operator est légitimé à ne pas les inscrire directement et à marquer l'élément d'un review**

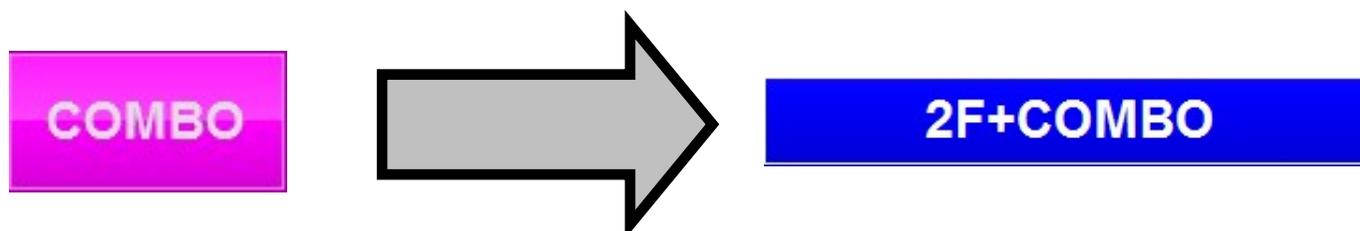
# Séquence de saut

- Permet d'indiquer que deux sauts ou plus ont été effectués en séquence
- Une séquence vaut moins de points qu'une combinaison (**80%** des **2** sauts qui valent le + de points)
- Certains éléments ne peuvent être exécutés une seconde fois dans le programme (libre) qu'en séquence ou en combinaison.  
**Si le patineur place alors cet élément une 2<sup>e</sup> fois tout seul, celui-ci est automatiquement inscrit en séquence**
- Si une séquence interdite est présentée, le 1<sup>er</sup> saut sera simplement suivi de la mention **SEQ**



# Programme court

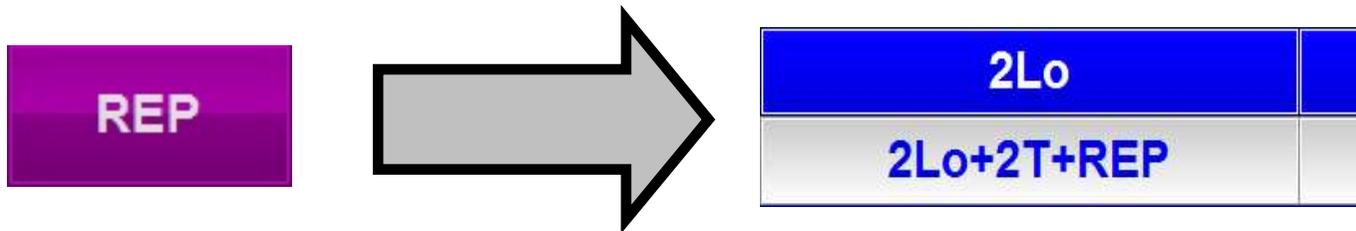
- Lorsque le saut qui devait être en combinaison (élément requis) est **seul**, on affiche **“saut + combo”**.  
Reste souvent incertain jusqu'à la fin du programme



- Les **sauts qui ne répondent pas aux exigences** (y compris ceux avec le mauvais nombre de tours) n'ont **pas de valeur**, mais **bloquent une boîte**
- Si une **combinaison de deux double sauts n'est pas autorisée** (Elite messieurs et dames, Juniors messieurs), **le saut avec la valeur la plus faible** (compte non tenu de <, <<, e) **ne compte pas** (par exemple 2Lz+2T\*, 2T\*+2Lo, 2Lz<+2T\*, 2F<<+2T\*)

# Programme libre

- Si le **même saut** est **exécuté deux fois** en tant que **saut individuel** et en tant que **partie d'une combinaison de sauts**, le deuxième saut (**répétition**) **ne compte pas**
- Si la répétition a lieu dans une **combinaison de sauts**, seul le **saut individuel** qui ne correspond pas aux exigences **ne compte pas**

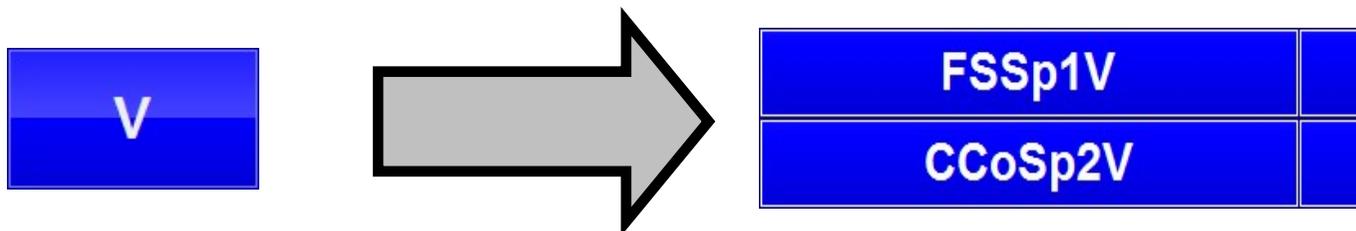


# Programme libre

- Si un **saut supplémentaire** est exécuté, seul le **saut individuel** qui **ne correspond pas aux exigences ne compte pas**.  
Les sauts sont pris en compte dans leur ordre d'exécution

# Pirouettes incomplètes

- Les **pirouettes sautées** (sans changement de pied et avec une seule position) et les **pirouettes avec une entrée sautée** exigent un **saut clairement identifiable**
- Les **pirouettes combinées** exigent **3 positions de base**
- Le **signe “V”** indique que cette exigence n’est pas remplie (pirouettes combinées: seulement 2 positions de base; au moins 2 tours dans chacune de ces positions).  
Les **pirouettes avec “V”** ont une **valeur de base** de **75%** de la valeur de base du saut reconnu



# Autres boutons



- **NEXT**  
→ pour passer à la boîte suivante
- **FALLS/FALLS DEC**  
→ pour enregistrer les chutes
- **REVIEW REQUEST**  
→ pour inscrire un rappel sur les éléments à revoir
- **CLEAR ENTRY**  
→ pour vider une boîte en cas d'erreur de saisie

# Règles de travail

- Au début du programme, le Technical Specialist assistant annonce le 1<sup>er</sup> élément.  
**Le Data Operator répond « Thank you », afin de signaler qu'il est attentif**
- Pendant le programme, le Data Operator ne parle pas.  
**En cas de problème** sur un élément, **il marque un review de sa propre initiative**

# Règles de travail

- Le confort de travail des **juges** pendant le programme dépend du Data Operator
  - ➔ Les boîtes doivent être ouvertes **dès que le spécialiste annonce l'élément**, puis complétées
- Exemple: la saisie d'une pirouette

## Annonces du Technical Specialist

« Combination Spin...

With a flying entry...

With change of foot...

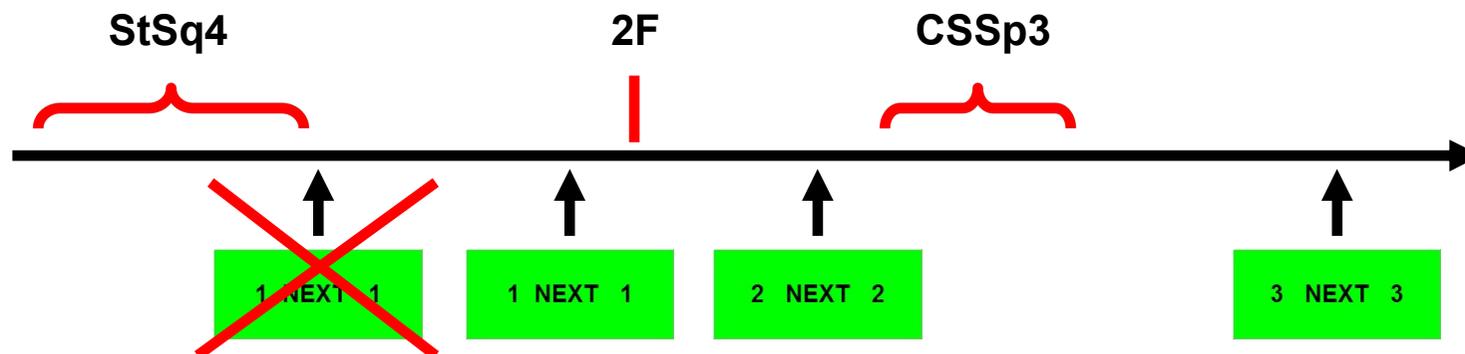
Level 2. »

## Saisies du Data Operator

CoSp
FCoSp
FCCoSp
FCCoSp2

# Règles de travail

- Toujours **attendre quelques secondes** avant de presser **NEXT** (sauf si deux éléments s'enchaînent immédiatement)  
→ Cela permet d'attendre d'éventuels reviews, et laisse le temps aux juges d'inscrire leur GOE



# Mode « Review »

Expert (v3.9.07) Single Skating

main backup calc calc b cutter

STOP

HALF TIME

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

1 2F

2 2Lz+2Tq q

3 1A

4 FSSp2

5 StSq2

6 1Lo

7 CCoSp3

8 2Lo+2T< <

9 2F

11

12

13

14

15

16

Spin V

SIT F C B 1 2 3 4

LAYBACK F C B 1 2 3 4

UPRIGHT F C B 1 2 3 4

CAMEL F C B 1 2 3 4

COMBO SPIN F C B 1 2 3 4

STEP SEQ. B 1 2 3 4

CHOREO SEQ. 1

VIDEO REPLAY EDIT ADDED ELEM. Deductions CLEAR ENTRY PRESS ONCE ELEMENTS ARE AUTHORIZED VERIFY ELEMENTS END REVIEW

0:05

Expert (v3.9.07) Single Skating

- Ceci est l'écran de travail du Data Operator pour le Single Skating **après** le programme
- Cet écran apparaît lorsqu'on appuie sur le bouton **STOP**

# Mode « Review »

- De nouvelles fonctions sont à la disposition du Data Operator après le programme
  - Video Replay
  - édition d'éléments
  - contrôle et édition des déductions
  - autorisation des éléments
- qui correspondent aux tâches à effectuer
  - revue
  - correction
  - relecture
  - validation

# Expert

- Mêmes fonctionnalités que le vieux système + Nouvelles features
- Ils ont tenté de rester aussi proche que possible du vieux système. Ainsi, la transition vers le nouveau système devrait être facile
- Signes q, !, e, ... sont maintenant connectés aux sauts
- Si on saisit un Axel, la saisie d'un signe "attention" ou "edge" n'est plus possible (les signes sont inactifs)
- En cas de Flip ou de Lutz, les signes "!" ou "e" sont actifs
- Le bouton "Bonus" est maintenant implémenté au niveau des fédérations
- La manière avec laquelle on modifie ou corrige les éléments a changé. Plus besoin d'effacer le contenu d'une boîte. Il suffit simplement de sélectionner l'élément à corriger et de le modifier

# Expert

- Colonne supplémentaire pour les chutes
- Fx = plus d'une chute dans un élément
- Les boutons "chute hors d'un élément" (Fall out) et "chute dans un élément" (Fall In) ont été séparés
- Simplement presser "Fall In" pour ajouter une chute dans un élément
- Si pressé deux fois -> Fx
- Si pressé le signe "moins" -> retour à F
- Les éléments saisis sont mis en évidence pour faciliter les corrections
- Simplement tout de suite à la bonne place
- Permet d'être plus rapide et de réagir plus rapidement

SEQ
COMBO

Spin
Fly Spin

JUMPS						
	1	2	3	4	5	
Axel						01
Toeloop	1	2	3	4	5	02
Loop	1	2	3	4	5	03
Flip	1	2	3	4	5	04
Lutz	1	2	3	4	5	05
Salchow	1	2	3	4	5	06
Euler	1					07
						08
						09
						10
						11
						12
						13
						14
						15
						16

SPINS							
	F	C	B	1	2	3	4
Sit Spin							
Layback Spin							
Upright Spin							
Camel Spin							
Combo Spin							

SEQUENCES					
Step Seq.	B	1	2	3	4
Choreo Seq.	1				

FALL OUT
REVIEW
FALL IN

**JUMPS**

Axel	1	2	3	4	
Toeloop	1	2	3	4	5
Loop	1	2	3	4	5
Flip	1	2	3	4	5
Lutz	1	2	3	4	5
Salchow	1	2	3	4	5
Euler	1				

**SEQ** **COMBO**

q < << ! o

01	2A	F
02		
03		
04		
05		
06		
07		
08		
09		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		

**Spin** **Fly Spin**

**SPINS**

Sit Spin	F	C	B	1	2	3	4
Layback Spin	F	C	B	1	2	3	4
Upright Spin	F	C	B	1	2	3	4
Camel Spin	F	C	B	1	2	3	4
Combo Spin	F	C	B	1	2	3	4

**SEQUENCES**

Step Seq.	B	1	2	3	4
Choreo Seq.	1				

FALL OUT
REVIEW
FALL IN

SEQ COMBO 2S + 2T + 2T Spin Fly Spin

JUMPS

Axel	1	2	3	4	
Toeloop	1	2	3	4	5
Loop	1	2	3	4	5
Flip	1	2	3	4	5
Lutz	1	2	3	4	5
Salchow	1	2	3	4	5
Euler	1				

01	2A	F
02	2F1*	1*
03	2S+2T+2T	
04		
05		
06		
07		
08		
09		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		

SPINS

Sit Spin	F	C	B	1	2	3	4
Layback Spin	F	C	B	1	2	3	4
Upright Spin	F	C	B	1	2	3	4
Camel Spin	F	C	B	1	2	3	4
Combo Spin	F	C	B	1	2	3	4

SEQUENCES

Step Seq.	B	1	2	3	4
Choreo Seq.	1				

	SEQ		COMBO		
	q	<	<<	!	e
<b>JUMPS</b>					
Axel	1	2	3	4	
Toeloop	1	2	3	4	5
Loop	1	2	3	4	5
Flip	1	2	3	4	5
Lutz	1	2	3	4	5
Salchow	1	2	3	4	5
Euler	1				

	2S	2T	2Lo	F
01	2A			F
02	2F1*			ll*
03	2S+2T+2Lo			
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				

	Spin	Fly Spin					
<b>SPINS</b>							
Sit Spin	F	C	B	1	2	3	4
Layback Spin	F	C	B	1	2	3	4
Upright Spin	F	C	B	1	2	3	4
Camel Spin	F	C	B	1	2	3	4
Combo Spin	F	C	B	1	2	3	4

<b>SEQUENCES</b>	
Step Seq.	B 1 2 3 4
Choreo Seq.	1

MAIN EXPERT Women Short Program 2 Stefanie PESENDORFER HALF TIME STOP

SEQ COMBO 2Sq + 2T< + 2Lo<<

Spin Fly Spin

### JUMPS

Axel	1	2	3	4	
Toeloop	1	2	3	4	5
Loop	1	2	3	4	5
Flip	1	2	3	4	5
Lutz	1	2	3	4	5
Salchow	1	2	3	4	5
Euler	1				

01 2A F  
02 2F1\* ll\*  
03 2Sq+2T<+2Lo<< ql<ll<<

### SPINS

Sit Spin	F	C	B	1	2	3	4
Layback Spin	F	C	B	1	2	3	4
Upright Spin	F	C	B	1	2	3	4
Camel Spin	F	C	B	1	2	3	4
Combo Spin	F	C	B	1	2	3	4

### SEQUENCES

Step Seq.	B	1	2	3	4
Choreo Seq.	1				

FALL OUT REVIEW FALL IN

SEQ

COMBO

2A

Spin

Fly Spin

### JUMPS

	1	2	3	4
Axel	1	2	3	4
Toeloop	1	2	3	4
Loop	1	2	3	4
Flip	1	2	3	4
Lutz	1	2	3	4
Salchow	1	2	3	4
Euler	1			

01	2A	Fx
02	2F1*	l1*
03	2Sq+2T<+2Lo<<	ql<<<
04		
05		
06		
07		
08		
09		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		

### SPINS

Sit Spin	F	C	B	1	2	3	4
Layback Spin	F	C	B	1	2	3	4
Upright Spin	F	C	B	1	2	3	4
Camel Spin	F	C	B	1	2	3	4
Combo Spin	F	C	B	1	2	3	4

### SEQUENCES

Step Seq.	B	1	2	3	4
Choreo Seq.	1				

FALL OUT

REVIEW

FALL IN

	SEQ	COMBO	C CoSp1			
<b>JUMPS</b>						
Axel	1	2	3	4	5	
Toeloop	1	2	3	4	5	
Loop	1	2	3	4	5	
Flip	1	2	3	4	5	
Lutz	1	2	3	4	5	
Salchow	1	2	3	4	5	
Euler	1					

01	2A	Fix
02	2F1*	!*
03	2Sq+2T<+2Lo<<*	q!<!*<<*
04	StSq2	
05	C CoSp1	
06		
07		
08		
09		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		

	Spin	Fly Spin					
<b>SPINS</b>							
Sit Spin	F	C	B	1	2	3	4
Layback Spin	F	C	B	1	2	3	4
Upright Spin	F	C	B	1	2	3	4
Camel Spin	F	C	B	1	2	3	4
Combo Spin	F	C	B	1	2	3	4

<b>SEQUENCES</b>					
Step Seq.	B	1	2	3	4
Choreo Seq.	1				

STOP

SEQ COMBO

JUMPS

Asst	1	2	3	4	
Toeloop	1	2	3	4	5
Loop	1	2	3	4	5
Flip	1	2	3	4	5
LITZ	1	2	3	4	5
Salchow	1	2	3	4	5
Edge	1				

01 2A  
02 2F\*  
03 2Sq+2T<+2Lo<<  
04 StSq2  
05 CColp1  
06  
07  
08  
09  
10  
11  
12  
13  
14  
15  
16

Spin Fly Spin

SPINS

Sit Spin	F	C	B	1	2	3	4
Layback Spin	F	C	B	1	2	3	4
Upright Spin	F	C	B	1	2	3	4
Canal Spin	F	C	B	1	2	3	4
Combo Spin	F	C	B	1	2	3	4

SEQUENCES

Step Seq	B	1	2	3	4
Choreo Seq	1				

Change to Review Mode?

✓ ✗

# Cutter

# Mode « Recording »

- Destiné à l'enregistrement des clips pendant le programme
- Boutons
  - Start / Stop recording
  - Start / End clip
  - Undo
  - Duplicate
- **Toujours lancer l'enregistrement au début du programme**  
→ **Ce qui n'a pas été enregistré ne peut plus être récupéré par la suite!**
- **Vérifier que vous êtes bien connectés à l'Expert**

01	2A	Fx	
02	2F!		
03	2Sq+2T<+2Lo<<*		
04	StSq2		
05	CCoSp1		
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			



FSK Score x FSK Score x FSK Score x FSK Score

127.0.0.1:6098/#/cutter

MAIN Women Short Program  
CUTTER 2 Stefanie PESENDORFER REVIEW LIVE STOP RECORDING

01	2A	Fx
02	2F1*	
03	2Sq+2T<+*+2Lo<<*	
04	StSq2	
05	CCoSp1	
06		
07		
08		
09		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		

START UNDO 00:01.68

FSK Score x FSK Score x FSK Score x FSK Score

127.0.0.1:6098/#/cutter

MAIN Women Short Program  
CUTTER 2 Stefanie PESENDORFER REVIEW LIVE STOP RECORDING

01	2A	FX	00:08.88
02	2F1*		
03	2Sq+2T<*>+2Lo<<*		
04	StSq2		
05	CCoSp1		
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			



R GRAND PRIX

00:10.08

STOP UNDO

01	2A	00:08.68 00:10.68
02	2F*	00:11.48 00:13.08
03	2Sq+2T<*>+2Lo<<*	00:13.88 00:26.88
04	StSq2	00:27.88
05	CCoSp1	
06		
07		
08		
09		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		



FSK Score x FSK Score x FSK Score x FSK Score

127.0.0.1:6098/#/cutter

MAIN Women Short Program  
CUTTER 2 Stefanie PESENDORFER REVIEW LIVE STOP RECORDING

01	2A	00:06.68	00:10.68
02	2F1*	00:11.48	00:13.06
03	2Sq+2T<*>+2Lo<<*	00:13.88	00:29.88
04	StSq2	00:27.68	00:34.18
05	CCoSp1	00:34.68	00:36.88
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			

01 02 03 04 05

00:22 00:44 01:06 01:28 01:50 02:12 02:34 02:56 03:18

START UNDO 00:38.88

STOP RECORDING

Do you want to stop the recording?

Yes No

START STOP

00:40:58

# Expert



# Mode « Replay »

- Après le programme, le **Data** Operator devient aussi **Replay** Operator. Il est chargé de montrer au panel technique les éléments qu'il souhaite revoir (« **reviews** »)
  - Il dispose d'un écran spécial lui offrant différentes possibilités de manipulations (ralenti, etc.)
  - Cet écran est accessible en sélectionnant une boîte, puis en cliquant sur le bouton **VIDEO REPLAY**
  - **On quitte en cliquant sur le bouton RETURN**
  - **On ne peut pas afficher l'écran Replay lorsqu'une boîte vide est sélectionnée**

# Mode « Replay »



Expert (v1.2.16) Single Skating

Chronomètre pour les *Spiral Sequences*.  
Utilisable également au ralenti ! →

À utiliser en 1<sup>er</sup>, de sorte d'avoir le temps  
de choisir le bouton adapté →

Travailler en alternance avec ces deux  
boutons pour montrer plusieurs fois la  
même arrivée de saut →

RETURN  
REPLAY CLIP  
00:00.00  
SUPER FAST  
FAST  
FAST REVERSE  
PAUSE  
PLAY  
REVERSE  
SLOW  
SLOW REVERSE  
SUPER SLOW  
S-SLOW REVERSE  
1:17  
PREV NEXT

# Montrer les reviews efficacement

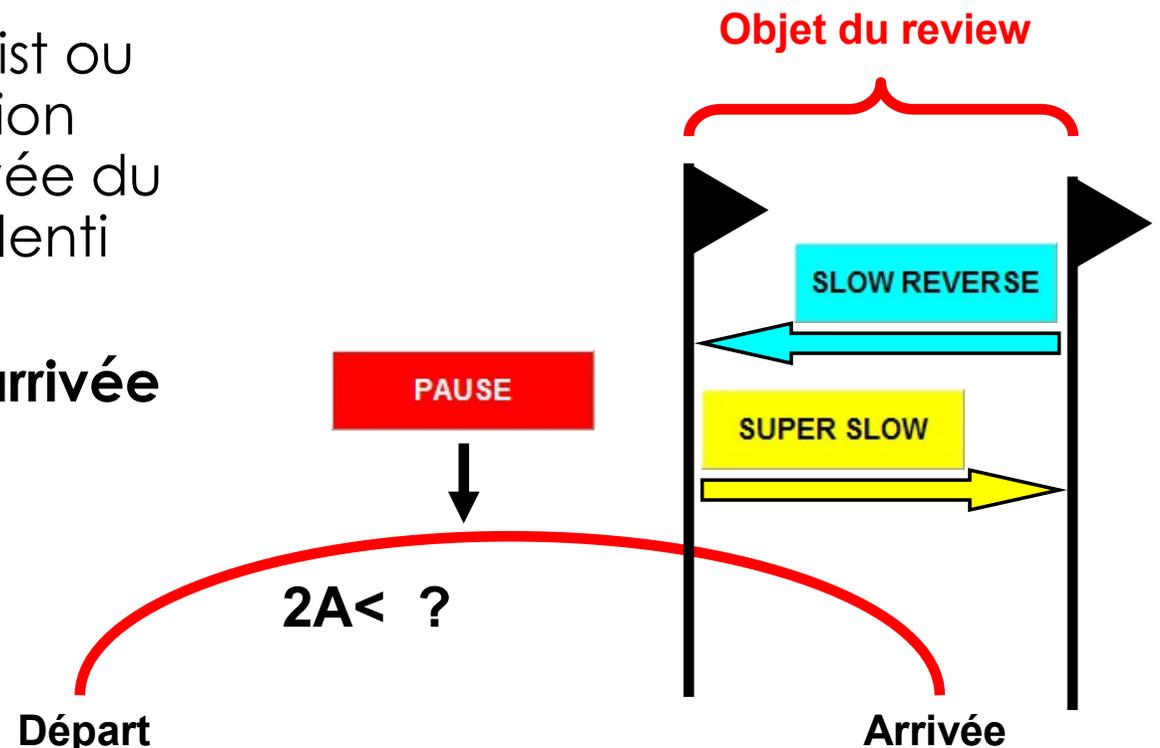
- Après le programme, le panel technique dispose d'environ **2 minutes** pour autoriser les éléments !
- Les reviews prennent beaucoup de temps. Le Data Operator peut donc augmenter significativement la vitesse et le confort de travail du panel **s'il maîtrise l'outil Video Replay**

# Edge

- **Les éléments susceptibles de se voir attribuer un Edge ou un Attention ne doivent jamais être montrés au ralenti**
- D'une manière générale,  
**le début d'un saut ne doit jamais être montré au ralenti**
  - Pour éviter toute erreur, le Data Operator attendra les instructions du Technical Controller ou du Technical Specialist pour montrer un élément au ralenti
    - ➔ C'est très important, car un élément qui a été vu au ralenti ne peut pas être « effacé » de la mémoire de ceux qui l'ont vu ! C'est donc une erreur qui enlève au panel une partie de son objectivité

# Arrivée des sauts

- Lorsque le Technical Specialist ou le Controller donne l'instruction « **Slow at the landing** », l'arrivée du saut doit être montrée au ralenti (Slow Motion)
- Le panel ne veut voir que l'**arrivée** du saut, et non pas trois fois le saut en entier, il s'agit donc d'être précis !
- Se servir des touches **Super Slow** / **Slow Reverse** ou des touches **Prev** / **Next**



# Pirouettes

- Il arrive que le panel souhaite revoir une partie d'une **pirouette** au **ralenti**, notamment pour contrôler si un feature est bien tenu durant les deux tours requis
  - Afin de ne pas perdre de temps, **garder le doigt sur pause** afin de pouvoir à tout moment stopper l'image
  - **Revenir ensuite en arrière de quelques images et repartir en slow motion**
  - En se tenant prêt à intervenir, on évite bien souvent de revoir le clip une fois de plus

# Edition d'éléments

- Après le programme, les éléments ne sont plus accessibles par simple sélection pour limiter les risques de mauvaise manipulation
- Pour modifier un élément, cliquer sur le bouton **EDIT**, ce qui libère l'accès aux boîtes
- Cliquer sur **EDIT** pour chaque nouvelle modification

# Déductions

The screenshot shows the 'Deductions' screen in the Expert (v3.9.07) Single Skating software. The interface is divided into several sections:

- Top Left:** A 'STOP' button and a menu bar with options like 'main', 'backup', 'calc', 'calc b', and 'cutter'.
- Top Center:** A 'HALF TIME' indicator.
- Top Right:** A grid for recording deductions, with columns for element type (SIT, LAYBACK, UPRIGHT, CAMEL, COMBO SPIN, STEP SEQ., CHOREO SEQ.) and rows for judges (1-13).
- Middle Left:** A list of elements (1F, 2Lz+2Tq, 1A, FSSp2, StSq2, 1Lo, CCoSp3, 2Lo+2T<, 2F) with a 'Deductions' button highlighted in red.
- Middle Right:** A grid for recording deductions, with columns for element type (SIT, LAYBACK, UPRIGHT, CAMEL, COMBO SPIN, STEP SEQ., CHOREO SEQ.) and rows for judges (1-13).
- Bottom:** A row of buttons: 'VIDEO REPLAY', 'EDIT', 'ADDED ELEM.', 'Deductions' (highlighted), 'CLEAR ENTRY', 'PRESS ONCE ELEMENTS ARE AUTHORIZED', 'VERIFY ELEMENTS', and 'END REVIEW'. A timer shows 0:05.

- L'écran des déductions permet de:
  - Modifier le nombre de **chutes**
  - Enregistrer une déduction pour **élément illégal** sur ordre du Technical Controller

# Déductions

Expert (v3.9.07) Single Skating

STOP

DEDUCTIONS

Costume/Prop violation	0	1	1F	
Program time violation	0	2	2Lz+2Tq	q
Illegal element /movement	0	3	1A	
Interruption in excess	0	4	FSSp2	
Falls	0	5	StSq2	
Late Start	0	6	1Lo	
Costume failure	0	7	CCoSp3	
Interruption with allowance	0	8	2Lo+2T<	<
		9	2F	
		10		
		11		
		12		
		13		
		14		
		15		
		16		

VIDEO REPLAY EDIT ADDED ELEM. Deductions CLEAR ENTRY

7:03

PRESS ONCE ELEMENTS ARE AUTHORIZED VERIFY ELEMENTS END REVIEW

- Modifier le nombre de **chutes**

# Déductions

The screenshot shows the 'DEDUCTIONS' screen in the Expert (v3.9.07) Single Skating software. The interface is divided into several sections:

- Menu Bar:** main, backup, calc, calc.b, cutter
- STOP Button:** A red button in the top left corner.
- DEDUCTIONS Title:** Large yellow text in the top left.
- Deduction Categories:** A list on the left with values (all 0):
  - Costume/Prop violation
  - Program time violation
  - Illegal element /movement (highlighted with a red box)
  - Interruption in excess
  - Falls
  - Late Start
  - Costume failure
  - Interruption with allowance
  - Illegal element /movement (with a sub-menu showing 0, -2, -4, -6 and an OK button, also highlighted with a red box)
- Element List:** A table with 16 rows and 3 columns:

Element	Code	Value
1F		
2Lz+2Tq	q	
1A		
FSSp2		
StSq2		
1Lo		
CCoSp3		
2Lo+2T<	<	
2F		
- Spin/V Buttons:** Two blue buttons labeled 'Spin' and 'V'.
- Grid:** A grid for recording deductions by judge (1-13). Rows include SIT, LAYBACK, UPRIGHT, CAMEL, COMBO SPIN, STEP SEQ., and CHOREO SEQ. Each cell contains a letter (F, C, B) and a number (1-4).
- Control Buttons:** VIDEO REPLAY, EDIT, ADDED ELEM., Deductions, CLEAR ENTRY, PRESS ONCE ELEMENTS ARE AUTHORIZED, VERIFY ELEMENTS, END REVIEW.
- Timer:** 9:04 at the bottom center.

- Enregistrer une déduction pour **élément illégal** sur ordre du Technical Controller

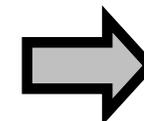
# Autoriser les éléments



- Quand vous avez montré les **reviews**
- Quand enfin tout le monde est **d'accord**
- Quand vous avez bien tout **relu**
- **Lorsque le Technical Controller vous le demande**

→ Vous pouvez **AUTORISER LES ELEMENTS**

PRESS ONCE  
ELEMENTS ARE  
AUTHORIZED



ELEMENTS  
AUTHORIZED

# Pour un travail de qualité

- **Connaître les éléments**  
= nom des éléments et abréviations  
= connaître l'alphabet!  
**Savoir le lire à voix haute et l'écrire**
- Savoir – autant que faire se peut – identifier les éléments durant le programme
- Anticiper les décisions du panel – d'abord sous forme de jeu, puis **pour améliorer la qualité et la vitesse de la saisie**
- **Respecter la procédure du Data Operator**
- Rester à sa place (ne pas se mêler des discussions du panel technique; chacun son rôle)!

# Pour un travail de qualité

## Verbal procedure for Data Operators

After the program, the Data Operator announces

- **There are ... elements**
- **and ... reviews**
- **starting with element number ... - e.g. Combination spin (currently at) level 3**

Discussion of the Technical Panel and final decision told only by the Controller

The Data Operator confirms the decision by saying

- **Call changed**

	SEQ	COMBO	cCoSp1			
<b>JUMPS</b>						
Axel	1	2	3	4		
Toeloop	1	2	3	4	5	
Loop	1	2	3	4	5	
Flip	1	2	3	4	5	
Lutz	1	2	3	4	5	
Salchow	1	2	3	4	5	
Euler	1					
	01	2A			Fix	
	02	2F1*			!*	
	03	2Sq+2T<+2Lo<<*			q!+!*<<!*<	
	04	StSq2				
	05	cCoSp1				
	06					
	07					
	08					
	09					
	10					
	11					
	12					
	13					
	14					
	15					
	16					

	Spin	Fly Spin					
<b>SPINS</b>							
Sit Spin	F	C	B	1	2	3	4
Layback Spin	F	C	B	1	2	3	4
Upright Spin	F	C	B	1	2	3	4
Camel Spin	F	C	B	1	2	3	4
Combo Spin	F	C	B	1	2	3	4

<b>SEQUENCES</b>					
Step Seq.	B	1	2	3	4
Choreo Seq.	1				

	SEQ	COMBO	2A
JUMPS	q	<	<<
Axel	1	2	3
Toeloop	1	2	3
Loop	1	2	3
Flip	1	2	3
Lutz	1	2	3
Salchow	1	2	3
Euler	1		
01	2A		
02	2F1*		
03	2Sq+2T<+2Lo<<		
04	StSq2		
05	CCoSp1		
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			

	Spin	Fly Spin
SPINS		
Sit Spin	F	C
Layback Spin	F	C
Upright Spin	F	C
Camel Spin	F	C
Combo Spin	F	C
SEQUENCES		
Step Seq.	B	1
Choreo Seq.	1	

	SEQ				COMBO				2A
<b>JUMPS</b>	q	<	<<	!	o				
Axel	1	2	3	4				01 2A	Fx
Toeloop	1	2	3	4	5			02 2Ft*	!*
Loop	1	2	3	4	5			03 2Sq+2T<+2Lo<<*	q!+!*<<!
Flip	1	2	3	4	5			04 StSq2	
Lutz	1	2	3	4	5			05 CCoSp1	
Salchow	1	2	3	4	5			06	
Euler	1							07	
								08	
								09	
								10	
								11	
								12	
								13	
								14	
								15	
								16	

	Spin				Fly Spin			
<b>SPINS</b>								
Sit Spin	F	C	B	1	2	3	4	
Layback Spin	F	C	B	1	2	3	4	
Upright Spin	F	C	B	1	2	3	4	
Camel Spin	F	C	B	1	2	3	4	
Combo Spin	F	C	B	1	2	3	4	

SEQUENCES					
Step Seq.	B	1	2	3	4
Choreo Seq.	1				

01 | 2A



Check Time

01

00:08.80 00:09.02 00:09.24 00:09.46 00:09.68 00:09.90 00:10.12 00:10.34 00:10.56

4 2 REV 0.5 0.25 0.25 0.5 PLAY 2 4

00:00.27/00:02 00:08/00:46

01 2A



Check Time

01

00:00:00 00:00:02 00:00:24 00:01:46 00:01:58 00:01:30 00:10:12 00:10:34 00:10:54

4 2 REV 0.5 0.25 0.25 0.5 PLAY 2 4

00:01:59/00:02 00:10:00/00:46

01 | 2A



Check Time

01

00:00:00 00:00:02 00:00:04 00:00:06 00:00:08 00:00:10 00:00:12 00:00:14 00:00:16 00:00:18 00:00:20

4 2 REV 0.5 0.25 0.25 0.5 PLAY 2

00:00:00/00:02 00:09/00:46

FSK Score x FSK Score x FSK Score x FSK Score x

127.0.0.1:6098/#/expert

01 2A



Check Time

00:01.80 00:09.02 00:09.24 00:09.46 00:09.68 00:09.90 00:10.12 00:10.34 00:10.56

4 2 REV 0.5 0.25 0.25 0.5 PLAY 2 4

00:00.21/00:02  
00:08/00:46

01 2A



🕒  
Check  
Time

01

00:08.80 00:09.02 00:09.24 00:09.46 00:09.68 00:09.90 00:10.12 00:10.34 00:10.56

⏪ 4 ⏩ 2 ⏮ REV ⏪ 0.5 ⏩ 0.25 0.25 ⏩ 0.5 ⏭ PLAY ⏭ 2 ⏭ 4

⋮ 📅 00:01.36/00:02 🕒 00:10/00:46

01 2A



Check Time

01

00:08.80 00:09.02 00:09.24 00:09.46 00:09.68 00:09.90 00:10.12 00:10.34 00:10.56

4 2 REV 0.5 0.25 0.5 PLAY 2 4

00:01.73/00:02 00:10/00:46

01 2A



Check Time

00:00.00 00:00.02 00:00.24 00:00.46 01 00:00.68 00:00.90 00:01.12 00:01.34 00:01.56

4 2 REV 0.25 0.25 0.5 PLAY 2 4

00:00.13/00:02 00:08/00:46

01 2A



Check Time

01

00:08.80 00:09.02 00:09.24 00:09.46 00:09.68 00:09.90 00:10.12 00:10.34 00:10.56

4 2 ReV 0.5 0.25 0.25 0.5 PLAY 2 4

00:00.17/00:02 00:08/00:46

01 2A



Check Time

00:01.01/00:02  
00:09/00:46

4 2 REV 0.5 0.25 0.25 0.5 PLAY 2 4

01 2A



Check Time

01

00:08.80 00:09.02 00:09.24 00:09.46 00:09.68 00:09.90 00:10.12 00:10.34 00:10.56

4 2 REV 0.5 0.25 0.25 0.5 PLAY 2 4

00:01.33/00:02 00:10/00:46

01 2A



Check Time

00:08.76

01

00:08.80 00:09.02 00:09.24 00:09.46 00:09.68 00:09.90 00:10.12 00:10.34 00:10.56

4 2 REV 0.5 0.25 0.25 0.5 PLAY 2 4

00:00.07/00:02 00:08/00:46

01 | 2A



Check Time



	SEQ	COMBO	2F
<b>JUMPS</b>	q	<	<<
Axel	1	2	3
Toeloop	1	2	3
Loop	1	2	3
Flip	1	2	3
Lutz	1	2	3
Salchow	1	2	3
Euler	1		
	01 2A		
	02 2F*		
	03 2Sq+2T<+2Lo<<*		
	04 StSq2		
	05 CCoSp1		
	06		
	07		
	08		
	09		
	10		
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		
	16		

	Spin	Fly Spin
<b>SPINS</b>		
Sit Spin	F C B	1 2 3 4
Layback Spin	F C B	1 2 3 4
Upright Spin	F C B	1 2 3 4
Camel Spin	F C B	1 2 3 4
Combo Spin	F C B	1 2 3 4

	SEQUENCES
Step Seq.	B 1 2 3 4
Choreo Seq.	1

02 | 2F1\* X



00:11.87

02

00:11.76 00:12.14 00:12.52 00:12.90 00:13.28 00:13.66 00:14.04 00:14.42 00:14.80

CLIP

STEP

PLAY

STEP

RESET

+2 SEC

+3 SEC

+7 SEC

+8 SEC

+10 SEC

+13 SEC

00:00.00

CLOSE

02 | 2F!\*



🕒  
Check  
Time

00:00.00

02

00:11.76 00:12.14 00:12.52 00:12.90 00:13.28 00:13.66 00:14.04 00:14.42 00:14.80

📺  
CLIP

⏪  
STEP

▶  
PLAY

⏩  
STEP

🔄  
RESET

▶▶  
+2 SEC

▶▶▶  
+3 SEC

▶▶▶▶  
+7 SEC

▶▶▶▶▶  
+8 SEC

▶▶▶▶▶▶  
+10 SEC

▶▶▶▶▶▶▶  
+13 SEC

🕒 00:00.00

✖  
CLOSE

02 2F!\*



Check Time

00:00.00



CLIP STEP PLAY STEP RESET +2 SEC +3 SEC +7 SEC +8 SEC +10 SEC +13 SEC

00:00.00 CLOSE

02 | 2F!\*



🕒  
Check  
Time

00:00.00

02

00:11.76 00:12.14 00:12.62 00:12.90 00:13.28 00:13.66 00:14.04 00:14.42 00:14.80

📺  
CLIP

⏪  
STEP

▶  
PLAY

⏩  
STEP

🕒  
RESET

▶▶  
+2 SEC

▶▶▶  
+3 SEC

▶▶▶▶  
+7 SEC

▶▶▶▶▶  
+8 SEC

▶▶▶▶▶▶  
+10 SEC

▶▶▶▶▶▶▶  
+13 SEC

🕒 00:00.00

✖  
CLOSE

02 2F1\*



Check Time

00:00.00

00:11.76 00:12.14 00:12.52 00:12.90 00:13.28 00:13.66 00:14.04 00:14.42 00:14.80

CLIP STEP PLAY STEP RESET +2 SEC +3 SEC +7 SEC +8 SEC +10 SEC +13 SEC

00:00.00 CLOSE

02 | 2F1\*



🕒  
Check  
Time

00:03.00



CLIP    ⏪    ▶    ⏩    🔄    +2 SEC    +3 SEC    +7 SEC    +8 SEC    +10 SEC    +13 SEC

🕒 00:03.00    ✕ CLOSE



	1	2	3	4	5
Axel					
Toeloop					
Loop					
Flip					
Lutz					
Salchow					
Euler	1				

SEQ	COMBO	StSq2
01	2A	
02	2F1*	
03	2Sq+2T<+2Lo<<*	
04	StSq2	
05	CCoSp1	
06		
07		
08		
09		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		

	F	C	B	1	2	3	4
Sit Spin							
Layback Spin							
Upright Spin							
Camel Spin							
Combo Spin							

SEQUENCES	B	1	2	3	4
Step Seq.					
Choreo Seq.	1				

SEQ

COMBO

StSq1

Spin

Fly Spin

### JUMPS

	1	2	3	4
Axel				
Toeloop	1	2	3	4
Loop	1	2	3	4
Flip	1	2	3	4
Lutz	1	2	3	4
Salchow	1	2	3	4
Euler	1			

01	2A	Fa
02	2Ft*	t*
03	2Sq+2T<+2Lo<<*	q < * << *
04	StSq1	
05	CCoSp1	
06		
07		
08		
09		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		

### SPINS

	F	C	B	1	2	3	4
Sit Spin							
Layback Spin							
Upright Spin							
Camel Spin							
Combo Spin							

### SEQUENCES

Step Seq.	B	1	2	3	4
Choreo Seq.	1				

CANCEL REVIEW

VIDEO REVIEW

DED

FALL OUT 1 (-4)

-

X CLEAR

+ INSERT

REMOVE

FALL IN 2 (-4)

-

VERIFY

AUTHORIZE ELEMENTS

	SEQ				COMBO			
<b>JUMPS</b>								
Axel	1	2	3	4	01 2A			
Toeloop	1	2	3	4	5	02 2Ft*		
Loop	1	2	3	4	5	03 2Sq+2T<+2Lo<<*		
Flip	1	2	3	4	5	04 StSqB		
Lutz	1	2	3	4	5	05 CCoSp1		
Salchow	1	2	3	4	5	06		
Euler	1				07			
					08			
					09			
					10			
					11			
					12			
					13			
					14			
					15			
					16			

	Spin				Fly Spin			
<b>SPINS</b>								
Sit Spin	F	C	B	1	2	3	4	
Layback Spin	F	C	B	1	2	3	4	
Upright Spin	F	C	B	1	2	3	4	
Camel Spin	F	C	B	1	2	3	4	
Combo Spin	F	C	B	1	2	3	4	

SEQUENCES							
Step Seq.	B	1	2	3	4		
Choreo Seq.	1						

07:07
END REVIEW

**JUMPS**

Awal	1	2	3	4	
Toeloop	1	2	3	4	5
Loop	1	2	3	4	5
Flip	1	2	3	4	5
Lutz	1	2	3	4	5
Satchow	1	2	3	4	5
Euler	1				

**SEQ**

01	3A
02	3F*
03	3q+2T+1z+Layoff
04	2LSpB
05	CCoSp1
06	
07	
08	
09	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	

**SPINS**

Sit Spin	F	C	B	1	2	3	4
Layback Spin	F	C	B	1	2	3	4
Upright Spin	F	C	B	1	2	3	4
Canal Spin	F	C	B	1	2	3	4
Combo Spin	F	C	B	1	2	3	4

**SEQUENCES**

Step Seq	B	1	2	3	4
Choreo Seq	1				

**INSERT ELEMENT** ✕

This will insert an element at position 03.

✓
✕

CANCEL
VIDEO REVIEW
DED
FALL OUT 1 (-4)
CLEAR
INSERT
REMOVE
FALL IN 2 (-4)
VERIFY

	SEQ				COMBO				
<b>JUMPS</b>									
Axel	1	2	3	4					
Toeloop	1	2	3	4	5				
Loop	1	2	3	4	5				
Flip	1	2	3	4	5				
Lutz	1	2	3	4	5				
Salchow	1	2	3	4	5				
Euler	1								

01	2A	Fix
02	2Ft*	!*
03		
04	2Sq+2T<+2Lo<<*	q <!*<< *
05	StSqB	
06	CCoSp1	
07		
08		
09		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		

	Spin				Fly Spin			
<b>SPINS</b>								
Sit Spin	F	C	B	1	2	3	4	
Layback Spin	F	C	B	1	2	3	4	
Upright Spin	F	C	B	1	2	3	4	
Camel Spin	F	C	B	1	2	3	4	
Combo Spin	F	C	B	1	2	3	4	

<b>SEQUENCES</b>					
Step Seq.	B	1	2	3	4
Choreo Seq.	1				

	SEQ		COMBO		
<b>JUMPS</b>					
Axel	1	2	3	4	
Toeloop	1	2	3	4	5
Loop	1	2	3	4	5
Flip	1	2	3	4	5
Lutz	1	2	3	4	5
Salchow	1	2	3	4	5
Euler	1				

01	2A	Fx
02	2Ft*	!*
03		
04	2Sq+2T<+2Lo<<*	q < * << *
05	StSqB	
06	CCoSp1	
07		
08		
09		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		

	Spin		Fly Spin				
<b>SPINS</b>							
Sit Spin	F	C	B	1	2	3	4
Layback Spin	F	C	B	1	2	3	4
Upright Spin	F	C	B	1	2	3	4
Camel Spin	F	C	B	1	2	3	4
Combo Spin	F	C	B	1	2	3	4

<b>SEQUENCES</b>					
Step Seq.	B	1	2	3	4
Choreo Seq.	1				

	SEQ	COMBO	ChSq1
<b>JUMPS</b>			
Axel	1	2	3
Toeloop	1	2	3
Loop	1	2	3
Flip	1	2	3
Lutz	1	2	3
Salchow	1	2	3
Euler	1		

01	2A	Fx
02	2Ft*	!*
03	ChSq1	
04	2Sq+2T<+2Lo<<*	q < * << *
05	StSqB	
06	CCoSp1	
07		
08		
09		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		

	Spin	Fly Spin
<b>SPINS</b>		
Sit Spin	F C B	1 2 3 4
Layback Spin	F C B	1 2 3 4
Upright Spin	F C B	1 2 3 4
Camel Spin	F C B	1 2 3 4
Combo Spin	F C B	1 2 3 4

	Step Seq.	Choreo Seq.
	B 1 2 3 4	1

FSK Score FSK Score FSK Score FSK Score

127.0.0.1:6098/#/expert

MAIN Women Short Program  
EXPERT 2 Stefanie PESENDORFER

HALF TIME

09:08 END REVIEW

SEQ COMBO 2Sq + 2T< + 2Lo<<

Spin Fly Spin

JUMPS

Axel	1	2	3	4	
Toeloop	1	2	3	4	5
Loop	1	2	3	4	5
Flip	1	2	3	4	5
Lutz	1	2	3	4	5
Salchow	1	2	3	4	5
Euler	1				

01 2A  
02 2F1\*  
03 2Sq+2T<+2Lo<<\*  
04 StSqB  
05 CCoSp1  
06  
07  
08  
09  
10  
11  
12  
13  
14  
15  
16

SPINS

Sit Spin	F	C	B	1	2	3	4
Layback Spin	F	C	B	1	2	3	4
Upright Spin	F	C	B	1	2	3	4
Camel Spin	F	C	B	1	2	3	4
Combo Spin	F	C	B	1	2	3	4

SEQUENCES

Step Seq.	B	1	2	3	4
Choreo Seq.	1				

CANCEL REVIEW VIDEO REVIEW DED FALL OUT 1 (-4) CLEAR INSERT REMOVE FALL IN 2 (-4) VERIFY AUTHORIZE ELEMENTS

Déductions du panel technique

09:42 VIDEO REVIEW

SEQ COMBO Spin Fly Spin

JUMPS

Asst	1	2
Toeloop	1	2
Loop	1	2
Flip	1	2
Utz	1	2
Sarkow	1	2
Euler		

SPINS

B	1	2	3	4
B	1	2	3	4
B	1	2	3	4
B	1	2	3	4
B	1	2	3	4
	2	3	4	
	1			

**Deductions**

Technical Panel	Referee	Majority
Falls 3	Time violation 0	Costume/Prop violation -
Fall In 2	Late start 0	
Fall Out <input type="button" value="-"/> <input type="button" value="+"/> 1	Interruption in excess 0	
Illegal element/movement <input type="button" value="-2"/> <input type="button" value="-4"/> <input type="button" value="-6"/>	Interruption with allowance 0	
	Costume failure 0	

14 15 16

CANCEL VIDEO REVIEW SEQ FALL OUT 1 (-4) CLEAR INSERT REMOVE FALL IN 2 (-4) VERIFY

# Cutter

# Mode « Playback »

- Contient différentes fonctions de **retouche des clips**
  - Insertion / copie / suppression de clips
  - Trim in / Trim out
  - Play / Slow play / Pause

EXIT PROGRAM ISUCutterFS connected to 192.168.1.1 PLAYBACK START RECORDING

01	FCSp	0:10,2 0:24,6
02	2F+2T+T	0:40,4 0:46,4
03	2Lz+2T<	1:00,4 1:07,3
04	2Lo	1:12,0 1:17,2
05	SpSq	1:39,5 2:08,4
06	1A	2:08,2 2:11,9
07	CoSp	2:13,0 2:25,9
08	2Lz<	2:36,3 2:39,9
09	2F+2T	2:46,3 2:51,5
10	CCoSp	2:53,6 3:11,8
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		

Les boîtes rouges correspondent aux reviews

Changer le début / la fin d'un clip

- Insérer  
- Séparer  
- Copier  
- Effacer des clips

Jouer des clips

INS  
ELEM

SPLIT  
ELEM

COPY  
ELEM

DEL  
ELEM

TRIM  
IN

TRIM  
OUT

RESUME

REV

SLOW  
REV

SLOW  
PLAY

PLAY

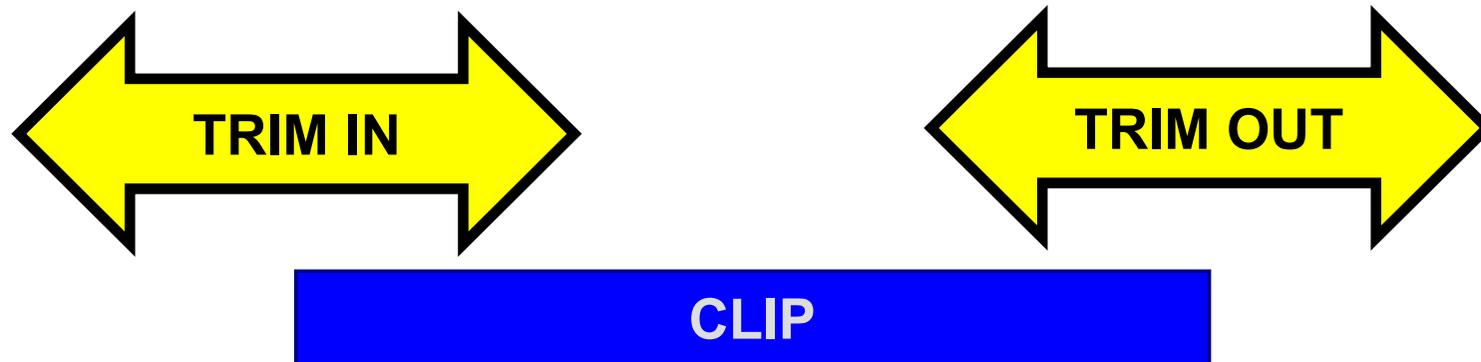
LIVE

Bande d'enregistrement 0:10,2

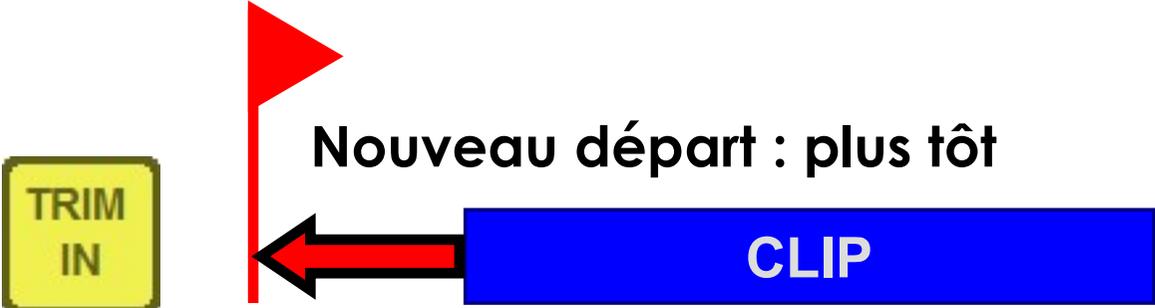
ST INNOVATION GmbH (c) 2004 - 2007 - ISUCutterFS 1.30 / build: 05.10.2007.13.54

# Trim in / Trim out

- **Trim in** sert à avancer ou reculer le **début** du clip sélectionné
- **Trim out** sert à avancer ou reculer la **fin** du clip sélectionné



# TRIM IN



# TRIM OUT



# Pour un travail de qualité

- **Parvenir à faire des enregistrements corrects du premier coup** en réduisant le risque d'erreur
- Ne pas se **fatiguer** inutilement: certaines catégories sont bien longues et les meilleurs patineurs arrivent toujours en dernier, lorsque l'on a peut-être déjà beaucoup travaillé !

# Pour un travail de qualité

- Faire des enregistrements précis:  
**aller à l'essentiel**, c'est-à-dire à l'élément lui-même !
- **Attention : dans le programme court, un saut doit être précédé de pas. Tenir compte du fait que les juges doivent pouvoir revoir ces pas !**
- Maîtriser parfaitement les outils de correction des clips (une erreur peut ainsi tout à fait passer inaperçue)
- Toujours **contrôler en 1<sup>er</sup> les boîtes rouges**.  
Ce sont les reviews
- Le Video Operator devrait théoriquement être prêt au plus tard **30 secondes après la fin du programme !**

# Jouer des clips

- Lorsque le système complet est utilisé, c'est le Data Operator qui présente les clips au panel technique
- Dans des configurations plus modestes, en l'absence du Data Operator, ce travail revient au Video Operator. Les boutons **Replay**, **Pause** et **Slow Replay** s'avèrent alors très utiles
- A noter que l'on peut faire défiler l'image à l'aide de la **roulette de la souris** ou des **touches fléchées du clavier**

FSK Score | FSK Score | FSK Score | FSK Score

127.0.0.1:6098/#/cutter

MAIN Women Short Program  
CUTTER 2 Stefanie PESENDORFER REVIEW LIVE START RECORDING

01	2A	00:08.68 00:10.68
02	2F1*	00:11.48 00:15.08
03	ChSq1	00:16.08 00:18.08
04	2Sq+2T<+*+2Lo<<*	00:15.88 00:26.88
05	StSqB	00:27.68 00:34.18
06	CCoSp1	00:34.68 00:36.88
07		
08		
09		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		

00:19:50

00:04.66 00:09.33 00:14.00 00:18.66 00:23.33 00:28.00 00:32.66 00:37.33 00:42.00

TRIM IN TRIM OUT INSERT SPLIT DELETE

2 REV 0.5 0.5 PLAY 2

00:02:00/00:02  
00:19/00:46

# Juge

The screenshot shows a web browser window with multiple tabs labeled 'FSK Score'. The address bar displays '127.0.0.1:6098/#/judge-1'. The main content area is a dark-themed interface for a judge. At the top, it says 'MAIN JUDGE 1' and 'Women Short Program 2 Stefanie PESENDORFER'. There are buttons for 'REVIEW' and 'LIVE', along with 'HELP' and 'OFF' options. On the left, a list of elements is shown with checkboxes and a 'Fx' button. The central video player shows a skater in a black dress performing on an ice rink. The background of the rink has a banner that reads 'TOKI インカラ'. At the bottom, there is a scoring panel with buttons for deductions (-5 to 0) and marks (+1 to +5), and a 'DED' button. Below the scoring panel are buttons for 'Composition', 'Presentation', 'Skating Skills', and 'SEND MARKS'.

01	2A		Fx
02	2F1*		*
03	2Sq+2T<*>+2Lo<<*		q < * << *
04	StSq		
05	CCoSp		
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			

Colonnes supplémentaires: chutes visibles

Réductions visibles (le champ s'agrandit avec l'augmentation du nombre de réductions)

The screenshot displays a figure skating judging interface. The central video feed shows a skater in a pink dress performing. To the left, a list of elements is shown with a cursor over '3Lz'. The bottom of the interface features a row of buttons for marking (-5 to +5) and a 'SEND MARKS' button. The current scores are Composition: 3.50, Presentation: 4.25, and Skating Skills: 7.75. The name 'Bödemann, Steffen' is visible at the bottom left.

Element	Grade	Grade Point	Quality
01	3A<<	-3	<<
02	3T<<+2Tq	1	<<+q
03	3Lz	3	f
04	StSq	0	
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			

Composition: 3.50 | Presentation: 4.25 | Skating Skills: 7.75

SEND MARKS

Bödemann, Steffen

En sélectionnant l'élément: le curseur permet au juge d'avancer rapidement dans le clip  
 A droite (malheureusement pas visibles dans ce cliché): vitesse normale ou avance rapide  
 Les notes données sont affichées en surbrillance

The screenshot shows a software interface for figure skating judging. A 'Composition' dialog box is open, displaying the following criteria:

- Unity
- Connections between and within elements
- Pattern and ice coverage
- Multidimensional movements and use of space
- Choreography reflecting musical phrase and form

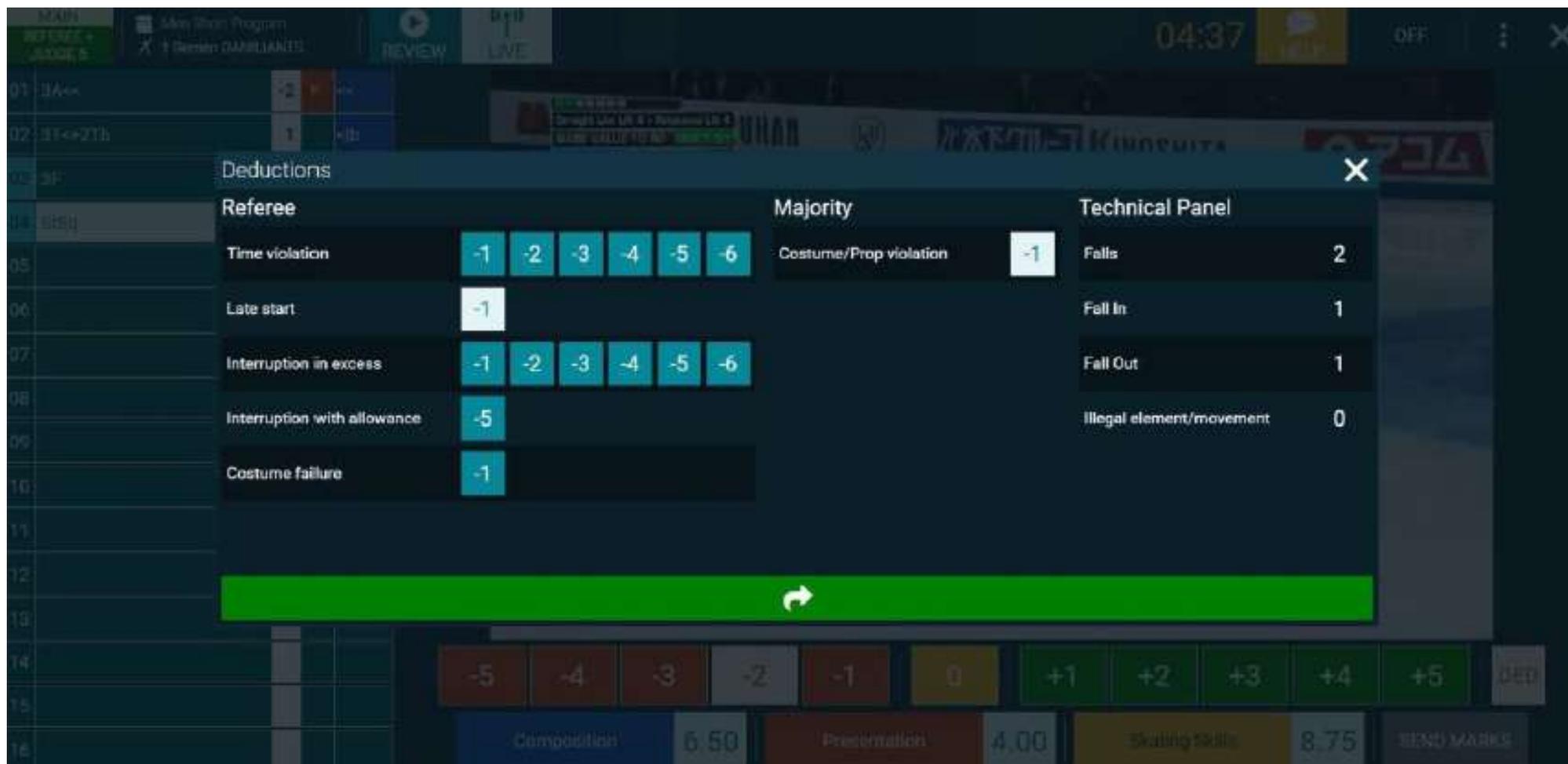
Below the criteria is a numeric keypad with buttons for 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, and 10. A 'Return' button is located below the keypad. The background interface shows a list of elements on the left and a score table at the bottom. The current score for 'Composition' is 3.00.

Element	Score	Grade
01 3A<<	-3	<<
02 3T<<2Tq	1	< q
03 3Lz	3	f
04 StSq	0	
05		
06		
07		
08		
09		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		

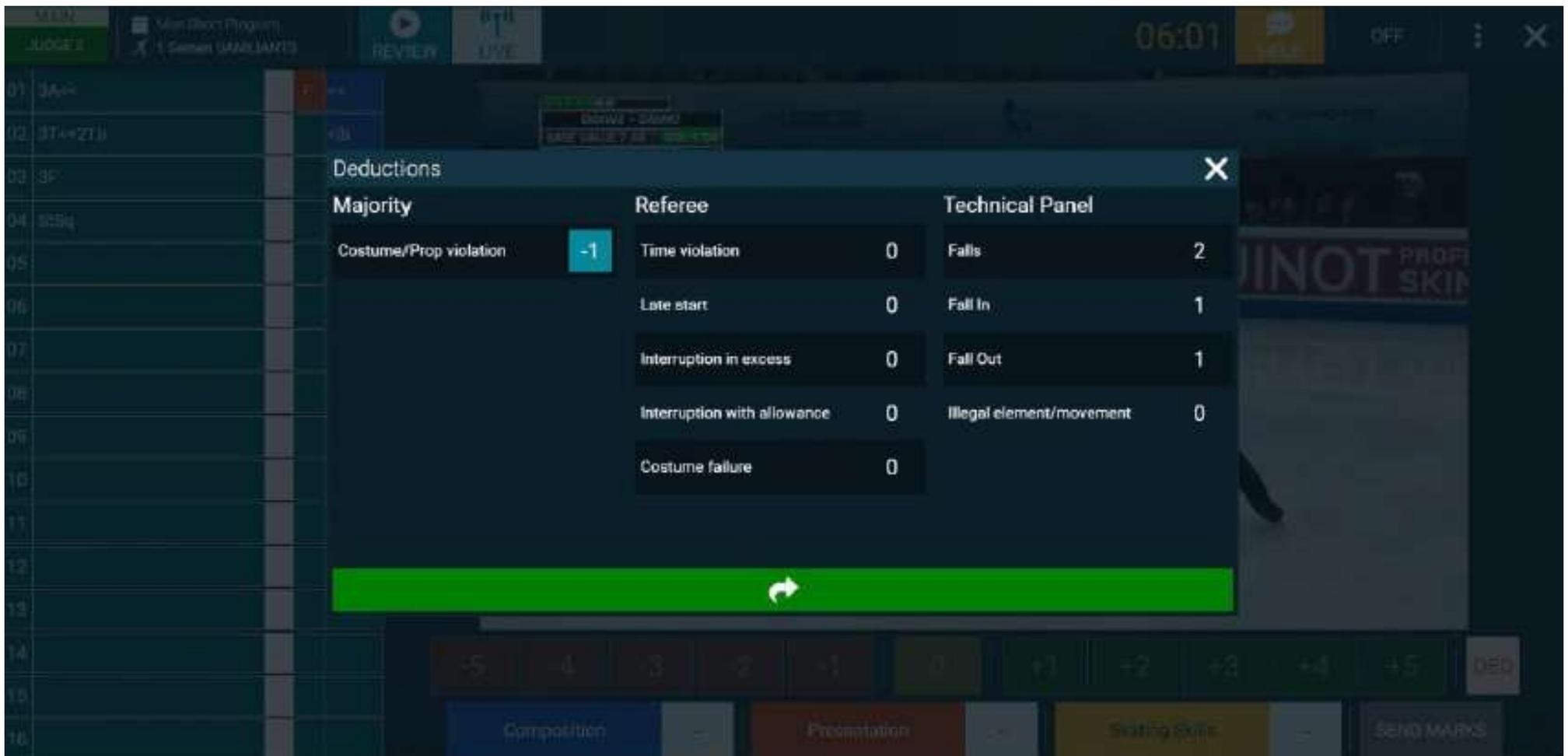
Score Table (Bottom):

Composition	3.00	Presentation	-	Skating Skills	-	SEND MARKS
-------------	------	--------------	---	----------------	---	------------

Les composantes s'affichent en surimpression  
 Plus besoin de presser sur «Return» pour changer de composante



Déductions du juge-arbitre



Déductions du juge

Company Links | 50 Translators | LM24-STSP - Tipp... | Allgemein | Figure Skating | RW | BOB-LUG | WOLG26 | SOLO24 | Asian Games | Tickets | PRV | Eintraktungen | Dienst-Übersetzer... | Aus-Tiefen import...

MAIN | Senior Women Short Progra... | 08:32 | HELP | OFF

REFEREE | 1 Woman 3 | REVIEW | LIVE

01	3A<<	-3	<<
02	3T<<2Tq	1	<q
03	3Lz	3	r
04	StSq	0	
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			

HURRY UP

01:29:48

01:35:43 | 01:36:01 | 01:36:08 | 01:37:17 | 01:37:26 | 01:38:30 | 01:39:41 | 01:39:48 | 01:40:07

-5 -4 -3 -2 -1 0 +1 +2 +3 +4 +5 DED

Composition 3.50 | Presentation 4.25 | Skating Skills 7.75 | SEND MARKS

Bödemann, Steffen

11:32

Hurry up!

The screenshot displays a figure skating judging software interface. On the left, a list of elements is shown with their respective scores and status:

Element	Score	Status
01 3A<<	-3	Failed
02 3T<<+2Tq	1	Failed
03 3Lz	3	Failed
04 StSq	0	Failed
05		
06		
07		
08		
09		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		

The central video feed shows a skater performing. The bottom panel displays a scale from -5 to +5 and the following component scores:

Component	Score
Composition	3.50
Presentation	4.25
Skating Skills	7.75

Alerts at the top of the interface include:

- PLEASE CHECK THE ELEMENT LIST
- PLEASE CHECK THE COMPONENTS
- HURRY UP

The name of the skater, Bödemann, Steffen, is visible in the bottom left corner.

Check éléments!  
Check components!

Company Link | 50 Translate | LM24-STSP - Figs... | Allgemein | Figure Skating | NOW | BOS-LUG | WOLG08 | SOLO24 | Asian Games | Tickets | PRIV | Einstellungen | Geyyl, Übersetzer... | Aus Firefox import...

MAIN | Senior Women Short Progra... | 09:14 | HELP | OFF

REFEREE | 1 Woman 3 | REVIEW | LIVE

01	3A<<	-3	<<	PLEASE CHECK THE ELEMENT LIST
02	3T<<+2Tq	1	<+q	PLEASE CHECK THE COMPONENTS
03	3Lz	3	P	HURRY UP
04	StSq	0		ELEMENTS AUTHORIZED
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				

WORLD JNR FIGURE SKATING CHAMPIONSHIPS  
TAIPEI 2024

KINOSHITA

01:38:23

01:35:43 | 01:36:01 | 01:36:08 | 01:37:17 | 01:37:26 | 01:38:31 | 01:38:41 | 01:39:48 | 01:40:07

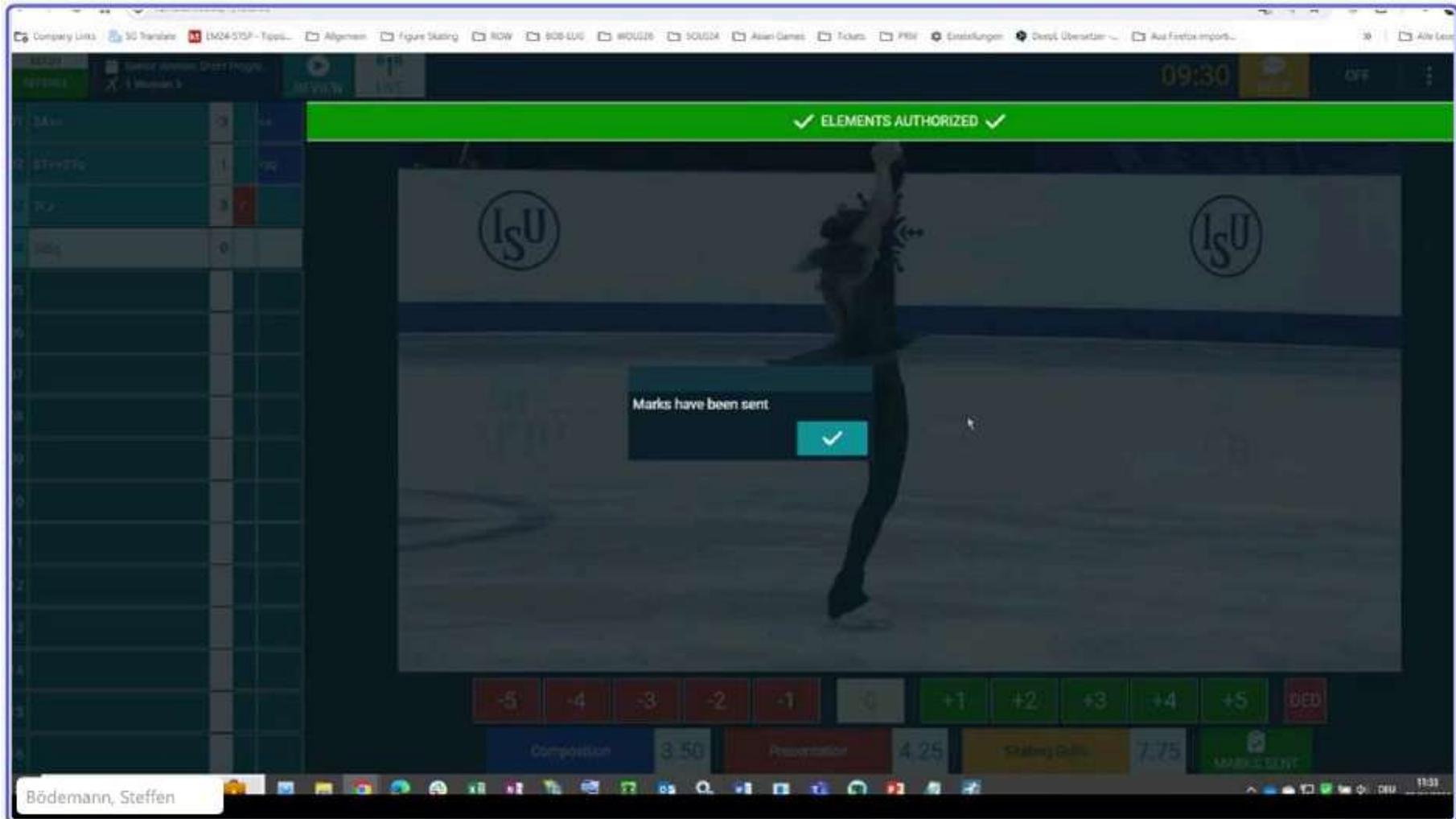
-5 | -4 | -3 | -2 | -1 | 0 | +1 | +2 | +3 | +4 | +5 | DED

Composition 3.50 | Presentation 4.25 | Skating Skills 7.75 | SEND MARKS

Bödemann, Steffen

11:32

Eléments autorisés



Send marks

# Couples

	SEQ	COMBO	01			THROWS
JUMPS			02			
			03			
			04			
			05			
			06			
			07			
			08			
			09			
			10			
			11			
			12			
			13			
			14			
			15			
			16			

JUMPS LIFTS TWISTS THROWS STEPS / SPIRALS SPINS

JUMPS						SEQ	COMBO	01	THROWS						
Axel	1	2	3	4				THROWS	1	2	3	4			
Toeloop	1	2	3	4	5			02							
Loop	1	2	3	4	5			03							
Flip	1	2	3	4	5			04							
Lutz	1	2	3	4	5			05							
Salchow	1	2	3	4	5			06							
Euler	1							07							
								08							
								09							
								10							
								11							
								12							
								13							
								14							
								15							
								16							

JUMPS LIFTS TWISTS THROWS STEPS / SPIRALS SPINS

LIFTS

1	Armpit	B	1	2	3	4
2	Waist	B	1	2	3	4
3	Hand to Hip	B	1	2	3	4
4	Hand to Hand	B	1	2	3	4
5	Axel Lasso	B	1	2	3	4
5	Toe Lasso	B	1	2	3	4
5	Step in Lasso	B	1	2	3	4
5	Reverse Lasso	B	1	2	3	4
5	Backward Lasso	B	1	2	3	4

01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			

THROWS

Axel	1	2	3	4
Toeloop	1	2	3	4
Loop	1	2	3	4
Flip	1	2	3	4
Lutz	1	2	3	4
Salchow	1	2	3	4

TWIST LIFTS

Single Twist Lift	B	1	2	3	4	01		
Double Twist Lift	B	1	2	3	4	02		
Triple Twist Lift	B	1	2	3	4	03		
Quad Twist Lift	B	1	2	3	4	04		
						05		
						06		
						07		
						08		
						09		
						10		
						11		
						12		
						13		
						14		
						15		
						16		

THROWS

Axel	1	2	3	4
Toeloop	1	2	3	4
Loop	1	2	3	4
Flip	1	2	3	4
Lutz	1	2	3	4
Salchow	1	2	3	4

LIFTS

1	Armpit	B	1	2	3	4
2	Waist	B	1	2	3	4
3	Hand to Hip	B	1	2	3	4
4	Hand to Hand	B	1	2	3	4
5	Axel Lasso	B	1	2	3	4
5	Toe Lasso	B	1	2	3	4
5	Step in Lasso	B	1	2	3	4
5	Reverse Lasso	B	1	2	3	4
5	Backward Lasso	B	1	2	3	4

01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			

THROWS

Axel	1	2	3	4
Toeloop	1	2	3	4
Loop	1	2	3	4
Flip	1	2	3	4
Lutz	1	2	3	4
Salchow	1	2	3	4

LIFTS

1	Armpit	B	1	2	3	4
2	Waist	B	1	2	3	4
3	Hand to Hip	B	1	2	3	4
4	Hand to Hand	B	1	2	3	4
5	Axel Lasso	B	1	2	3	4
5	Toe Lasso	B	1	2	3	4
5	Step in Lasso	B	1	2	3	4
5	Reverse Lasso	B	1	2	3	4
5	Backward Lasso	B	1	2	3	4

01	1ATH		
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			

STEPS

Choreo Seq.	1				
Step Seq.	B	1	2	3	4

DEATH SPIRALS

Forward Inside	B	1	2	3	4
Forward Outside	B	1	2	3	4
Backward Inside	B	1	2	3	4
Backward Outside	B	1	2	3	4
Pivot Figure	1				

# Danse sur glace

STOP

I S COMBO Extra Element

SPINS/LIFTS

CHOREO/TWIZZLES

PATTERN

STEPS

Diagonal Step Woman	B	1	2	3	4
Diagonal Step Man	B	1	2	3	4
Midline Step Woman	B	1	2	3	4
Midline Step Man	B	1	2	3	4
Circular Step Woman	B	1	2	3	4
Circular Step Man	B	1	2	3	4
Serpentine Step Woman	B	1	2	3	4
Serpentine Step Man	B	1	2	3	4
One Foot Turns Seq. Woman	B	1	2	3	4
One Foot Turns Seq. Man	B	1	2	3	4

01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			

SPINS

Dance Spin	B	1	2	3	4
------------	---	---	---	---	---

LIFTS

Stationary Lift	B	1	2	3	4
Straight Line Lift	B	1	2	3	4
Curve Lift	B	1	2	3	4
Rotational Lift	B	1	2	3	4

Lift

I S COMBO Extra Element DISIWZ + DISIM1 SPINS/LIFTS CHOREO/TWIZZLES PATTERN

STEPS

Diagonal Step Woman	B	1	2	3	4
Diagonal Step Man	B	1	2	3	4
Midline Step Woman	B	1	2	3	4
Midline Step Man	B	1	2	3	4
Circular Step Woman	B	1	2	3	4
Circular Step Man	B	1	2	3	4
Serpentine Step Woman	B	1	2	3	4
Serpentine Step Man	B	1	2	3	4
One Foot Turns Seq. Woman	B	1	2	3	4
One Foot Turns Seq. Man	B	1	2	3	4

01	DISIWZ+DISIM1		
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			

SPINS

Dance Spin	B	1	2	3	4
------------	---	---	---	---	---

LIFTS

Stationary Lift	B	1	2	3	4
Straight Line Lift	B	1	2	3	4
Curve Lift	B	1	2	3	4
Rotational Lift	B	1	2	3	4

Lift

NEXT ELEMENT FALL OUT 0 (0) CLEAR REVIEW REQUEST FALL IN 0 (0) NEXT ELEMENT

STOP

I S COMBO Extra Element OFTW2 + OFTM1 SPINS/LIFTS CHOREO/TWIZZLES PATTERN

STEPS

Diagonal Step Woman	B	1	2	3	4
Diagonal Step Man	B	1	2	3	4
Midline Step Woman	B	1	2	3	4
Midline Step Man	B	1	2	3	4
Circular Step Woman	B	1	2	3	4
Circular Step Man	B	1	2	3	4
Serpentine Step Woman	B	1	2	3	4
Serpentine Step Man	B	1	2	3	4
One Foot Turns Seq. Woman	B	1	2	3	4
One Foot Turns Seq. Man	B	1	2	3	4

01	DiSiW2+DiStM1		
02	OFTW2+OFTM1		
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			

SPINS

Dance Spin	B	1	2	3	4
------------	---	---	---	---	---

LIFTS

Stationary Lift	B	1	2	3	4
Straight Line Lift	B	1	2	3	4
Curve Lift	B	1	2	3	4
Rotational Lift	B	1	2	3	4

Lift

NEXT ELEMENT FALL OUT 0 (0) CLEAR REVIEW REQUEST FALL IN 0 (0) NEXT ELEMENT

STOP

I S COMBO Extra Element OFTW2 + OFTM1 SPINS/LIFTS CHOREO/TWIZZLES PATTERN

STEPS

Diagonal Step Woman	B	1	2	3	4
Diagonal Step Man	B	1	2	3	4
Midline Step Woman	B	1	2	3	4
Midline Step Man	B	1	2	3	4
Circular Step Woman	B	1	2	3	4
Circular Step Man	B	1	2	3	4
Serpentine Step Woman	B	1	2	3	4
Serpentine Step Man	B	1	2	3	4
One Foot Turns Seq. Woman	B	1	2	3	4
One Foot Turns Seq. Man	B	1	2	3	4

01	DiSiW2+DiStM1		
02	OFTW2+OFTM1		
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			

SENIOR

Pattern Dance Type Step Seq.	B	1	2	3	4
------------------------------	---	---	---	---	---

NEXT ELEMENT FALL OUT 0 (0) CLEAR REVIEW REQUEST FALL IN 0 (0) NEXT ELEMENT

I S COMBO Extra Element OFTW2 + OFTM1 SPINS/LIFTS CHOREO/TWIZZLES PATTERN

STEPS

Diagonal Step Woman	B	1	2	3	4
Diagonal Step Man	B	1	2	3	4
Midline Step Woman	B	1	2	3	4
Midline Step Man	B	1	2	3	4
Circular Step Woman	B	1	2	3	4
Circular Step Man	B	1	2	3	4
Serpentine Step Woman	B	1	2	3	4
Serpentine Step Man	B	1	2	3	4
One Foot Turns Seq. Woman	B	1	2	3	4
One Foot Turns Seq. Man	B	1	2	3	4

01	DiStW2+DiStM1		
02	OFTW2+OFTM1		
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			

CHOREO

Choreo Assist. Jump	1
Choreo Hydroblading	1
Choreo Lift	1
Choreo Rhythm Seq.	1
Choreo Sliding	1
Choreo Spin	1
Choreo Step Seq.	1
Choreo Twizzes	1

TWIZZLES - RYTHMN DANCE

Seq. Twizzles Woman	B	1	2	3	4
Seq. Twizzles Man	B	1	2	3	4

NEXT ELEMENT FALL OUT 0 (0) CLEAR REVIEW REQUEST FALL IN 0 (0) NEXT ELEMENT

I S COMBO Extra Element SPINS/LIFTS CHOREO/TWIZZLES PATTERN

STEPS

Diagonal Step Woman	B	1	2	3	4
Diagonal Step Man	B	1	2	3	4
Midline Step Woman	B	1	2	3	4
Midline Step Man	B	1	2	3	4
Circular Step Woman	B	1	2	3	4
Circular Step Man	B	1	2	3	4
Serpentine Step Woman	B	1	2	3	4
Serpentine Step Man	B	1	2	3	4
One Foot Turns Seq. Woman	B	1	2	3	4
One Foot Turns Seq. Man	B	1	2	3	4

01	DiStW2+DiStM1	
02	OFTW2**OFTM1*	**
03		
04		
05		
06		
07		
08		
09		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		

CHOREO

Choreo Assist. Jump	1
Choreo Hydroblading	1
Choreo Lift	1
Choreo Rhythm Seq.	1
Choreo Sliding	1
Choreo Spin	1
Choreo Step Seq.	1
Choreo Twizzes	1

TWIZZLES - RYTHMN DANCE

Seq. Twizzles Woman	B	1	2	3	4
Seq. Twizzles Man	B	1	2	3	4

NEXT ELEMENT FALL OUT 0 (0) CLEAR REVIEW REQUEST FALL IN 0 (0) NEXT ELEMENT

! S COMBO Extra Element DISIW3 + DISIM4 SPINS/LIFTS CHOREO/TWIZZLES PATTERN

STEPS

Diagonal Step Woman	B	1	2	3	4
Diagonal Step Man	B	1	2	3	4
Midline Step Woman	B	1	2	3	4
Midline Step Man	B	1	2	3	4
Circular Step Woman	B	1	2	3	4
Circular Step Man	B	1	2	3	4
Serpentine Step Woman	B	1	2	3	4
Serpentine Step Man	B	1	2	3	4
One Foot Turns Seq. Woman	B	1	2	3	4
One Foot Turns Seq. Man	B	1	2	3	4

01	DISIW3+DISIM4	
02	OFTW2*+OFTM1*	+!
03		
04		
05		
06		
07		
08		
09		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		

CHOREO

Choreo Assist. Jump	1
Choreo Hydroblading	1
Choreo Lift	1
Choreo Rhythm Seq.	1
Choreo Sliding	1
Choreo Spin	1
Choreo Step Seq.	1
Choreo Twizzes	1

TWIZZLES - RYTHMN DANCE

Seq. Twizzles Woman	B	1	2	3	4
Seq. Twizzles Man	B	1	2	3	4

CANCEL REVIEW VIDEO REVIEW DED FALL OUT 0 (0) CLEAR INSERT REMOVE FALL IN 0 (0) VERIFY AUTHORIZE ELEMENTS



# **Plan de carrière des fonctionnaires de support**

# Plan de carrière des fonctionnaires de support

Classes	Promotion	Activité requise	Engagement possible
<b>c) Candidats</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- proposition par le club pour la formation</li> <li>- admis provisoirement</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- engagement à l'essai lors de tests</li> <li>- engagement à l'essai lors de compétitions locales</li> <li>- 1 cours de formation reconnu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- pas lors de tests SIS</li> <li>- pas lors de compétitions nationales</li> </ul>
<b>d) Beginner</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 cours de formation reconnu</li> <li>- nomination par SIS</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 engagement lors de tests SIS, de championnats régionaux ou de concours nationaux (entre autres Swiss Cup)</li> <li>- 1 cours de formation reconnu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- tests</li> <li>- compétitions</li> <li>- pas lors des championnats suisses</li> </ul>

# Plan de carrière des fonctionnaires de support

Classes	Promotion	Activité requise	Engagement possible
<b>e) Advanced</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 engagement lors de tests SIS, de championnats régionaux ou de concours nationaux (entre autres Swiss Cup) lors de la saison précédente</li> <li>- 1 cours de formation reconnu lors des deux saisons précédentes</li> <li>- nomination par SIS</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 3 engagements lors de tests USP, de championnats régionaux, de concours nationaux (entre autres Swiss Cup) ou de championnats suisses</li> <li>- 1 cours de formation reconnu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- tests</li> <li>- compétitions</li> <li>- championnats suisses</li> </ul>
<b>f) International</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- proposition par SIS pour la formation</li> <li>- nomination par l'ISU</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- compétitions internationales</li> </ul>
<b>g) ISU</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- proposition par SIS pour la formation</li> <li>- nomination par l'ISU</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- compétitions internationales</li> <li>- championnats ISU</li> </ul>

