



## **NOUVEAUTÉ** **Compétition de saut** **Pour les patineurs de l'Estrie**

### **Caractéristiques des catégories**

Les patineurs pré-novice, novice et junior en simple qui ont participé aux championnats de section de la saison en cours (novembre 2011) ne peuvent s'inscrire dans une catégorie STAR.

Les patineurs sans limite, pré-juvénile et juvénile qui participeront aux championnats de section de la saison en cours (février 2012) ne peuvent s'inscrire dans une catégorie STAR.

Catégorie préliminaire : Tous les patineurs qui ont réussi le test préliminaire de style libre complet.

Catégorie junior bronze : Tous les patineurs qui ont réussi le test junior bronze de style libre complet.

Catégorie senior bronze : Tous les patineurs qui ont réussi le test senior bronze de style libre complet.

Catégorie junior argent : Tous les patineurs qui ont réussi le test junior argent de style libre complet.

Catégorie senior argent : Tous les patineurs qui ont réussi le test senior argent de style libre complet.

Catégorie or : Tous les patineurs qui ont réussi le test or de style libre.

Catégorie sans limite : Aucune restriction de test.

Sans limite 6 ans : Être âgé de moins de 7 ans avant le 1 juillet qui précède la compétition.

Sans limite 7 ans : Être âgé de moins de 8 ans avant le 1 juillet qui précède la compétition.

Sans limite 8 ans : Être âgé de moins de 9 ans avant le 1 juillet qui précède la compétition.

Catégorie pré-juvénile : Test préliminaire réussi. Patineurs âgés de moins de 11 ans (dames) et moins de 12 ans (messieurs) le 1 juillet qui précède la compétition.

Catégorie juvénile : Test de compétition juvénile en simple. Patineurs âgés de moins de 12 ans (dames) et moins de 13 ans (messieurs) le 1 juillet qui précède la compétition.

Catégorie pré-novice : Test de compétition pré-novice en simple.

Catégorie novice : Test de compétition novice en simple.

Catégorie junior : Test de compétition junior en simple. Patineurs âgés de moins de 19 ans le 1 juillet qui précède la compétition.

### **À noter :**

**Les patineurs ne peuvent concourir dans une catégorie inférieure au niveau auquel ils ont concouru aux championnats de section précédents**

**Catégories mixtes : dames et messieurs**

### **Renseignements techniques :**

- Les participants exécuteront des sauts en fonction de leur catégorie.
- Chaque catégorie comptera deux rondes plus une ronde combinée et une ronde défi.
- Dans chaque ronde, les patineurs exécuteront chaque saut exigé (isolément) trois fois de suite.
- Chaque épreuve d'une catégorie sera terminée une fois que les patineurs auront exécuté la ronde défi.
- Pour la ronde combinée, les patineurs exécutent une combinaison de deux sauts de leur choix. La combinaison de sauts est tentée trois fois. Les trois tentatives doivent porter sur la même combinaison de sauts.
- Pour la ronde de défi, le saut exécuté est au choix du patineur, toutefois les trois tentatives doivent porter sur le même saut. Le choix doit être communiqué à l'officiel au début de la ronde défi.

### **Déroulement de l'épreuve**

**Groupes d'échauffement :** Les patineurs participeront à la compétition en groupes d'échauffement. Les patineurs de diverses épreuves peuvent être inclus dans le même groupe d'échauffement s'ils exécutent les mêmes éléments. L'ordre de passage dans chaque groupe se fera par tirage au sort et sera le même dans toutes les rondes de la compétition. Les entraîneurs peuvent aider les patineurs à se préparer, mais ils ne sont pas autorisés sur le bord de la bande. Ils sont cependant invités à encourager les patineurs comme spectateurs.

**Durée d'échauffement :** Chaque groupe dispose de 4 minutes pour s'échauffer au début de la compétition. Entre chaque ronde, une période d'échauffement supplémentaire de quatre minutes sera accordée.

**Exécution de chaque ronde :** Les patineurs de chaque groupe d'échauffement tentent trois fois d'exécuter chaque saut. Chaque patineur doit faire ses trois tentatives de saut avant que le prochain patineur du groupe tente trois fois d'effectuer le même saut. Tous les patineurs du groupe doivent faire leurs trois tentatives de saut avant que le prochain saut dans la ronde ne soit amorcé par un patineur.

**Progression dans l'épreuve :** Les patineurs ne peuvent passer à la deuxième ronde de l'épreuve sans au moins réussir six des neuf sauts de la première ronde. Tous les patineurs participent à la ronde combinée, peu importe l'exécution de sauts dans les rondes antérieures. Pour participer à la ronde défi le patineur doit avoir réussi quatre des neuf sauts de la deuxième ronde.

**Abstention :** À n'importe quel moment, un patineur peut décider de ne pas exécuter un saut particulier d'une ronde s'il est déterminé qu'il est dangereux pour le patineur de tenter le saut. Une abstention est considérée comme étant une exécution échouée aux fins du calcul des résultats. Les patineurs doivent signaler à l'officiel toute abstention de saut au début de chaque ronde de la compétition.

### **Les rondes de saut sont définies comme suit :**

(Certaines catégories contiennent les mêmes sauts dans leurs rondes respectives, mais chaque catégorie sera évaluée séparément)

Sans limite 6-7 ans

- Ronde 1 : saut de valse, salchow, boucle piquée
- Ronde 2 : boucle, flip, lutz
- Ronde combiné : combinaison de deux sauts de leur choix.
- Ronde Défi : axel

#### Sans limite 8 ans

- Ronde 1 : Salchow, boucle piquée, boucle
- Ronde 2 : flip, lutz, axel
- Ronde combiné : combinaison de deux sauts de leur choix.
- Ronde Défi : un saut double au choix

#### Préliminaire, sans limite 8 ans

- Ronde 1 : boucle piquée, boucle, flip
- Ronde 2 : lutz, axel, double Salchow
- Ronde combiné : combinaison de deux sauts de leur choix.
- Ronde Défi : un saut double au choix, à l'exception du double Salchow

#### Junior bronze :

- Ronde 1 : boucle, flip, lutz
- Ronde 2 : axel, double Salchow, double boucle piquée
- Ronde combiné : combinaison de deux sauts de leur choix.
- Ronde Défi : un saut double au choix, à l'exception du double Salchow, double boucle piquée

#### Senior bronze, pré-juvénile

- Ronde 1 : flip, lutz, axel
- Ronde 2 : double Salchow, double boucle piquée, double boucle
- Ronde combiné : combinaison de deux sauts de leur choix.
- Ronde Défi : un saut double parmi les suivants : double flip, double lutz

#### Junior argent, senior argent, juvénile :

- Ronde 1 : lutz, axel, double Salchow
- Ronde 2 : double boucle piquée, double boucle, double flip
- Ronde combiné : combinaison de deux sauts de leur choix.
- Ronde Défi : un saut double parmi les suivants : double lutz, double axel

#### Or, pré-novice :

- Ronde 1 : axel, double Salchow, double boucle piquée
- Ronde 2 : double boucle, double flip, double lutz
- Ronde combiné : combinaison de deux sauts de leur choix.
- Ronde Défi : un saut parmi les suivants : double axel ou un triple saut au choix

#### Novice, junior:

- Ronde 1 : double Salchow, double boucle piquée, double boucle
- Ronde 2 : double flip, double lutz, double axel
- Ronde combiné : combinaison de deux sauts de leur choix.
- Ronde Défi : un triple saut

#### **Officiels de l'épreuve**

Chaque saut sera évalué par un spécialiste technique qui sera assisté d'un spécialiste de donnés. La réussite ou l'échec d'un saut est déterminé par le spécialiste technique. Le résultat de chaque élément sera communiqué aux participants et spectateurs au moyen de pancartes, une pancarte rouge et une pancarte verte. Après chaque tentative, le spécialiste technique affichera la pancarte verte pour signifier la réussite ou une pancarte rouge pour signifier l'échec. Le spécialiste de donné inscrira le résultat de chaque saut. À la fin des rondes pour chaque catégories les résultats seront remis à un spécialiste de donnés qui compilera les résultats et affichera le classement final.

## **Normes de performance**

- Chaque tentative de saut sera désignée « réussie » ou « échouée ». Deux critères doivent être respectés pour qu'un saut soit désigné réussi :
- (1) le saut doit avoir une rotation suffisante pour qu'une pleine rotation soit signalée, c'est-à-dire que la rotation doit être à un quart près du nombre de rotations exigées dans la définition;
- (2) le saut doit être de qualité satisfaisante, c'est-à-dire qu'il ne doit pas comporter d'erreur grave et pas plus d'une légère erreur. Les erreurs graves et légères sont résumées dans le tableau ci-dessous :

| <b>Légères erreurs (pas plus d'une pour la réussite du saut)</b>             | <b>Erreurs graves (signifient immédiatement l'échec du saut)</b>              |
|--|---|
| Sous-rotation (moins de ¼)   | Une ou plusieurs révolutions de moins que ce qui est exigé                    |
| Toucher avec la main ou le pied libre  | Chute   |
| Carre imprécise à l'appel pour le saut flip ou Lutz (indiquée par un « ! »)  | Début ou réception sur deux pieds dans un saut                                |
| Mauvaise qualité de l'appel, de la position dans les airs ou de la réception | Un pas fait à la réception d'un saut  |
|  | Toucher avec les deux mains dans un saut                                      |
|  | Début sur la mauvaise carre pour le saut flip ou Lutz (indiquée par un « e ») |
|  | <i>Pour la combinaison :</i>  |
|  | Combinaison composée d'un seul saut   |
|  | Deux ou plusieurs virages trois entre les sauts                               |

## **Calcul des résultats**

Pour chaque catégorie, les résultats seront déterminés par le nombre d'exécutions réussies et un coefficient multiplicateur :

Note de la ronde 1 : Nombre de sauts réussis X 1

Note de la ronde 2 : Nombre de sauts réussis X 10

Note de la ronde combinaison : Le facteur de multiplication est déterminé par le premier saut de la combinaison. Si le premier saut de la combinaison est de la ronde 1 le facteur est X 1

Si le premier saut de la combinaison est de la ronde 2 le facteur est X 10

Note de la ronde défi : Nombre de sauts réussis X 100

Note totale =

ronde 1 (tous les patineurs participent à cette ronde)

+ ronde 2 (pour passer à la ronde 2 le patineur doit réussir six des neuf sauts de la première ronde)

+ ronde combinée (tous les patineurs participent à cette ronde)

+ ronde défi (pour passer à la ronde défi le patineur doit réussir quatre des neuf sauts de la deuxième ronde)

*Le patineur comptant le plus grand nombre de points obtient le classement le plus élevé. Les patineurs ayant le même nombre de points obtiennent le même rang.*

## **Publication des résultats**

Par affichage après les quatre rondes de chaque catégorie.

## **Récompenses**

Une récompense sera remise à chaque gagnant de chacune des catégories.