

UNION INTERNATIONALE DE PATINAGE

Communication No. 1611

Patinage Individuel & Couple Echelle des valeurs, Niveaux de difficulté et Guides de notation des GOE Saison 2010-2011

Attention : traduction personnelle qui n'est en rien officielle et ne doit pas être considérée comme « le règlement ». Cela a pour vocation d'être un document de travail à destination des non-anglophones. En cas de doute, seule la version anglaise originale prise sur le site internet de l'ISU fera référence.

Toute remarque visant à améliorer la traduction dans ce document en général est la bienvenue à lavot@yahoo.com. Ce n'est que comme cela que l'on améliorera d'année en année le travail.

La communication originale qui est la référence se trouve à <http://isu.sportcentric.net/db/files/serve.php?id=1862>

I. Echelle des valeurs (SOV)

Les expressions suivantes sont recommandées pour les nouvelles règles de sous-rotation/dégradation.

- **Sauts et Sauts lancés** qui peuvent, dans leur exécution, être incomplet en rotation par rapport à l'intention tant à l'arrivée qu'au départ. Les éléments à rotation incomplète sont définis comme en « sous-rotation » ou « dégradés » comme suit :
- Un saut avec une rotation acceptable a une « rotation manquante de ¼ de tour ou moins ».
 - Cet élément recevra une valeur de base complète avec des GOE à la discrétion de chaque juge.
- Un saut/lancé sera considéré en « **sous-rotation** » s'il a une « rotation manquante de plus de ¼ de tour mais de moins de ½ tour ».
 - Un saut/lancé en sous-rotation sera indiqué par le panel technique aux juges et dans le protocole avec le symbole « < » après le code de l'élément.
 - Un saut ou lancé identifié en sous-rotation recevra une valeur de base réduite – 70% de la valeur de base du saut /lancé intentionnel arrondi à une décimale. (exemple, si la valeur de base d'un saut est 6.0, alors la valeur du saut en sous-rotation est 4.2).
 - Les valeurs de GOE appliqué à un saut ou lancé en sous-rotation seront les même que pour le saut ou lancé intentionnel.
- Un saut/lancé sera considéré comme « **dégradé** » s'il « manque ½ tour ou plus ».
 - Un saut/lancé dégradé sera indiqué par le panel technique aux juges et dans le protocole avec le symbole « << » après le code de l'élément.
 - Un saut ou lancé identifié comme dégradé sera évaluer avec la valeur de l'élément avec un tour de moins (exemple, un triple dégradé recevra les point du double correspondant).
- Les sauts en sous-rotation tout comme les dégradés compteront au titre du saut intentionnel vis à vis de l'application des règles de programmes bien équilibrés.
- Un **porté Twist** avec un manque de rotation par rapport à l'intention pourra aussi être dégradé s'il « manque ½ tour ou plus ».

Echelle de valeur (SOV)

Pour les échelles de valeurs, voir directement la communication d'origine la traduction n'apportant rien et étant source d'erreur. <http://isu.sportcentric.net/db/files/serve.php?id=1862>

Les valeurs soulignées sont nouvelles par rapport à ce qui existait avant.

A noter aussi l'apparition de la spirale chorégraphique (ChSp) et de la séquence de pas chorégraphique (ChSt).

II. Niveaux de difficulté des éléments individuels et couples mis à jour

NIVEAUX DE DIFFICULTE, PATINAGE INDIVIDUEL, SAISON 2010-2011

Nombre de critères pour les niveaux : 2 pour un niveau 2, 3 pour un niveau 3 et 4 pour un niveau 4

Séquences de pas	<ol style="list-style-type: none">1) Variété simple (Niveau 2), Variété (Niveau 3), complexité (Niveau 4) des retournements et des pas tout au long de la séquence (obligatoire)2) Des rotations (retournements, pas) dans toutes les directions (gauche et droite) avec une rotation complète du corps couvrant au moins 1/3 du schéma total pour chaque direction de rotation3) <u>Utilisation</u> des mouvements du haut du corps4) <u>Au moins la moitié du schéma sur un seul pied</u>5) <u>Combinaison de retournements difficiles (rockers, contre-rocking, brackets, twizzles) rapidement exécutés dans toutes les directions (au moins 2 fois dans la séquence)</u>
Toutes pirouettes	<ol style="list-style-type: none">1) 1 variation difficile en position de base ou (pirouette combinée seulement) en position intermédiaire2) Une autre variation difficile en position de base qui doit être <u>significativement différente de la première</u> et :<ul style="list-style-type: none">• <u>Pour une pirouette d'une position changée de pied – sur un pied différent de la première</u>• <u>Pour une pirouette combinée sans changement de pied – dans une position différente de la première</u>• <u>Pour une pirouette combinée avec changement de pied - sur un pied différent et dans une position différente de la première</u>3) Changement de pied <u>exécuté par un saut</u>4) Entrée arrière / Variation difficile de l'entrée sautée / Réception sur le même pied que le pied d'appel ou changement de pied sur la réception dans une pirouette sautée assise5) Clair changement de carre en position <u>assise (seulement du dedans arrière vers le dehors avant) ou horizontale.</u>6) Les 3 positions de base <u>sur les 2 pieds</u>7) Les 2 directions se suivant immédiatement l'une l'autre <u>en pirouette assise ou horizontale</u>8) Au moins 8 tours sans changement de position/variation, pied ou carre (horizontale, assise, cambrée, debout difficile), comptant 2 fois si répété sur l'autre pied <p>Critère supplémentaire pour la Pirouette cambrée:</p> <ol style="list-style-type: none">9) 1 changement de position arrière vers côté ou inversement avec au moins 3 tours dans chaque position (compte aussi si la pirouette cambrée fait partie de n'importe quelle autre pirouette)10) position Biellmann après une pirouette cambrée (PC - après 8 tours en position pirouette cambrée) <p>L'entrée arrière, le changement de carre et tout type de variations difficiles de pirouette comptent comme critère qui peuvent augmenter le niveau seulement une fois par programme (dans la première pirouette où ils sont tentés) ;</p> <p><u>Les exigences suivantes sont obligatoire pour les niveaux 2 – 4 à la fois en programme court et en programme libre :</u></p> <ol style="list-style-type: none">a) <u>Pour les pirouettes combinées avec changement de pied, les 3 positions de base ;</u>b) <u>Pour les pirouettes avec changement de pied, au moins une position de base sur chaque pied.</u> <p>Dans toute pirouette avec changement de pied, le nombre maximum de critères comptabilisables sur un pied est <u>2</u>.</p>

SEQUENCES DE PAS

Retournements (exécuté sur un pied) : trois, twizzles, brackets, boucles, contre-rockings, rockers.

Pas (exécuté sur un pied si possible) : pas piqués, chassés, mohawks, choctaws, courbes avec changement de carre, cross-rolls, courus.

Variété simple : Doit inclure au moins 7 retournements et 4 pas dont aucun de chaque type ne pourra être compté plus de 2 fois.

Variété : Doit inclure au moins 9 retournements et 4 pas dont aucun de chaque type ne pourra être compté plus de 2 fois.

Complexité : Doit inclure au moins 5 différents types de retournements et 3 différents types de pas tous exécutés au moins 1 fois dans chacune des directions.

Utilisation des mouvements du haut du corps signifie l'utilisation visible pour un total combiné d'au moins les 2/3 du schéma de la séquence de pas de tout type de mouvements des bras, de la tête, du buste qui affecte l'équilibre du centre de gravité du corps.

Combinaison de retournements difficiles (rockers, contre-rockings, brackets, twizzles) rapidement exécutés dans les 2 directions avec au moins 2 retournements dans chaque direction.

PIROUETTES

Positions : Il y a 3 positions de base : horizontale (jambe libre derrière avec le genou au dessus du niveau de la hanche, cependant les cambrée et Biellmann et variations similaires sont toujours considérées comme des positions debout), assise (le bas des fesses pas plus hautes que le haut du genou de la jambe d'appui, la partie haute de la jambe d'appui au moins parallèle à la glace), debout (toute position avec la jambe d'appui tendue ou presque tendue qui n'est pas une position horizontale) et des positions intermédiaires (toutes les autres positions).

Pirouettes combinées : le nombre de tours en positions intermédiaire est compté dans le nombre total de tours ; Les positions intermédiaires peuvent être considérées comme des variations difficiles dans les cas où la définition de telles variations est remplie, mais un changement de position ne peut être que d'une position de base vers une autre position de base.

Pirouette d'une position et pirouette sautée : Les positions intermédiaires sont autorisées, comptées dans le nombre total de tours requis par les règlements, mais ne sont pas valides pour les critères de niveau.

Un Changement de carre dans toute pirouette ne peut être compté que s'il est exécuté dans une position de base assise (de dedans arrière à dehors avant) ou horizontale. Le changement de carre pour être compté requiert au moins 2 rotations complète sur une carre suivie par au moins 2 rotations complètes sur l'autre carre dans la même position de base.

Variations de pirouette.

Simple : Une variation simple de la position est un mouvement d'une partie du corps, jambe, bras, main ou tête, qui améliore mais ne change pas la position de base du centre principal du corps. Une variation simple NE PERMET PAS d'accroître de Niveau.

Difficile : Une variation difficile est un mouvement d'une partie du corps, de jambe, bras, main ou tête, qui demande plus de force physique ou de souplesse et qui affecte l'équilibre central du corps. Seulement ces variations peuvent permettre de monter de Niveau.

Remarques :

- Une entrée arrière, un changement de carre et n'importe quel type de variation difficile de pirouette compte comme un critère qui permet d'augmenter le niveau seulement une seule fois par programme (dans la première pirouette où ils sont tentés) ;
- pour les positions horizontales, assises, cambrées, une fois la position établie, une augmentation claire de la vitesse sera considérée comme une variation difficile ;
- pirouette horizontale avec le haut du corps tourné vers le haut d'approximativement 180% (position à l'envers) ;
- dans toute pirouette un vrai saut à l'intérieur de la pirouette parti et arrivé sur le même pied (au moins 2 tours avant et après le saut dans des positions de base) sera considéré comme une variation difficile ;
- afin d'être comptabilisé comme critère de niveau une entrée arrière nécessite au moins 2 tours en carre dehors arrière.

Pirouettes dans les deux directions : L'exécution de pirouettes dans les deux directions (dans le sens des aiguilles d'une montre et dans le sens inverse) qui se suivent l'une immédiatement après l'autre sera récompensée et comptera comme un critère supplémentaire pour tous les Niveaux pour les positions de base assise et horizontale. Un minimum de 3 tours dans chaque direction est requis. Une pirouette exécutée dans les deux directions (dans le sens des aiguilles d'une montre et dans le sens inverse) comme décrit ci-dessus est considérée comme une seule Pirouette.

Changement de pied : Pour être considéré, un changement de pied dans une pirouette requiert au moins 3 tours avant et après le changement.

Pirouettes sautées : dans le cas d'un passage simple d'un pied sur l'autre, en programme court, le niveau ne peut pas être supérieur à 1, et en programme long, cela ne compte pas comme critère de niveau ; dans une pirouette sautée assise « atterrir sur le pied d'appel ou changer le pied de réception » est compté comme critère de niveau seulement lorsque la position assise est atteinte en l'air.

NIVEAUX DE DIFFICULTE, PATINAGE COUPLE, SAISON 2010-2011

Nombre de critères pour les niveaux : 2 pour un niveau 2, 3 pour un niveau 3 et 4 pour un niveau 4

Twist Lift	<ol style="list-style-type: none"> 1. Position en écart de la dame (chaque jambe au moins à 45° de l'axe du corps) 2. Attraper la dame par le côté de la taille sans que ses mains, ses bras ou aucune partie de son haut du corps ne touchent l'homme 3. Position de la dame en l'air avec bras (1 ou 2) au dessus de la tête (minimum 1 tour complet) 4. Appel difficile (pas ou mouvements de patinage exécutés par les 2 partenaires précédant immédiatement l'appel etc.)
Portés	<ol style="list-style-type: none"> 1. Variation difficile (simple pour les juniors) de l'appel 2. 1 changement de prise et/ou de position de la dame (1 tour complet avant et après le changement, compte 2 fois si répété) 3. Variations difficile pour la dame (un tour complet) 4. Porté difficile (simple pour les juniors) (Pas pour le PC) 5. <u>Prise à 1 main pour l'homme (2 rotations complète au total)</u> 6. <u>Rotations additionnelles de l'homme en prise à 1 main après les 2 rotations du 5) (seulement en PL et seulement sur un porté)</u> 7. Variété difficile (simple pour les juniors) de la réception 8. Changement de direction de rotation de l'homme (un tour avant et après le changement)
Séquence de pas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Variété simple (niveau 2) et variété (niveau 3-4) des retournements et des pas des 2 partenaires tout au long de la séquence (obligatoire) 2. Des rotations (retournements, pas) dans toutes les directions (gauche et droite) avec une rotation complète du corps sur au moins 1/3 du schéma total pour chaque direction de rotation 3. <u>Utilisation</u> des mouvements du haut du corps 4. Changement de position (croisement au moins 2 fois en faisant des pas et des retournements) du couple pour au moins 1/3 de la séquence 5. Ne pas se séparer l'un de l'autre <u>pour au moins la moitié du schéma</u> (changements de prise autorisés)
Spirale de la mort	<ol style="list-style-type: none"> 1. Entrée (précédent immédiatement la spirale) et/ou sortie difficile 2. <u>Changement de position de pivot pour l'homme (pas pour le PC)</u> 3. Changement de la prise du bras de la dame et/ou de l'homme (1 tour avec chaque tenue) 4. Tour(s) supplémentaire(s) de la dame en spirale de la mort après le premier tour (compte autant que répété). <p>Les critères 3 et 4 comptent seulement si les 2 partenaires sont en position « basse » (voir clarifications)</p>
Pirouettes Solos	<ol style="list-style-type: none"> 1. 1 variation difficile en position de base ou (pirouette combinée seulement) en position intermédiaire 2. Une autre variation difficile en position de base qui doit être <u>significativement différente de la première et :</u> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Pour une pirouette d'une position changée de pied – sur un pied différent que la première</u> • <u>Pour une pirouette combinée sans changement de pied – dans une position différente que la première</u> • <u>Pour une pirouette combinée avec changement de pied - sur un pied différent et dans une position différente que la première</u> 3. Entrée sautée ou arrière 4. Clair changement de carre <u>en position assise (seulement du dedans arrière vers le dehors avant) ou horizontale.</u> 5. Les 3 positions de base sur un pied (compte 2 fois si exécuté sur les 2 pieds) 6. 2 changements de pied (pas pour le PC) 7. Les 2 directions se suivant immédiatement l'une l'autre 8. Au moins 6 tours sans changement de position/variation, pied ou carre (horizontale, assise, cambrée, debout difficile) <p>Dans toute pirouette avec changement de pied, le nombre maximum de critères comptabilisables sur un pied est 2.</p> <p><u>Pour les pirouettes avec changement de pied, au moins une position de base sur chaque pied est obligatoire pour les niveaux 2-4 à la fois pour le programme court et pour le programme libre.</u></p>
Pirouettes couples	<ol style="list-style-type: none"> 1. 2 changements de position des 2 partenaires 2. Changement(s) additionnel(s) de positions des 2 partenaires après les 2 changements requis précédemment 3. 3 variations difficiles de positions des partenaires dont <u>seulement</u> une peut être en position intermédiaire (chaque variation de chaque partenaire compte séparément) 4. <u>Toute autre</u> variation(s) de positions difficile des partenaires <u>en addition des</u> 3 variations précédemment requise 5. Entrée en carre dehors arrière ou dedans 6. Dans les 2 directions, l'une suivant l'autre immédiatement 7. Au moins 6 tours sans aucun changement de position/variation et de pied (horizontale, assise, debout difficile)

NIVEAUX DE DIFFICULTE COUPLES, CLARIFICATIONS, SAISON 2010-2011

PORTES

Définition des portés et des prises à une main

Basic : Prises Main à Main, Main à Hanche, Main à taille et Main à aisselle.

Positions Debout (haut du corps de la dame vertical), Etoile (position de la dame sur le côté avec le haut du corps parallèle à la glace) et plateau (position de la dame à plat, face en bas ou en haut avec le haut du corps parallèle à la glace).

Porté Porté à 2 mains jusqu'à 3 secondes sans rotation de l'homme.

Simple : Départ Inclut mais non limité à des changements de la prise des mains dans l'ascension du portée.

Arrivée Pied d'arrivée différents, changement de prise sur la descente.

Porté durée d'au moins 3 secondes.

Difficile : Départ Inclut mais non limité à des départs en soleil, portés de danse se transformant immédiatement en des départ de portés de couples sans que la dame ne touche la glace entre les 2 portes, départs à 1 main, grand aigle, Ina Bauer ou spirale exécuté par l'un ou les 2 partenaires sur la courbe d'entrée.

Arrivée Variation difficile d'arrivée qui inclut mais non limité à des soleils, variation dans les prises, position des partenaires et/ou de la direction d'arrivée, arrivée à une main, position de grand aigle de l'homme durant le démontage.

Porté Inclut au moins un des critères suivants : durant le porté l'homme pour au moins 3s patine sur 1 pied ou tient la partenaire par un bras ou réalise des croisées ou réalise un grand aigle ou un mouvement similaire.

Prise à une main Au moins une rotation complète avec cette prise

En PC – la rotation de l'homme avec une prise à une main ne peut pas être comptée plus de 2 fois.

En PL – la rotation de l'homme utilisant une prise à une main peut être comptée 3 fois dans un porté

seulement (le premier qui a 3 tours avec une prise à une main). Tous les autres portés en PL ne peuvent avoir plus de 2 critères de niveau pour prise à une main.

Changement de prise ou de position de la dame nécessite un rotation complète avant et après le changement. Si un changement de prise et un changement de position de la dame sont exécutés en même temps, seulement un critère de niveau sera accordé.

SEQUENCES DE PAS

Retournements (exécuté sur un pied) : trois, twizzles, brackets, boucles, contre-rockings, rockers.

Pas (exécuté sur un pied si possible) : pas piqués, chassés, mohawks, choctaws, courbes avec changement de carre, cross-rolls, courus.

Variété simple : Doit inclure au moins 7 retournements et 4 pas dont aucun de chaque type ne pourra être compté plus de 2 fois.

Variété : Doit inclure au moins 9 retournements et 4 pas dont aucun de chaque type ne pourra être compté plus de 2 fois.

Utilisation des mouvements du haut du corps signifie l'utilisation pour un total combiné d'au moins 2/3 du schéma de la séquence de pas de tout type de mouvement des bras, de la tête et du torse qui affecte l'équilibre du centre de gravité du corps.

PIROUETTES

Pirouettes solos : Identique aux individuels.

Pirouette couples : Entrée depuis une carre dehors ou dedans arrière demande que chaque partenaire tourne au moins 2 tours en carre dehors/dedans arrière.

L'exécution de 4 variations difficiles (chaque variation de chaque partenaire comptée séparément avec au moins 2 tours dans chaque variation) résultera en 2 critères de niveau indépendamment de l'ordre de ces variations si au moins 2 de ces variations sont exécutées en position de base.

SPIRALES DE LA MORT

Position basse de la dame : Pour les spirales de la mort en dedans, la hanche basse de la dame ou les fesses et la tête ne doivent pas être plus haut que le genou de la jambe d'appui. Pour les spirales de la mort dehors, la tête ne doit pas être plus haute que le genou de la jambe d'appui et la ligne du corps entre le genou de la jambe d'appui et la tête doit être plate ou en légère arche.

Position de pivot bas de l'homme : Les fesses ne sont pas plus hautes que le genou du pied pivot.

Toute partie de la spirale de la mort avec une position de la dame ou de l'homme plus haute n'est pas valide pour les critères de niveau 3) et 4). Pendant le changement de pivot, une position de l'homme plus haute est possible, mais pour le critère 2), l'homme doit faire une rotation en pivot bas avant et après le changement.

Un changement de tenu du bras de la dame ou de l'homme requiert un tour complet en spirale de la mort avant et après le changement. Cependant, si les 2 partenaires changent en même temps, seulement un critère de niveau sera accordé.

Entrée, sortie difficile : Le(s) patineur(s) doit montrer des positions qui affectent l'ensemble du corps et l'équilibre dans la courbe d'entrée. Seulement ces positions peuvent être comptées comme critère de niveau. Un exemple de sortie difficile aussi : La dame sort immédiatement en porté (danse ou autre) ou en un saut.

L'entrée commence au début de la courbe d'entrée lorsque l'un ou les 2 partenaires sont déjà sur un pied sur la carre de la spirale de la mort.

La sortie débute quand l'homme commence à plier son bras « de prise » au niveau du coude et termine lorsque la dame arrive en position verticale.

III. Guides mis à jour pour la détermination des +GOE des éléments de patinage individuel et couple (aspects positifs)

Ces guides sont des outils destinés à être utilisés avec les tableaux de déductions des GOE. Le GOE final d'un élément est basé sur une combinaison à la fois des aspects positifs et des aspects négatifs. Il est important que le GOE final d'un élément reflète les aspects positifs autant que toute réduction possible qui pourrait s'appliquer.

Le GOE final d'un élément est calculé en considérant d'abord les aspects positifs de l'élément ce qui résulte en un GOE de départ pour l'évaluation. Ensuite, un juge réduit le GOE conformément aux guides des erreurs possibles et le résultat sera le GOE final de l'élément.

Pour établir le GOE de départ, les juges doivent prendre en considération les points de chaque élément. Il appartient à chaque juge de décider du nombre de points pour une augmentation mais une recommandation générale suit :

POUR +1 : 2 points

POUR +2 : 4 points

POUR +1 : 6 ou plus points

INDIVIDUELS

Éléments Sauts	<ol style="list-style-type: none"> 1. Une entrée inattendue / créative / difficile 2. Des pas clairement identifiables / des mouvements de patinage libre précédent immédiatement l'élément 3. Variation de position en l'air / rotation retardée 4. Bonne hauteur et longueur 5. Bonne extension à la réception / sortie créative 6. Bonne fluidité de l'entrée à la sortie incluant les combinaisons/séquences 7. Facilité (impression de sans effort) tout du long 8. Élément en accord avec la structure musicale
Pirouettes	<ol style="list-style-type: none"> 1. Belle vitesse ou accélération durant la pirouette 2. Capacité à centrer la pirouette rapidement 3. Rotations équilibrées dans toutes les positions 4. clairement plus que le nombre requis de rotations 5. Bonne(s) position(s) (incluant la position en l'air sur les pirouettes sautées) 6. créativité et originalité 7. Bon contrôle tout au long de toutes les phases 8. Élément en accord avec la structure musicale
Séquences de pas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bonne énergie et qualité d'exécution 2. Belle vitesse ou accélération durant la séquence 3. Bonne clarté et précision 4. Carres profondes et nettes (incluant les entrées et sorties de tous les retournements) 5. Bon contrôle et engagement de tout le corps pour la précision des pas 6. créativité et originalité 7. Facilité (impression de sans effort) tout du long 8. Élément en accord avec la structure musicale
Séquences de spirale	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bonne fluidité, énergie et exécution 2. Bonne vitesse durant la séquence 3. Belle ligne de corps et extension complète 4. Délai minimal entre les positions de spirales 5. Bonne souplesse 6. créativité et originalité 7. Capacité à atteindre et à maintenir les positions et variations rapidement et sans effort apparent 8. Élément en accord avec la structure musicale

COUPLES

Portés	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bonne position d'appel et de réception des 2 partenaires 2. Positions en l'air correctes et agréables esthétiquement 3. Bonne couverture de la glace durant l'élément 4. Pas de grattage de la lame sur la glace par l'homme ou la dame durant toutes les phases 5. Bonne vitesse et fluidité 6. Capacité à maintenir une bonne fluidité d'une position à l'autre 7. Facilité (impression de sans effort) tout du long 8. Élément en accord avec la structure musicale
Portés twistés	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bonne position d'appel et de réception des 2 partenaires 2. Bonne position de l'homme au lâcher 3. Bonne couverture de la glace durant l'élément 4. Pas de grattage de la lame sur la glace par l'homme ou la dame durant toutes les phases 5. Bonne vitesse et fluidité de l'entrée à la sortie 6. Bonne hauteur de la dame durant la position en l'air 7. Facilité (impression de sans effort) tout du long 8. Élément en accord avec la structure musicale
Éléments Sauts	<ol style="list-style-type: none"> 1. Une entrée inattendue / créative / difficile 2. Variation de position en l'air / rotation retardée 3. Bonne hauteur et longueur 4. Bonne extension à la réception / sortie créative 5. Bonne fluidité de l'entrée à la sortie 6. Bon unisson et proximité des 2 durant toutes les phases 7. Facilité (impression de sans effort) tout du long 8. Élément en accord avec la structure musicale
Sauts Lancés	<ol style="list-style-type: none"> 1. Une entrée inattendue / créative / difficile 2. Bonne position de l'homme au lâcher 3. Bonne position en l'air de la dame 4. Bonne extension à la réception / sortie créative 5. Bonne vitesse, hauteur et longueur 6. Bon contrôle et fluidité à la réception 7. Facilité (impression de sans effort) tout du long 8. Élément en accord avec la structure musicale
Pirouettes Solos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Belle vitesse ou accélération durant la pirouette 2. Capacité à centrer la pirouette rapidement 3. Rotations équilibrées dans toutes les positions 4. clairement plus que le nombre requis de rotations 5. Positions Bonnes et identiques par les deux partenaires 6. Bon contrôle tout au long de toutes les phases par les 2 partenaires 7. Bon unisson et distance entre partenaires 8. Élément en accord avec la structure musicale
Pirouettes Couples	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bon contrôle tout du long (entrée, rotation, fin/sortie) par les 2 partenaires 2. Belle vitesse ou accélération durant la pirouette 3. Rotations équilibrées dans toutes les positions 4. clairement plus que le nombre requis de rotations 5. Bonnes positions par les deux partenaires 6. Créativité et originalité 7. Exécuté dans un mouvement continu et avec facilité 8. Élément en accord avec la structure musicale
Spirale de la mort	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bonne fluidité à l'entrée et à la sortie 2. Bon contrôle et accélération durant la position de spirale de la mort 3. Bonne qualité des positions des 2 partenaires 4. Pas de grattage de lame sur la glace par l'homme ou la dame dans toutes les phases 5. Bonne vitesse durant toutes les phases 6. Transition bonne et contrôlée vers la position requise 7. Facilité (impression de sans effort) tout du long 8. Élément en accord avec la structure musicale
Séquences de pas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bonne énergie et qualité d'exécution 2. Belle vitesse ou accélération durant la séquence 3. Bonne clarté et précision 4. Carres profondes et nettes (incluant les entrées et sorties de tous les retournements) 5. Bon contrôle et engagement de tout le corps pour la précision des pas 6. créativité et originalité 7. Bon unisson 8. Élément en accord avec la structure musicale

Séquences de spirale	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bonne fluidité, énergie et exécution 2. Bonne vitesse durant la séquence 3. Belle ligne de corps et extension complète par les 2 partenaires 4. Délai minimal entre les positions de spirales 5. Bonne souplesse des 2 partenaires 6. créativité et originalité 7. Capacité à atteindre et à maintenir les positions et variations rapidement et sans effort apparent 8. Elément en accord avec la structure musicale
-----------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

IV. Guides mis à jour pour la détermination des GOE pour les erreurs en Programme Court et en Patinage Libre

Les éléments avec un « sans valeur » sont indiqués au panel des juges. Les GOE de tels éléments n'influencent pas le résultat. Dans le cas d'erreurs multiples, les réductions correspondantes sont additionnées.

Patinage Individuel

Erreur pour lesquelles le GOE final doit être négatif	Réduction / Autre	Erreurs pour lesquelles le GOE final n'est pas restreint	Réduction / Autre
ELEMENTS SAUTS			
PC : Un tour ou plus de moins que requis	GOE -3	Vitesse, hauteur, longueur, position en l'air mauvaise	-1 à -2
PC : Combinaison d'un saut seulement	GOE -3	Rotation <u>incomplète</u> (sans signe)	-1
Dégradé (signe <<)	-2 à -3	Sous-rotation (signe <)	-1 à -2
PC : Pas de pas/mouvement précédent le saut	-3	PC : Interruption entre les pas/mouvements requis et le saut ou seulement un pas/mouvement précédent le saut	-1 à -2
Chute	-3	Mauvais départ	-1 à -2
Départ ou arrivée sur 2 pieds dans un saut	-3	Perte de fluidité/rythme entre les sauts (combo/seq)	-1 à -2
Rebond à l'arrivée d'un saut	-2 à -3	Arrivée médiocre (mauvaise pos./mauvaise carre/grattage etc)	-1 à -2
Toucher des 2 mains dans un saut	-2	Longue préparation	-1 à -2
Double trois au milieu (combinaison de sauts)	-2	Toucher d'une main ou du pied libre	-1
Départ sur la mauvaise carre sur un F/Lz (signe 'e')	-2 à -3	Carre de départ pas claire sur F/Lz (signe 'e')	-1 à -2
PIROUETTES			
Chute	-3	Moins de tours que requis	-1 à -2
PC : Moins que le nombre requis de positions (2 tours en position)	-2 à -3	Mauvaise(s)/hasardeuse(s) position(s), lent, déplacement	-1 à -3
PC : Position en l'air non atteinte (pirouette sautée)	-2 à -3	PL : Pos. En l'air non atteinte (pir. Sautée/entrée)	-1 à -3
Toucher des 2 mains	-2	Changement de pied mal exécuté (courbe d'entrée/sortie, chgt en position intermédiaire etc)	-1 à -3
		Départ ou atterrissage incorrect en pir. Sautée	-1 à -2
		Toucher du pied libre ou d'une main	-1
PAS			
Chute	-3	PC : Schéma incorrect	-1 à -2
Moins de la moitié du schéma à faire des pas/retournements	-2 à -3	Mauvaise qualité des pas, retournements, positions	-1 à -3
		Trébuchement	-1 à -2
		PC : Incluant des sauts de plus ½ tour	-1
SPIRALES			
Chute	-3	Mauvaises positions	-1 à -3
Moins de la moitié du schéma en position de spirale	-2 à -3	Trébuchement	-1 à -2
		Mauvaise qualité de carre	-1 à -2

Patinage Couple

Erreur pour lesquelles le GOE final doit être négatif	Réduction / Autre	Erreurs pour lesquelles le GOE final n'est pas restreint	Réduction / Autre
PORTES			
Chute	-3	Mauvaise position en l'air ou à la réception	-1 à -3
Problèmes sérieux de la phase montante	-3	Mauvaise vitesse et/or distance	-1 à -3
Eroulement de la dame sur son partenaire	-2	Mauvais retournements de l'homme	-1 à -3
Départ ou réception de la dame sur 2 pieds	-2	Mauvais appel / Réception médiocre	-1 à -3
		Préparation longue	-1
		Toucher du pied libre	-1
PORTES TWIST			
PC : Simple	GOE -3	Mauvaise hauteur ou distance	-1 à -3
Chute	-3	Mauvais appel (mauvaise vitesse, grattage sérieux, pas de piqué)	-1 à -2
Eroulement de la dame sur son partenaire	-2 à -3	L'attrapé aidé par les épaules de l'homme	-1 à -2
La dame non attrapé en l'air avant la réception	-2	Réception médiocre (mauvaise vitesse, mauvaises positions, attrapé hasardeux)	-1 à -2
La dame non attrapé à la taille	-2	Préparation longue	-1
Réception de la dame sur 2 pieds	-2	Sortie de l'homme sur 2 pieds	-1
Toucher des 2 mains par la dame	-2	Toucher du pied libre	-1
Dégradé (signe <<)	-2		
ELEMENTS SAUTS, SAUTS LANCES			
PC : Un tour ou plus de moins que requis	GOE -3	Vitesse, hauteur, longueur, position en l'air mauvaise	-1 à -2
Chute	-3	Pas d'unisson -éléments sauts	-1 à -3
Départ ou réception sur 2 pieds dans un saut	-2	Grande distance entre partenaires -éléments sauts	-1 à -3
Rebond à la réception dans un saut	-2	Mauvais appel	-1 à -2
Toucher des 2 mains dans un saut	-2	Rotation incomplète (sans signe)	-1
Dégradé (signe <<)	-2 à -3	Sous-rotation (signe <)	-1 à -2
Nombre de rotations différent entre partenaire	-2	Perte de fluidité/rythme entre les sauts (combo/seq)	-1 à -2
Double trois entre les sauts -combinaison de sauts	-2	Mauvaise position de l'homme à l'appel -saut lancé	-1 à -2
Départ sur la mauvaise carre sur F/Lz (signe 'e')	-2 à -3	Carre d'appel pas claire sur F/Lz (signe 'e')	-1 à -2
		Réception médiocre (mauvaise pos/mauvaise carre/grattage etc)	-1 à -2
		Longue préparation	-1 à -2
		Toucher d'une main ou du pied libre	-1
PIROUETTES SOLO ET COUPLE			
Chute	-3	Moins de tours que requis	-1 à -2
PC : Moins que le nombre requis de positions (2 tours en position)	-2 à -3	Mauvaise(s)/hasardeuse(s) position(s), lent, déplacement	-1 à -3
Toucher des 2 mains	-2	Position en l'air non atteinte (entrée pir. Sautée)	-1 à -3
		Changement de pied mal exécuté	-1 à -3
		Lent ou baisse de la vitesse	-1 à -3
		Pas d'unisson, trop grande distance entre partenaire	-1 à -3
		Appel ou réception incorrect sur une pir. Sautée	-1 à -2
		SP,PCoSp : Changement de pied pas au même moment	-1 à -2
		Arrêt durant la pirouette (sauf en changeant de direction)	-1 à -2
		Toucher du pied libre ou d'une main	-1
SPIRALE DE LA MORT			
Chute	-3	Mauvaise position de la dame (trop haute)	-1 à -3
Mauvaise position de pivot (trop haut, pas de piqué etc)	-2 à -3	Mauvaise sortie	-1 à -3
La dame assistée pas seulement des lames	-2 à -3	Lent ou baisse de la vitesse	-1 à -3
		Qualité de la carre de la dame médiocre	-1
PAS			
Chute	-3	PC : Schéma incorrect	-1 à -2
Moins de la moitié du schéma à faire des pas/retournements	-2 à -3	Mauvaise qualité des pas, retournements, positions	-1 à -3
		Trébuchement	-1 à -2
		PC : Incluant des sauts de plus 1/2 tour	-1
SPIRALES			

Chute	-3	Mauvaises positions	-1 à -3
Moins de la moitié du schéma en position de spir.	-2 à -3	Trébuchement	-1 à -2
		Mauvaise qualité de carre	-1 à -2

V. Remarques et clarifications

1. En individuels comme en couples, « partir de la mauvaise carre » et « carre d'appel pas claire » dans les Flips ou les Lutz sera identifié par le panel technique pour les juges et dans le protocole avec le signe « e ». Chaque juge décidera alors par lui-même de la sévérité de l'erreur (majeure ou mineure) et de la réduction de GOE correspondante.
2. Dans les combinaisons/séquences de sauts, les demi-boucles (ou « Euler ») (réception en arrière) seront des sauts listés. En conséquence, les blocs « demi-boucle + salchow/flip » et « n'importe quel saut arrivée en dehors arrière + demi-boucle + salchow/flip » deviendra une combinaison de saut de 2 ou 3 sauts en fonction. Le demi-boucle aura la valeur de base et les GOE d'un simple boucle et sera identifié par le panel technique et dans le protocole comme « 1Lo ».
3. Le comité technique S&P voudrait rappeler aux juges que si devant l'élément saut du programme court qui « doit être précédé immédiatement de pas de liaison et/ou d'autres éléments comparables de patinage », il n'y a pas de pas et de mouvements ou s'il y a une interruption entre les pas/mouvements et le saut, le GOE doit être réduit conformément aux guides.

Milan
4 mai 2010
Lausanne

Ottavio Cinquanta, Président

Fredi Schmid, Directeur Général

*Traduction
non
officielle*