

préparé par :  
**Arnaud Mercier**  
*Directeur des Equipes de France*  
*Juge International*

## LE JUGEMENT

### PATINAGE ARTISTIQUE INDIVIDUEL

## SOMMAIRE

### 1. FIGURES LIBRES

- a. Valeur des sauts répertoriés
- b. Valeur des pirouettes répertoriées
- c. Prise en compte du « standard » du patineur
- d. SAUTS :
  - i. Valorisation de la difficulté technique / de la prise de risque réussie
  - ii. Valorisation de la diversité
  - iii. Valorisation de la cohérence technique
  - iv. Valorisation de la propreté de la réalisation
  - v. Valorisation de la facilité d'exécution
  - vi. Valorisation de la vitesse
  - vii. Valorisation de l'amplitude
- e. PIROUETTES :
  - i. Définition de la pirouette
  - ii. Valorisation des positions
  - iii. Valorisation de la vitesse de rotation
  - iv. Valorisation du nombre de tours exécutés
- f. La note B :
  - i. Définition de la note Artistique
  - ii. Thème chorégraphique identifiable & cohérence musique – costume – construction chorégraphique
  - iii. Originalité du thème – créativité du programme
  - iv. Standard Artistique : présence – charisme – maturité – interprétation – expression

- v. Utilisation de la musique et de ses temps forts
- vi. Continuité Artistique
- vii. Occupation de la piste – utilisation des trajectoires et des sens de déplacement
- g. Hiérarchie des critères d'évaluation**
- h. Hiérarchie des fautes de réalisation**
- i. Application des pénalités**

## **2. FIGURES IMPOSEES**

- a. Parties très importantes, importantes & mineures selon les figures**
- b. Les positions**
- c. Suivi du tracé**
- d. Technique de départ / reprise**
- e. QUALITE DES RETOURNEMENTS**
  - i. Dimensions des retournements
  - ii. Rythme et symétrie des retournements
  - iii. Carres d'entrée – de pivot – de sortie sur les retournements
  - iv. Facilité d'exécution - fluidité
- f. QUALITE D'UNE FIGURE**
  - i. Emplacement des retournements
  - ii. Valorisation par la vitesse
- g. LES BOUCLES**
  - i. Carre
  - ii. Rythme
  - iii. Tracé
- h. Hiérarchie des Critères d'évaluation**
- i. Hiérarchie des fautes de réalisation**
- j. Application des pénalités**

## **3. TECHNIQUE DE JUGEMENT**

- a. Abréviations**
- b. Exemple de tableau d'évaluation pour la prise de notes en figures imposées**
- c. Exemple de tableau d'évaluation pour la prise de notes en figures libres**
- d. Technique de jugement - Utilisation de la grille de jugement**
- e. Technique de prise de note**
- f. Le classement**
- g. Importance et incidence de la marge entre 2 patineurs**
- h. Note B, note de départage**
- i. Note B, pénalisation des chutes**

## 1. FIGURES LIBRES

### a. Valeur des sauts répertoriés

Hierarchie	GAMME SIMPLE	GAMME DOUBLE	GAMME TRIPLE	GAMME QUADRUPLE
1	Saut de trois	Axel	Double Axel	Triple Axel
2	Mapes	Double Mapes	Triple Mapes	Quadruple Mapes
3	Salchow	Double Salchow	Triple Salchow	Quadruple Salchow
4	Boucle piquée	Double Boucle piquée	Triple Boucle piquée	Quadruple Boucle piquée
5	Flip	Double Flip	Triple Flip	Quadruple Flip
6	<del>Boucle partie du frein</del>	Double boucle partie du frein	Triple boucle partie du frein	Quadruple boucle partie du frein
7	Lutz	Double Lutz	Triple Lutz	Quadruple Lutz
8	Boucle partie sans frein	Double boucle sans frein	Triple boucle sans frein	Quadruple boucle sans frein

En gris les sauts encore jamais réalisés en compétition officielle.

### b. Valeur des pirouettes répertoriées

Hierarchie	GAMME « debout »	GAMME « assise »	GAMME « arabesque »	GAMME « élaborée »
1	Dr – classe D	Dr – Classe C	Hv – Classe C	Tranche Dr – Classe A
2	Hr – classe D	Hr – Classe B	Hr – Classe B	Tranche Hr – Classe A
3	Dv	Dv	Dv – Classe B	Tranche Dv
4	Hv – Classe D	Hv – Classe B	Dr – Classe B	Tranche Hv
5			Hr Royale – Classe B	Talon Hv – Classe A
6			Hr entrée sautée – Classe A	Talon Hr – Classe A
7				Renversée – Classe A

En gris les pirouettes peu ou pas utilisées

### c. Prise en compte du « standard » du patineur

Le « Standard » d'un patineur est défini par sa **maturité de patinage**, par le **niveau technique présenté** et surtout par la **qualité et le degré de maîtrise des difficultés réalisées**.

Ainsi, **dès l'échauffement officiel**, le juge peut rapidement se faire une idée du standard d'un patineur, lui permettant, dans un premier temps de le placer dans un **groupe de niveau**.

Il est clair qu'un patineur présentant un panel de sauts simples complets et maîtrisés, même en combinaison, ne pourra prétendre au même « standard » qu'un patineur présentant des doubles sauts complets et maîtrisés.

Toutefois, le standard est tout aussi évident, dans d'autres cas, lorsque les éléments techniques présentées sont de difficultés similaires. Aussi, pour un même contenu, une très nette différence de vitesse et de maîtrise peut placer deux patineurs à des standards bien distincts.

Ce découpage en groupe de niveau est un gain d'efficacité car il permet au juge de comparer directement la prestation d'un compétiteur avec celles des autres patineurs du même groupe.

Pour autant, l'évaluation préalable de ce standard, outil indispensable permettant de pré-évaluer les patineurs en les plaçant dans des groupes de niveau, ne peut en aucun cas préjuger d'un classement. En effet, le classement final peut parfaitement contredire l'évaluation préalable du standard et placer un patineur plus haut dans le classement qu'un patineur estimé dans le groupe de niveau supérieur. Les Contre-performances des uns, les bonnes prestations des autres peuvent parfois créer des surprises.

### d. SAUTS :

#### i. Valorisation de la difficulté technique / de la prise de risque réussie

Lorsqu'il tente une difficulté majeure, un patineur prend le risque de chuter. Dans ce cas, la difficulté technique n'apportera aucun crédit à la note A et sera même préjudiciable à la note B.

Aussi, lorsqu'un élément technique d'une valeur importante pour la catégorie de référence est réalisé, la prise de risque et la réussite de l'élément doivent être valorisées. L'augmentation de la vitesse doit aussi être considérée comme une prise de risque.

Pour autant, la note A ne pourra jamais reposer sur la réussite d'une seule difficulté technique, quelle que soit sa valeur. C'est la valeur générale du programme qui doit être évaluée même si l'élément majeur en constituera bien entendu une composante importante.

## ii. Valorisation de la diversité

A l'intérieur d'un même groupe de niveau, la diversité des éléments présentés pourra être un **facteur supplémentaire** pour l'élaboration du classement par le juge.

A titre d'exemple, le juge devra préférer un programme proposant le panel de tous les doubles sauts à un programme caractérisé par la répétition excessive du même double saut, quelle que soit sa valeur technique.

Aussi, lorsqu'un patineur a prouvé sa capacité à réaliser une difficulté, la répétition de celle-ci ne devra pas lui apporter de crédit supplémentaire sauf, bien entendu, si elle est présentée sous d'autres formes dans des combinaisons diverses et variées.

## iii. Valorisation de la cohérence technique

### TRAJECTOIRES

-Le juge valorisera dans son évaluation les trajectoires permettant au patineur de maintenir la sortie d'une difficulté sur une distance suffisante ou, le cas échéant, pendant un temps minimum d'environ 2 à 3 secondes.

-Le juge préférera les trajectoires lui permettant d'apprécier correctement une difficulté à des trajectoires plaçant les difficultés dans les angles de la piste ou plus généralement trop près des limites de celle-ci.

-Les trajectoires les plus linéaires ou sur des courbes régulières à grand rayon devront apporter un crédit plus important. En effet, seules ces trajectoires permettent la présentation ultérieure de combinaisons de sauts d'une part et le maintien de la vitesse d'autre part.

### AXES

-Le juge privilégiera les sauts réalisés avec des axes de rotation verticaux permettant des réceptions contrôlées et fluides.

### RYTHME

-Le juge accordera un crédit plus important à une combinaison de sauts caractérisée par un rythme régulier.

-L'enchaînement trop lent des difficultés peut cacher un manque de maîtrise des sauts présentés alors qu'un rythme trop rapide, voire précipité, est souvent la conséquence d'un manque de contrôle d'un ou plusieurs sauts de la combinaison.

### POSITIONS

-Le respect de la position de rotation classique, groupée, jambes croisées, sera préféré à des positions de rotation mal identifiées et incohérentes.

-Les positions de rotation « artistiques », apportant une difficulté technique supérieure à un élément pourront être valorisées à condition de ne pas nuire à la fluidité de la réalisation.

#### iv. Valorisation de la propreté de la réalisation

La propreté de la réalisation se caractérise par des réceptions dépourvues de fautes mineures, (Frein, pied posé, déséquilibre, double trois etc...), dans une position juste, élégante et stable.

Le maintien de la sortie sur une trajectoire identique à la carre d'entrée caractérise aussi une sortie propre.

#### v. Valorisation de la facilité d'exécution

Un élément présenté avec aisance sera préféré à un élément qui demande manifestement au patineur des efforts importants.

A titre d'exemple, un patineur capable de réaliser un saut à pleine vitesse, intégré dans une série de petit pas ou avec une préparation très courte, voir inattendue démontre une évidente facilité d'exécution. A l'inverse, un patineur obligé à réduire sa vitesse à une ou plusieurs reprises, montrant des signes de nervosité ou observant un longue phase d'attente et de concentration avant l'impulsion apporte une preuve de son manque de maîtrise de la difficulté.

Bien entendu, la facilité d'exécution est un critère d'évaluation qui ne peut être pris en compte que sur des difficultés réussies.

#### vi. Valorisation de la vitesse

Comme exposé dans le chapitre ci-dessus, la vitesse est un facteur valorisant. Une vitesse plus importante apporte la preuve d'un niveau de maîtrise supérieur dans le cas d'une difficulté réussie.

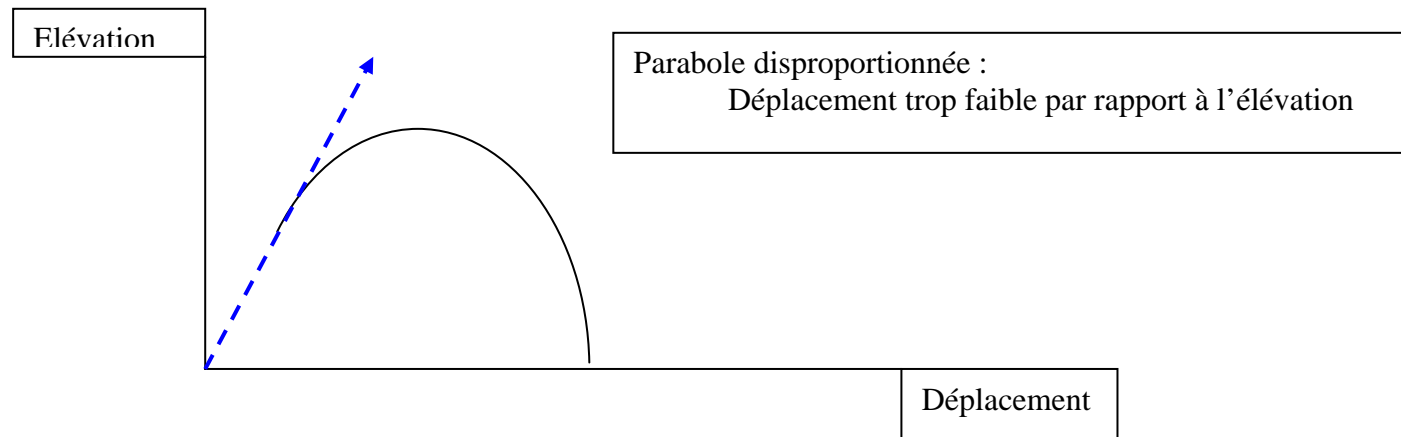
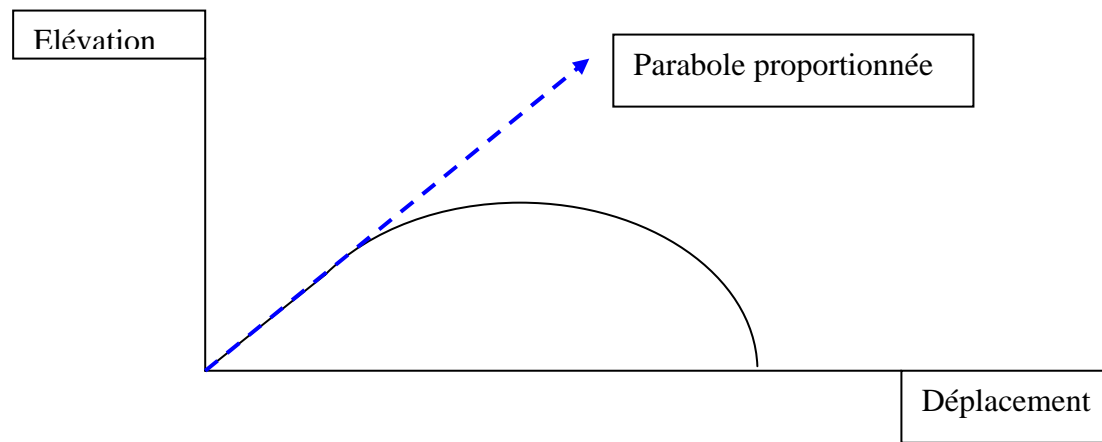
La vitesse reste toutefois un critère d'évaluation comme les autres et ne peut pardonner les incohérences techniques, les fautes de réalisation et à plus forte raison les chutes.

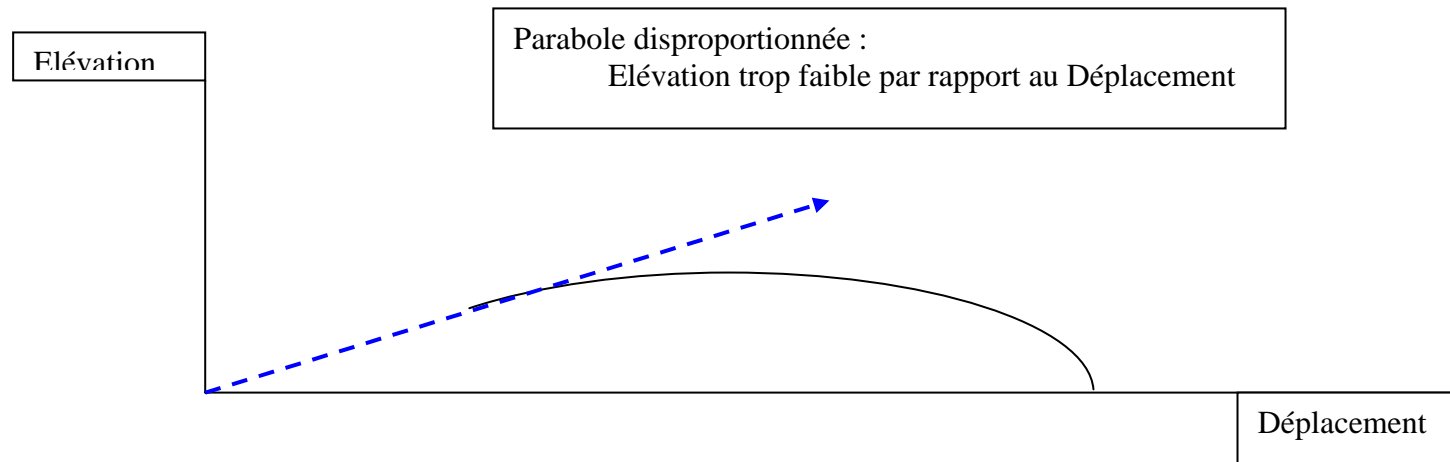
vii. Valorisation de l'amplitude

L'amplitude d'une difficulté est définie par **son élévation, son déplacement et son temps de suspension**.

Pour être valorisée, l'amplitude doit être caractérisée par une parabole bien proportionnée. Cela signifie que l'élévation doit être proportionnelle au déplacement.

EXEMPLE DE PARABOLES





Un saut sera donc valorisé s'il présente une bonne amplitude, c'est à dire une bonne élévation et un bon déplacement. Notons que le déplacement est directement lié à la vitesse de déplacement. Aussi, pour obtenir une parabole d'amplitude de saut bien proportionnée, le patineur devra adapter sa vitesse à son élévation et vice-versa.

## e. COMBINAISONS DE SAUTS :

### i. combinaisons et suites de sauts

Une **combinaison de sauts** est définie par l'enchaînement de plusieurs sauts pour lesquels le pied de réception de chacun correspond au pied d'impulsion du suivant et pour lesquels la flexion d'amorti de chacun correspond à la flexion précédant l'impulsion du suivant.

Une combinaison observant ces caractéristiques, tout en conservant un rythme régulier, donnera l'impression d'un rebond naturel entre les sauts.

Dès lors qu'on observe un changement de pied, un changement de carre, ou un retournement, il ne s'agit plus d'une combinaison mais d'une suite de sauts.

Dans le cas d'une rupture de rythme importante, (au-delà de 3 ou 4s), le juge pourra dévaluer une combinaison en une suite de sauts. Une suite de sauts est un enchaînement de sauts pouvant observer des changements de pieds et des retournements.



A titre d'exemple, l'enchaînement de deux axels consécutifs est une suite de sauts. Une suite de sauts donne à chaque saut de l'enchaînement une valeur plus importante. En revanche, une suite de sauts mérite un crédit inférieur à une combinaison de sauts. Un patineur B présentant une suite de sauts de type « Double Lutz – Double Flip » méritera pour cet élément un crédit plus important qu'un patineur A proposant un double flip isolé puis un double Lutz isolé. En revanche, le patineur B méritera un crédit inférieur à celui d'un patineur C présentant la combinaison « Double Lutz – boucle en dedans – Double Flip ».

Le juge doit être particulièrement attentif aux suites de sauts en gardant toujours un œil sur la piste afin de ne pas manquer l'exécution d'une difficulté technique. Le patineur n'est pas tenu d'attendre que le juge ait terminé de prendre des notes pour présenter un autre élément. Un manque d'efficacité du juge pourrait ainsi être préjudiciable au patineur.

## ii. critères d'évaluation spécifiques aux combinaisons de sauts

Divers critères seront pris en compte dans l'évaluation des combinaisons de sauts.

1. La difficulté des éléments qui la composent.
2. Le nombre de sauts qui la composent
  - a. **A qualité technique équivalente, à vitesse identique et avec le même niveau de propreté dans la réalisation,** une combinaison de 5 sauts apportera un crédit supérieur à une combinaison de 3 sauts : **5B > 4 B > 3B**
  - b. Au delà de cinq sauts, le nombre de sauts n'apportera pas ou peu de crédit supplémentaire. En effet, les combinaisons de 6 sauts et plus peuvent être considérées comme abusives quand elles ne sont pas interdites par les règlements techniques (cf. Programme Court). Cela dépend toutefois aussi de la qualité technique et des habilités du patineur.
3. La diversité des sauts qui la composent
  - a. A difficulté technique comparable, à qualité technique équivalente, à vitesse identique et avec le même niveau de propreté dans la réalisation, une combinaison proposant une diversité accrue sera valorisée :  

$$[\text{Axel} - \mathbf{B} - \mathbf{b!2} - \mathbf{bd} - \mathbf{S2}] > [\mathbf{b!2} - \mathbf{B} - \mathbf{b!2} - \mathbf{B} - \mathbf{b!2}]$$
4. La présence de sauts intermédiaires ou pas.
  - a. (A titre d'exemple, une combinaison proposant l'enchaînement direct de doubles sauts mérite un crédit supérieur à une combinaison composée d'éléments de difficulté équivalente mais agrémentée de sauts intermédiaires :  

$$\underline{\mathbf{L2-B2} > \mathbf{L2-B-B2} > \mathbf{L2-B-B-B2}}$$
5. La qualité technique de la combinaison
  - a. Maintien d'une trajectoire régulière
  - b. Conservation de la vitesse
  - c. Observation d'un rythme régulier
  - d. Qualité des positions intermédiaires (entre chaque saut)
  - e. Capacité à contrôler individuellement les réceptions de chaque saut qui compose la combinaison

## f. PIROUETTES :

### i. Définition de la pirouette

Une pirouette est une rotation au sol pendant laquelle **le patin porteur dessine un cercle de très petit diamètre** (aussi petit que le permet la longueur de la platine). Une pirouette est caractérisée par une roue « pivot » sur laquelle l'appui principal est porté et par une **roue « traction » qui trace virtuellement le cercle autour de la roue pivot.**

Une rotation au sol « sans carre » n'est pas une pirouette et ne peut apporter le moindre crédit.

Une pirouette ne peut être prise en compte que si le cercle est régulier et fixe. La pirouette ne doit pas se déplacer, on dit qu'elle doit être « centrée ». [Centrée = le centre du cercle décrit par le patin porteur doit être fixe.]

Une pirouette doit être maintenue un minimum de tours pour être prise en compte. Ce nombre de tours minimum est généralement précisé dans les règlements techniques. Les programmes courts requièrent en général 3 tours minimum par position.

### ii. Valorisation des positions

La position est le premier critère d'évaluation d'une pirouette. Pour être valorisée, la position doit être juste et élégante.

1. La position « verticale »
  - a. Côté porteur aligné :alignement du patin porteur – de la hanche porteuse – de l'épaule porteuse
  - b. Etirement complet : Jambe porteuse en extension - tête dégagée des épaules
2. La position « assise »
  - a. Jambe porteuse en flexion – Cuisse porteuse parallèle au sol
  - b. Jambe libre en étirement complet devant – (jambe libre pliée = possible / variante)
  - c. Dos plat, incliné vers l'avant
3. La position « Arabesque »
  - a. Dos et jambe libre parallèles au sol
  - b. Jambe porteuse en extension
  - c. Jambe libre en extension complète
  - d. tête dégagée des épaules
  - e. Dos plat
  - f. Roues internes sur une ligne parallèle au sol – (pointe de pied ouverte)

### iii. Valorisation de la vitesse de rotation

La vitesse de rotation est le second critère d'évaluation pour les pirouettes car elle est directement liée à la qualité technique et au niveau de maîtrise du patineur. En outre, la vitesse de rotation ne pourra être optimale que si le cercle décrit par la roue traction est le plus petit possible, supposant un centrage complet et un appui solide sur la roue pivot. D'une part, le patineur sera en mesure d'augmenter sa vitesse de rotation la vitesse de rotation est directement liée à la capacité du patineur

### iv. Valorisation du nombre de tours exécutés

Le nombre de tours qui composent la pirouette ne sera que le dernier critère d'évaluation dès lors que le nombre de tours minimum sera atteint.

En effet, il sera préférable de présenter une pirouette de 3 tours dans une position juste et élégante plutôt qu'une pirouette caractérisée par une position approximative de 4 ou 5 tours. De la même façon, le juge devra préférer une pirouette de 3 tours caractérisée par une bonne vitesse rotation à une pirouette lente de 4 ou 5 tours.

Toutefois, à qualité de position comparable et à vitesse identique, le nombre de tours qui les caractérisent devient le critère d'évaluation capable de différencier deux pirouettes.

## g. Hiérarchie des critères d'évaluation sur la note A

- i. Evaluation du standard Technique – [degré de difficulté]
- ii. Qualité : Qualité technique – Propreté de la réalisation
- iii. Facteurs valorisant : Vitesse – Amplitude
- iv. Cohérence du Niveau « Sauts » et du niveau « Pirouettes »
- v. Equilibre : Sauts isolés et combinaisons de sauts

## h. Hiérarchie des fautes de réalisation

- i. Chute / Incohérence technique grave
- ii. Fautes majeures : retournement – réceptions 2 pieds
- iii. Fautes mineures : freins – main – double trois – déséquilibre – accroupi

## i. Application des pénalités

L'application d'une pénalité est décidée par le juge arbitre et ordonnée aux juges qui ne peuvent la refuser. Le juge communique toujours sa note au juge arbitre sans tenir compte d'une pénalité éventuelle. Le juge arbitre communiquera la pénalité après avoir réceptionner les témoins de juge afin de s'assurer que les pénalités seront effectivement appliquées par les juges.

## j. La note B :

### i. Définition de la note Artistique

La note B est relative aux facteurs Artistiques de la prestation évaluée.

Elle est directement liée à la note A (note technique), dans la mesure où la note B ne peut que varier autour de la note A dans une fourchette située entre [Note A – 1 point] et [Note A + 1 point], sans tenir compte d'éventuelles pénalités.

Les critères d'évaluation de la note B sont les suivants :

- Cohérence [Thème musical – thème chorégraphique – costumes]
- Originalité du thème musical / du thème chorégraphique et de la construction chorégraphique
- Présentation du patineur : Charisme – élégance – Qualité de patinage
- Interprétation
- Adéquation entre le niveau du patineur et la construction chorégraphique

### ii. Thème chorégraphique identifiable & cohérence musique – costume – construction chorégraphique

1. Il est important que le juge puisse aisément comprendre le thème choisi afin de l'apprécier.
  - a. Le thème chorégraphique peut **suivre le thème musical** en y associant simplement la mouvance adaptée.  
[Exemples : Tango – Oriental – Polka etc.]
  - b. Il est aussi possible d'**illustrer à travers la chorégraphie un récit, un film, un personnage ou un événement historique** en utilisant les musiques connues qui s'y prêtent :  
[Exemples : Grease – Carmen – Le Panthère Rose – Charlie Chaplin –Le dernier des Mohicans]
  - c. Enfin, la construction chorégraphique peut aussi mettre en scène un **scénario inédit sur un choix musical divers**.  
[A titre d'exemple, Pierre Luca Tocco, sur la saison 2006-2007 a choisi de mettre en scène un Loup-Garou sur un mélange de musiques classiques et modernes.
2. Une fois les thèmes musicaux et chorégraphiques déterminés, le juge évaluera la cohérence de ces derniers entre eux et prendra également en compte le costume.  
A titre d'exemple, on ne peut apporter un crédit important sur la note B à un thème chorégraphique Espagnol, interprété sur une valse dans un costume traditionnel caractéristique d'une Polka !
3. Au delà de la cohérence avec le thème choisi, le choix des musiques doit répondre à d'autres critères que le juge appréciera :

- a. Les musiques doivent s'accorder entre elles
- b. Même s'il n'existe pas de règles à ce niveau, les changements de rythme permettent au juge de mieux apprécier la capacité du patineur à respecter un tempo et permettent aussi parfois d'éviter ou de rompre la monotonie. Toutefois, les meilleurs patineurs seront capables de rester créatifs et de captiver l'attention des juges et des spectateurs du début à la fin du programme sans pour autant alterner les musiques.

### iii. Originalité du thème – créativité du programme

1. Au fil des années, les grands classiques reviennent parfois trop souvent parmi les thèmes chorégraphiques. Ainsi, la musique de « West Side Story », par exemple, a été choisie par de nombreux patineurs. A l'inverse, les derniers grands succès du Cinéma font souvent de nombreux adeptes et perdent donc aussi de leur originalité, (Exemple : Amélie Poulain]. Il est évident que l'originalité du thème choisi devra être valorisée.
2. Pour un thème donné, un programme innovant tout en restant fidèle au fil conducteur initial devra être valorisé par rapport à une chorégraphie basée exclusivement sur les mouvements et les attitudes caractéristiques connues du thème choisi. Le thème oriental est aussi l'un des préférés des jeunes patineuses. Aussi, le juge ne doit-il pas sanctionner le choix d'une musique orientale, mais devra être sensible à la capacité du chorégraphe et du patineur à se montrer créatifs sur un thème déjà amplement exploré.

### iv. Standard Artistique : présence – charisme – maturité – interprétation – expression

1. **PRESENTATION** : La présentation est relative à la tenue générale du patineur, à son élégance, à son charisme et plus globalement à sa qualité de patinage. La présentation constitue la base de toute évaluation chorégraphique car une mauvaise tenue ou une qualité de patinage médiocre ne permettront que difficilement au juge d'apprécier ultérieurement une construction chorégraphique. Aussi, la présentation du patineur est-elle le critère d'évaluation prioritaire dans les petites catégories : Poussin – Super-mini – Mini.
2. **INTERPRETATION** : L'interprétation est définie par la façon dont un patineur va exécuter sa chorégraphie. Le juge devra se demander si le patineur se contente de « réciter » sa chorégraphie ou s'il se prend au jeu et tente de la faire vivre. Le juge doit valoriser les chorégraphies sur lesquelles il ressent de l'intensité dans les mouvements, de l'engagement de la part du patineur, voir sa capacité à communiquer une certaine émotion à travers son interprétation.
3. **EXPRESSION** : L'expression du visage doit être en adéquation avec la chorégraphie. Chez les plus jeunes, sur des thèmes qui s'y prêtent, le simple fait de sourire constitue un effort parfois important. Compte tenu de l'apport qu'un simple sourire apporte à une prestation d'un point de vue artistique, le juge devra en tenir compte dans l'élaboration de sa note B. Sur des thèmes dramatiques, plus élaborés, la capacité du patineur à communiquer des sentiments comme la peur, la souffrance ou la tristesse devra aussi être valorisée.

#### v. Utilisation de la musique et de ses temps forts

1. Le **respect du tempo et l'utilisation des temps forts** musicaux dépassent le cadre du standard artistique pour revenir sur l'évaluation de la construction chorégraphique. Le juge devra distinguer lors de l'élaboration de la note B les prestations qui tentent d'accorder les mouvements et les pas sur le tempo de la musique de celles qui donneront l'impression que la musique ne fait qu'accompagner approximativement la chorégraphie.
2. Le juge appréciera aussi **une construction liant directement un temps fort musical à un temps fort du programme**. A titre d'exemple, une réception de saut parfaitement réalisée sur un temps fort musical vient apporter de la valeur à la note B. De la même façon, une série de petits pas réalisée en respectant le caractère de la musique et en utilisant chaque temps devra être valorisée.

#### vi. Continuité Artistique

1. Le juge devra préférer les prestations caractérisées par une continuité artistique. La continuité artistique est respectée dès lors que le patineur parvient à lier les passages chorégraphiques aux difficultés techniques et aux prises d'élan sans perdre le fil conducteur de son programme. Ainsi, un patineur qui se contentera à la fin d'une série de pas de reprendre une position de patinage « scolaire » pour effectuer une prise d'élan jusqu'à la difficulté suivante, sans se soucier de respecter son thème chorégraphique, ne pourra prétendre à la même note B que s'il était parvenu à lier les passages entre eux et à maintenir le fil conducteur chorégraphique.

#### vii. Pas et gestuelle

1. Lorsqu'on parle de chorégraphie, on peut distinguer, dans la construction, deux facteurs : les pas et la gestuelle. Il est important que le programme soit équilibré dans ce domaine. En effet, une construction chorégraphique exclusivement basée sur la gestuelle sera considérée comme « pauvre », quel que soit le niveau de présentation, d'interprétation et d'expression du patineur. De la même façon, un programme riche en pas mais dépourvu de gestuelle ne pourra remplir des objectifs satisfaisant en terme d'interprétation. Aussi, pour prétendre à une note B optimale, le patineur devra alterner des passages basés sur l'exécution de pas et des passages à dominante « gestuelle ». Enfin, la capacité du patineur à coordonner une gestuelle à des pas dans le respect du thème proposé sera synonyme de richesse chorégraphique.

#### viii. Occupation de la piste – utilisation des trajectoires et des sens de déplacement

1. Pour qu'elle soit correctement appréciée, la prestation d'un patineur doit couvrir la totalité de la surface patinable à sa disposition. Il est évident qu'un programme qui se contenterait de rester sur une moitié de piste du début à la fin n'apporterait pas les conditions d'une évaluation correcte.
2. Afin d'éviter de devenir monotone, un programme doit intégrer des trajectoires et des sens de déplacement variés. A titre d'exemple, un patineur qui se contentera d'effectuer le tour de la piste tout au long du programme sans jamais utiliser les diagonales et des trajectoires plus étudiées ne pourra prétendre à une note B optimale. De la même façon, un patineur qui proposera un programme en patinant tout le temps dans le sens contraire des aiguilles d'une montre n'obtiendra pas la note Artistique maximale, quel que soit le niveau des autres critères d'évaluation.

ix. Les facteurs dévalorisant la note Artistique

1. La note B sera revue à la baisse par rapport au mérite Artistique global dans les cas suivants :
  - a. Chute ou autre interruption dans l'exécution de la chorégraphie
  - b. Programme surchargé techniquement
  - c. Répétition de fautes techniques mineures
  - d. Tous les cas envisagés dans la paragraphes ci-dessus (Absence de Cohérence Artistique, Absence de continuité Artistique, mauvaise présentation, mauvaise occupation de l'espace, etc.)
  - e. Eventuelles pénalités

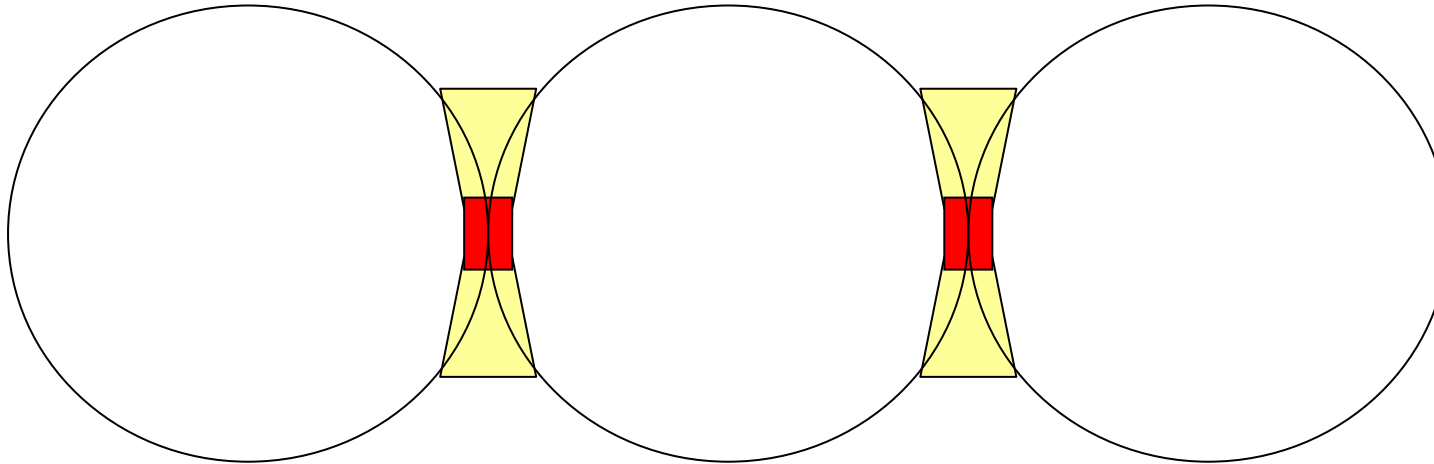
x. La part subjective

1. Même si elle doit être considérée comme l'ultime influence sur le juge concernant l'élaboration de la note B, la part subjective ne peut être occultée. Elle est définie par la capacité du patineur à plaire, à convaincre. Cela revient à évaluer la prestation artistique dans sa globalité. Toutefois, ce n'est pas parce que l'on n'adhère pas à un certain style de patinage que l'on ne doit pas être capable d'évaluer le travail artistique et l'implication d'un patineur !

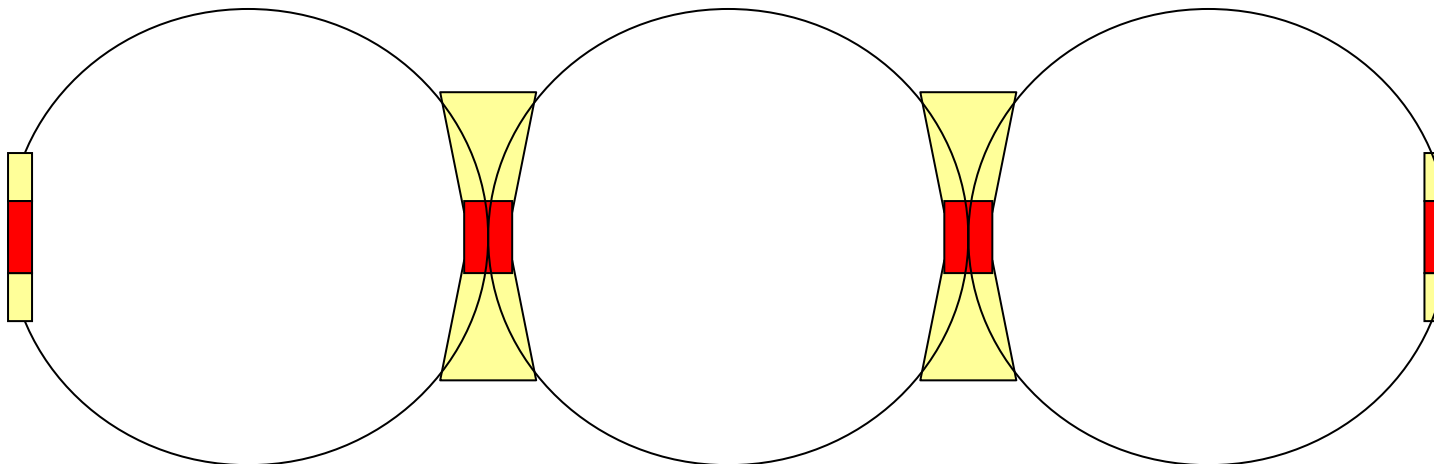
## 2. FIGURES IMPOSEES

a. Parties très importantes, importantes & mineures selon les figures

Sur **Rocker, Contre-Rocking,**

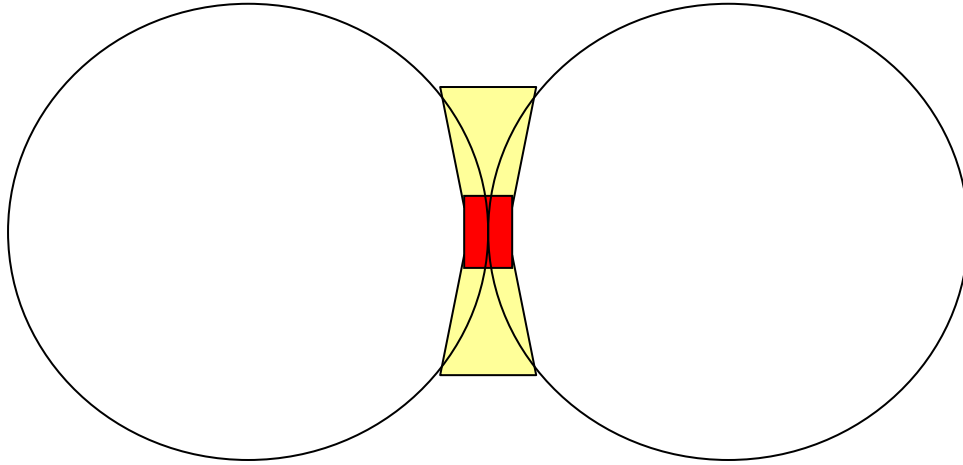


Sur **changement de carre trois et changement de carre brackets**

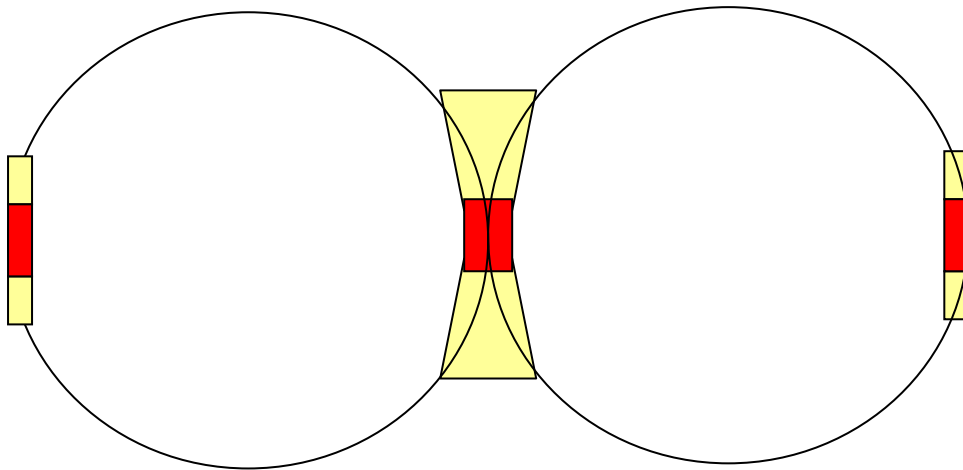




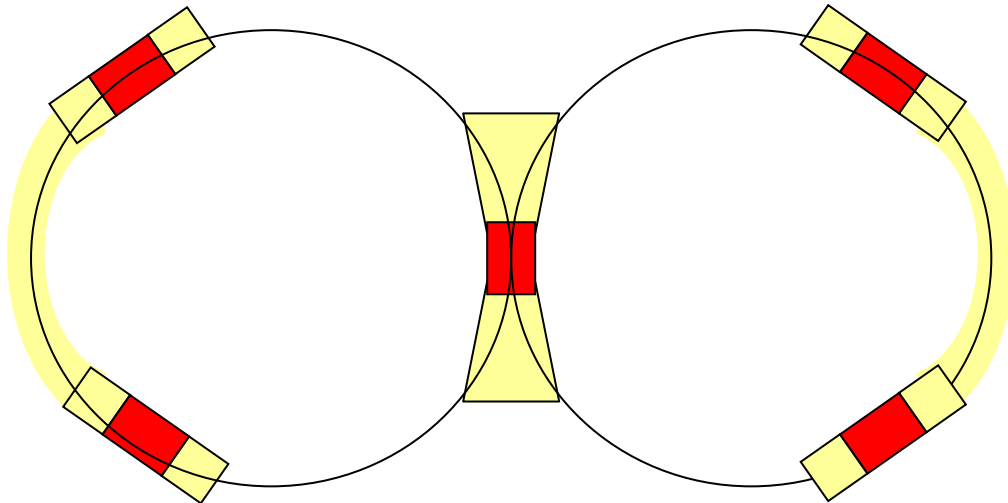
Sur Carres simples,



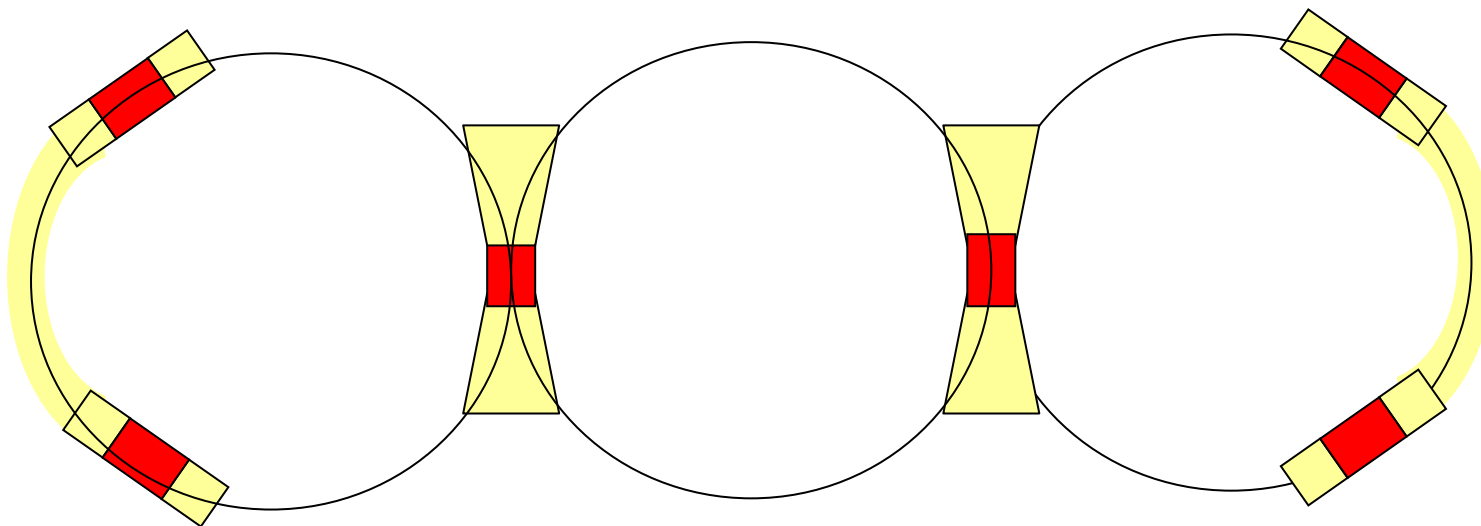
Sur trois et brackets



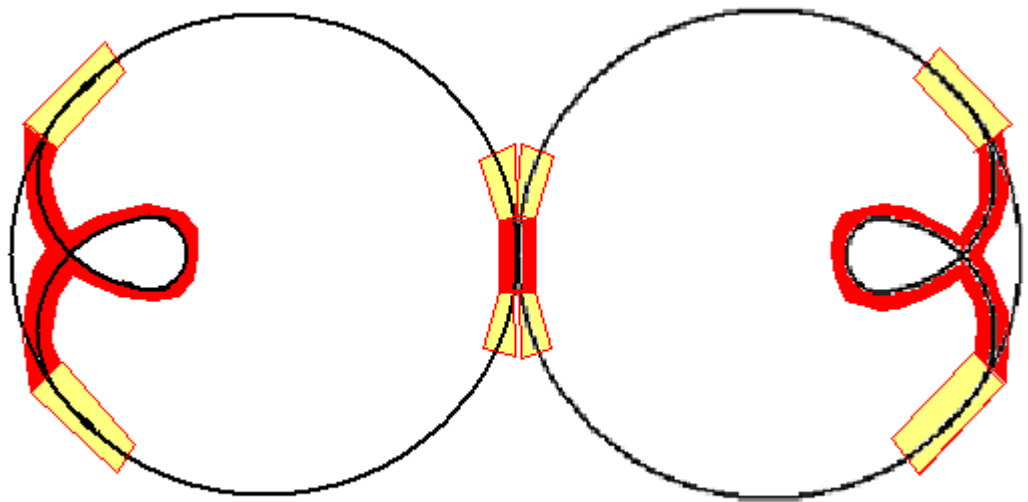
Sur **Doubles trois,**



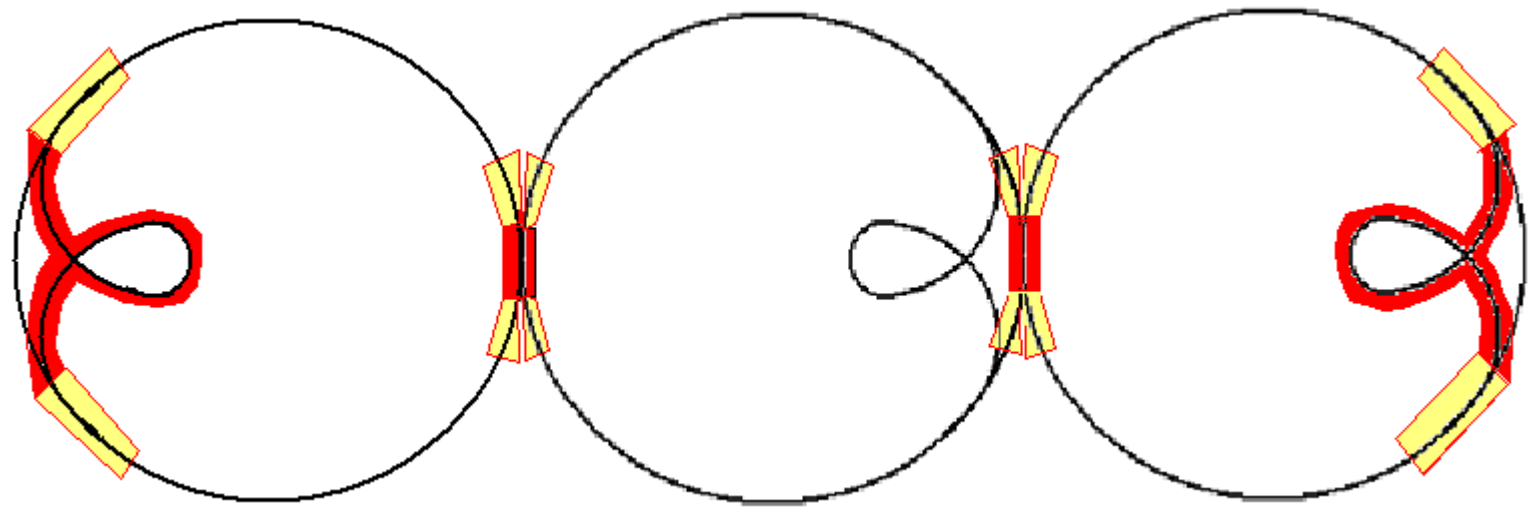
Sur **Changement de carre double trois,**



Les boucles, Paragraphe Boucles



Les changements de carre boucles



## b. Les positions

En imposées, les positions doivent être :

- i. **JUSTES**
- ii. **ELEGANTES**

On dira d'une position qu'elle est JUSTE si :

- l'**alignement porteur** est respecté : (alignement patin porteur - hanche porteuse - épaule porteuse) / plan sagittal + plan frontal
- le corps est **incliné vers le centre du cercle**
- la **jambe libre est à bonne distance de la jambe porteuse** (le plus bas possible)
  - ½ patin lorsque la jambe libre est placée devant
  - 1 patin ½ lorsque la jambe libre est placée derrière

On dira d'une position qu'elle est ELEGANTE si :

- Le **dos est plat** (Omoplates proches)
- Épaules basses – tête dégagée** des épaules
- Bras en extension – main à plat – doigts collés**
- la **hauteur des bras** est comprise entre la taille et les épaules.
- la **jambe libre est en extension** (exception possible sur certains retournements : Bracket arrière, Rocker Hr, Contre-Rocking Dr)
- la **jambe porteuse est proche de l'extension** (flexion un peu plus importante sur les boucles)
- la **pointe de pied est tirée vers le sol**

D'autres points ne rentrent pas dans les critères d'évaluation mais relèvent du choix technique de l'entraîneur :

- Le placement des bras
- La direction du regard
- L'ouverture du bassin ou sa frontalité
- La direction de la jambe libre

A titre d'exemple,

1. Les boucles Dv peuvent être exécutées en « position\* » ou en « contre-position\*\* »

\*Lorsque le bras porteur est placé devant

\*\*Lorsque le bras libre est placé devant

2. Le regard va généralement dans le sens du déplacement. Toutefois, dans certains cas, l'entraîneur peut opter pour un regard dans la direction opposée au déplacement et plus particulièrement sur les carres arrières.

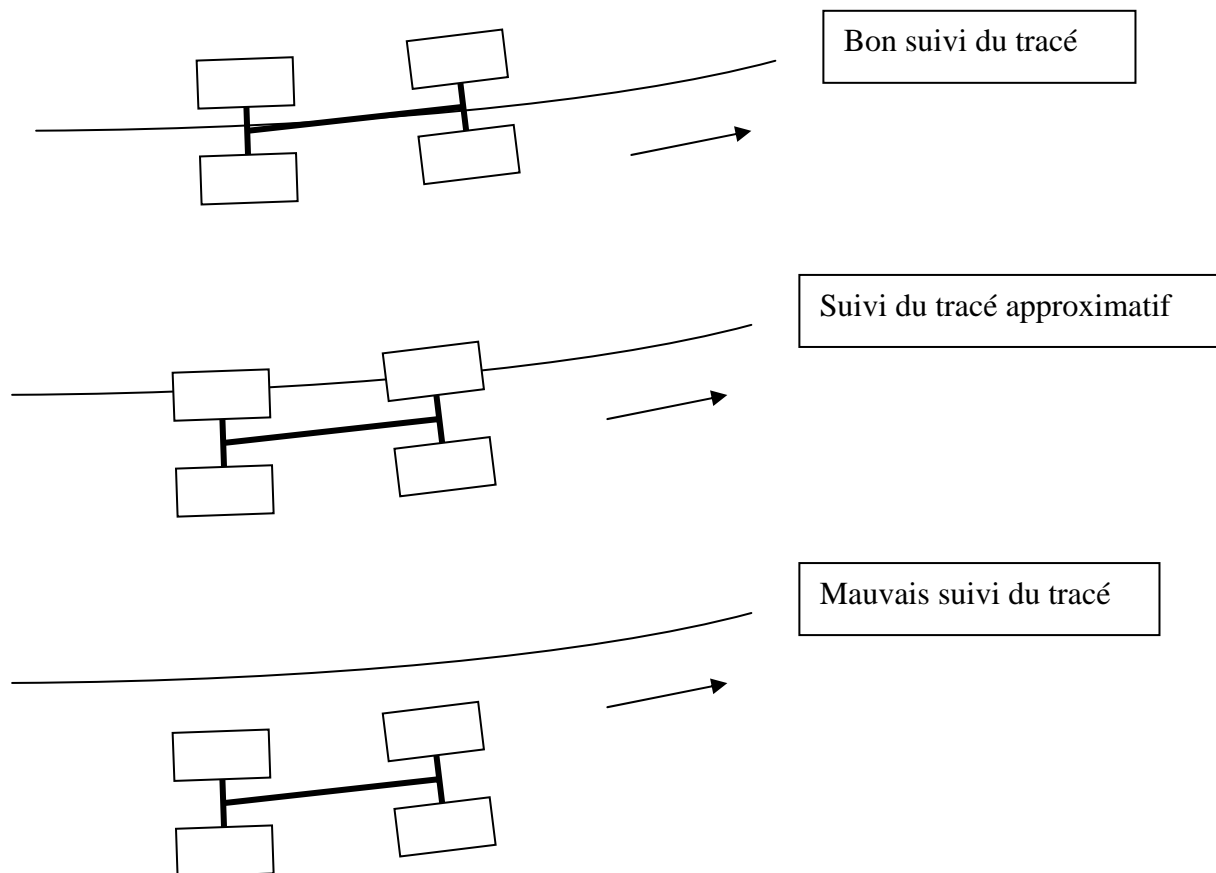
3. Certaines écoles préconisent un bassin frontal pour les retournements, d'autres préfèrent une hanche libre ouverte pour maintenir le côté libre haut sur les carres dehors en outre.

4. La sortie d'un rocker Hv se fait généralement avec la jambe libre devant mais l'entraîneur peut opter pour une jambe libre placée derrière. Ce choix technique ne doit pas être un critère d'évaluation.

### c. Suivi du tracé

Le suivi du tracé est juste lorsque le patin se situe sur le cercle de sorte que le tracé passe entre les roues externes et les roues internes.

#### Illustration :



**NB 1 : Comme expliqué dans le point a.,** l'évaluation de la qualité du suivi du tracé est plus importante sur les parties majeures (reprises, changements de carre, retournements) que sur les parties mineures.

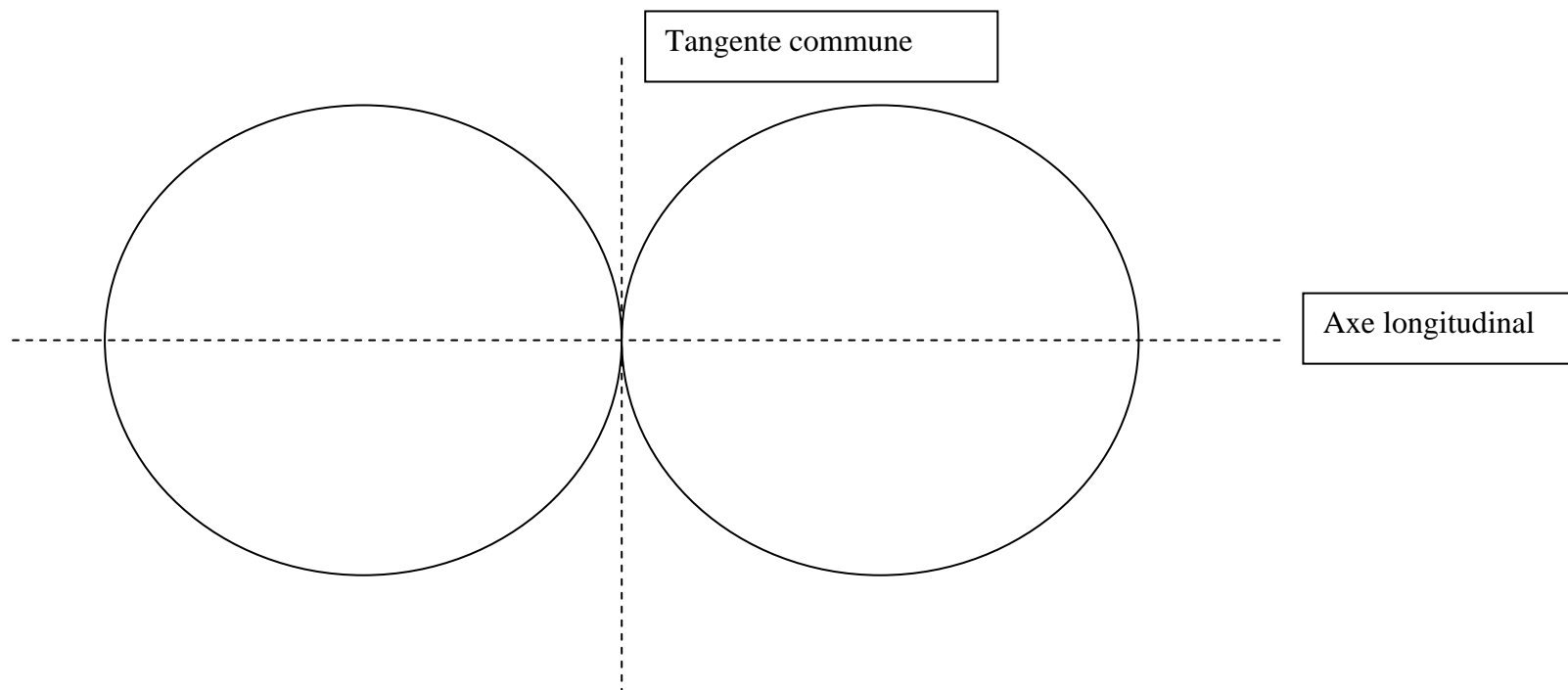
**NB 2 :** Pour que le suivi du tracé soit juste et complet, la superficie du **patin**, (délimitée par les 4 roues), doit **toujours être « au-dessus »** du tracé, y compris sur les phases de reprise et de retournement. (cf. points D. et e.)

#### d. Technique de départ / reprise

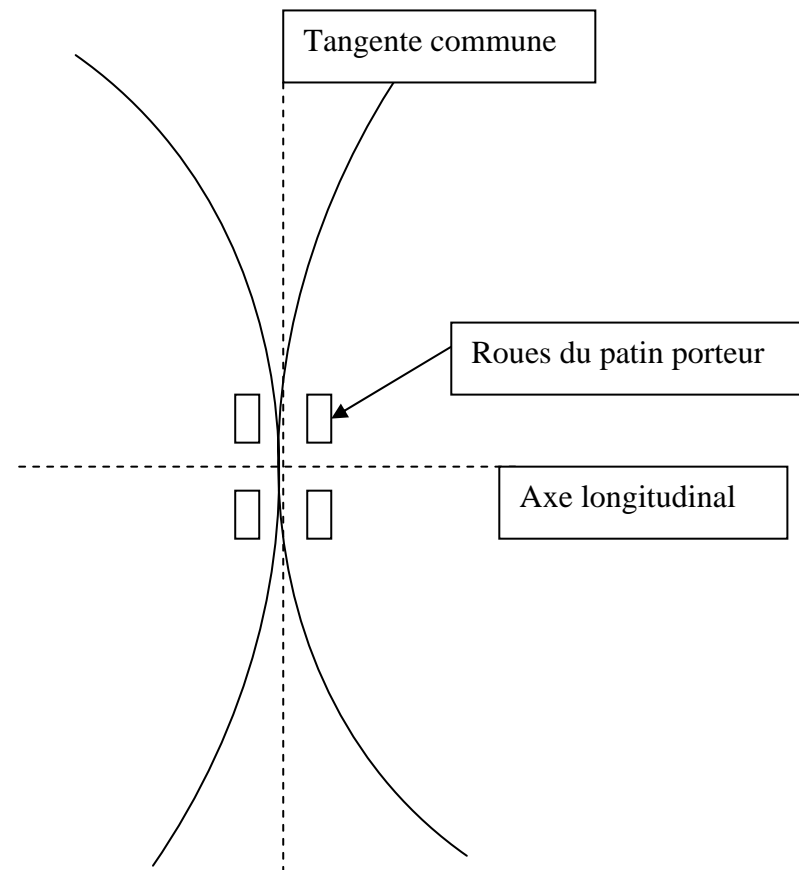
##### i. Placement du patin porteur « à venir » lors d'un départ ou d'une reprise.

Lors d'un départ, le futur patin porteur doit être à cheval de l'**axe longitudinal** et de la **tangente commune** aux 2 cercles adjacents.

Lors d'une reprise, le patin initialement porteur doit laisser place au patin initialement libre afin que celui-ci vienne se placer à cheval de l'**axe longitudinal** et de la **tangente commune** aux 2 cercles adjacents.

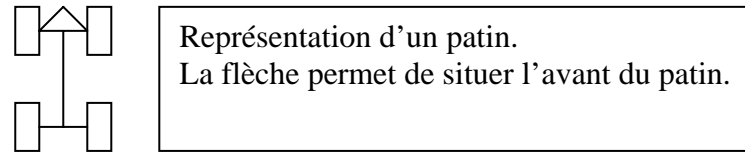


**Illustration du placement du « futur » patin porteur lors d'un départ ou d'une reprise**



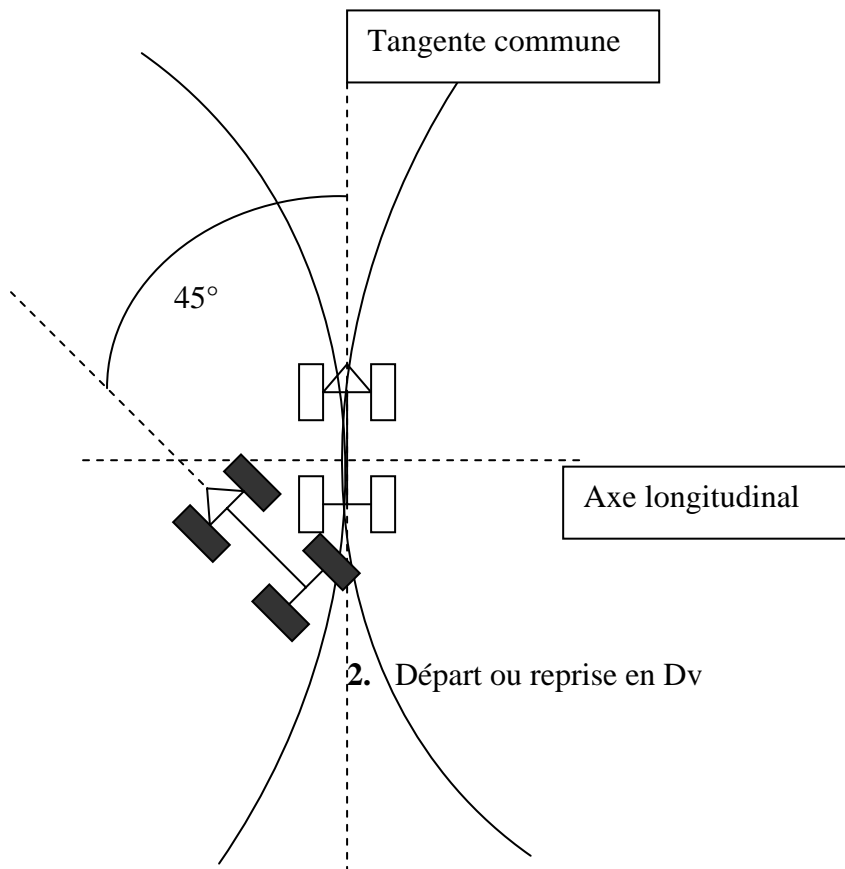
ii. Placement du patin libre « à venir » lors d'un départ ou d'une reprise.

Afin de mieux illustrer les placements, le schéma ci-dessous symbolisera un patin, la flèche identifiera l'avant du patin :



Lors d'un départ ou d'une reprise, le futur patin libre doit être placé de la façon suivante selon les carres et les directions de départ :

1. Départ Hv, d'une reprise en Hv ou en Dv ou reprise en Hv



**NB : Le patin grisé représente le « futur » patin libre »**

**Commentaires :**

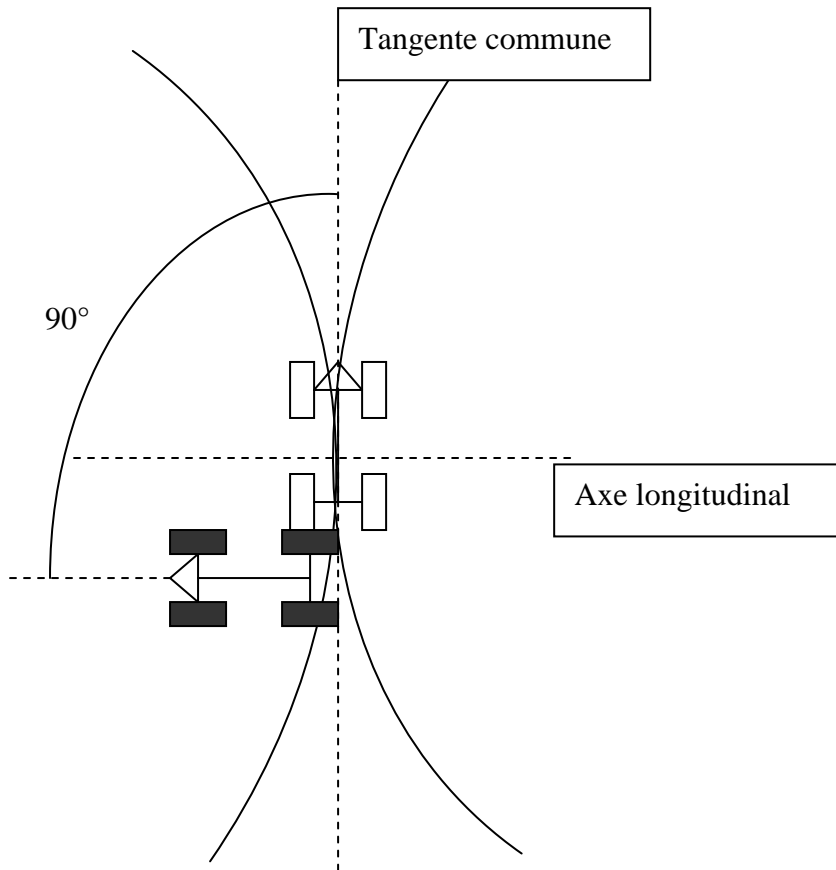
Dans le cas d'un départ Hv, d'une reprise Dv, d'une reprise Hv :

- La roue Dr du futur patin libre est en contact avec le cercle et la tangente commune
- La roue Dv du futur patin libre est en contact avec l'axe longitudinal
- L'angle entre le patin libre et le patin porteur est de 45° environ

Dans le cas d'une **reprise en Hv**, le patin porteur initial **entre dans le cercle** d'origine afin de se placer selon le schéma ci-contre.

Dans le cas d'une **reprise en Dv**, le patin porteur initial **sort du cercle** d'origine afin de se placer selon le schéma ci-contre.





**NB : Le patin grisé représente le « futur » patin libre »**

**Commentaires :**

Dans le cas d'un départ Dv :

- La roue Dr du futur patin libre est en contact avec le cercle et la tangente commune
- L'angle entre le patin libre et le patin porteur tend vers 90°.

Dans le cas d'une reprise Dv,

- La position du futur patin libre est conforme au cas d'une reprise en Hv avant la poussée.
- En exerçant la poussée, l'appui tendant progressivement à se déplacer vers la roue avant qui sera la dernière à quitter le sol, le patin effectue un pivot au sol tendant à obtenir un angle de 90° entre le patin libre et le patin porteur à la fin de la poussée.

**3. Départ en arrière**

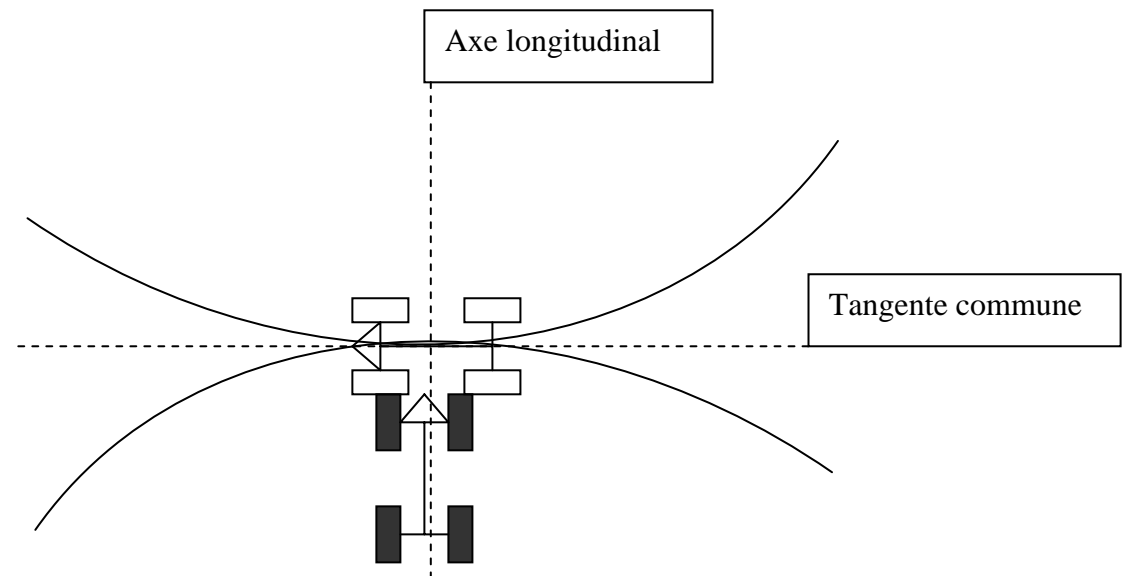
**NB : Le patin grisé = « futur » patin libre »**

Schéma ci-contre

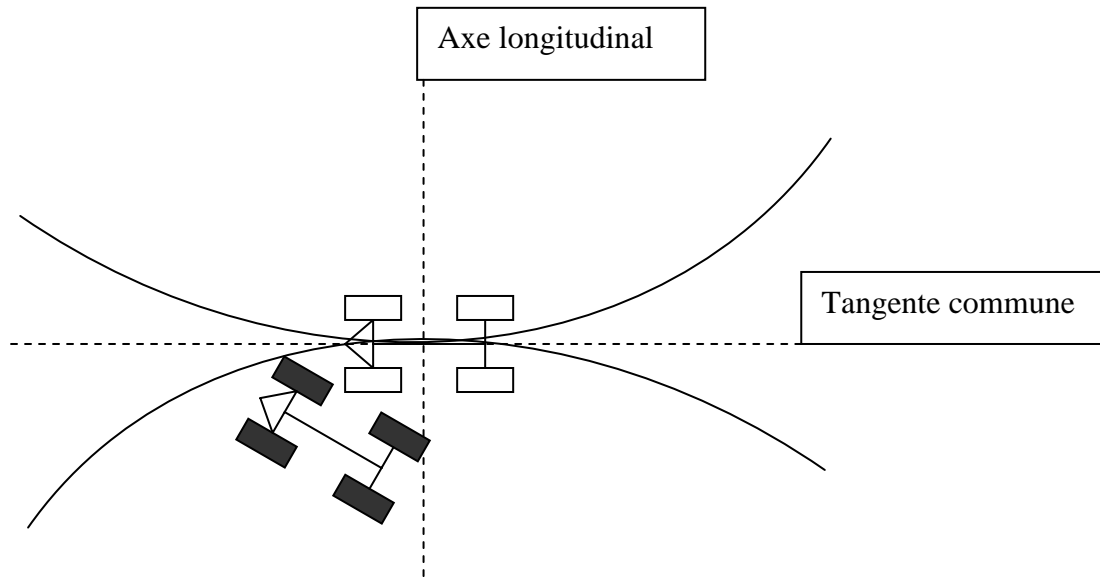
**Commentaires :**

Dans le cas d'un départ arrière :

- Futur patin libre à cheval sur l'axe longitudinal.
- Futur patin libre le plus proche possible du futur patin porteur sans entrer en contact avec ce dernier.



#### 4. Reprises Hr

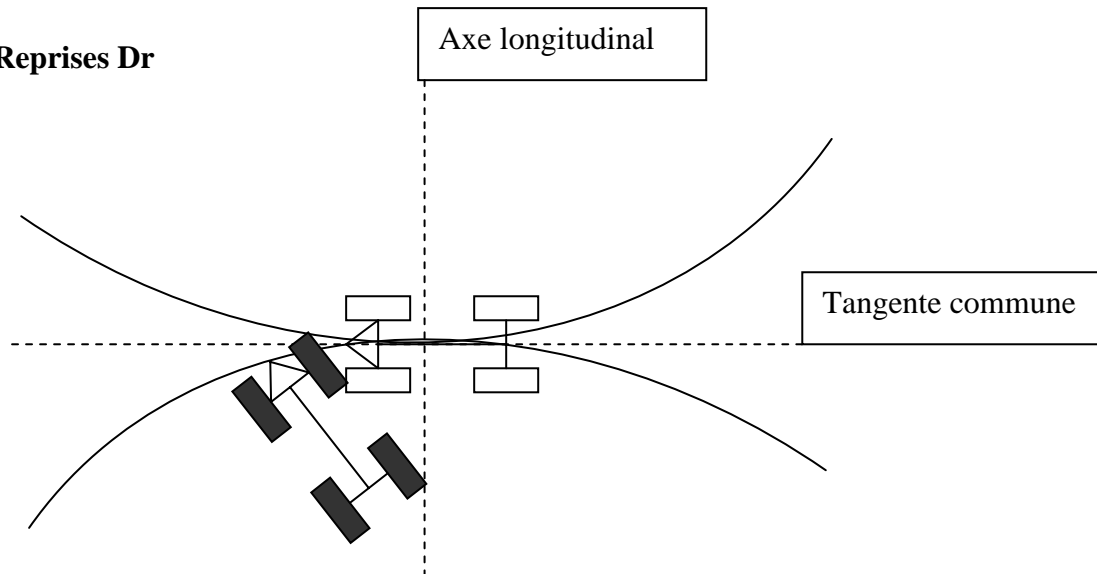


**NB : Patin grisé = « futur » patin libre**

**Commentaires :**

Dans le cas d'une reprise Hr, le patin initialement porteur doit entrer dans le cercle de sorte que la roue Dr vienne toucher l'axe longitudinal et que la roue Dv reste sur le cercle. Le futur patin porteur peut alors être positionné comme précédemment indiqué.

#### 5. Reprises Dr



**NB : Patin grisé = « futur » patin libre**

**Commentaires :**

Dans le cas d'une reprise Dr, le patin initialement porteur doit sortir du cercle de sorte que la roue Dr vienne toucher l'axe longitudinal et que la roue Dv reste sur le cercle. Le futur patin porteur peut alors être positionné comme précédemment indiqué.

## e. QUALITE DES RETOURNEMENTS

La qualité d'un retournement est évalué selon les critères ci-dessous détaillés.

### i. Dimensions des retournements

Les dimensions d'un retournements sont définies par :

- sa longueur
- sa profondeur

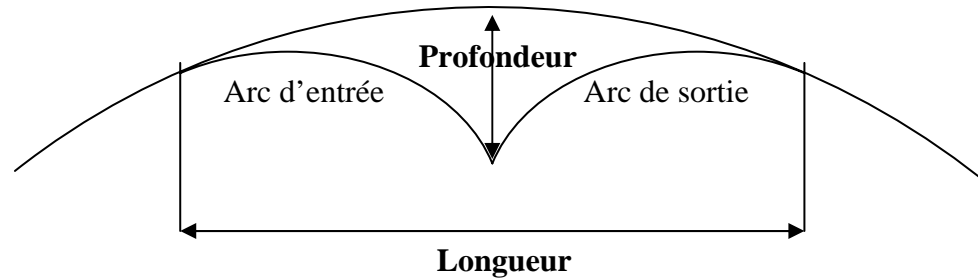
#### 1. Longueur d'un retournement

Elle est définie par la longueur cumulée des arcs d'entrée et de sortie. (cf. schéma ci-dessous)

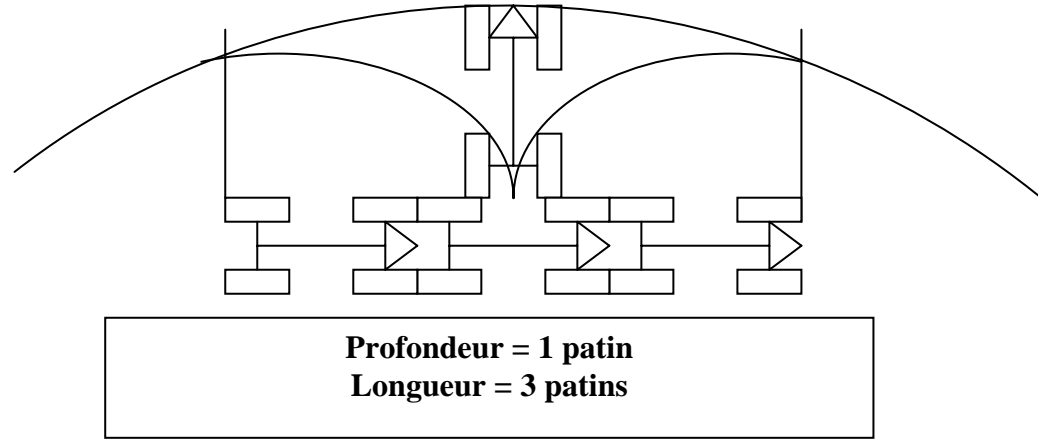
#### 2. Profondeur d'un retournement

Elle est définie par la distance qui sépare le cercle de la roue du patin porteur la plus éloignée de ce dernier lorsque le patin est au milieu de sa phase de pivot (Perpendiculaire à **la tangente** au cercle). (cf. schéma ci-dessous)

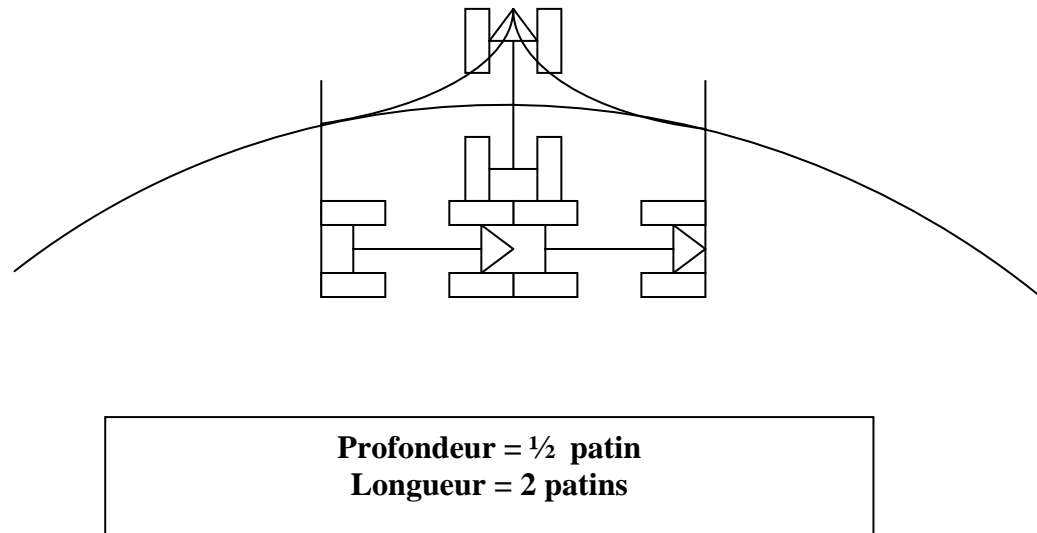
**Illustration des dimensions d'un retournement**



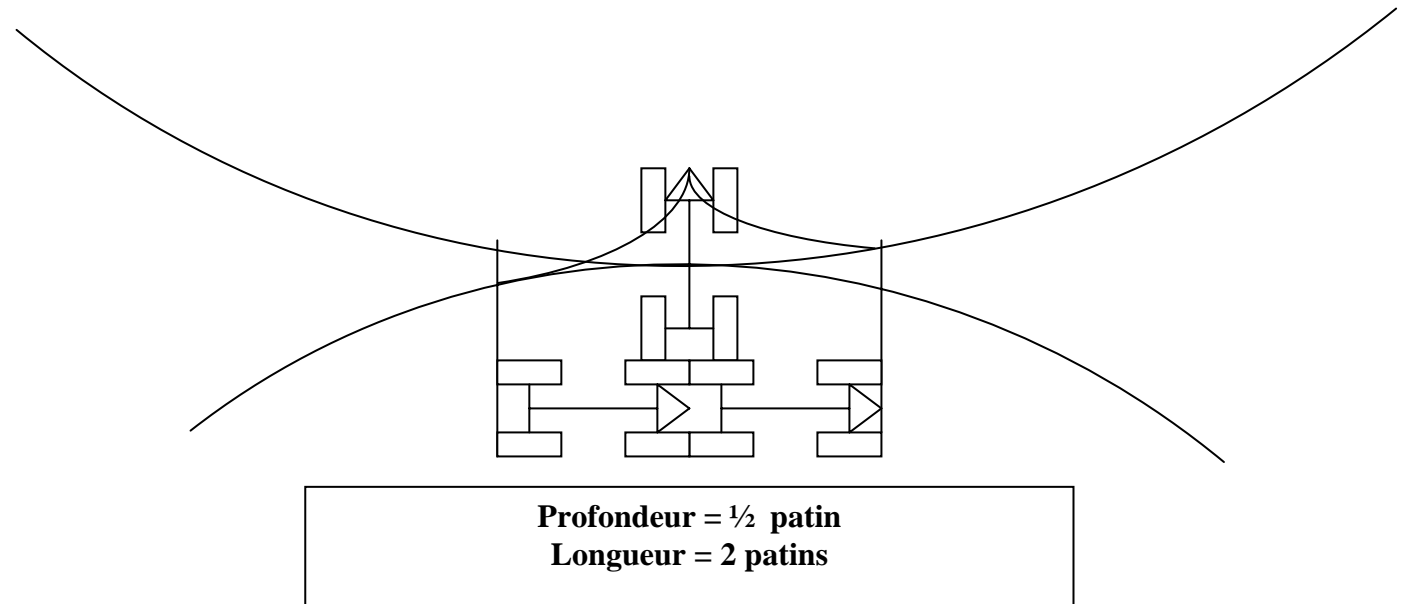
## TROIS



## BRACKET



## ROCKER & CONTRE-ROCKING



### ii. Rythme et symétrie

#### 1. Rythme d'une figure

Le rythme d'une figure est définie par le temps qui s'écoule entre chacun de ses temps forts. Par exemple, sur une figure comme les paragraphes doubles trois, les temps forts sont les suivants :

- Départ  
(passage bras - jambe)
- Premier trois  
(passage bras – jambe)
- Deuxième trois
- Changement de carre  
(passage bras – jambe)
- Troisième trois  
(passage bras – jambe)
- Quatrième trois
- Reprise ...

Pour que le rythme soit juste, le temps qui s'écoule entre chaque temps fort doit être identique à chaque passage et d'un pied à l'autre. Parfois, le temps qui sépare chaque temps fort doit être semblable. C'est le cas, par exemple, des figures suivantes

**TROIS :**

Départ – TEMPS T – Trois – TEMPS T – reprise – TEMPS T ...

**BRACKET :**

Départ – TEMPS T – Bracket – TEMPS T – reprise – TEMPS T ...

**DOUBLE TROIS :**

Départ – TEMPS T – Trois – TEMPS T – Trois – TEMPS T – Reprise – TEMPS T ...

**CHANGEMENT DE CARRE TROIS**

Départ – TEMPS T – Ch. De carre – TEMPS T – Trois – TEMPS T – Reprise – TEMPS T ...

**CHANGEMENT DE CARRE BRACKET**

Départ – TEMPS T – Ch. De carre – TEMPS T – Bracket – TEMPS T – Reprise – TEMPS T ...

Le respect d'un bon rythme sur une figure nécessite une conservation optimale de la vitesse de déplacement.

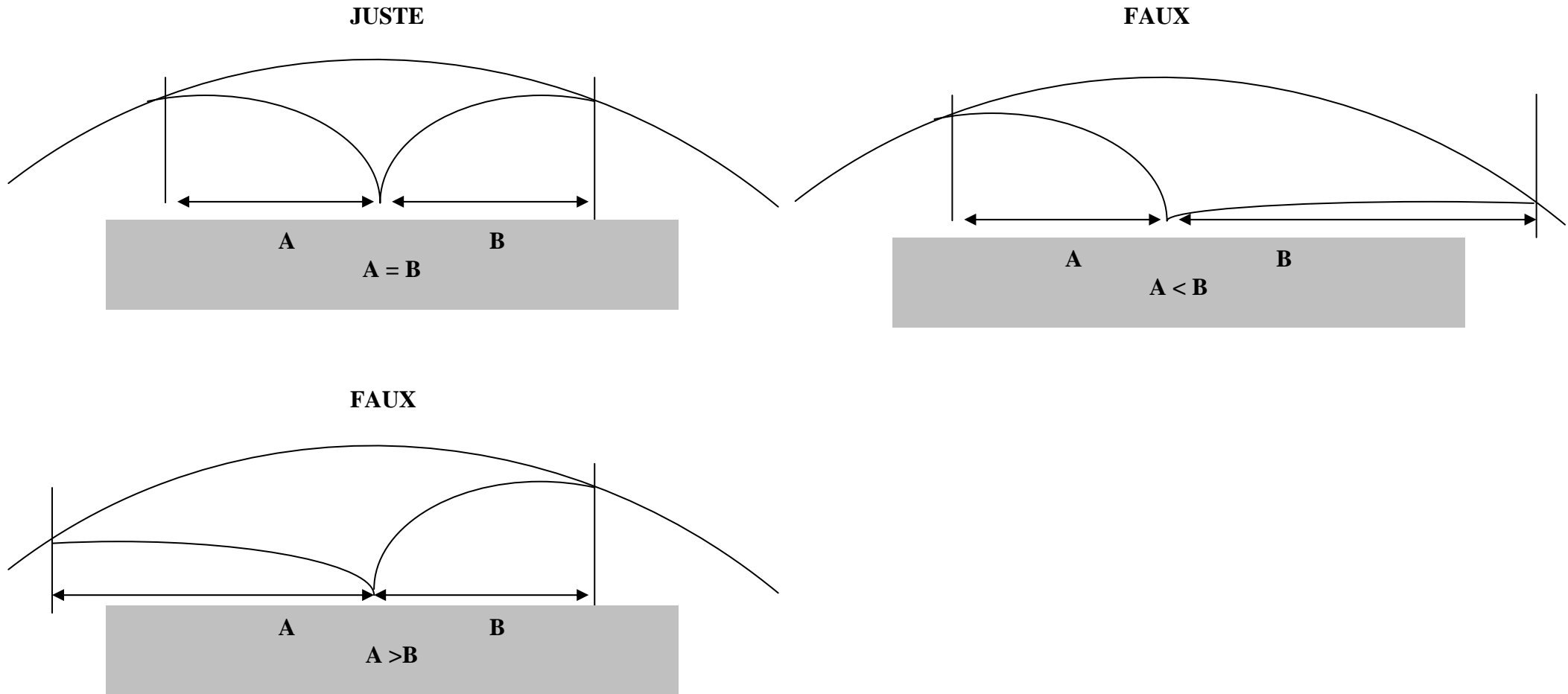
2. Rythme d'un retournement

Le rythme d'un retournement est défini par le temps de parcours du patin porteur sur les arcs d'entrée et de sortie. Pour que le rythme d'un retournement soit juste, le temps de parcours du patin porteur sur l'arc d'entrée doit être le plus court possible et identiquement au temps de parcours sur l'arc de sortie.

### 3. Symétrie d'un retournement

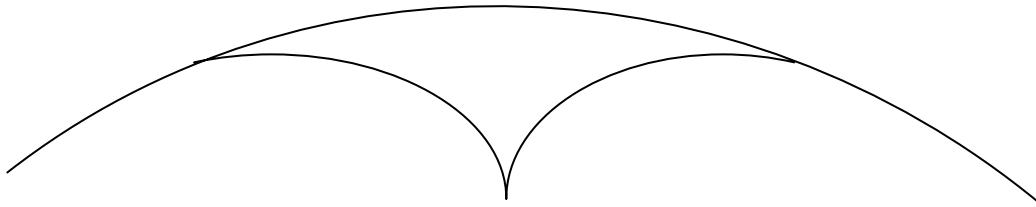
La symétrie d'un retournement est définie par le placement sur le cercle et la longueur des arcs d'entrée et de sortie et par l'angle qu'ils forment entre eux.

1. La **longueur** de l'arc d'entrée doit être identique à la longueur de l'arc de sortie.

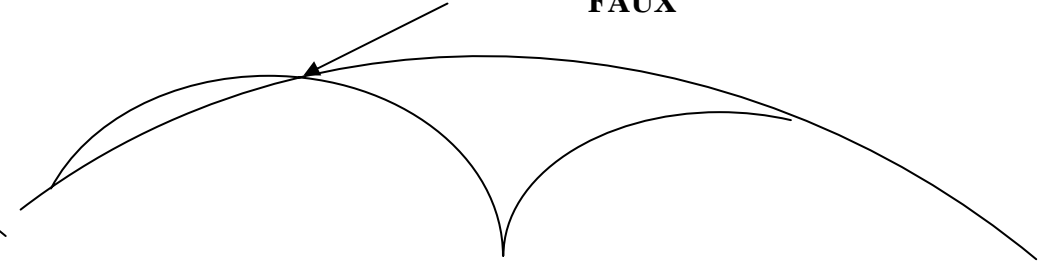


2. Les arcs d'entrée et de sortie **ne doivent pas couper le cercle**.

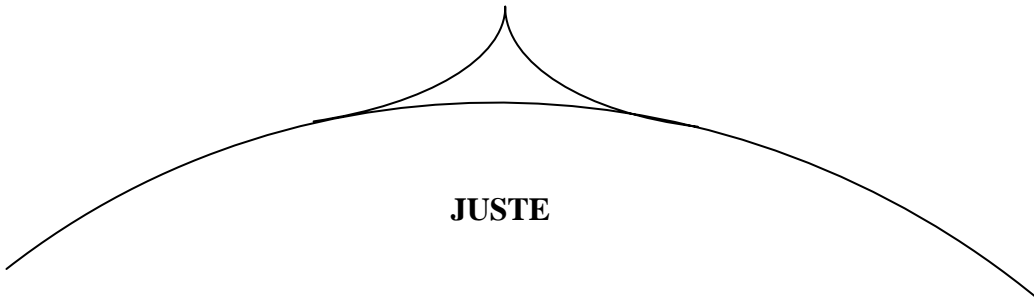
**JUSTE**



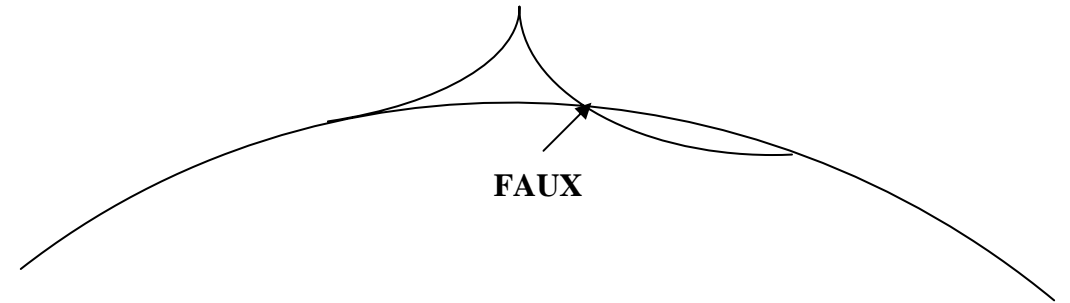
**FAUX**



**JUSTE**



**FAUX**



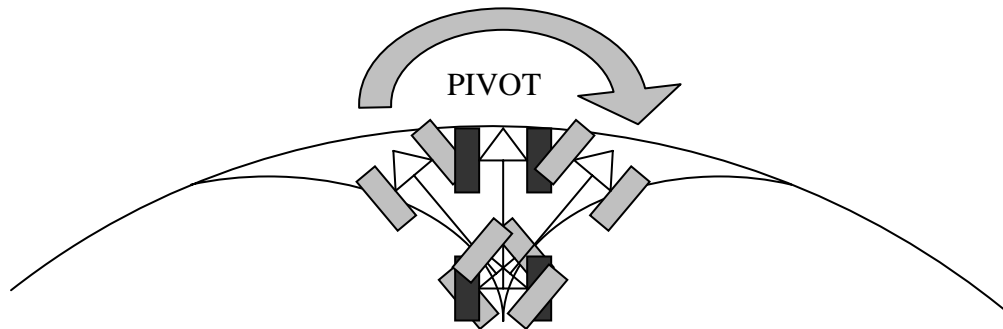


### iii. Carres d'entrée – de pivot – de sortie sur les retournements

Un retournement est composé de 3 phases :

- 1<sup>ère</sup> phase : Arc d'entrée
- 2<sup>ème</sup> phase : Pivot
- 3<sup>ème</sup> phase : Arc de sortie

Les arcs d'entrée et de sortie ont été présentés dans les chapitres précédents. La phase de Pivot est la phase de rotation au sol du patin porteur lui permettant de rejoindre l'arc de sortie depuis l'arc d'entrée.



Définissons la « **Carre Initiale** » comme étant la carre antérieure au retournement. (avant même l'arc d'entrée)

Définissons la « **Carre de sortie** » comme étant la carre postérieure au retournement.

Quelques règles de base générales :

Le **pivot** se fait toujours sur la **carre de sortie**

L'**arc de sortie** se fait toujours sur la **carre de sortie**

Quelques règles selon les retournements :

L'arc d'entrée d'un **trois** se fait sur la carre initiale – [en accentuant la pression sur la carre]

L'arc d'entrée d'un **bracket** se fait sur la carre de sortie – [le changement de carre a lieu avant le pivot]

L'arc d'entrée d'un **Rocker** se fait sur la carre initiale - [en maintenant la carre puis en portant l'appui sur la roue de pivot]

L'arc d'entrée d'un **Contre-Rocking** se fait sur la carre initiale – [en allégeant la carre initiale]

### La roue d'appui – la roue traction:

Pour prendre une carre, le patineur doit exercer une pression en direction d'une « **roue d'appui** ». Cette roue d'appui deviendra le centre du pivot lors de la rotation du patin au sol. A l'inverse, une « **roue traction** » viendra virtuellement dessiner au sol un arc de cercle autour de la roue d'appui sur le même principe qu'un compas. Voici un tableau présentant, pour chaque phase du retournement, les roues d'appui et, sur la phase de pivot, la roue traction.

FIGURES	Arc d'entrée	Pivot		Arc de sortie
	Roue d'appui	Roue d'appui	Roue Traction	Roue d'appui
Trois Hv	Hr	Dv	Dr	Dv ⇒ Dr
Trois Dv	Dr	Hv	Hr	Hv ⇒ Hr
Trois Hr	Hv	Dr	Dv	Dr ⇒ Dv
Trois Dr	Dv	Hr	Hv	Hr ⇒ Hv
Bracket Hv	Dr	Dv	Dr	Dv ⇒ Dr
Bracket Dv	Hr	Hv	Hr	Hv ⇒ Hr
Bracket Hr	Dv	Dr	Dv	Dr ⇒ Dv
Bracket Dr	Hv	Hr	Hv	Hr ⇒ Hv
Rocker Hv	Hr	Hv	Hr	Dv ⇒ Dr
Rocker Dv	Dr	Dv	Dr	Dv ⇒ Dr
Rocker Hr	Hv	Hr	Hv	Hr ⇒ Hv
Rocker Dr	Dv	Dr	Dv	Dr ⇒ Dv
Contre-Rocking Hv	Hr*	Hv	Hr	Hv ⇒ Hr
Contre-Rocking Dv	Dr*	Dv	Dr	Dv ⇒ Dr
Contre-Rocking Hr	Hv*	Hr	Hv	Hr ⇒ Hv
Contre-Rocking Dr	Dv*	Dr	Dv	Dr ⇒ Dv

\*Dans ce cas le concept de la roue d'appui est purement théorique car la carre est très proche de la carre plate et l'appui est extrêmement central.

Pour que le retournement soit bon, la pression doit être bien répartie entre la roue d'appui et la roue traction.

Aussi, une pression trop forte sur la roue d'appui et trop faible sur la roue traction provoque des retournements « claqués ». (Cela signifie que la roue traction n'est plus en contact avec le sol sur la phase de pivot et « claqué » le sol à la fin du retournement). A l'inverse, une pression trop forte sur la roue traction entraînera un frottement trop important au sol et on parlera alors de retournements « grattés ». Les retournements « grattés » sont souvent source de grincements sonores. Mais tout retournement qui provoque un grincement n'est pas automatiquement « gratté ». Bien entendu, la carre doit, sur chaque phase d'un retournement, tout comme sur le reste du cercle, être stabilisée. Ainsi, une carre de sortie « tremblante » sera prise en compte par le juge pour l'évaluation globale de la figure.

#### iv. Facilité d'exécution - fluidité

Lorsque tous les objectifs techniques sont atteints sur les points précédemment détaillés, (dimension, emplacement, rythme, symétrie et carre des retournements), il convient de prendre en compte la facilité de l'exécution et la fluidité. Deux patineurs peuvent remplir de façon assez égale les conditions techniques énumérées mais présenter des niveaux de réalisation différents.

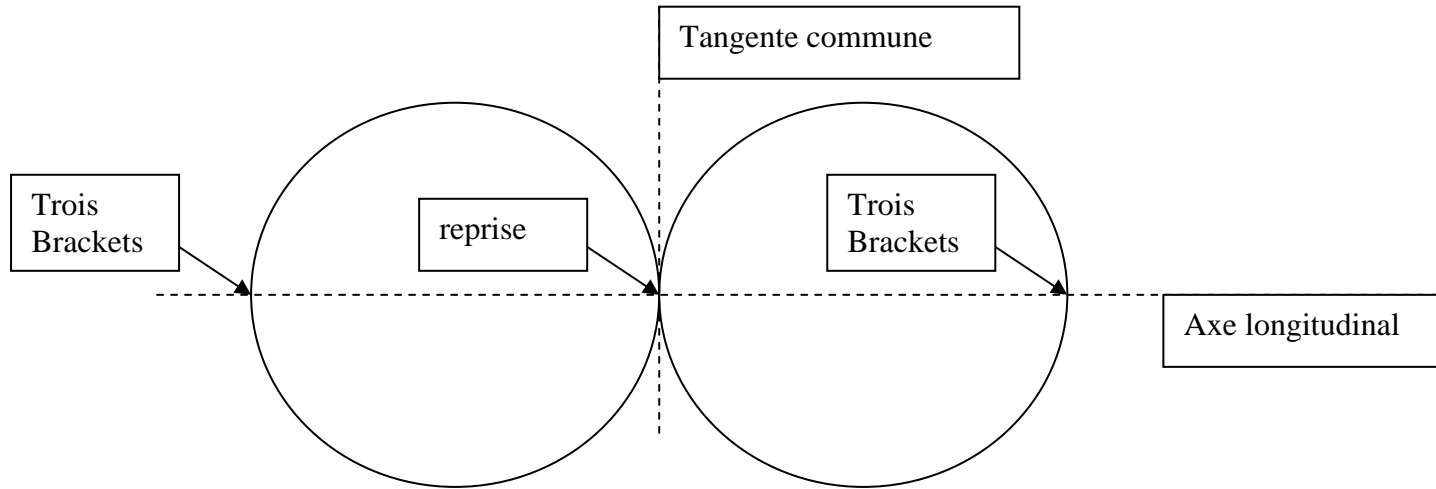
Le degré de maîtrise se recoupe toutefois souvent avec des critères techniques moins subjectifs.

**f. QUALITE D'UNE FIGURE**

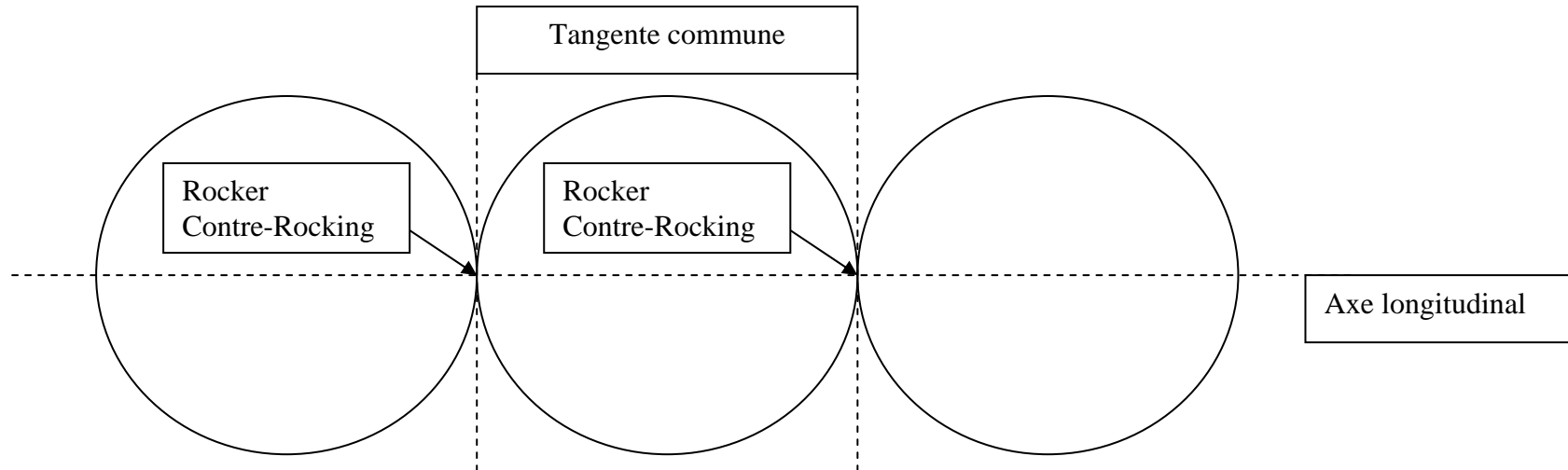
**i. Emplacement des retournements / Symétrie d'une figure**

La symétrie d'une figure est définie par l'emplacement de ses temps forts sur le cercle.  
En fonction des figures, voici les emplacements des temps forts garantissant une bonne symétrie.

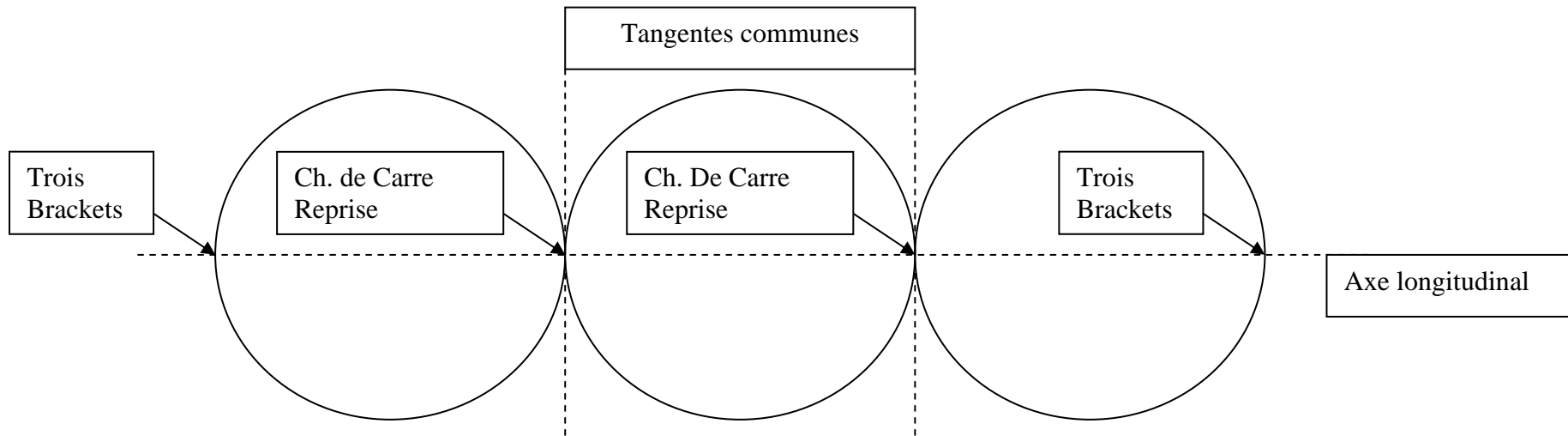
**TROIS & BRACKETS :** Les Trois et les Brackets sont à cheval sur l'axe longitudinal



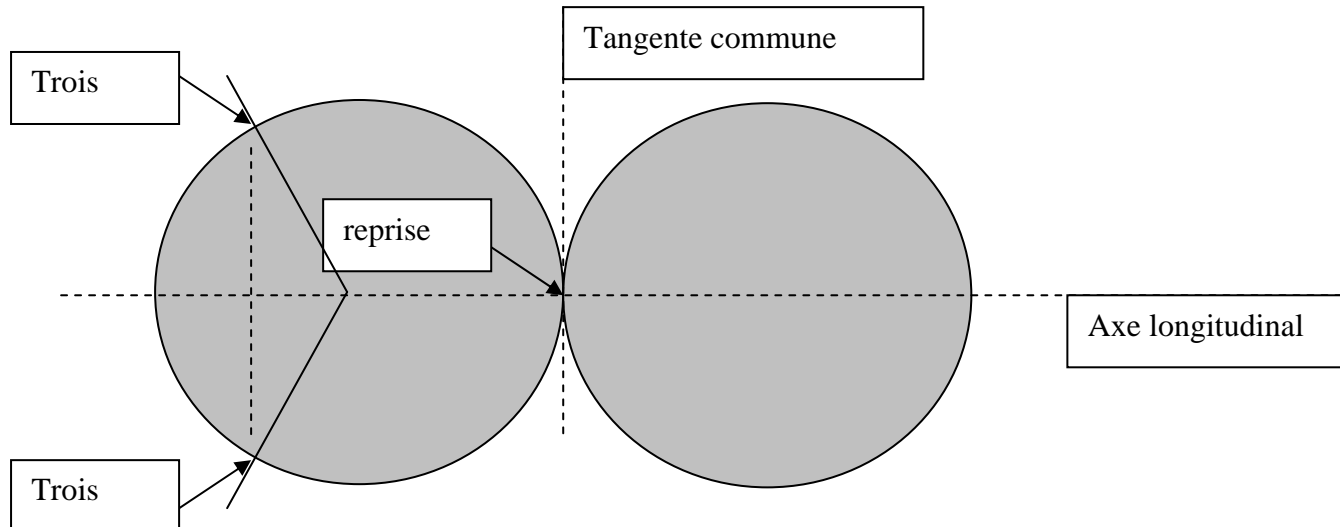
**Rocker & Contre-Rocking :** Les Rocker et les Contre-Rocking sont à cheval sur l'axe longitudinal



**Changement de carre Trois / Bracket : Les Rocker et les Contre-Rocking sont à cheval sur l'axe longitudinal**



**DOUBLES TROIS & PARAGRAPHE DOUBLES TROIS : Retournements à 1/3 et à 2/3 du cercle**



## ii. Valorisation par la vitesse

La **vitesse** doit tout d'abord être **maintenue** tout au long de la figure afin de permettre un bon rythme de la figure.  
Dans un second temps, la vitesse doit être **suffisante de sorte que le patineur termine sans difficulté ses cercles**.

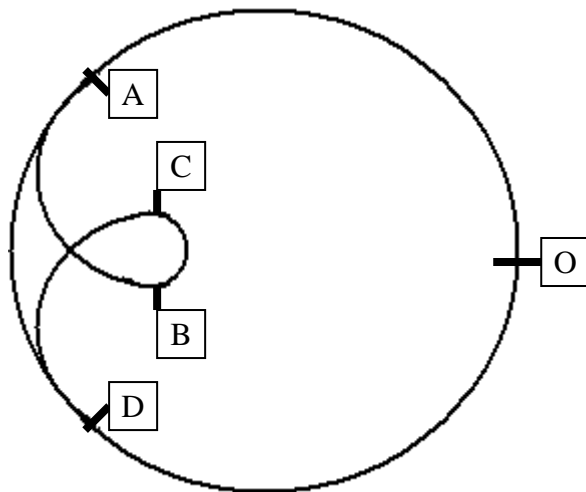
Au delà de ces 2 considérations, la vitesse est un **facteur valorisant** la prestation à condition qu'elle soit une **valeur ajoutée** à une bonne prestation technique et **non le moyen de compenser ou de masquer des lacunes techniques** évidentes.  
D'autre part, le patineur devra **contrôler sa vitesse**. Lorsque le patineur est dépassé par sa propre vitesse, il perd en précision sur la qualité des retournements et des reprises.

Jusqu'à un certain degré, une vitesse plus importante témoigne d'un **degré de maîtrise supérieur**, mais les figures imposées ne sont pas non plus une épreuve de course et le critère « vitesse » devra faire partie de l'évaluation sans en être la seule ou la principale composante.

## g. LES BOUCLES

### i. Carre

La carre ne change pas sur une boucle mais l'intensité de la pression vers la roue d'appui varie selon les phases de la boucle.



**Tableau de variation de la pression vers la roue d'appui**

Phase	Pression vers la roue d'appui
O à A	Pression P (Forte)
A à B	Pression P X 2 (Très forte)
B à C	Pression P X 6 (maximale)
C à D	Pression P X 2 (très forte)
D à O	Pression P (Forte)

**Roues d'appui selon les carres de Boucle :**

Hv : Roue d'appui = Hr / Dv : Roue d'appui = Dr

Hr : Roue d'appui = Hv / Dr : Roue d'appui = Dv

NB : Sur la Phase de B à C, le patin repose uniquement sur 3 roues tant la pression vers la roue d'appui est forte. La roue opposée à la roue d'appui se soulève. L'espace d'un temps sur cette phase, le patin n'est plus en carre mais en « pivot » comme sur la phase de pivot d'un retournement avec une roue d'appui et une roue traction.

- ii. **Rythme** : Le rythme d'une boucle est bon si le patin porteur ne s'arrête jamais de rouler.
- iii. **Tracé** : Les conditions de suivi du tracé sont les mêmes pour une boucle que pour les autres figures.

## **h. Hiérarchie des Critères d'évaluation**

Les critères d'évaluation peuvent être classés dans l'ordre suivant selon leur importance :

1. positions
2. tracé – rythme – carre : sur les parties « très importantes »
3. symétrie de la figure et des retournements sur les cercles
4. tracé – rythme – carre : sur les parties « importantes »
5. tracé – rythme – carre : sur les parties « mineures »
6. Vitesse

## **i. Hiérarchie des fautes de réalisation**

### **1. Fautes passibles d'une pénalité de 1 point**

- a. Erreur de retournement
- b. Pied posé sur partie majeure
- c. Chute
- d. Arrêt (par manque de vitesse)

### **2. Fautes passibles d'une pénalité de 0,5 point**

- a. Pied posé sur partie mineure

### **3. Fautes passibles d'une minoration de la note technique à l'appréciation des juges**

- a. Fautes majeures :
  - i. Position non conforme sur partie « très importante »
  - ii. Non respect du tracé sur partie « très importante »
  - iii. Rupture de rythme sur partie « très importante » - [Arrêt sur le sommet d'une boucle]
  - iv. Retournement claqué
  - v. Retournement gratté
  - vi. Non respect de la carre sur l'arc d'entrée d'un retournement
  - vii. Non respect de la roue d'appui sur la phase de pivot d'un retournement
  - viii. Non respect de la carre sur l'arc de sortie d'un retournement

- b. Fautes importantes :
  - i. Position non conforme sur partie « importante »
  - ii. Non respect du tracé sur partie « importante »
  - iii. Rupture de rythme sur partie « importante » - [perte de vitesse sur la sortie d'une boucle]
  - iv. Non respect du tracé sur partie importante
  - v. Dissymétrie d'une figure
  - vi. Dissymétrie des arcs d'entrée et de sortie sur un retournement
  - vii. Erreur de placement d'un retournement
  - viii. Reprise mal placée
  
- c. Fautes mineures
  - i. Position non conforme sur partie « mineure »
  - ii. Non respect du tracé sur partie « mineure »
  - iii. Rupture de rythme sur partie « mineure »

#### **j. Application des pénalités & rôle du juge arbitre sur les figures imposées**

En figures imposées, le juge arbitre ne relève pas les notes des juges avant affichage. Aussi, communiquera-t-il l'application d'une pénalité avant même de siffler l'affichage des notes.

Si un décalage démesuré est observé (plus de 1 point de décalage), le juge arbitre pourra, s'il le souhaite, intervenir en sifflant une interruption dans la lecture des notes et demander aux juges de revoir leur notation. Le juge ou les juges concernés par la demande de révision ne sont pas tenus d'accepter de revoir leur note.

Le juge arbitre vérifie le respect des horaires annoncés pour le début de l'échauffement officiel et les temps d'entraînement.

Le juge arbitre réunit les patineurs et leur donne ou leur explique :

- le nom des figures
- l'ordre de passage sur chaque figure
- la possibilité qui leur est offerte de bénéficier d'un second départ avant le quart du cercle sur une des quatre figures.
- le nombre de passages à effectuer sur chaque figure
- la possibilité qui leur est offerte de choisir leur cercle pour le passage en compétition.

Le juge arbitre siffle le départ

Le juge arbitre siffle la fin de la figure

Le juge arbitre peut intervenir si le patineur se trompe de pied de départ, pour l'en informer

### 3. TECHNIQUE DE JUGEMENT

#### a. Abréviations

Afin d'être efficace sur la prise de note, un juge doit disposer d'un système d'abréviations lisible et détaillé. Voici une proposition d'abréviations :

Sauts	Combinaisons de sauts	Suites de sauts	Réalisation saut
<b>ST</b> : Saut de trois <b>b!</b> : Boucle piquée <b>S</b> : Salchow <b>F</b> : Flip <b>L</b> : Lutz <b>B</b> : Boucle <b>Bd</b> : Boucle en dedans <b>A</b> : Axel <b>b!2</b> : double boucle piquée <b>S2</b> : Double Salchow <b>M2</b> : double mapes ...	<b>A + b!2</b> : Axel – Boucle – double boucle piquée <b>F2 B2 B2</b> : Double Flip – Double Boucle – Double Boucle	<b>A / A</b> : Axel suivi d'1 autre Axel <b>L2 / A2</b> : Double Lutz suivi	++ Très bien + bien X Fait ~ Approximatif R : Retourné 2P : Réception 2 pied pp : Pied posé en réception M : Main posée en réception F : Frein posé en réception ↓ : chute

Pirouettes	Réalisation pirouettes
<b>Pir. Dr</b> : Dedans arrière debout <b>Pir. Hr</b> : Dehors arrière debout <b>Pir. Hv</b> : Dehors avant debout <b>Ass Dr</b> : assise dedans arrière <b>Ass Hr</b> : assise dehors arrière <b>Hv al</b> : dehors avant allongée (arabesque) <b>Hr al</b> : dehors arrière allongée (arabesque) <b>Dr al</b> : dedans arrière allongée (arabesque) <b>Tal G</b> : Talon gauche ou Tal Hv : Talon dehors avant <b>Tal D</b> : Talon droit ou tal Hr : Talon dehors arrière <b>Renv</b> : Renversée <b>Tr</b> : Tranche	<b>1t</b> : 1 tour <b>2t</b> : 2 tours ... etc ... <b>Pos -</b> : Position fausse <b>JL \</b> : Jambe libre basse <b>JL ^</b> : Jambe libre pliée <b>JP ^</b> : Jambe porteuse pliée <b>F</b> : Frein <b>Lt</b> : Lent <b>Vit +</b> : bonne vitesse de rotation □ : Carre irrégulière ou « grattée »



### **Réalisation passage Imp.**

**1** : premier passage

**2** : deuxième passe

...

**++** : Très bien

**+** : bien

**X** : Fait

**~** : Approximatif

**-** : Mauvais

...

**Dim** : Dimensions

**R** : Rythme

**Tr** : Tracé

**Ret** : Retournement

**Rep** : Reprise

**pp** : Pied posé

**↓** : chute

**Sym** : symétrie

**Lt** : Lent

**Vit +** : bonne vitesse

**□** : Carre irrégulière ou « grattée »

**Pos -** : Position fausse

**JL ^** : Jambe libre pliée

**JP ^** : Jambe porteuse pliée

**2X3** : Double trois

A compléter par le juge ...

b. Exemple de tableau d'évaluation et de prise de notes sur les figures imposées

FIGURE n°1

	1 <sup>er</sup> passage	2 <sup>ème</sup> passage	3 <sup>ème</sup> passage	4 <sup>ème</sup> passage	5 <sup>ème</sup> passage	6 <sup>ème</sup> passage	GLOBAL	NOTE
<b>Candidat n°1</b>	Sym - ret +	++	Sym ~ ret ++	Tr - Ret +	X	Ret □	AB mais imprécis	6.6
<b>Candidat n°2</b>	++	+	Ret + Tr ~	X	+	R ~ vit ~ ret +	B qq petites fautes	7.0
<b>Candidat n°3</b>	Ret □ R - Tr -	Rep - Ret □ Tr -	Sym - Ret □	X ret ~	~ Tr -	Ret □ R - Tr -	insuffisant	4.9
<b>Candidat n°4</b>	Tr- Ret +	X	Tr ~ Ret X	X	Sym - X	Tr ~ Ret X	Moyen	5.9

c. Exemple de tableau d'évaluation et de prise de notes sur les figures libres

FIGURE n°1

	Sauts isolés	combinaisons	Pirouettes	pas	Chorégraphie	Global	NOTE A	NOTE B
<b>Candidat n°1</b>	A + b!2 (-1/2) Dv + S2 (-1/2) ↓	4 B ~ L bd F bd S +	Ass Dr (2t) X Pir Hr (1,5t) +	Pauvres	Inexistant	Moyen	53	50
<b>Candidat n°2</b>	A / A ++ b!2 + (lt) S2 (2X3) +	5B ++ (Vit +) L bd F bd (pp) S +	Ass Dr (3,5t) + Hr 3t (F) ~	AB	Élégant mais simple	AB	58	58
<b>Candidat n°3</b>	A ++ M2 ++ / A + S2 +	A + b !2 + S2 X b!2 bd S2 B b!2 +	Hv al + ass Dr (2 + 1) X Hr al ↓	Moyen	plat	Bien Tech Choré ~	63	61
<b>Candidat n°4</b>	F (tech -) X B (-1/6) X A (1/2) 2p -	L (-1/4) + S (F) 2B + 1B ~	Dr deb 2t (pos -) Hr (F) -	-	-	Très insuffisant	43	41

#### **d. Technique de jugement – utilisation de la grille de jugement**

Le rôle du juge débute dès les entraînements officiels.

Sans préjuger de la compétition et en laissant place à tous les scénarios possibles lors de la compétition, le juge doit distinguer des groupes de niveau parmi les patineurs qu'il va observer.

Ayant une idée du contenu des programmes des différents compétiteurs et après observation du niveau du groupe le plus faible et du groupe le plus fort, le juge va pouvoir établir la fourchette de notes, avec l'aide de la grille de jugement dans laquelle il va pouvoir se situer.

Si le niveau du groupe le plus faible reste toutefois dans le domaine de la maîtrise parfaite des sauts simples en combinaisons et des pirouettes assises et debout, le juge peut penser rester au dessus de 5.0.

Si le niveau du groupe le plus fort ne dépasse pas le cadre des doubles sauts complexes isolés (Doubles Flip, Lutz et Boucles), le juge restera en dessous de 7.0.

Si le nombre de patineurs est conséquent, (par exemple 45 patineurs), le juge devra s'autoriser à dépasser les limites conseillées par la grille de jugement pour parvenir à établir son classement en ouvrant la gamme de note de 4.5 à 7.5.

D'autre part, si le juge sait que la grande majorité des patineurs évoluent dans une fourchette de 5.0 à 6.0, il va tout d'abord étendre la gamme de notes de ce groupe de niveau de 4.5 à 6.5 et déplacer le groupe de niveau qui évolue théoriquement entre 6.0 et 7.0 vers la fourchette 6.5 – 7.5.

Cette technique de jugement suppose une bonne connaissance du niveau des patineurs par les juges officiant. Cela évite que le juge se retrouve bloqué dans son classement arrivé à mi-compétition.

#### **e. Technique de jugement – Concentration et moyens mnémotechnique**

Sur des catégories à gros effectifs, le juge doit faire preuve d'une très grande concentration pour parvenir à se rappeler de tous les concurrents. Aussi, chaque juge devra développer ses propres technique pour mémoriser et visualiser des prestations. Parfois un commentaire sur la tenue de compétition, sur la silhouette du patineur et d'autres détails peuvent permettre au juge de mieux se souvenir d'une prestation.

#### **f. Technique de prise de note**

Outre la préparation d'une grille d'évaluation et d'un système d'abréviation efficace et complet, le juge doit être performant dans la prise de notes. Il devrait théoriquement ne jamais quitter le patineur des yeux tout au long de son programme.

Le cas classique est celui d'un patineur qui enchaîne 2 difficultés de suite de type « suite de sauts », classique dans les programmes de couple artistique ou chez les plus jeunes Mini – Espoirs. Le juge qui baissera la tête pour écrire consciencieusement ce qu'il vient de voir ne verra pas l'élément suivant. Il est impératif pour le juge de laisser un œil sur le patineur en permanence. Il ne peut s'autoriser que de rapides coups d'œil sur vers sa feuille. C'est pourquoi une écriture détaillée d'une difficulté ne peut contenir que quelques symboles.

### g. Le classement

Si le juge doit avoir à l'esprit la justesse de la note choisie pour sanctionner une prestation, il doit surtout se rappeler que le jugement signifie avant tout : **établir un classement**.

Pour se faire, dès la fin du premier tiers du programme, le juge doit commencer à situer dans quel groupe de niveau le patineur va se retrouver. Il va ensuite effectuer une comparaison directe avec les patineurs du groupe ciblé et affiner sa réflexion jusqu'à la fin du programme.

Ainsi, à la fin du programme un rapide coup d'œil sur les 2 ou 3 patineurs en compétition directe doivent lui permettre d'effectuer un choix en terme de classement et d'en déduire les notes qu'il souhaite attribuer au compétiteur.

Si un patineur se dégage vers le haut ou vers la bas, il appartiendra au juge d'**estimer la marge** qu'il doit laisser entre le patineur et son premier concurrent direct en fonction de la différence de niveau d'une part mais aussi afin de se laisser éventuellement la marge de manœuvre pour classer d'autres compétiteurs entre les patineurs.

Cas concret : si le meilleur patineur passe premier et que le plus faible passe second sur une compétition à 50 patineurs, le juge devra être extrêmement performant et vigilant en créant un espace considérable entre les 2 patineurs couvrant la totalité de la gamme de notes qu'il avait préalablement définie. Dans le cas contraire, il sera certainement dans l'obligation de faire des égalités ou de faire du « remplissage » en octroyant aux patineurs, en fin de compétition, les notes encore « libres », venant ainsi complètement fausser le classement.

En revanche, si 2 patineurs de niveaux très proches passent coup sur coup et que le juge pense utile de créer un espace non justifié, il va condamner une gamme de notes qu'il ne pourra plus utiliser pour effectuer son classement.

S'il donne 56 – 56 au patineur 1, 61 - 61 au patineur n°2, et qu'il se trouve que le patineur n°1 se retrouve juste derrière le patineur n°2 dans son classement, le juge aura condamné la gamme de notes de 5.6 à 6.1. Cela peut aussi poser de gros problèmes pour parvenir à effectuer le classement le plus juste possible.

### h. Juger – une mission où le temps est compté

En trouvant sa propre façon de procéder et en s'inspirant des quelques pistes données par ce manuel et par les expériences que d'autres juges plus expérimentés peuvent lui apporter, le juge doit trouver le moyen de fournir sa note dans les quelques secondes qui suivent la prestation tant son classement doit, à ce moment là, être arrêté. Le juge ne peut pas faire attendre compétiteurs, entraîneurs, spectateurs et autres membres du jury sous prétexte qu'il ne parvient pas à se décider.

### i. Importance et incidence de la « marge » entre 2 patineurs

Si la marge n'a pas d'importance majeure sur des compétitions à épreuve unique comme chez les plus jeunes, elle prend une importance bien plus grande dans les catégories qui disposent de plusieurs épreuves.

En effet, si une très grosse marge est donnée à un patineur à l'issue d'un programme court, celui-ci prend une avance confortable pour le programme long sur ses adversaires directs.

Aussi, le juge doit-il avoir à l'esprit la marge juste qu'il convient d'établir entre 2 patineurs sur une épreuve donnée afin que le classement final soit le reflet de l'ensemble de la compétition.

Le programme long bénéficie d'un coefficient 3 et le programme court d'un coefficient 1.

Si le patineur A dispose d'une avance de 0.5 sur le patineur B à l'issue du programme court, il suffira au patineur B de 0.2 d'avance sur le programme long pour gommer son retard et se classer devant le patineur A.

Il serait injuste que pour un problème de « marge » insuffisante dans sa gamme de notes, un juge ne puisse pas octroyer la note méritée et la marge suffisante à un patineur et que celui-ci perde une place dans le classement pour un problème de technique de jugement.

#### **j. Note B, note de départage**

Le juge doit savoir qu'en cas d'égalité de points, c'est la note B qui fait la différence dans le classement.

Ainsi, un patineur A peut obtenir une note technique supérieure à un patineur B, être à égalité de points avec lui, mais être classé derrière en raison d'une note B inférieure.

Exemple :

Patineur A : 63 59 ; TOTAL = 122

Patineur B : 61 61 ; TOTAL = 122

Classement :

1. Patineur B
2. Patineur A

(Car la note B du patineur B est supérieure à la note B du patineur A)

Ce point de règlement ne doit être utilisé comme outil de départage que si cela est justifié.

#### **k. Note B, pénalisation des chutes**

Les chutes doivent être pénalisées sur la note B. Toutefois, une chute dans un programme ne justifie pas d'office une note B inférieure à une note A. En effet, si le juge avait l'intention de monter la note B de 3 dixièmes sans une chute, il pourra toujours monter la note B de 1 à 2 dixièmes selon la gravité de la chute et de l'interruption qu'elle aura provoquée dans le programme.

**Arnaud Mercier**  
*Entraîneur National / Décembre 2007*