

Date : \_\_\_ / \_\_\_ / \_\_\_ Club : \_\_\_\_\_ Candidat : \_\_\_\_\_  
 #PC : \_\_\_\_\_ Entraîneur-évaluateur : \_\_\_\_\_

Résultat d'évaluation : Réussite  Réussite avec honneur  Reprise

**STAR 5 Style-libre – Programme**

Date : \_\_\_ / \_\_\_ / \_\_\_ Candidat : \_\_\_\_\_ Entraîneur-évaluateur : \_\_\_\_\_

**CONTENU DE PROGRAMME** (tous les éléments dans les cases grises doivent être essayés : AXEL DOIT AVOIR UNE RÉCEPTION < ou plus)

SAUTS (éléments saut - max 5)	Sauts	Sauts double (max 2)	Combinaisons (max 2)
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Axel Simple (*Doit être atterri &lt; ou plus)</li> <li>• Max 2 doubles. Les doubles ne peuvent être en combinaison et ne peuvent être répétés</li> <li>• Max 2 combinaisons. Les combinaisons ne peuvent inclure plus de 2 sauts</li> <li>• Séquences de sauts non permises</li> <li>• Aucun saut ne peut être inclus plus de 2 fois. Si un saut est répété, il doit être en combinaison.</li> </ul>	<input type="checkbox"/> Axel simple* <input type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> Double salchow <input type="checkbox"/> Double boucle piquée <input type="checkbox"/> Double boucle <input type="checkbox"/> Double flip <input type="checkbox"/> Double lutz	<input type="checkbox"/> Combinaison de sauts #1 _____ <input type="checkbox"/> Combinaison de sauts #2 _____
PIROUETTES (max 2 pirouettes)		Séquence d'arabesques	Séquence d'arabesques (max 1)
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Une pirouette assise ou arabesque. Entrée sautée optionnelle ; pas de changement de pied, aucune variation de position</li> <li>• Une pirouette en combinaison. Aucune entrée sautée et aucune variation de position ; changement de pied optionnel. Les 3 positions de base doivent être tentées.</li> </ul>	<input type="checkbox"/> Pirouette assise ou arabesque <input type="checkbox"/> Pirouette en combinaison	Une séquence de 2 arabesques avant n'incluant pas plus de 4 pas entre les 2 ; une arabesque sur chaque pied, position non soutenue ; sur n'importe quel côté, soit sur la carre intérieure ou extérieure.	<input type="checkbox"/> Séquence d'arabesques avant

Est-ce que le programme du patineur contenait tout le contenu ?  Oui  Non  
 (doit être Oui afin d'obtenir une Réussite ou Réussite avec honneur)

Afin d'établir une évaluation globale, les patineurs doivent obtenir 2 cases cochées ou plus au niveau nécessaire d'évaluation.

\*L'évaluation de l'élément ne peut pas dépasser les critères d'évaluation.

COMPOSANTES DE PROGRAMME	CRITÈRES	BARÈME D'ÉVALUATION			GLOBALE	COMMENTAIRES
		OR	ARGENT	BRONZE		
Habilités de patinage	Technique*				O <input type="checkbox"/>	
	Puissance				A <input type="checkbox"/>	
	Exécution*				B <input type="checkbox"/>	
Performance	Tenue*				O <input type="checkbox"/>	
	Projection				A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/>	
Interprétation	Synchronisme*				O <input type="checkbox"/>	
	Caractère				A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/>	
Transitions	Qualité*				O <input type="checkbox"/>	
	Difficulté				A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/>	

<b>Résultat :</b> <input type="checkbox"/> Réussi avec honneur (3 sur 4 CP Or - incluant l'axel) <input type="checkbox"/> Réussite (3 sur 4 CP Argent ou mieux - incluant l'axel) <input type="checkbox"/> Reprise	<b>Total – évaluation globale :</b>	<b>OR</b>	<b>ARGENT</b>	<b>BRONZE</b>
---	-------------------------------------	-----------	---------------	---------------

Patinage Canada | Évaluation de style-libre  
STAR 5 – Programme | Normes d'évaluation

COMPOSANTE DE PROGRAMME	CRITÈRES	BARÈME D'ÉVALUATION		
		OR	ARGENT	BRONZE
Habilités de patinage	<b>(1) Technique*</b> : Bonne mécanique démontrée	<b>Bonne</b> technique (pour le niveau) : • Virages • Poussées avec la lame	Technique <b>Raisonné</b> (pour le niveau) : • Virages • Poussées avec la lame	Technique <b>Faible</b> (pour le niveau) : • Virages • Poussée la lame
	<b>(2) Puissance</b> : Capacité à générer et maintenir la vitesse	<b>Bon</b> (pour le niveau) : • Accélération • Flexion du genou	<b>Raisonné</b> (pour le niveau) : • Accélération • Flexion du genou	<b>Faible</b> (pour le niveau) : • Accélération • Flexion du genou
	<b>(3) Exécution*</b> : Équilibre, contrôle et qualité de la carre	Stable pendant la durée Inclinaison du corps remarquable	Généralement stable Inclinaison du corps (parfois)	Stabilité inconséquente Inclinaison du corps minime
Performance	<b>(1) Tenue*</b> : Style, forme, ligne	<b>Bon</b> (pour le niveau) : • Forme • Force abdominale • Ligne du corps	<b>Raisonné</b> (pour le niveau) : • Forme • Force abdominale • Ligne du corps	<b>Faible</b> (pour le niveau) : • Forme • Force abdominale • Ligne du corps
	<b>(2) Projection</b> : Capacité de performer avec confiance	<b>Bon</b> (pour le niveau) : • Confiance • Engagement aux mouvements	<b>Raisonné</b> (pour le niveau) : • Confiance • Engagement aux mouvements	<b>Faible</b> (pour le niveau) : • Confiance • Engagement aux mouvements
Interprétation	<b>(1) Synchronisme*</b> : Capacité à s'harmoniser avec le synchronisme de la musique	Quelques mouvements s'harmonisent avec le rythme/synchronisme de la musique	Peu de mouvements s'harmonisent avec le rythme/synchronisme de la musique	Dans l'ensemble, les mouvements ne s'harmonisent pas avec le rythme/synchronisme de la musique
	<b>(2) Caractère</b> : Capacité à refléter le caractère de la musique	Plusieurs mouvements démontrent une compréhension du caractère de la musique.	Interprétation de niveau de base, compréhension limitée de la musique et de son caractère	Une petite quantité de mouvement en lien avec le caractère.
Transitions	<b>(1) Qualité*</b> : Capacité de performer en liant les pas avec facilité et une bonne évolution	<b>Bon</b> (pour le niveau) : • Aisance de mouvement • Vitesse générée	<b>Raisonné</b> (pour le niveau) : • Aisance de mouvement • Vitesse maintenue	<b>Faible</b> (pour le niveau) : • Aisance de mouvement • Pertes de vitesse
	<b>(2) Difficulté</b> : Construction des transitions dans le programme	Une variété de virages, de pas et de mouvements sont utilisés pour lier les éléments ensemble	Virages et pas simples sont utilisés pour lier les éléments ensemble	Principalement des croisés sont utilisés pour lier les éléments ensemble

Commentaires supplémentaires :

---



---



---



---