

## Bilan du pôle Arbitrage

Ce document est un retour des observations du jury lors de l'étape 2 Danse 2019. Il a pour objet de clarifier les points de jugement à l'attention des entraîneurs, patineurs et dirigeants de clubs.

Ce document se veut constructif dans un but de communication et de mutualisation des expériences entraîneurs / patineurs / jury dans cette période de mise en œuvre du système RollArt.

### 1/ Bilan général

Il est rappelé à nouveau qu'il est **très important** de bien remplir les fiches de « pré-call » sans modifier son format, en amont de la compétition et de les transférer à temps. Il y a encore beaucoup de club qui ont confondu SStSq avec CStSq (les médianes et diagonales sont des Straight Sequences et les serpentines et cercles sont des Circular Sequences).

Globalement, on note un réel effort de construction par les entraîneurs. Nous avons remarqué les aménagements dans les programmes entre les deux étapes (travail des trajectoires, allègement et modification des séries de pas...).

Il est rappelé que les niveaux maximums des éléments dans chaque catégorie ne doivent pas être dépassé sous peine d'une dégradation de 1 niveau.

### 2/ Points de vigilance

#### La Choréo Step

Une attention particulière est demandée afin que les départs à l'arrêt (ou stop and go) soient plus marqués et que le patineur soit proche du bord de la piste, dans la longueur, à moins de 5 m du milieu. La Choréo step doit utiliser la totalité de la piste depuis une longueur vers la longueur opposée (de « barrière » à « barrière »).

→ Beaucoup plus de choréos ont été validées par rapport à Dijon !

### La Danse Imposée

Nous vous rappelons que pour l'épreuve de danse imposée, le nombre de battements autorisé est de 24 BPM maximum. Le juge arbitre commence à compter les battements sur la musique à partir du premier mouvement du patineur. Entre 1 et 4 BPM supplémentaires (ou 1 et 6 pour les valse), une pénalité de 0,5 pt sera attribuée. Au-delà de 4 BPM (ou 6 pour les valse), 1 pt sera déduit.

Dans les styles danse, une attention particulière doit être apportée sur le choix de la musique pour la danse imposée. Si le tempo n'est pas clair, le patineur ne peut pas exécuter correctement la danse.

### Les séries de pas

Nous vous rappelons que dans le but d'une identification claire du début de la séquence, le départ à l'arrêt (ou stop and go) est obligatoire.

Les body movements doivent être situés entre le 1<sup>er</sup> et le dernier retournement à valider. C'est à dire que ceux situés avant le 1<sup>er</sup> retournement ou après le dernier ne seront pas pris en compte.

→ Nous avons vu une réelle amélioration technique concernant les retournements, les carres sont beaucoup plus lisibles, il faut continuer dans ce sens !

### La séquence de travellings

Dès lors qu'un pied est posé pendant la 1<sup>ère</sup> séquence de travelling, la séquence entière recevra un no level. Lorsque le frein est utilisé lors des pas de transition, la séquence validée sera dégradée d'un niveau.

Nous vous rappelons qu'un travelling doit comporter un nombre de rotation entier. Le demi-tour éventuel supplémentaire à la fin de la première séquence sera compté comme un pas de transition.

Cette règle n'est pas valable dans le cas où le travelling se situe en deuxième séquence.

Les caractéristiques sont prises en compte lorsqu'elles sont maintenues sur l'ensemble du travelling. Attention à ne pas se positionner trop tard ou bien de lâcher la caractéristique avant la fin de rotation.

La caractéristique avec les bras tendus devant, poignets croisés est autorisée avec les mains jointes (à partir du moment que les poignets sont croisés).

### La séquence de clusters

→ Un réel travail a été fait et les clusters sont dans une bonne lignée de progression.

Attention aux entrées difficiles qui ne sont considérées uniquement lorsqu'elles sont bien réalisées (choctaws pieds serrés ou sauts bien sautés).

Le cluster peut être validé si seuls 3 retournements sur les 4 sont correctement exécutés (et non pas uniquement les 3 premiers).

Ex : Rocker OK – Contre Rocking OK – Bracket raté – trois OK puis Contre Rocking OK – Rocker rate – bracket OK – Loop OK. → Nous avons 3 retournements validés puis 3 retournements validés donc la séquence recevra un Level 1.

Comme pour la séquence de travellings, dès lors qu'un pied est posé pendant la 1<sup>ère</sup> séquence de cluster, la séquence entière recevra un no level. Lorsque le frein est utilisé lors des pas de transition, la séquence validée sera dégradée d'un niveau.

Attention aux travellings dans la séquence de clusters. En effet, un travelling doit comporter un nombre de rotation entier. Si le patineur réalise un travelling à 2,5 tours ou à 3,5 tours, il sera comptabilisé comme un travelling + un trois. Ceci peut poser un problème dans les niveaux maximums ou bien dans la comptabilisation de 5 retournements alors que seuls 4 sont autorisés.

Ex : en cadet, level 1 maximum : si le patineur réalise un travelling à 2,5 tours puis un Rocker puis un contre rocking, nous compterons 4 retournements alors que seuls 3 sont autorisés.

Cette règle n'est pas valable dans le cas où le travelling se situe à la fin de la deuxième séquence.

Le pôle Arbitrage