

Bilan du pôle Arbitrage

Ce document est un retour des observations du jury lors de l'étape 3 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 des clubs qui ont confondu SStSq avec CStSq (les médianes et diagonales sont des Straight Sequences et les serpentines et cercles sont des Circular Sequences).

De plus, les contenus de certains programmes ont évolué au fur et à mesure des étapes, mais les fiches d'ordre des éléments techniques fournies par les entraîneurs n'ont pas été forcément mises à jour. Il est préférable de les mettre à jour pour la finale afin que le panel technique puisse au mieux appréhender et évaluer les difficultés techniques dans leur ensemble.

2/ Points de vigilance

La Danse Imposée

Nous vous rappelons que le patineur doit faire son premier mouvement dans les 10 secondes suivant le lancement de la musique, sinon, une pénalité de 1 point sera attribuée.

Le Niveau 1 est validée lorsqu'au moins 25% des pas sont fait en tempo. Donc pour certaines danses, 3 ou 4 pas seulement entraînent un No Level s'ils sont exécutés légèrement en retard ou en avance.

Les transitions

Attention à bien exécuter les transitions de manière équilibrée. En effet, une composante transition existe et certains patineurs enchaînent leurs éléments sans même un pas ou une gestuelle. Nous savons que les durées de programmes sont courtes mais il faut tout de même séparer les éléments afin d'augmenter les points de cette composante.

Les arrêts

Les arrêts sont considérés lorsqu'ils durent entre 3 et 8 sec. Ils sont interdits dans les séries de pas. Les patineurs doivent faire attention à ne pas s'arrêter plus de 3 sec dans une straight step sequence ou une circular step sequence.

De plus, le patineur ne doit pas rester sur place plus de 8 sec en début de programme. Certains débuts sont trop longs.

Nous vous rappelons également, comme en danse imposée, le patineur doit commencer à bouger dans les 10 secondes suivant le lancement de la musique.

Toutes ces infractions réglementaires engendreront une pénalité de 1 point sur le score total.

Le pôle Arbitrage