



COMMUNICATION 2246

(date communication ISU 09/05/2019)

PATINAGE ARTISTIQUE SYNCHRONISÉ

Cette communication remplace la communication ISU 2190

Cette communication présente **les directives pour la saison 2019/2020** sur les sujets suivants :

- 2019/2020 Déductions pour les Juges-Arbitres, Juges et le Panel Technique
- 2019/2020 Evaluation des GOE (Grade of Execution / Niveau d'exécution)
- 2019/2020 Les critères d'ajustements des GOE
- Les composantes du patinage artistique synchronisé

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

**2019/2020 DEDUCTIONS
POUR LES JUGES ARBITRES, JUGES, ET LE PANEL TECHNIQUE**

JUGE ARBITRE ET JUGES

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

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 un chute ou un trébuchement) règle 952 §2	
11 à 20 secondes	-1,0
21 à 30 secondes	-2,0
31 à 40 secondes	-3,0
Plus de 40 secondes par un ou plusieurs patineurs	-4,0
Plus de 40 secondes par toute l'équipe	Equipe disqualifiée
Interruption du programme avec l'allocation des 3 minutes règle 965	-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
Maximum de déduction pour chute, par élément	-3,0
Elément illégal , règle 992 §2	-2,0
Non respect de la couverture de glace requise , règle 843 §1n	-1,5

Programme court :

Eléments :	
- 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
---	------

Eléments 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)

2019/2020 EVALUATION DES GOE

NIVEAU D'EXECUTION – GRADE OF EXECUTION 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 syncopé.

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 et mouvements

Variété et qualité des 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

Erreurs :

Une erreur majeure impacte l'intégrité/continuité et la fluidité de l'élément et/ou sa relation avec la musique

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 niveau Excellent, **sans erreur majeure**.

2019/2020 CRITERES D'AJUTEMENT DES GOE

NHT = no higher than = pas plus haut que

Erreur Majeure	Réduire	NHT
Chute d'un (1) patineur dans l'élément, selon perturbation	-2 à -3	
Chute de 2 patineurs dans l'élément		-4
Chute de 3 patineurs ou plus dans l'élément		-5
Écroulement durant le porté		-3
Collision pendant une intersection		-3
Absence des 3 aspects clés		-3

Erreur Mineure	Réduire	NHT
Trébuchements, collisions, touché du pied ou des mains	-1	chaque
Interruption de la prise de main, pauvre qualité de prise de main	-1	chaque
Erreurs visibles	-1	chaque
Utilisation excessive de l'espace / de la distribution sur la glace	-1	
Préparation longue d'un élément	-1	

Augmente	Critères spécifiques aux éléments	Réduire	NHT
Artistic Elements (block, Circle, Line, Wheel)			
+1	Variation créative de la forme de base		
	Ne reflète pas le timing, le tempo ou les nuances de la musique		0
Pivoting Elements (block, Line)			
+1	Pivoting : solide et contrôlé		
	Pivoting : vitesse non constante tout au long du pivot	-1	
	Block/line : lignes courbées pendant le pivot	-2	
Rotating / Traveling Elements (Circle, Wheel)			
+1	Traveling : bonne couverture de piste		
	Weaving : entrelacement pas en même temps	-2	
	Rotating / Traveling : rotation / déplacement sans force centrifuge		-2
	Wheel (roue) : branches éloignées du point central	-1	
Intersection Elements			
+2	Vitesse exceptionnelle et intersection en même temps au niveau du PI		
	Ne passe pas en même temps	-2	
	La forme non maintenue durant l'approche / la sortie	-1	chaque
Lift Elements			
+2	Exceptionnelle souplesse et position du patineur porté		
+1	Bonne utilisation de la piste tout au long de l'élément		
+1	Creative elt : position ou dessin innovant		
	Creative elt : tous les patineurs ne participent pas au thème / image du porté		0

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

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 reliant tous les éléments.	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	10.00 ne peut pas être attribué pour aucune des composantes
Diamant	9.00-9.75	Excellent	Chutes ou erreurs majeures	9.25 ou plus ne peut pas être attribué pour aucune 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		