



CSN
PATINAGE ARTISTIQUE
SYNCHRONISÉ

COMMUNICATION 2412

(date communication ISU 21/07/2021)

PATINAGE ARTISTIQUE SYNCHRONISE

Cette communication remplace la communication ISU 2318

Cette communication présente **les directives pour la saison 2021/2022** sur les sujets suivants :

- Déductions pour les Juges-Arbitres, Juges et le Panel Technique
- Evaluation des GOE (Grade of Execution / Niveau d'exécution)
- Juges - Les critères d'ajustements des GOE
- Juges - Les composantes du patinage artistique synchronisé

Seule la version originale d'une communication ISU prévaut. La traduction française n'a pas de valeur réglementaire

2021/2022 DEDUCTIONS POUR LES JUGES ARBITRES, JUGES, ET LE PANEL TECHNIQUE

JUGE ARBITRE ET JUGES *

Costume violation , règle 951 §1	-1,0
(costume théâtral, <u>incluant le maquillage</u> , présence de plume, strass/paillettes collés sur le visage)	
Séparations excessives, non permises , règle 992 §3	-1,5
(séparation plus longue que nécessaire, avant que les patineurs ne se regroupent)	

JUGE ARBITRE

Chute d'une partie du costume , règle 951§2	-1,0
Départ tardif , règle 838 §1, entre une (1) et trente (30) secondes	-1,0
Non respect des exigences musicales règle 991 §2a	-1,0
Non respect de la durée :	
du programme court (2'50") toutes le 5 sec supplémentaires, règle 952	-1,0
du programme long, toutes les 5 sec en plus ou manquantes, règle 952 §2	-1,0
Interruption excessive , plus de 10 sec (due à une chute/trébuchement) règle 952 §2	
11 à 20 secondes	-1,0
21 à 30 secondes	-2,0
31 à 40 secondes	-3,0
Deuxième interruption de plus de 40 sec ou programme non terminé	Equipe disqualifiée

Interruption avant le début du programme avec l'allocation des 3 minutes règle 965 §4b -5,0

Arrêt/Stop excessif , non permis règle 992 §3	
+ de cinq (5) sec dans le programme libre, plus de deux fois (Sénior/Junior)	-1,5
+ de cinq (5) sec dans le programme libre, plus de une fois (Novice)	-1,5

PANEL TECHNIQUE**

Chute , règle 953 §1 : un (1) patineur à chaque fois	-1,0
Élément illégal , règle 992 §2	-2,0
Non respect de la couverture de glace requise , règle 843 §1m	-1,5

Éléments du programme court :

- non prescrits, additionnels, répétés , règle 991 §3a	-1,5
- Forme incorrecte , règle 991 §3e	non évalué

Caractéristiques additionnelles (features) :

- omission des caractéristiques requises , règle 991 §3d	-0,5
---	------

Éléments non permis, règle 992 §3

Portés de tout type, sauf ceux requis (programme court)	-1,5
Portés / vaults (novice)	-1,5

(cf Technical handbook pour les déductions et erreurs spécifiques)

* Juge arbitre et juges : les déductions sont appliquées selon l'opinion de la majorité du panel, Juge Arbitre inclus. Pas de déduction en cas de 50/50. Le juge arbitre et les juges doivent presser la touche sur leur écran pour appliquer la déduction.

**Panel Technique : le Spécialiste Technique identifie la déduction. Le Contrôleur Technique autorise ou corrige et applique la déduction. Si le Spécialiste Technique et l'assistant ne sont pas d'accord avec la correction demandée par le contrôleur technique, la décision initiale du Spécialiste Technique et de l'assistant est conservée.

2021/2022 EVALUATION DES GOE

NIVEAU D'EXECUTION – GRADE OF EXECUTION GOE										
-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5
Extrême-ment pauvre	Très pauvre	Pauvre	Faible	Juste	Moyen	Au dessus de moyen	Bon	Très bon	Excellent	Exceptionnel
6+ critères	5 critères	3-4 critères	2 critères	1 critère	+/-	1 critère	2 critères	3-4 critères	5 critères	6+ critères

Le GOE final est calculé à partir des aspects clés et des critères additionnels valables pour tous les éléments, ce qui constitue le GOE de départ. Ensuite, ce GOE est augmenté ou diminué selon les critères positifs ou négatifs spécifiques à l'élément

ASPECTS CLES (Key Aspects)

Les éléments sont évalués au regard des 3 aspects clés d'importance équivalente.

FORME (Shape) : Rondeur, rectitude, alignement ou espace symétrique maintenu tout au long de l'élément

UNISSON (Unison) : Patiner comme une équipe / une unité, précision du corps, des pas ou du timing ; en simultané ou en syncope.

VITESSE ET DEPLACEMENT (Speed and Flow) : Allure et Vitesse, maintenue ou en accélération tout au long de l'élément ou mouvement. Sans effort apparent.

Capacité à maintenir sa glisse par un travail de genou et de cheville

CRITERES ADDITIONNELS

Les éléments sont aussi évalués au regard des critères additionnels suivants :

- Variété des pas, retournements, mouvements et prises de main
- Entrée et/ou sortie de l'élément réalisée(s) avec originalité ou créativité
- Exécution fluide et "sans couture", qualité des features (critères additionnels)
- Reflète le timing, le tempo et le caractère de la musique
- Ligne de corps, position flexible/souple, et/ou esthétiquement plaisante.

Erreurs :

- Les erreurs mineures n'impactent pas complètement l'intégrité/la continuité et la fluidité de l'élément et ne doivent pas pénaliser sévèrement le GOE.
- Une erreur majeure impacte l'intégrité/continuité et la fluidité de l'élément et/ou sa relation avec la musique et doit être reflétée en conséquence (GOE et composantes)
- Chaque erreur apparaissant dans le même élément doivent être reflétées dans le GOE final et dans les notes de Composantes
- Pour obtenir le niveau +5 : Les 3 aspects clés doivent être présents et tous les critères de l'élément doivent être réalisés à un niveau Excellent, **sans erreur mineure ou majeure**
- Pour obtenir le niveau +4 : 2 des 3 aspects clés doivent être présents et tous les critères de l'élément doivent être réalisés à un très bon niveau d'exécution, **sans erreur majeure**.

2021/2022 CRITERES D'AJUTEMENT DES GOE

Chute(s) et Erreurs Majeures	Réduire	NHT	Aspects Clés
Chute d'un (1) patineur dans l'élément, selon perturbation	-2 à -3		Forme
Chute de 2 patineurs dans l'élément	-4		Unisson
Chute de 3 patineurs ou plus dans l'élément		-5	Vitesse et Déplacement
Erreurs Mineures	Réduire	NHT	Critères additionnels
Trébuchements, collisions/chocs, touché du pied ou des mains	-1 chaque		Variété des pas / retournement / mouvements / prises de main
Interruption de la prise de main/pauvre qualité de prise de main	-1 chaque		Entrée et/ou sortie de l'élément réalisées avec originalité ou créativité
Erreurs visibles	-1 chaque		Exécution fluide, qualité des features
Préparation longue d'un élément	-1		Reflète le timing, le tempo, le caractère de la musique
Features (entrelacement/pivot/changement de position/entrée ou sortie difficile/retournement dans le PB) non exécutés en même temps	-2 max par elt		Ligne de corps, position flexible/souple, et/ou esthétiquement plaisante
Features additionnels (séquence de pas / fm / Point d'intersection) non exécutés en même temps	-2		Nht = no higher than / pas plus haut que

Critères spécifiques aux éléments	Augmenter	Réduire	NHT
Artistic Elements (block, Circle, Line, Wheel)			
Variation créative de la forme de base	+1		
Ne reflète pas le timing, le tempo, les nuances de la musique			0
Pivoting Elements (block, Line)			
Pivot solide et contrôlé	+1		
Vitesse non constante tout au long du pivot		-1	
Lignes courbées pendant le pivot		-2	
Rotating / Traveling Elements (Circle, Wheel)			
Traveling : bonne couverture de piste	+1		
Wheel (roue) : branches éloignées du point central		-1	
Pas de force centrifuge du tout			-2
Intersection Elements			
Vitesse exceptionnelle et intersection en même temps	+2		
Ne passe pas en même temps		-2	
La forme non maintenue durant l'approche / la sortie		-1 chaque	
Collision pendant l'intersection. Erreur Majeur			-3
Lift Elements			
Exceptionnelle souplesse et position du patineur porté	+2		
Bonne utilisation de la piste tout au long de l'élément	+1		
Creative elt : position ou dessin innovant	+1		
Effondrement du porté – erreur majeure			-3

Critères spécifiques aux éléments	Augmenter	Réduire	NHT
Moves Element			
Exceptionnelles souplesse et lignes de corps dans l'attitude (fm)	+2		
Tracé intéressant sur la glace	+1		
No Hold Elements			
Taille du bloc maintenue avec 2 longueurs de bras	+2		
Pair Elements			
Exceptionnelle synchronisation des paires	+2		
Position du corps souple et solide	+1		
Maintien de la sortie en carre (running edge)	+1		
Synchronized Spin Elements			
Exceptionnelle synchronisation durant les 3 phases	+2		
Exceptionnelle technique de pirouette (avec erreur mineure d'unisson)	+2		
Perte du centrage de la pirouette (déplacement)		-1	
Twizzle Elements			
Exceptionnelle synchronisation de l'élément	+2		
Tracé intéressant sur la glace	+1		
Entrée et/ou sortie sur 1 pied	+1		

EVALUATION DES COMPOSANTES DU PROGRAMME (patinage artistique synchronisé)

SKATING SKILL (habilité de patinage)	TRANSITIONS	PERFORMANCE	COMPOSITION	INTERPRETATION
Propreté et assurance dans son ensemble. Contrôle des carres et déplacement sur la glace, démontrés par une maîtrise du vocabulaire du patinage (carres, retournements, pas...). Clarté de la technique et utilisation de la puissance sans effort pour accélérer / faire varier la vitesse	Utilisation variée et précise de jeux de pied complexes, de positions, de mouvements, de prises de mains et de formations, <u>dans l'élément et lors des liaisons entre les éléments.</u>	Implication de l'équipe physiquement, émotionnellement et intellectuellement, afin de traduire l'intention de la musique et de la composition	Un arrangement intentionnellement et / ou original de tous types de mouvements, selon les principes de la phrase musicale, de l'espace, du dessin et de la structure	la traduction personnelle créative et authentique du rythme, du caractère et du contenu de la musique en mouvement sur glace. Dans l'évaluation de l'interprétation, on doit considérer :
Utilisation de carres profondes, de pas, de retournements	Continuité des mouvements d'un élément à l'autre	Implication physique, émotionnelle et intellectuelle	Proposition/But (idée concept vision, esprit)	Mouvement et pas sur le tempo de la musique et du timing
Equilibre, action rythmique du genou et précision du placement du pied	Variété, y compris varié des prises de main	Projection	Tracé et couverture de glace	Expression du caractère/feeling et du rythme de la musique quand cela est clairement identifiable
Utilisation de la variation de la puissance, vitesse et accélération	Difficulté	Style et clarté des mouvements	Utilisation multi-dimensionnelle de l'espace et du dessin des mouvements. Utilisation des prises de mains	Utilisation de la finesse/subtilité pour refléter les détails et nuances de la musique
Patinage multi directionnel	Qualité	Variété et contrats des mouvements et de l'énergie	Expression et forme (mouvements et parties structurées pour exprimer la musique)	Rapport entre les patineurs reflétant le caractère et le rythme de la musique
Patinage sur un pied		Individualité et personnalité	Originalité de la composition	
		Unisson et unité		
		conscience spatiale entre patineurs, gestion de la distance entre patineurs, changements de prises de mains.		

Catégories	Niveaux	Définitions	S'il y a...	Impact pour le SYS
Platinum	10.00	Exceptionnel	Chute ou erreur majeure	9,75 est le maximum possible pour chacune des composantes
Diamant	9.00-9.75	Excellent	Chutes ou erreurs majeures	9.00 est le maximum possible pour chacune des composantes
Or	8.00-8.75	Très Bien		
	7.00-7.75	Bien		
Vert	6.00-6.75	Au dessus de la moyenne		
	5.00-5.75	Moyen		
Orange	4.00-4.75	Juste		
	3.00-3.75	Faible		
Rouge	2.00-2.75	Pauvre		
	1.00-1.75	Très Pauvre		
	0.25-0.75	Extrêmement Pauvre		