

CHAPITRE 2 ORGANISATION

COMPETITIONS NATIONALES

PARTICIPATION - ORGANISATION

1. GENERALITES :

Les Compétitions Nationales comprennent :

- * les Championnats de France ELITE, D1, D2, D3 de Patinage Synchronisé ;
- * les Compétitions Inter Ligues ;

2. CATEGORIES :

Les Compétitions Nationales en Patinage Synchronisé se déroulent selon les catégories suivantes :

Elite : Senior, Junior,

D1 : Senior, Junior, Novice, Pré- Novice,

D2 : Senior Junior,

D3 : Juvénile, Préparatoire + et – de 15 ans, Adulte.

3. ANNONCES:

La Commission Sportive Nationale de Patinage Synchronisé, publie dans le courant du premier trimestre de la saison en cours, un calendrier des dates des Compétitions Nationales pour les différentes catégories.

4. INSCRIPTIONS :

4.1 : Règles de Participation:

Pour participer à une Compétition Nationale en Patinage Synchronisé, il faut :

- Etre de nationalité française et être obligatoirement en possession d'une Licence Compétition **Patinage Synchronisé** en cours de validité.
- Avoir le statut d'Amateur, selon les règles Internationales ISU en cours d'application.
- Fournir une photocopie de la licence en cours de validité lors de l'inscription.

4.2 : Modalités d'Inscriptions :

- les inscriptions aux Compétitions Nationales sont exclusivement effectuées par les Clubs
 - la liste des Equipes participantes est arrêtée quatre semaines avant le début de la Compétition. Passé ce délai aucune inscription ne sera acceptée.
 - les inscriptions sont à adresser au Club organisateur, 4 semaines minimum avant la date de la Compétition, avec copie à la FFSG et la CSNPS.
- Le montant des frais d'inscription, fixé chaque année par la CSNPS est à régler au club organisateur.

4.3 : Qualification :

- Une équipe peut être composée de patineurs licenciés appartenant à des Clubs différents.

- **Le nom de chaque Equipe ne peut en aucun cas être celui d'un club, d'une Ligue ou d'une région géographique et ne doit pas faire référence à une société commerciale ou de distribution de produits manufacturés faisant appel à une marque déposée.**
- Les équipes peuvent être composées indifféremment de filles, garçons ou mixtes.
- **Une Equipe peut participer à plus d'une catégorie, lors d'une compétition, à condition d'utiliser un autre programme et une musique différente, et de changer au minimum 50% des patineurs pour la nouvelle catégorie.(R.ISU 701).**
- Chaque équipe peut inscrire lors de chaque Compétition en plus des participants officiels au maximum 4 remplaçants sur la liste de l'équipe.
- Toute équipe des catégories Senior, Junior ou Novice participant à une compétition nationale doit patiner le/les deux programmes demandés avec le même nombre de patineurs.
- Dans l'hypothèse où un (e) patineur (se) se blesserait avant le début de la compétition, et que l'équipe concernée n'a pas de substitut, l'équipe ne sera autorisée à poursuivre la compétition qu'avec l'accord du Juge-Arbitre et sur présentation d'un certificat médical du médecin délégué.

4.4 : Nationalité - R.ISU 109 :

- Un patineur ne peut représenter qu'une seule Fédération au cours d'une même saison.
- Un patineur de nationalité étrangère peut participer à des Compétitions en France, après avoir obtenu l'autorisation de sa Fédération d'origine et l'accord de la FFSG. il doit être licencié compétition Patinage Synchronisé pour la saison en cours, et appartenir à un Club affilié FFSG.
- Le nombre de patineurs de nationalité étrangère ne doit pas excéder 25% de l'Equipe.

5. FORMATION DES EQUIPES :R ISU 701 et R Français

SENIOR JUNIOR NOVICE PRE-NOVICE JUVENILE PREPARATOIRE + et -15 ANS ADULTE

Championnat de France Elite Junior Senior, 16 patineurs + 4 remplaçants possible

Championnat de France D1 Senior Junior 14 à 16 patineurs + jokers

Championnats de France D1 Novice, Pré-Novice 10 à 16 patineurs + jokers

Championnat de France D2, Senior Junior 10 à 16 patineurs + jokers.

Championnat de France D3 Juvénile, 10 à 16 patineurs + jokers

Championnats de France D3 Préparatoire + 15 ans, Préparatoire – de 15 ans, Adultes 8 à 16 patineurs + jokers

Senior : âge +14 ans au 1er juillet précédent la compétition

Junior : âge +12 ans à -19 ans au 1^{er} juillet précédent la compétition

Novice : âge de 10 ans révolus à -15 ans au 1^{er} juillet précédent la compétition

Pré- Novice : âge - 13 ans au 1^{er} juillet précédent la compétition

Juvénile : âge - 11 ans au 1^{er} juillet précédent la compétition

ANNEXE 1 : ORGANISATION CHAMPIONNATS DE FRANCE ET REGLEMENTS PATINAGE SYNCHRONISE 2009-2010

	CATEGORIES	AGES	Nbre patineurs	PROGRAMME	JOKERS	SUBSTITUTS	ELEMENTS OBLIGATOIRES	DATES						
D2	JUNIOR	+12 ans à -19 ans	❁ 10 à 16 patineurs/ses	1 libre 4 mn 00 coef 1.6 <u>1 passage</u>	2 JOKERS maximum = 2 patineurs/ses de + ou - 2ans par rapport à l'âge de la catégorie A partir du nombre minimum de patineurs requis	0 joker = 4 substitués 1 joker = 3 substitués 2 jokers = 2 substitués	◆ 9 éléments 3 prises/mains différentes Portés interdits	LIMOGES 2-4 AVRIL 2010						
	SENIOR	+14 ans		1 libre 4 mn 30 coef 1.6 <u>1 passage</u>			◆ 10 éléments 4 prises/mains différentes Portés autorisés							
D1	PRE-NOVICE	-13 ans	❁ 10 à 16 patineurs/ses	1 libre 3 mn 30 coef 1.0 <u>2 passages</u>			2 JOKERS maximum = 2 patineurs/ses de + ou - 2ans par rapport à l'âge de la catégorie A partir du nombre minimum de patineurs requis		0 joker = 4 substitués 1 joker = 3 substitués 2 jokers = 2 substitués	◆ 6 éléments 3 prises/ mains différentes Portés interdits	LIMOGES 2-4 AVRIL 2010			
	NOVICE	-15 ans		<i>TOTAL DES POINTS</i> en cas d'égalité le total de points du 2ème passage prévaudra pour le titre						◆ 6 éléments 3 prises/ mains différentes Portés interdits				
D1	JUNIOR	+12 ans à -19 ans	❁ 14 à 16 patineurs/ses	1 court 2 mn 50 max coef 0.8 1 libre 4 mn 00 coef 1.6						2 JOKERS maximum = 2 patineurs/ses de + ou - 2ans par rapport à l'âge de la catégorie A partir du nombre minimum de patineurs requis		0 joker = 4 substitués 1 joker = 3 substitués 2 jokers = 2 substitués	◆ 7 sp 9 fs éléments 3 prises/ mains différentes Portés interdits	LIMOGES 2-4 AVRIL 2010
	SENIOR	+14 ans		1 court 2 mn 50 max coef 0.8 1 libre 4 mn 30 coef 1.6									◆ 7 sp 10 fs éléments 4 prises/mains différentes Portés autorisés	
ELITE ISU	JUNIOR	+12 ans à -19 ans	❁ 16 patineurs/ses	1 court 2 mn 50 max coef 0.8 1 libre 4 mn 00 coef 1.6	2 JOKERS maximum = 2 patineurs/ses de + ou - 2ans par rapport à l'âge de la catégorie A partir du nombre minimum de patineurs requis	0 joker = 4 substitués 1 joker = 3 substitués 2 jokers = 2 substitués		◆ 7 sp 9 fs éléments 3 prises/mains différentes Portés interdits					18-21 DEC 2009 Marseilles <u>Gestion DTN</u>	
	SENIOR	+14 ans		1 court 2 mn 50 max coef 0.8 1 libre 4 mn 30 coef 1.6				◆ 7 sp 10 fs éléments 4 prises/mains différentes Portés autorisés						
CHAMPIONNAT D3		COMPOSITION					PROGRAMME	SUBSTITUTS	ELEMENTSOBLIGATOIRES		DATES			
JUVENILE - 11 ANS		10 à 16 patineurs					1libre 2mn30 Coeff 1.6 1 passage	4	5 éléments Chute 0.5		LIMOGES 2-4 AVRIL 2010			
PREPARATOIRE - 15 ANS		8 à 16 patineurs/ses <i>Moyenne des âges avec substitués</i>					1 LIBRE 3mn 30 Coef 1.6 1 passage	4	6 éléments 3 prises/mains différentes Portés interdits					
PREPARATOIRE + 15 ANS									◆ 6 éléments 3 prises/mains différentes -15 ans Chute 0.5					
ADULTES <i>tous les patineurs doivent avoir 21 ans ou plus / 75 % des patineurs doivent avoir 25 ans ou plus</i>		8 à 16 patineurs/ses					6 éléments 3 prises/mains différentes Portés interdits							

COMPETITIONS Amicales Internationales

CATEGORIES	PROGRAMMES	REGLEMENTS
SENIOR Championnat JUNIOR Championnat	1 court coef 0.8 1 libre coef 1.6	AGES NOMBRE DE PATINEURS SUBSTITUTS Voir Tableau précédent
SENIOR	1 libre coef 1.6	
JUNIOR		
JUVENILE		
PREPARATOIRES		
NOVICE	1 libre coef 1.0	
PRE-NOVICE		

6. DEROULEMENT des COMPETITIONS :

En Patinage Synchronisé, lorsque la compétition ne comporte qu'un programme de patinage libre, celle-ci peut se dérouler sur une seule journée. Lorsque la compétition comprend un programme court, et un programme libre, elle doit se dérouler sur deux jours.

En fonction du nombre d'équipes participantes, la compétition peut avoir lieu sur une seule journée, à condition d'avoir un temps d'arrêt entre le programme court, et le programme libre.

Le programme court doit être exécuté en premier.

6.1 : Durée du Programme Court : Senior et Junior 2'50 maximum mais peut être moins long aussi.

Le temps est décompté à partir du moment où l'équipe commence à glisser ou à patiner, au maximum 10 sec après le départ de la musique, jusqu'à un arrêt total à la fin du programme.

Tout élément commencé après 2'50 ne sera pas pris en compte et sera compté comme élément omis, aucune évaluation ne sera faite.

Si l'Equipe ne termine pas son programme dans le temps prescrit, une déduction sur le score total sera fait toutes les 5 secondes manquantes ou en excès. La déduction sera faite par le Juge-Arbitre.

6.2 : Programme Libre : voir le règlement technique relatif à chaque catégorie (chap.3)

6.3 : Durée du Programme Libre : elle peut être de 10 sec. en plus ou en moins du temps réglementaire. Le temps est décompté à partir du moment où l'équipe commence à glisser ou à patiner, au maximum 10 sec. après le départ de la musique, jusqu'à un arrêt total à la fin du programme.

Si l'Equipe ne termine pas son programme dans le temps prescrit, une déduction sur le score total sera fait toutes les 5 secondes manquantes ou en excès. La déduction sera faite par le Juge-Arbitre.

Si la durée du programme est supérieure ou inférieure à 30 sec. du temps réglementaire, le programme ne sera pas noté.

7. TIRAGE AU SORT - R.ISU 925

Il a lieu au minimum, une heure avant le début de la compétition en présence des capitaines d'Equipe et de leurs Entraîneurs qui peuvent tirer au sort l'ordre de passage de leur Equipe.

Le tirage au sort est conduit par le Juge Arbitre selon la procédure suivante :

- 1) appel des équipes par ordre alphabétique (nom des équipes).
- 2) tirage au sort de l'équipe qui commencera le tirage au sort.
- 3) tirage de l'ordre de passage, à partir de l'équipe déterminée en 2) et selon l'ordre alphabétique.

Une équipe peut se faire représenter lors du tirage au sort à condition d'avertir les organisateurs de son absence. Toute absence non motivée d'une équipe au tirage au sort annulera la participation de celle-ci à la Compétition.

8. ENTRAÎNEMENTS

a) **Entraînements non officiels** précédents la compétition :

La durée des sessions dépend des disponibilités de glace, du nombre d'équipes participantes et des différentes catégories de la compétition, et des heures de glace disponibles, offertes ou vendues par le club organisateur.

b) **Entraînements officiels** avant le début de chaque partie de la compétition :

L'ordre de passage des équipes est celui précédemment tiré au sort pour la Compétition

- Programme Court = 10 ' par équipe (2 passages de musique en entier)

- Programme Libre =12' par équipe (2 passages de musique en entier)

Selon les règlements ISU aucun entraînement n'est autorisé en dehors des entraînements officiels lorsque le tirage au sort a été effectué.

9. ORDRE de PASSAGE du PROGRAMME LIBRE - R.ISU 933:

a) L'ordre de passage du programme libre est déterminé en fonction des résultats obtenus en programme court

b) Si deux ou plusieurs Equipes sont ex aequo pour la même place à l'issue du programme court, leur ordre de passage sera tiré au sort dans le même groupe.

c) Quand il n'y a pas de Programme Court, l'ordre de passage se fait par tirage au sort selon l'ordre alphabétique des équipes participantes (voir §7).

10. ECHAUFFEMENT en COMPETITION - R.ISU 934 :

a) **Programme Court** : chaque Equipe aura une minute (1'00) d'échauffement (sans musique) sur la piste de compétition juste avant l'exécution de son programme.

b) **Programme Libre** : chaque Equipe aura une minute (1'00) d'échauffement (sans musique) sur la piste de compétition juste avant l'exécution de son programme.

c) **L'échauffement débute au moment où l'équipe est appelée sur la glace.**

d) Chaque Equipe dispose de 30 secondes pour sortir de piste après la fin du Programme Court et du Programme Libre.

e) Si une interruption de plus de 10 minutes intervient et n'est pas une faute de l'équipe alors une (1) nouvelle minute d'échauffement lui sera accordée ceci en Programme Court et Libre.

11. REMPLACEMENT de PATINEUR - R.ISU 936.

Lorsque le programme (programme court ou programme libre) est commencé, aucun patineur ne peut être remplacé.

Les patineurs inscrits comme substituts peuvent servir de remplaçants si le Programme est interrompu par le Juge Arbitre, en raison de blessure ou en cas d'impossibilité de continuer la compétition.

12. DEPART et NOUVEAU DEPART - R.ISU 736

12.1- Départ : Les équipes sont appelées sur la piste pour exécuter leur programme selon l'ordre de passage déterminé au cours du tirage au sort précédent chaque partie de compétition.

Chaque équipe devra démarrer chaque partie de la compétition sous Deux (2) minutes après l'appel de son nom, si après deux minutes l'équipe ne se présente pas alors elle sera considérée comme forfait.

12.2 - Nouveau Départ/ Interruption : Pendant le programme court ou le programme libre, s'il y a interruption de la musique ou si les circonstances mettent en danger la sécurité des patineurs (blessure, vêtement ou équipements gênants) l'équipe doit s'arrêter au signal du Juge Arbitre.

Si les circonstances qui ont obligées l'équipe à s'arrêter peuvent être rectifiées sans délai, l'équipe pourra continuer son programme immédiatement à partir du point d'interruption.

En cas d'impossibilité de rectifications immédiates, il sera accordé trois (3) minutes à l'équipe par le Juge- Arbitre pour réparer les problèmes d'équipement, remplacer le patineur blessé par un substitut avant de continuer le programme à partir du point d'interruption

La même situation s'applique si l'équipe s'arrête pour les mêmes raisons sans le signal du Juge-Arbitre.

Si le tempo ou la qualité de la musique est mauvaise, aucun nouveau départ ne sera autorisé à moins que l'équipe en informe le Juge-Arbitre moins de 30 secondes après le départ.

Si selon l'opinion du Juge Arbitre, un avis médical est nécessaire, le Juge Arbitre doit arrêter l'Equipe, lui accorder une période de trois (3) minutes avant de pouvoir reprendre le programme à son point d'interruption. La période des 3 minutes débute dès la prise de décision du Juge-Arbitre.

En aucun cas le programme ne peut être patiné à nouveau en entier.

Lorsque qu'un programme court ou un programme libre est commencé, aucun patineur ne peut être remplacé.

Le remplacement d'un patineur d'une équipe par un patineur substitut, ne peut se faire que si l'équipe est arrêtée par le Juge Arbitre en raison de blessures ou de problèmes d'équipement.

Si une équipe ne peut terminer son programme, aucunes notes ne seront attribuées.

Le même cas s'applique à une équipe à qui il a été donné l'occasion de continuer un programme après une interruption et qui est dans l'impossibilité de finir le programme.

13. PISTE de GLACE :

13.1 Pour tout Championnat de France ou Coupe de France :
Grandeur de la piste minimum obligatoire = 56 x 26m

13.2 Réfection de Glace :

Catégories Senior, Junior: Programme .Court, après 6 équipes
Programme Libre, après 5 équipes

Catégories Novice, Pré- Novice, Juvénile, Préparatoires, Adulte : Programme Libre, après 6 équipes

14. JURY ET OFFICIELS :

Désignation: Pour toutes les compétitions, les Jurys sont désignés : par la CNOA pour les Compétitions Nationales

Par la CFOA pour les Compétitions et Championnats Internationaux ainsi que les Championnats Nationaux. Cf Chap 5 "**Juges** "

15. RECLAMATIONS :

Cf chap 1.

16. SANCTIONS:

Cf Chap 1.

17. COMPETITIONS INTERLIGUES :

17.1 - **Annnonce de compétition :**

Avant toute diffusion, le règlement d'une compétition de Patinage Synchronisé doit être adressé à la CSNPS au moins trois mois avant la date prévue de son déroulement.

17.2 - La CSNPS vérifie la conformité du règlement et dispose d'un délai de deux semaines pour demander à l'organisateur de le modifier si nécessaire.

Passé ce délai, le règlement est considéré conforme et l'organisateur peut en faire la diffusion auprès des Ligues / Clubs et équipes invitées à participer à la compétition.

17.3 - Invitation de clubs étrangers:

Les clubs organisateurs de rencontres amicales ou de compétitions désirant inviter des participants étrangers doivent en informer la FFSG/CSNPS qui avisera les Fédérations de ces Clubs pour accord de participation.

18. PARTICIPATION INTERNATIONALE:

Compétitions ISU ou Amicales Internationales:

a) La participation d'une équipe à une Compétition Internationale ISU ou rencontre amicale internationale ne peut se faire sans l'accord de la FFSG, la Direction Technique Nationale (DTN) et de la CSNPS, seuls habilités à décider de la sélection des équipes.

b) Pour toute participation à une compétition ISU les équipes devront participer au MASTER'S, pour les compétitions NON ISU à l'étranger la participation aux MASTER'S est conseillée, un contrôle de niveau sera effectué quelle que soit la catégorie concernée (Senior, Junior, Novice, Pré- Novice, Juvénile, Préparatoire, Adulte)

c) L'inscription à une Compétition Internationale ISU après accord de la DTN est faite obligatoirement par la FFSG/CSNPS.

d) Les droits d'inscriptions sont à la charge de l'équipe désirant participer à la compétition ISU.

19. COSTUMES - R.ISU 903 :

a) **Les costumes en Compétition doivent être modestes, décents, appropriés à la compétition, sans ornementation exagérée. Ils doivent refléter le caractère de la musique choisie.**

b) Les costumes ne doivent pas donner un effet de nudité excessive mais un effet sportif.

c) **Filles** : Jupe, juste au corps ou pantalon long, la jupe ne pourra être en dessous du niveau du genou pour des raisons de sécurité. Le maquillage discret et sobre.

d) **Garçons** : Pantalons longs obligatoires, cravates interdites.

e) Les ornements ou coiffures doivent être réduits au minimum et fermement fixés de manière à ne pas nuire ou tomber pendant le déroulement de la compétition.

Aucun décor ou bannière n'est autorisé sur la glace. Les cannes ou pompons ainsi que tout accessoire sont interdits.

Le non respect de cette règle, peut entraîner une pénalisation par le Juge-Arbitre sur le score total.

20. DOPAGE - R.ISU 139 :

Cf Chap 1.

- Toute forme de dopage est interdite en Patinage Synchronisé

- Des contrôles antidopage peuvent être effectués inopinément lors de toute séance d'entraînement, toute session de Tests, toute Compétition Nationale ou Internationale par le Médecin Fédéral ou son Représentant, ou par un Représentant du Ministère de la Jeunesse et des Sports, selon les Règlements en vigueur.
- Tous les détails concernant le dopage en Patinage Synchronisé doivent être consultés dans les Règlements ISU et la Communication ISU correspondantes, pour la saison en cours (Com ISU N°1447 et 1448).