

Bilan du pôle arbitrage

Etape 1 Danse Dijon

Ce document est un retour des observations du jury lors de l'étape 1 Danse 2019. Il a pour objet de clarifier les points de jugements à l'attention des entraîneurs, patineurs et dirigeants de club.

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

D'un point de vue organisationnel, il est important de bien remplir les fiches de « pré-call » en amont de la compétition et de les transférer à secretariat.artistique@ffroller-skatebord.com. Cette fiche est utile aux spécialistes techniques, aussi, il est important d'utiliser la fiche officielle du CPA et de ne pas modifier son format.

Attention d'utiliser les bonnes abréviations citées dans la légende en bas de la feuille :

Solo :

ChStSq : séquence chorégraphique

CStSq : séquence de pas circulaire

TrSq : séquences de travelings

SStSq : séquence de pas rectiligne

CISq : séquences de clusters

Couple :

NHStSq : séquence de pas sans contact

TrSq : séquences de travelings

NHCISq : séquences de clusters sans contact

StLi : porté stationnaire

CoLi : porté combiné

HStSq : séquence de pas en contact

HCISq : séquences de clusters en contact

RoLi : porté avec rotations

ChLi : porté chorégraphique

Nous souhaitons attirer l'attention sur le pre call des séries de pas pour la Style Dance et la Danse Libre. En effet, nous rappelons que **le pre call séquence de séquence de pas circulaire (CStSq)** comprend la séquence de pas en serpentine, en cercles horaires et en cercles antihoraires ; **le pre call de séquence de pas rectiligne (SStSq)** comprend la séquence de pas en médianes et en diagonales.

Certains d'entre vous ont indiqué en pre call 2 fois SStSq pour les séquences de pas Circulaire et Rectiligne.

Le jury a noté que la qualité de patinage reste faible au regard des éléments techniques présentés. On observe de mauvaises inclinaisons, des poussées incomplètes (jambes libres non étirées) dans les déplacements et une trop grande utilisation des freins. L'ensemble conduit à abaisser le score total des programmes présentés par les composantes.

Le jury souhaite rappeler l'importance de bien équilibrer effort chorégraphique, performance et complexité des transitions tout au long du programme. Il ne faut pas négliger l'habileté de patinage.

Attention à l'exécution d'un cluster ou d'un traveling dans une transition alors que l'élément imposé est plus tard dans le programme, cette situation peut amener à une confusion. Pour rappel, le panel technique doit prendre en compte la première exécution d'un élément du programme et il est souvent difficile de savoir s'il s'agit de la séquence imposée ou non. Dans ce cas de figure, vous vous exposez à la prise ne compte par le panel technique du premier élément présenté même si l'élément n'est pas noté sur la feuille de « pré-call » !

La faible utilisation de poussées simples et un faible nombre de croisés ou de courus concomitant à une grande vitesse de déplacement sont des indicateurs d'un bon niveau de maîtrise du patinage.

Enfin, **2 arrêts (3 à 8 sec) maximum sont autorisés dans tout le programme** (hors début et fin).

2. Points de vigilance

Danses imposées :

Pour les catégories Espoir à Jeunesse, lors de l'épreuve Danse Imposée, il est nécessaire de toujours **respecter les 24 battements maximums autorisés avant l'exécution du premier pas de la danse**. Nous rappelons que le juge arbitre compte le 1^{er} battement à partir du moment où le patineur bouge.

Entre 25 et 28 battements, la pénalité est de 0,5 pt, et au-delà, la pénalité est de 1 pt sur le score de l'épreuve. Plusieurs pénalités de ce type ont été appliquées sur l'étape de Dijon.

Un grand nombre de pas hors tempo a été observé durant cette 1^{ère} étape soit des pas hors tempo complet, soit le temps fort n'est pas respecté. C'est une faute majeure, car c'est la base même de l'épreuve de danse imposée. Nous rappelons qu'à partir de plus d'un quart de pas de la section hors tempo, le panel technique attribue no level à la section.

Sur l'Étape 1 de Dijon, le travail mené par les patineurs sur la réalisation des Key Points, nous a permis de constater un meilleur rendu global de la danse.

Cependant, nous notons des insuffisances sur les prises de carre, la qualité technique des pas, les inclinaisons, et l'exactitude des schémas. Nous rappelons qu'au-delà des Key Points nécessaires pour valider les niveaux, les éléments cités sont pris en compte par le jury pour l'attribution des QOE.

Choréo Step :

Elles ont été très souvent confirmées par le panel technique. Dans le cas contraire, c'était en raison d'une mauvaise interprétation par le patineur du règlement.

Nous vous rappelons que la choréo step doit commencer sur le bord d'une des deux longueurs de la piste, à 5m maximum du milieu et doit finir sur la longueur opposée. Nous avons été conciliants à 2m de la barrière lors de l'étape 1, mais il est important **de rappeler que la séquence doit débiter et finir à moins d'1m** du bord de piste.

Par ailleurs, un arrêt de plus de 3 secondes n'est pas autorisé dans la choréo step, sous peine de non confirmation de la Choréo step.

Nous rappelons que le départ arrêté est obligatoire (stop and go autorisé). Il n'y a pas de pénalité si le départ n'est pas arrêté cependant vous prenez le risque que le départ ne soit pas visible pour le panel technique et donc que l'élément ne soit pas validé (cf. règle sur le départ et fin de la choréo step).

Enfin, lorsque les choréo steps ont été confirmées, d'un point de vue général, cet élément a présenté peu d'intérêt pour le jury. Alors qu'il s'agit d'un moment qui pourrait permettre aux patineurs de sortir des contraintes importantes des éléments techniques. La majorité des choréo step sont vides d'originalité, de variété, de mouvements et d'énergie. En conséquence, le jury n'a pas attribué des QOE positifs.

Travelings :

La séquence de travelings est validée par sa régularité de rotation et sa trajectoire.

La trajectoire du travelling est caractérisée par une carre d'entrée, une carre de sortie et une phase de rotation en ligne droite.

Nous rappelons que si le 1^{er} traveling commence en avant, il doit finir en avant. S'il finit en arrière, le ½ tour supplémentaire compte comme un pas de transition.

Il n'y a que 3 pas de transition autorisés, tout pas supplémentaire entraînera la dégradation d'un niveau. L'utilisation des freins dans les pas de transition dégraderont également d'un niveau la séquence.

Si le panel technique considère que le traveling est un 3-turn (double trois), la séquence sera dégradée d'un niveau. Si les 2 travelings sont des 3-turns, les séquences de niveaux 1 et 2 seront évalués en no level, et les séquences de niveaux 3 et 4 seront évalués en niveau 1.

Pour qu'une caractéristique soit prise en compte, il faut qu'elle soit validée par le panel technique :

- la main au-dessus de la tête est prise en compte si le bras est complètement tendu.

- les 2 bras au-dessus de la tête sont pris en compte que si les deux bras sont tendus et que les mains sont jointes.
- la position « vis » est prise en compte si les bras sont bien devant et derrière le buste (pas sur les côtés), sans contact avec le corps et maintenus jusqu'à la fin.
- les mains jointes dans le dos sont prises en compte si les bras sont tendus, loin derrière le dos, et si le dos est maintenu droit.
- la jambe libre enroulée (pied libre en-dessous ou au-dessus du genou) est prise en compte si la jambe libre est fixée et ne bouge pas jusqu'à la fin de la séquence.
- la jambe libre tendue sur le côté ou devant n'est prise en compte que si le pied libre est minimum à hauteur du genou et ne bouge pas jusqu'à la fin de la séquence.

Attention, nous avons notés beaucoup de séquences de travelings incohérentes dans leur construction. Pour rappel voici le tableau des niveaux des travellings :

Niveau	Rotation 1 ^{ère} séquence	Rotation 2 ^{ème} séquence	Sens rotation différent	Caractéristiques
1	2	2	-	-
2	3	3	Oui	1 au total une des 2 séquence avec caractéristique au choix
3	3	3	Oui	2 au total une séquence avec caractéristique bras Et une séquence avec caractéristique jambe
4	4	4	Oui	3 au total une séquence avec caractéristique au choix Et une séquence avec caractéristiques bras <u>et</u> jambe

Ci-dessous, quelques exemples de constructions incohérentes :

- Deux séquences de travelings avec plus de 2 rotations et le même sens de rotation : la réalisation des séquences de travellings dans le même sens de rotation ne peut être validée qu'au niveau 1 maximum. Aussi la caractéristique plus de 2 tours de rotation n'est pas prise en compte. Le travelling est de niveau 1

- Deux séquences de travelings présentées avec 2 tours de rotations et une caractéristique bras et une autre jambe : Pour que les caractéristiques bras et jambe soient prises en compte il faut minimum 3 tours de rotations. Le travelling est de niveau 1

- Deux séquences de travelings présentées avec 3 tours de rotation dans des sens de rotation différents sans caractéristique : Les niveaux 2,3 et 4 exigent la réalisation de caractéristiques. Le travelling est de niveau 1

Si ajouter des difficultés est une démarche d'entraînement, il faut garder à l'esprit qu'au moment de la compétition, les travellings seront validés en fonction de la réglementation. Aussi, la présentation de travellings non conformes pourra nuire à l'évaluation du patineur.

Séquences de pas (en cercle ou rectiligne) :

La validation des séquences de pas ne se fait qu'avec la comptabilisation de retournements justes.

Pour qu'un retournement soit validé, il faut que les carres d'entrée et de sortie soient lisibles, et que le retournement ne soit pas sauté. Les retournements ne sont pas validés dès qu'ils sont sautés OU avec une carre d'entrée plate OU avec une carre de sortie plate.

Concernant les boucles et les travelings, la régularité du rythme (pas d'arrêt en sommet de la boucle ou de rotation dans les travelings) et la présence d'une carre d'entrée et de sortie sont les critères de validation.

L'ensemble doit être fluide, avec de bons appuis sur le pied porteur (profondeur des lobes).

Nous pouvons constater que les carres réalisées par les patineurs au moment de la compétition ne sont pas lisibles ou bien plate.

Nous attirons l'attention des entraîneurs sur le décalage important entre la construction de la séquence de pas et le niveau de réalisation présenté par le patineur. Ce décalage entre niveau théorique et niveau réel nuit fortement au patineur. La pratique montre que lorsque le patineur tente de réaliser une séquence de pas d'un niveau au-dessus de ses compétences, cela conduit dans la plupart des cas à une évaluation de niveau 0.

3 « body movements » doivent être validés pour les séquences de pas de niveau 3-4-5. Nous rappelons que le « body mouvement » doit conduire la colonne vertébrale à ne pas rester dans l'axe vertical. Ainsi les penchés en avant, sur le côté, les cambres très marquées, les arabesques, les fentes sont des « body movements » acceptables. Il ne faut donc pas confondre la notion de « body movements » avec la gestuelle chorégraphique.

De même, pour les séquences de pas de niveau 3-4-5, 2 choctaws (un horaire et un antihoraire) doivent être validés, pour cela, les carres d'entrée et de sortie doivent être lisibles et le pas doit être réalisé pieds serrés.

Nous avons pu remarquer que certaines séquences de pas ne commençaient pas au bon endroit. Nous rappelons que :

- Un cercle doit commencer sur un axe (transversal ou longitudinal).
- Une serpentine doit commencer sur l'axe longitudinal.
- Une médiane doit commencer sur l'axe longitudinal.

- Une diagonale doit commencer dans le coin de la piste.

Par ailleurs, les fins de séquences de pas n'étaient pas toujours identifiables. Il est important de passer sur les points cités précédemment opposés au point de départ (pour les serpentines, médianes, et diagonales) et sur le point de départ pour les cercles.

Enfin, nous rappelons que le départ arrêté est obligatoire (stop and go autorisé). Il n'y a pas de pénalité si le départ arrêté n'est pas pris en compte, cependant le patineur prend le risque que l'élément ne soit pas étudié dans sa totalité. En effet, l'arrêt marque le début de l'évaluation, si le patineur ne le respecte pas, le panel technique risque de ne pas tenir compte des premiers retournements du fait de l'absence de repère de début.

Un arrêt (de plus de 3 sec) n'est pas autorisé dans la séquence de pas. S'il y en a un, le niveau validé sera dégradé d'un niveau.

Clusters :

Nous avons eu le regret de valider aucune séquence de cluster sur l'ensemble de la compétition. Comme pour les séquences de pas, il faut que les carres d'entrée et de sortie des retournements soient lisibles, et qu'ils ne soient pas sautés.

Un cluster est composé de minimum 3 retournements consécutifs différents sans changement de carre. Si un seul retournement parmi ces 3 premiers n'est pas validé, la séquence entière sera évaluée no level.

Il est donc important de privilégier la qualité et la netteté des trois premiers retournements, car ils conditionnent l'ensemble de l'évaluation.

De façon analogue à la séquence de travelling, l'utilisation des freins dans les pas de transition dégraderont également la séquence d'un niveau.

3. Le jugement

a. Les QOE (de -3 à +3)

Sur cette étape nous avons pu constater que pour le moment les « QOE » sont d'ordre négatif. Il y a eu très peu d'éléments techniques éligible à un QOE de 0. 0 étant la base, l'élément technique conforme à tous les points techniques.

Nous vous rappelons que les QOE sont pris en compte à partir du moment où l'élément technique est validé par le panel Technique.

Sur cette première étape, trop peu d'éléments techniques ont été validés. Il est donc important de valider prioritairement un niveau sans lequel les items des QOE ne s'appliquent pas.

b. Les 4 composantes (de 0.25 à 10)

Là aussi nous sommes au début d'une notation à forte valeur ajoutée et c'est normal.

Dans la globalité les notes graduaient de 0.25 à 4, peu de 4 à 5 et très peu de 5 à 6.75.

Skating Skills :

Que ce soit en danse imposée ou en danse libre, il y a des lacunes encore importantes sur les bases du patinage. Comme annoncé précédemment, d'un point de vue général, trop peu de jambes libres sont étirées, et les appuis et inclinaisons ne sont pas toujours corrects...

Transitions :

Ceci est la plus laborieuse des composantes car elle est souvent très mal équilibrée dans les programmes et non exploitée par les patineurs. Souvent, les transitions manquent d'équilibre entre les éléments (soit tout s'enchaîne, soit elles sont trop longues). De plus, le contenu n'est pas toujours adapté (trop lourd ou trop vide).

Nous avons tous conscience que le temps de programme est court pour pouvoir faire de bonnes transitions. Cependant, il est important qu'elles existent et soient adaptées au patineur. D'autant plus que les transitions sont aussi un gage de bonne conception de programme. Donc une transition réussie donnera un bon impact dans la composante Chorégraphie.

Performance :

Par la complexité du contenu du programme et des éléments techniques obligatoires, beaucoup de patineurs sont encore trop absents sur la piste. La première étape est tôt dans la saison, maintenant, après cette première compétition, il faut réussir à libérer le patineur dès que possible pour permettre cette communication et projection vers le jury et le public. Dans les éléments plus simples, comme la Choréo step ou les transitions, il est impératif d'interpréter et de donner du sens au programme.

Nous rappelons que la performance est composée à 50% de l'interprétation et de la théâtralité et à 50% de la force/vitesse de réalisation technique.

Chorégraphie :

Il y a eu peu de thèmes exploités, pas d'idée directrice et de ce fait peu de rapport à la musique. Les patineurs semblaient concentrer sur la succession des éléments techniques à réaliser. Ce ressenti du jury tend à confirmer le décalage entre le projet du programme et les compétences du patineur.

Avec le passage au système RollArt, nous constatons que beaucoup de programmes sont finis après la fin de la musique. Cela interroge sur la construction et la réalisation des programmes en musique.

L'utilisation du tempo, la musicalité dans la réalisation des éléments techniques, des transitions et des passages chorégraphiques sont des critères fondamentaux dans l'attribution des QOE.

La chorégraphie comprend également la construction gestuelle dont sa qualité de réalisation, sa richesse et sa variété. Cette composante inclue aussi la gestion de l'espace aussi bien dans les différents plans du corps que dans l'occupation de la piste.

Le pôle arbitrage