

## CLARIFICATION NO 3 – pour officiels

Voici quelques petites consignes pour le bon fonctionnement des compétitions.

- 1) Les officiels et spécialistes de données doivent prendre le temps de bien étudier les codes pour les éléments.
  - a) Vous trouverez en Annexe 1, les codes et les définitions pour vous aider.
  - b) Voir Annexe 2 pour procédure sur les estrades.
- 2) Vous devez limiter les conversations ainsi que le temps des révisions.
- 3) Vous devez vous familiariser avec le document de la trousse technique de Patinage Canada STAR 1-5. Il y existe plusieurs consignes pour vous aider.

### STAR 2

- Le contenu de programme est obligatoire. Tout élément qui ne correspond pas doit être nommé ILLÉGAL. Le seul choix du patineur est entre le Flip et le Lutz.

### STAR 3-4

- Le patineur doit faire 5 sauts différents. S'il répète un saut et qu'il n'est pas en combinaison, l'évaluation de ce deuxième élément baisse d'un niveau.  
(EX : un deuxième Salchow dans le programme qui est évalué ARGENT deviendra BRONZE).
- Le Axel "under" ou rotation complète donne un BONUS qui sera fait par le programme d'ordinateur. Les officiels n'ont rien à faire.

### STAR 5

- Dans le STAR 5, pour les pirouettes, quand le "call" est "NO LEVEL", aucun V1 ou V2 ou position n'est écrite.
- Le nombre des positions de la pirouette combinée doit être nommé.  
**Ex : CCoSp3pB**

Dans le STAR 2-4, un saut qui n'est pas sur la bonne carre d'appel, (Flip ou Lutz) recevra une évaluation d'un niveau plus bas.

Dans le STAR 1-5, si un patineur oublie un, ou plusieurs éléments, les boîtes resteront vides. L'élément manquant baissera son évaluation globale (STAR 2-3-4), ou sa note (STAR 5)

## ANNEXE 1

### CODES

1 W	WALTZ JUMP	SAUT DE VALSE
1 A	AXEL	AXEL
1 S	SALCHOW	SALCHOW
1T	TOE LOOP	BOUCLE PIQUÉ
1Lo	LOOP	BOUCLE
1F	FLIP	FLIP
1Lz	LUTZ	LUTZ

Usp	Upright Spin	Pirouette debout
BUSp	BACKward Upright Spin	Pirouette debout arrière
SSp	Sit Spin	Pirouette assise
CSp	Camel Spin	Pirouette arabesque
FCSp	Flying Camel	Pirouette arabesque sautée
CoSp	Combination Spin without change of foot	Pirouette combine sans changement de pied
CCoSp	Change combination Spin	Pirouette combinée avec changement de pied
FSpSq	Forward Spiral Sequence	Séquence arabesque avant
SpSq	Spiral Sequence	Séquence arabesque

**COMBINAISON DE SAUT**
**SAUT + SAUT + C**

## ANNEXE 2

PROCÉDURE STAR 1-2-3-4 (et plus si désiré)

**ANNONCEUR** : Annonce le patineur

**ARBITRE** : Signale le prochain patineur

STAR 2-3 Pas de chronométrage

STAR 4 Chronométrage

JUGE 1 (ARBITRE) (comme TS)	JUGE 3 (comme ATS)	JUGE 2 (comme TC)
--------------------------------	-----------------------	----------------------

Garde les yeux sur le patineur tous le long du programme et indique en premier les évaluations des éléments  Il n'a pas de feuille et n'écrit pas	Le juge 2 et le juge 3 indiquent l'évaluation de l'arbitre dans la colonne évaluation. Ils notent dans la colonne « commentaires » son évaluation. S'il y a une opinion opposée, ils demandent une révision. Si pas de révision, aucune révision n'est nécessaire.  <b>Les juges 2 et 3 ne parlent pas à moins de vouloir une révision.</b>	
		Le juge 2 signe sa feuille et la donne au spécialiste de données.

### NOTES COMPOSANTES

Le même processus se fait comme pour les éléments.

STAR 2 – Habilités de patinage et performance / exécution

STAR 3-4 – Habilités de patinage, performance / exécution et interprétation

Les chutes dans le programme en dehors des éléments provoquent une déduction dans les habiletés de patinage.

### PROCÉDURE STAR 5

#### Officiels techniques

Comme dans le CPC : toutes les procédures et règlements du CPC sont utilisées. Le nombre de positions de pirouettes, les V1 et V2 sont attribués s'il y a lieu.

#### Juges

La note chorégraphique pour les composantes n'est pas notée.