



PATINAGE DE VITESSE CANADA

Manuel des officiels – Niveau 1

Le présent manuel a été élaboré par

William E. “Bill” Dyer

Vice-président, Compétitions
A.C.P.V.A. 1982-83

Avec l’aide du

Comité des officiels 1982
composé de:

René Marleau, Roch Loignon, Marcel Laberge, Don Holmes, Howard Comfort et Maurice Gagné

Et de la précieuse collaboration des

Directeurs techniques de l’ACPVA
Tom Overend et Andrew Barron

et

l’aide financière de Sport Canada

Révisé en 1986 par William E. “Bill” Dyer, président sortant responsable des officiels

Révisé en 1996 par Alan Overend, membre du Comité de développement des officiels

Mis à jour en 2006 par Jacques Grégoire, président, Comité de développement des officiels

TABLE DES MATIÈRES

Introduction	1
Bienvenue aux officiels.....	1
Contenu du cours et échéances.....	1
Préface pour les instructeurs.....	2
Les officiels	4
Code d'éthique canadienne pour les officiels de sports	4
Communication	4
Rapports	5
Les officiels sont aussi des athlètes	7
Compétitions	8
Qu'est-ce que le patinage de vitesse?	8
Catégories d'âge / Distances.....	10
Records	11
Organisation d'une compétition	12
Processus de soumission.....	13
Sanctions.....	13
Rôles des officiels	14
Général.....	14
Coordonnateur de compétition	15
Arbitre	18
Starter.....	24
Compilateur	27
Chronométrateur	32
Juge de la ligne d'arrivée.....	35
Préposé au regroupement.....	39
Messagers	40
Compilateur de tours / marqueur.....	41
Préposés à la piste	42
Annonceur	43
Certification des officiels	44
Programme de certification.....	44
Description du programme	44
Mots de la fin	47

INTRODUCTION

Bienvenue aux officiels

Bienvenue au monde des officiels de patinage de vitesse. Votre engagement antérieur en tant qu'officiel dans le présent sport ou dans un autre sport peut s'avérer exhaustif ou minimal. Le simple fait que vous démontrez de nouveau de l'intérêt est en lui-même le signe que vous voulez optimiser au maximum votre participation.

La réussite ou l'échec de toute compétition sportive dépend souvent de la compétence des officiels en place lors de la compétition.

Nous avons tous assisté à des compétitions sportives ou à des matches dans le cadre desquels les officiels se montrent incertains et hésitants quant à leurs tâches et responsabilités exactes. En présentant une certaine hésitation, les officiels perdent le contrôle et compromettent l'équité des décisions au niveau de la partie ou de la compétition. Par contre, lorsque le groupe d'officiels est sûr de ses responsabilités et travaille collectivement avec calme et assurance, une telle attitude assure un déroulement sans heurt de la compétition ou de l'événement alors que tous les athlètes sont en mesure de s'exécuter au mieux de leurs possibilités.

Les officiels ne désirent pas dominer le déroulement de la compétition, au contraire, l'officiel compétent a tendance à s'effacer au second plan, mais il tient la barre d'une main ferme et sûre et il s'assure ainsi que la compétition se déroule dans la bonne voie.

Le **RÔLE FONDAMENTAL** du groupe d'officiels est d'assurer le contrôle et la supervision de l'événement sportif de façon à ce que :

- 1) la compétition se déroule dans l'esprit des règlements en ce qui concerne la sécurité et le bien-être des participants;
- 2) la compétition se déroule d'une façon qui donne à tous les athlètes participants l'occasion pleine et entière de participer à fond;
- 3) il y règne une ambiance (environnement) de saine distraction.

Un bon officiel compétent, quel que soit le sport dans lequel il est impliqué, fait un effort particulier pour apprendre à fond les tâches particulières qui lui sont confiées, de sorte que toutes les compétitions dans lesquelles il est impliqué se rapprochent de la situation idéale et que les athlètes - car nous ne devons jamais oublier que ce sont pour eux que sont organisées les compétitions – peuvent tirer avantage de compétitions toujours **MEILLEURES**.

Contenu du cours et échéances

La clinique de Niveau Un demande environ quatre (4) heures à compléter. Vous trouverez ci-dessous le contenu du cours et les échéances suggérées :

Introduction (5 minutes)

- ❑ *Bienvenue et introduction*
- ❑ *But et grandes lignes du cours*

Les officiels (15 minutes)

- ❑ *Rôle d'un officiel*
- ❑ *Code d'éthique*
- ❑ *Communication/Rapport*

Compétition (30 minutes)

- ❑ *Formats de compétition*
- ❑ *Catégories d'âge/Distances*
- ❑ *Sanctions/Records*
- ❑ *Organisation*

Fonctions des officiels (30 minutes)

- ❑ *Coordonnateur de compétition*

Fonctions des officiels (30 minutes)

- ❑ *Arbitre*
- ❑ *Starter*

Fonctions des officiels (45 minutes)

- ❑ *Compileurs*
- ❑ *Chronométreurs*
- ❑ *Juges de ligne d'arrivée*

Fonctions des officiels (30 minutes)

- ❑ *Préposés à la course / Messagers*
- ❑ *Marqueur de tours/Pointeur*
- ❑ *Préposé à la piste*
- ❑ *Annonceur*

Certification des officiels (15 minutes)

Évaluation (15 minutes)

- ❑ *Test à réponses multiples*

Mots de la fin (5 minutes)

Fin de la clinique

Préface pour les instructeurs

Le Niveau Un couvre les rôles et responsabilités générales des officiels pour les compétitions de patinage de vitesse sur courte piste, sur longue piste (départ de groupe) et sur longue piste (style olympique).

Le présent manuel offre une mise à jour plus détaillée que le document qui avait été préparé en 1982 et abrégé en 1986. Le cours demande environ quatre (4) heures et peut s'offrir le matin, l'après-midi ou en soirée, selon la modalité la plus appropriée pour le moniteur et les participants.

Il peut s'avérer difficile de respecter l'échéance suggérée et on doit déployer tous les efforts afin d'assurer le bon déroulement de la clinique tout en assurant suffisamment de temps de discussion pour permettre une bonne compréhension de la part des participants.

Les formulaires contenus dans le présent manuel ne sont que des exemples. Les formulaires véritables peuvent s'obtenir de : www.speedskating.ca ou bien, on peut en faire la demande auprès de la coordonnatrice du développement du sport au Bureau national.

Les règlements dont il est fait mention dans le présent manuel devraient être lus et discutés au moment où on en fait référence dans le manuel.

Nous espérons que le présent manuel mis à jour continue de répondre aux besoins des officiels débutants et des personnes qui tentent de transmettre l'information.

Alan Overend, ancien membre
Comité de développement des officiels

Veillez noter : *Dans le présent manuel, le masculin a été retenu pour simplifier le texte. Le masculin englobe le féminin.*

Insérez une photo

Un évènement fructueux dépend :

- Des patineurs
- Des officiels sur la glace
- De l'équipe de compilation et des officiels hors glace
- De tous les autres bénévoles

Remarque importante pour les officiels

- Étudier et connaître les règlements
- Travailler comme une équipe

LES OFFICIELS

Code d'éthique canadienne pour les officiels de sports

1. Je connaîtrai parfaitement et complètement tous les règlements et toutes les procédures des officiels qui sont applicables à mon sport.
2. Je respecterai tous les engagements que j'ai pris.
3. Je m'efforcerai de donner le bon exemple durant la compétition, tout en sachant que la fonction principale de l'officiel est de rendre la compétition aussi agréable que possible pour tous les participants.
4. Je garderai à l'esprit que mon rôle consiste avant tout à garantir la sécurité et le bien-être général de toutes les personnes qui sont placées sous ma supervision.
5. J'accepte mes tâches sachant que je suis dépositaire de l'intérêt public; j'ai d'ailleurs pleinement conscience du fait que mes responsabilités s'étendent aux autres officiels que je m'engage à aider et à appuyer complètement et loyalement dans toutes leurs tâches.
6. Je dois me maintenir physiquement et mentalement en forme, porter avec fierté la tenue prévue pour les officiels et conserver une apparence soignée.
7. Je m'interdirai d'essayer d'intimider les entraîneurs et les joueurs et ne remettrai jamais en cause l'intégrité des autres officiels.
8. Je NE tolérerai AUCUN geste ou action d'un entraîneur ou d'un participant qui puisse mettre en danger physiquement les adversaires.
9. Je m'efforcerai de prendre toutes mes décisions avec fermeté mais sans arrogance, avec équité mais sans zèle excessif, conformément aux règlements et indépendamment du pointage, des intéressés ou des spectateurs partisans.
10. Je me conduirai en tout temps de façon à instaurer chez tous les concurrents et autres officiels de la compétition un respect mutuel, j'éviterai tout propos obscène ou remarque personnelle et je m'efforcerai de faire preuve de dignité et de sincérité dans un véritable esprit sportif.
11. J'examinerai constamment mon travail de façon critique et je m'efforcerai d'améliorer les normes relatives à l'arbitrage conformément à l'intérêt et à la loyauté que je porte à mon sport.
12. Je m'efforcerai d'établir de bonnes relations de travail avec tous les commanditaires sportifs, les entraîneurs, les gestionnaires en m'acquittant avec sérieux de toutes les tâches de communication et de liaison exigées par mon poste.

Communication

Les communications entre les officiels et toutes les personnes avec lesquelles ils sont en contact jouent un rôle très important. Rien n'est possible si la communication adéquate n'est pas maintenue. Dans ce contexte, le bon officiel doit :

1. Expliquer les décisions aux participants de façon claire et concise. Répondre aux questions pertinentes, mais éviter toute controverse ou discussion prolongée. (Les décisions doivent être expliquées seulement par l'arbitre ou son remplaçant).

2. Communiquer les messages verbaux de façon ordonnée, en indiquant tous les faits pertinents.
3. Éviter de faire de la « mise en scène ». La compétition a été organisée pour les compétiteurs et non pas pour les officiels.
4. Avoir une attitude positive à l'égard des joueurs et des autres officiels. N'oubliez pas : un officiel compétent peut garder la compétition bien en main sans avoir à recourir à des décisions d'une gravité excessive.
5. Être au bon endroit pour prendre la décision et la prendre promptement.
6. NE PAS laisser transparaître dans ses gestes ou actes, ses mouvements d'humeur.
7. Faire preuve de courage et de sang-froid dans les situations tendues.
8. Se déplacer, paraître et agir comme un officiel.
9. S'assurer que tous les signaux entre les officiels soient clairement compris.
10. Donner à toutes les discussions concernant la compétition, des personnes, etc. un caractère positif plutôt que négatif. Si quelqu'un formule une remarque négative, la modifier de façon à en faire une remarque positive. (Une disqualification n'est pas pour punir un athlète, mais plutôt pour assurer une opportunité égale à tous les compétiteurs).

Rapports

Les rapports qui se tissent entre les officiels et toutes les autres personnes liées au sport sont de la plus grande importance, non seulement pour le bon déroulement des compétitions, mais également pour le développement du sport, le perfectionnement des habiletés de patineur des participants et leur épanouissement personnel. On peut répartir ces rapports dans les catégories suivantes :

Rapport officiel-patineur

Montrez-vous toujours amical – mais sans vous laissez influencer ou entraîner par ces liens d'amitié.

Montrez-vous courtois et poli.

L'arbitre ou le starter devrait communiquer brièvement, mais doit couvrir tous les points pertinents si une discussion s'ensuit.

Aucun officiel ne devrait se lancer dans des conversations sur la surface glacée avec des concurrents. Leurs adversaires, partisans, médias, etc., pourraient mal interpréter ces propos.

Se montrer ferme dans ses décisions durant toute situation survenant pendant la compétition.

Toujours s'adresser aux patineurs en nommant leur numéro de dossard ou en leur disant « Mlle, Mme, M., » etc. Insistez pour qu'eux-mêmes s'adressent à vous de la même façon ou en précisant votre titre « M., Mlle, etc., l'arbitre, le starter ou autre officiel. »

Rapport officiel-entraîneur

Même genre de relations qu'avec les concurrents.

Être prêt à se réunir à l'écart avec eux sur des points d'interprétation ou d'explication d'un règlement. N'oubliez pas qu'il vous est impossible de modifier un règlement et que vous ne pouvez donc que transmettre l'interprétation convenable du règlement en question.

En cours de compétition, prenez les décisions qu'impose la situation, mais ne vous laissez pas entraîner dans des discussions prolongées. Communiquez votre décision et retournez à votre poste.

Veillez vous rappeler que tout protêt ne peut pas être soumis si le protêt est relié à une décision prise sur la surface de jeu.

Rapport officiel-officiel

Aidez les nouveaux officiels à s'intégrer au groupe. Mettez à leur disposition l'équipement supplémentaire dont vous pouvez disposer et qui pourrait les aider à bien commencer.

Abordez divers sujets tel que les mécanismes, la connaissance des règlements, les questions de jugement, avec les officiels moins expérimentés que vous. Faire profiter les autres de votre expérience.

Établissez des normes élevées de morale, d'éthique, de tenue vestimentaire, etc., de façon que les officiels plus jeunes (de moins grande expérience), puissent s'en inspirer.

Ne discutez jamais d'une décision à portée de voix des participants ou d'autres personnes ne faisant pas partie du groupe des officiels. S'il y a un conflit quelconque entre deux officiels, assurez-vous qu'il est résolu au vestiaire ou dans un endroit à l'écart des participants, des entraîneurs et des parents. Ne pas laisser une discussion prolongée sur une question donnée interférer au niveau de la bonne marche de la compétition.

Rapports avec les partisans et les médias

Toutes les personnes qui participent à des activités sportives devraient avoir conscience de l'importance des partisans et des médias. Dans tous les genres de sport, les partisans jouent un rôle important, car sans leur appui beaucoup d'activités disparaîtraient. Les partisans qui assistent à une compétition sont souvent des personnes qui représentent un commanditaire ou un organisme municipal qui peut décider du sort du club ou de l'organisme.

Nous devrions tous avoir conscience également de l'influence des médias sur le sport, car les commentaires écrits ou oraux d'un commentateur sportif sont souvent, pour plusieurs personnes, parole d'évangile. En conséquence, ces journalistes exercent une énorme influence sur l'acceptation d'un sport, le nombre de ses partisans et son image de marque générale auprès du grand public.

Il est donc important de communiquer aux partisans et aux médias le plus de renseignements possible car les règlements et les situations de compétition (en fait le plus de renseignements qu'ils sont capables d'assimiler).

L'objectif de la communication avec les partisans et les médias se lit comme suit :

- ❑ Rehausser l'image des officiels et du sport en général auprès de ces deux groupes importants;
- ❑ Leur donner une meilleure connaissance des règlements, des techniques d'arbitrage, etc., afin d'améliorer leur compréhension et leur appréciation du sport;
- ❑ Leur donner une meilleure compréhension de la façon dont les officiels contribuent à la prévention des blessures et encouragent la participation d'un plus grand nombre de personnes.

À cette fin, il est souhaitable de communiquer les interprétations des règlements à l'annonceur, de façon qu'il puisse informer les partisans, chaque fois que quelque chose d'inhabituel se produit. Sortez des sentiers battus afin d'aider les médias à obtenir la photo ou l'histoire qu'ils sont venus chercher.

Les officiels sont aussi des athlètes

Pour bien faire son travail d'officiel, il faut se maintenir en bonne forme. Certains postes d'officiel, bien entendu, n'exigent pas une condition physique énorme – il suffit que vous puissiez résister au froid pour être chronométreur ou juge de ligne d'arrivée, mais dans le cas d'un arbitre ou d'un préposé de piste qui se déplace toute la journée, il est indispensable d'avoir une certaine condition physique pour pouvoir résister à la fatigue. Il faut donc commencer un programme quelconque d'entraînement avant le début de la saison, lorsqu'on sait que l'on sera appelé à occuper l'un de ces postes exigeants.

Avant d'entamer un programme éprouvant d'entraînement, il est nécessaire de passer un bilan général de santé et des tests d'effort chez son médecin de famille, et de retourner régulièrement voir ce dernier pour obtenir une évaluation de son état général de santé.

Une fois son niveau de condition physique évalué par un médecin compétent, l'officiel peut choisir l'un des nombreux programmes de conditionnement physique accessibles auprès d'organismes communautaires, de clubs de conditionnement physique et d'autres agences, etc. Ces secteurs offrent des programmes détaillés d'activités continues conçues dans le but de rehausser le niveau de la condition physique en conformité des exigences des tâches à accomplir.

De nouveau, n'essayez surtout pas d'entamer un programme de condition physique sans avoir consulté au préalable votre médecin pour faire évaluer votre niveau actuel de condition physique et savoir ce que vous pouvez entreprendre.

COMPÉTITIONS

Qu'est-ce que le patinage de vitesse?

Le patinage de vitesse est simplement le fait de disputer une course sur une surface glacée. Le patineur qui après avoir parcouru une distance mesurée et qui termine en premier (départ de groupe), ou présente le temps le plus rapide (style olympique) gagne l'épreuve. Il ne s'agit pas d'un sport qui exige une étude approfondie ou la compréhension de règlements compliqués. Il s'agit essentiellement d'une distraction. Les enfants adorent patiner. Les enfants adorent disputer des courses. Réunissez tous ces éléments et toutes les personnes présentes s'amuseront grandement.

La pratique de chaque sport exige des règlements convenables et de bons officiels qui voient au respect des règlements.

Les manuels de règlements pour le patinage de vitesse ont été formulés par Patinage de vitesse Canada (PVC), fondé en 1887, et par l'International Skating Union (ISU), fondée en 1892. Le patinage artistique est également réglementé par l'ISU. Les règlements ont été incorporés et développés afin de tenir compte des diverses situations pouvant survenir en patinage de vitesse sur longue piste et sur courte piste. Ces règlements sont modifiés de temps à autre et seront étudiés plus en profondeur plus tard, mais essentiellement, les règlements stipulent qu'un patineur ne peut raccourcir en aucune façon le parcours tracé et qu'il ne peut gêner un autre patineur ni lui faire obstruction.

Genres de compétitions

Il existe fondamentalement trois genres de compétition en patinage de vitesse :

- ❑ Épreuve sur longue piste (style olympique)
- ❑ Épreuve sur longue piste (départ de groupe)
- ❑ Épreuve sur courte piste

Épreuve sur longue piste (style olympique)

Le grand public connaît surtout l'épreuve de patinage de vitesse sur longue piste (style olympique), car il voit les compétitions à la télévision durant les Jeux olympiques d'hiver. Ce genre de compétition est présenté depuis la fin des années 1800. Le premier championnat du monde s'est déroulé à Montréal en 1898.

Dans ce genre de compétition, qui se tenait sur piste intérieure pour la première fois lors des Jeux olympiques d'hiver de 1988, deux patineurs disputent une course contre la montre, dans les couloirs séparés, sur une piste ovale de 400 mètres, en changeant de couloir à la fin de chaque tour de façon à parcourir la même distance durant la course. Il y a peu de risques que les deux patineurs entrent en contact, et le seul critère servant à déterminer la victoire est le temps accompli pour parcourir la distance. Les patineurs disputent la course contre la montre plutôt que contre l'autre patineur.

Épreuve sur longue piste (départ de groupe)

Les compétitions sur longue piste (départ de groupe) se déroulent habituellement sur une piste ovale extérieure de 400m. La compétition peut aussi se dérouler sur une piste ovale intérieure, telle que la piste ovale de Calgary.

Dans ce genre de compétition, jusqu'à concurrence de six patineurs partent en même temps d'une ligne de départ et chacun lutte directement contre les autres en vue de franchir la distance au complet le premier. La vitesse et l'endurance sont les facteurs les plus importants pour déterminer le gagnant de la course. Si la course se déroule à l'extérieur, les conditions atmosphériques peuvent aussi jouer un rôle important dans la course.

Le départ de groupe à l'extérieur se déroule habituellement dans le cadre d'une compétition restreinte par l'âge et le sexe (catégories d'âge), mais les compétitions selon un niveau participatif (habileté), qui mêlent ces éléments, sont aussi communes.

Épreuve sur courte piste

Sur le plan historique, ce genre de compétition représente le genre de compétition le plus commun en Amérique du Nord. Le tout se déroule à l'intérieur dans une arène. Au cours des années, une variété de pistes ont été utilisées, ex : l'arachide, le double rayon, etc. La norme présente est la piste ovale de 111,12m

De manière similaire à l'épreuve sur longue piste (départ de groupe), l'épreuve sur courte piste implique jusqu'à concurrence de six patineurs, coursant directement les uns contre les autres selon un nombre de tours prescrits. La stratégie est un facteur tout aussi important que la vitesse pour gagner la course, et la possibilité de contacts est élevée.

Le patinage de vitesse sur courte piste est relativement nouveau à l'échelle internationale. Le premier championnat du monde s'est tenu à Meudon-la-Forêt, en France en 1981. L'épreuve sur courte piste a été présentée à titre de sport de démonstration lors des Jeux olympiques d'hiver 1988 à Calgary et obtenait son plein statut de sport lors des Jeux olympiques d'hiver 1992 à Albertville en France.

Il est très passionnant d'observer ces patineurs de haut niveau porter leurs attaques et faire une démonstration de leurs talents de stratège sur une surface restreinte. La norme dans une course de niveau international est de quatre patineurs, mais il peut y en avoir jusqu'à six.

La compétition sur courte piste est généralement restreinte par l'âge et le sexe (catégories d'âge), mais les compétitions de niveau participatif (habileté) sont aussi communes.

Équipement requis

Dans le cadre de compétitions sur longue piste (départ de groupe et style olympique), le règlement n'impose le port d'aucun matériel de protection, mais les patineurs portent des moufles (mitaines) et une tenue de patinage à manches longues pour se protéger du froid. Les patineurs portent parfois également des lunettes protectrices et des masques de laine lorsqu'il fait particulièrement froid. Cependant, lorsque le temps le permet, les patineurs préfèrent porter la tenue la plus légère et la plus aérodynamique possible afin de pouvoir bouger librement et patiner plus vite. Les patins de compétition sur longue piste possèdent une bottine de cuir léger avec de longues lames minces afin de permettre au patineur de glisser dans des mouvements longs et droits.

En ce qui concerne les épreuves sur courte piste, étant donné l'espace restreint imposé par la patinoire à l'intérieur de l'aréna, les patineurs doivent porter un casque protecteur (soit une coquille rigide complète attachée sous le menton), un protecteur de cou, des genouillères, des protège-tibias, des gants contre les coupures et l'eau et des vêtements à longues manches. Un rembourrage épais sur les bandes est nécessaire afin de protéger les patineurs qui chutent. Les patins pour les épreuves sur courte piste possèdent une bottine renforcée et moulée en fibre de verre avec des lames légèrement plus courtes et épaisses afin de permettre aux patineurs de maintenir la vitesse et d'assurer le contrôle dans les tournants.

Catégories d'âge / Distances

Les catégories d'âge sont clairement définies dans le manuel de renseignements de PVC (Cahier rouge) sous la Section Compétition (Section K – pages vertes) des Procédures et Règlements (PR).

En guise de sommaire, l'âge du patineur pour toute compétition est déterminé par son âge au 30 juin avant la compétition. La saison de patinage débute le 1^{er} juillet d'une année civile et se termine le 30 juin de l'année civile suivante (Règlements K3-100, K3-102 et K21-100).

Ceci signifie que si un patineur a sa fête le 30 juin, il aura donc une année de plus selon l'âge de patinage au cours de la prochaine saison, mais si son anniversaire tombe le 1^{er} juillet, il demeurera dans le même groupe d'âge pour une autre saison. Par exemple, un patineur a son anniversaire le 1^{er} juillet et il atteint 14 ans. Depuis le 30 juin, son âge était de 13 ans, et par conséquent ce patineur peut encore patiner une année dans le groupe d'âge juvénile. Si l'anniversaire de naissance était tombé le 30 juin, le patineur serait alors passé dans le groupe d'âge junior.

Catégories d'âge – Longue piste (départ de groupe) / Courte piste

Catégories d'âge reconnues par PVC :

Maîtres 5	70+
Maîtres 4	60-69
Maîtres 3	50-59
Maîtres 2	40-49
Maîtres 1	30-39
Senior	18 et plus
Intermédiaire	16 et 17
Junior	14 et 15
Juvénile	12 et 13
Midget	10 et 11

Sont aussi reconnues, mais ne sont pas admissibles :

Pee Wee	6 et 7
Bantam	8 et 9

Non reconnues par PVC, mais reconnues dans la plupart des associations membres :

Novice (Grade)	Moins de 6
----------------	------------

Catégories d'âge – Longue piste (style olympique)

Catégories d'âge reconnues par PVC comme suit :

Senior 19 et plus

Junior 18 et moins

Catégories d'âge – Courte piste (ISU)

Catégories d'âge reconnues:

Senior 17 et plus

Junior 12 à 16

Distances parcourues

Les distances parcourues par ces catégories d'âge reconnues par PVC sont décrites dans la section des compétitions (Section K – pages vertes) des procédures et règlements de PVC. Il faut alors se reporter à la dernière édition révisée de ces PR étant donné que des changements sont apportés de temps à autre. Pour ces catégories qui ne sont pas reconnues par PVC, on doit alors se référer aux procédures et règlements provinciaux/territoriaux.

Records

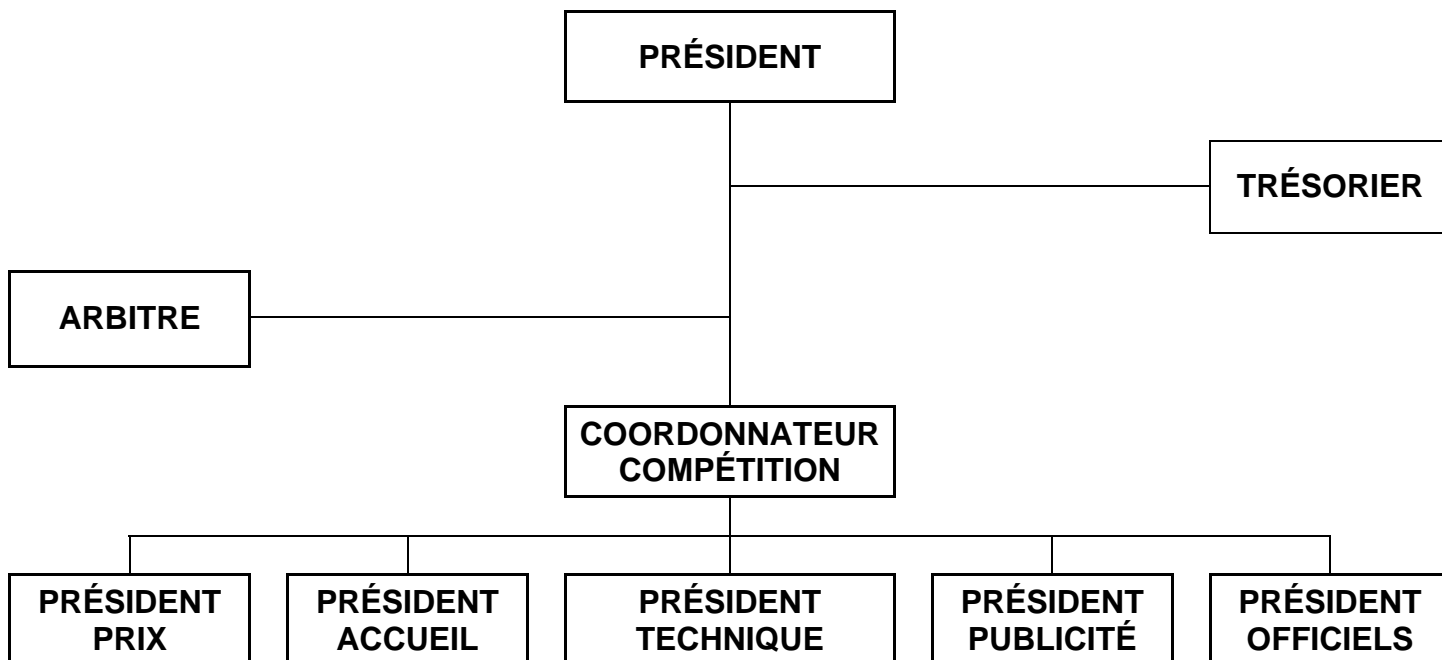
Presque tous les patineurs visent des records, car un record est l'illustration du meilleur chrono qu'est capable de réaliser le patineur dans son club, sa province, au Canada, en Amérique du Nord ou dans le monde. Dans chaque cas, le patineur prouve sa supériorité sur d'autres patineurs de sa catégorie selon une échelle de plus en plus étendue.

Les records sont faits pour être battus et chaque nouveau record établi est un but que se fixera un autre patineur déterminé à faire mieux. La précision avec laquelle les records sont enregistrés, preuves à l'appui, devient donc une question de plus en plus importante.

La procédure relative aux records de PVC établie lors de compétitions sanctionnées par celui-ci est traitée en détail dans la Section Records (Section U – Pages bleues) du PR de PVC (U1-100 jusqu'à U5-103). Cette procédure doit être étudiée en détail, ainsi que tout règlement provincial sur les records.

L'arbitre de la compétition qui ne joue pas son rôle comme il le devrait, le coordonnateur de la compétition ou le coordonnateur de la compilation qui ne remplit pas les papiers à temps ou le chronométrateur qui utilise mal son chronomètre peut causer bien des déceptions à un patineur qui a pourtant travaillé très fort pour décrocher un moment de gloire.

Organisation d'une compétition



1. Le **PRÉSIDENT** est principalement responsable de la soumission touchant la compétition.
2. Le **TRÉSORIER** est responsable des finances en ce qui concerne les fonctions du comité.
3. Le **COORDONNATEUR DE LA COMPÉTITION** est la personne qui assure le bon déroulement de la compétition. Cette personne établit et supervise le comité – s’assure que toutes les fonctions sont réalisées à temps.
4. Le **PRÉSIDENT DES PRIX** est responsable de l’obtention des prix de tout genre et aussi prend les dispositions qui s’imposent pour la présentation de ces prix, des photos, etc.
5. Le **PRÉSIDENT DE L’ACCUEIL** prend en charge les détails du logement, des repas pour les officiels et de toutes les fonctions officielles entourant la compétition.
6. Le **PRÉSIDENT TECHNIQUE** se procure les installations et l’équipement requis, prend les dispositions appropriées pour la certification de la piste et élabore une liste complète d’officiels compétents.
7. Le **PRÉSIDENT DE LA PUBLICITÉ** prend les dispositions nécessaires pour obtenir le maximum de publicité au sein de la communauté pour la compétition et aussi auprès des autres clubs, associations ou régions qui seraient impliqués. Idées de promotion, telle que la vente de t-shirts, épinglettes, etc.
8. Le **PRÉSIDENT DE LA COMPILATION** (Compilateur en chef) détermine le flot de documents pour la rencontre, obtient un nombre d’aides suffisant de même que l’équipement pour la compétition et fait le suivi approprié au niveau des documents après la tenue de la compétition.
9. L’**ARBITRE** assure l’entière responsabilité de la compétition à compter du début de la compétition ou lors du tirage au sort. Ses décisions sont finales à compter de ce moment quant à toutes les questions entourant la tenue de la compétition.

Processus de soumission

Les demandes pour toutes les compétitions doivent se faire selon une modalité officielle. Afin de rehausser le niveau des officiels et assurer la tenue d'une meilleure compétition, une indication doit être donnée à l'effet qu'une personne, un secteur désire véritablement tenir la compétition. Que la compétition se tienne au niveau du club, de la province ou de la région, les organisateurs devront travailler fort afin d'obtenir de bons officiels pour intervenir lors de la compétition et tenter de présenter la meilleure compétition qui soit.

Avec la croissance de nos clubs et de nos associations membres, l'intérêt entourant la tenue d'une compétition devrait continuer de s'accroître de la même manière que l'intérêt s'est accru pour la tenue de championnat national.

Dans le cas des compétitions d'envergure, le processus de soumission devrait être enclenché au moins deux ans à l'avance afin d'accorder assez de temps pour les préparatifs. Les soumissions doivent comprendre tous les détails entourant les installations disponibles pour la tenue de la compétition, le personnel d'expérience disponible et les dispositions touchant le logement et les déplacements.

Sanctions

Une sanction doit être obtenue de PVC pour les championnats nationaux, les championnats nord-américains, les Coupes du monde et les Championnats du monde. Des sanctions peuvent aussi s'obtenir de PVC pour des compétitions de club, des compétitions interclubs, des championnats provinciaux (Open) et des championnats régionaux.

Les sanctions de PVC offrent l'occasion d'inscrire le temps des records canadiens. Il est stipulé que les règlements de PVC doivent être suivis et que diverses procédures doivent être respectées dans ce contexte. Aucune mesure de contrôle n'est initiée, cependant, le coordonnateur de la compétition, l'arbitre et le starter pour une compétition particulière, doivent soumettre des rapports individuels au Bureau national de PVC.

Conformément au Manuel de règlements, Section K (K1-100 à K1-110, K5-100 et K5-101) Sanctions/Rapport de résultats de championnats canadiens (K20-100, K20-101, K23-100, K24-100 et K25-100), Sanctions/rapport de résultats autres que les championnats canadiens et (K40-100, K41-100, K45-100 et K45-101) Sanctions/rapport de résultats pour les championnats nord-américains, il existe énormément de responsabilité entourant la réception d'une sanction.

Un examen approfondi des PR de PVC et du Manuel d'accueil de compétition selon les sections pertinentes précitées afin de s'assurer que les sanctions sont traitées de manière adéquate. Il n'y a rien de plus frustrant pour le patineur qui a obtenu un rendement remarquable de découvrir que le comité d'accueil n'a pas pris les dispositions appropriées pour la sanction et que son temps ne sera pas admissible à un record.

Si votre association provinciale possède une procédure de sanction, on devrait aussi tenir compte de celle-ci car les chances sont plus grandes de briser un record provincial que de briser un record canadien lors de toute compétition donnée.

RÔLES DES OFFICIELS

Général

Les rôles et responsabilités fondamentaux des officiels sont décrits dans le manuel de renseignements PVC (Cahier rouge) sous la Section des règlements (Section N – pages jaunes des Procédures et Règlements).

Les sections suivantes décrivent les divers postes d'officiel dans les compétitions de patinage de vitesse sur courte piste, sur longue piste (départ de groupe) et sur longue piste (style olympique).

Les officiels requis pour la tenue d'une compétition de patinage de vitesse sont :

- Coordonnateur de compétition
- Arbitre
- Starter
- Compileur en chef
- Chronométrateur en chef
- Juge en chef - Arrivée
- Préposé au regroupement
- Compileur de tours
- Préposés à la piste
- Préposé aux compétiteurs (requis parfois)
- Coordonnateur de compétition adjoint
- Arbitre(s) adjoint(s)
- Starter(s) adjoint(s)
- Compileur Bureau/bandes
- Chronométrateurs, compileurs de chrono
- Juge de ligne d'arrivée
- Messagers
- Compteur de tours (selon les besoins)
- Annonceur

Dans le cadre de toutes les compétitions sanctionnées par PVC, y compris les championnats nationaux, les officiels suivants doivent détenir une carte de membre en règle de PVC : coordonnateur de compétition, arbitre, arbitre adjoint, starter, starter adjoint, préposé aux compétiteurs, compileur en chef, chronométrateur chef, juge en chef de ligne d'arrivée, préposé au regroupement, préposés à la piste et annonceur.

Même si le coordonnateur de compétition, l'arbitre et le starter sont désignés comme les officiels principaux, tous les autres officiels représentent d'importants rouages dans le déroulement d'une compétition fructueuse.

Examinons plus en détail ces postes.

Coordonnateur de compétition

Le coordonnateur de compétition est responsable auprès de l'exécutif du club/province et de l'arbitre pour l'organisation globale de la compétition. La démarche comprend la réception et la vérification des inscriptions, établissement du programme des événements, supervision du compilateur en chef et l'assurance que tous les documents, avant, durant et après la compétition soient dûment complétés, y compris les demandes de records et la diffusion des résultats.

Le coordonnateur de la compétition doit connaître les règlements principaux qui touchent l'organisation et le déroulement de la compétition particulière. Cette personne doit posséder une compréhension complète des fonctions de tous les officiels. Les coordonnateurs de compétition doivent être bien organisés, être en mesure d'agir calmement sous pression et de bien travailler dans de telles situations et de tirer avantage des forces des autres bénévoles.

La fonction globale du coordonnateur de compétition est similaire pour les divers genres de compétition. La plupart des coordonnateurs subiront une forme d'apprentissage sous la direction d'une personne qui s'est occupée de compétitions auparavant. Si cela n'est pas possible, le coordonnateur de compétition devra apprendre rapidement les éléments avec lesquels il doit être familier.

La section suivante fournit des renseignements généraux visant l'organisation de compétitions alors que les responsabilités de coordination de la compétition englobent principalement les aspects techniques de la compétition. Pour les compétitions de plus haut niveau, la structure organisationnelle est plus complexe et le manuel d'accueil de compétition de PVC devrait être consulté.

Avant la compétition

L'organisation d'une compétition devrait débuter bien avant la date véritable de la compétition. Pour les compétitions au niveau du club local ou de la province, trois ou quatre mois représentent assez de temps. Pour les compétitions plus importantes au niveau provincial, régional ou national, de six mois à une année sont habituellement nécessaires.

Une fois que la soumission touchant une compétition a été acceptée, le coordonnateur de compétition établit, habituellement avec l'aide du président du club local et/ou l'exécutif, un comité organisateur afin d'aborder les divers aspects de la compétition; ex : prix, accueil, technique, publicité et l'inscription des renseignements (voir page 19). Le coordonnateur de la compétition supervise la fonction du comité et par conséquent délègue la plupart des fonctions aux membres du comité (présidents).

Le coordonnateur de compétition devrait de plus tenir des réunions régulières inscrites au calendrier afin de s'assurer que le comité fonctionne en douceur et que les choses tombent normalement à leur place respective selon les échéances prévues. On doit s'occuper d'un grand nombre de petits détails. La liste de vérification du coordonnateur de compétition est utile afin de s'assurer que ces éléments soient abordés (Se référer au Guide du Coordonnateur de compétition de PVC).

Si la sanction PVC n'a pas été demandée au moment de la soumission, cette démarche doit être entreprise immédiatement. Les sanctions pour la plupart des compétitions doivent être requises par écrit de PVS au moins 14 jours avant la tenue de la compétition. Pour les championnats nationaux, les sanctions doivent être requises avant le 31 juillet précédant la compétition (K1-104).

De nombreux officiels sont requis pour tenir une compétition. (Annexe A). Tous ces officiels doivent faire l'objet d'un contact bien avant la tenue de la compétition. Mais ce qui est encore

plus important, l'arbitre et le starter doivent être réservés le plus rapidement possible. Pour les championnats nationaux, les arbitres, les starters et les préposés aux compétiteurs sont nommés par le Comité de développement des officiels de PVC selon les besoins de cette compétition spécifique.

Le temps de glace pour l'installation désignée doit être réservé bien à l'avance et doit être adéquat pour recevoir le nombre proposé de courses en plus des périodes d'échauffement et des pauses pour les groupes. On doit de plus entreprendre les démarches appropriées afin d'obtenir des vestiaires, un bureau d'inscription, une salle des officiels, un secteur de surveillance, une salle de premiers soins et d'assurer la disponibilité de services de nourriture ou d'une concession.

Pour fins de déterminer les besoins préliminaires, une bonne règle pour la courte piste est 20 secondes par tour plus 1 ½ minute entre chaque épreuve et entre 15 à 20 minutes par vagues. Les exigences de temps pour la longue piste (départ de groupe) sont habituellement plus grandes étant donné la plus grande surface de glace (ex : 45 à 60 secondes par tour). Pour les épreuves sur longue piste (style olympique), les exigences varient énormément selon la gamme de distances parcourues; ex : 500m à 1000m.

Les formulaires d'inscription à la compétition accompagnés de la feuille de renseignements doivent être préparés et distribués aux associations membres / clubs éventuels. Pour le championnat national, les formulaires doivent être envoyés au moins 60 jours avant le début de la compétition (K1-106).

Pour la plupart des compétitions, les associations membres ou PVC pour les compétitions nationales (voir Règlement K2-105) établiront le montant des frais d'inscription.

Le coordonnateur de compétition travaille en étroite collaboration avec le compilateur en chef (et avec d'autres compilateurs selon les besoins) durant la procédure d'inscription et aussi dans l'établissement et la finalisation du calendrier de compétition (programme des événements). Les exigences spécifiques dépendent du genre et du niveau de la compétition. Ci-dessous vous trouverez un sommaire général.

Courte piste et Longue piste (Départ de groupe):

Dans les compétitions par catégories d'âge départ de groupe, deux feuilles d'inscription sont utilisées pour chaque catégorie d'âge – une pour les hommes, une autre pour les femmes. Le coordonnateur de compétition travaille de concert avec le compilateur en chef afin de remplir ces feuilles alors que les inscriptions arrivent après la date limite. Note N4-106 pour les restrictions quant au nombre de courses.

Un programme des événements doit par la suite être préparé. Le tout se fait de concert avec le compilateur en chef. Pour la plupart des compétitions sanctionnées de PVC, le programme des événements doit être établi conformément à K22-100. Les exigences pour le championnat national sont données dans K6-100 à K6-102 et K8-100.

Il faut se rappeler que les rondes préliminaires, demi-finales et finales doivent se succéder les unes aux autres dans cet ordre si vous avez plus que le nombre maximal de patineurs alloués sur la ligne de départ et qui sont inscrits. De plus, on doit accorder assez de temps aux patineurs afin de récupérer entre les courses.

Longue piste (style olympique) :

Dans les compétitions sur longue piste (style olympique), les participants sont regroupés en termes de junior et senior, soit hommes ou femmes. Le coordonnateur de compétition travaille en collaboration avec le compilateur en chef afin d'établir le programme des événements qui doit être conforme à K6-100 et K8-100 (championnats nationaux) ou K22-100 (événements

sanctionnés par PVC). Le coordonnateur de compétition de nouveau avec le compilateur en chef doit aussi organiser et aider l'arbitre à mener les tirages au sort avant la course pour les paires de patineurs.

Sélection de l'Équipe nationale :

Les groupes pour la sélection nationale sont les hommes et les femmes seulement. Le coordonnateur de compétition aide le Comité de haute performance de PVC et l'arbitre à établir le programme des événements et le classement des patineurs. Dans les compétitions de sélection sur longue piste, le format suit souvent celui des compétitions sur longue piste (style olympique). Lors des compétitions de sélection sur courte piste, le format se fonde sur les procédures du niveau participatif (points) (décrites brièvement ci-dessous).

Courte piste (ISU) :

Lors des compétitions sur courte piste (ISU), les participants sont regroupés en termes d'hommes et de femmes. Le coordonnateur de compétition aide le préposé des compétiteurs et le compilateur en chef, selon les besoins, à établir le programme des événements et le classement des patineurs selon les rondes préliminaires, quart de finale et demi-finales.

Niveau participatif (points) (Départ de groupe) :

Les compétitions participatives (points selon les habiletés) sont un genre de course avec départ de groupe conçue dans le but d'améliorer la qualité et l'attrait des compétitions départ de groupe en ignorant les classifications par âge et sexe et plutôt faire participer des patineurs offrant des habiletés similaires. Le format offre une compétition plus serrée en raison de meilleurs regroupements de patineurs et une plus grande chance de participer à la course pour chaque patineur étant donné que les patineurs ne sont pas éliminés durant chaque ronde de la course.

Dans les compétitions de niveau participatif (points) (tant longue piste que courte piste), tous les compétiteurs sont classés du plus rapide au plus lent (les maîtres et les novices peuvent être groupés séparément conformément à la catégorie d'âge). Le classement initial est fondé sur le temps de classement soumis sur les formulaires d'inscription ou selon les temps de sélection patinés au début de la compétition. Le coordonnateur de la compétition travaille de concert avec le compilateur en chef afin d'établir le programme. Il existe plusieurs modalités pour les compétitions de niveau participatif (points). Certaines compétitions présentent des préliminaires, des demi-finales et des finales, tandis que d'autres compétitions ne présentent que des finales (Voir Section des compilateurs pour de plus amples détails).

Le jour de la compétition

Le coordonnateur de la compétition devrait tenir une réunion des entraîneurs avant le début de la compétition afin de présenter l'arbitre et le starter, d'aborder toute préoccupation technique, annoncer tout changement au programme des événements, noter toute difficulté et faire toute annonce spéciale, ex : pauses pour le lunch, services de premiers soins, banquets, etc.

Le coordonnateur de la compétition doit aussi s'assurer que tous les membres de comités contrôlent bien leurs secteurs d'activités et que tout est bien en place pour le début de la compétition. Si vous avez bien fait votre travail, la compétition devrait bien se dérouler. Vous devriez être constamment aux aguets pour des problèmes éventuels qui pourraient survenir durant la compétition; vous êtes presque assuré qu'il surviendra quelque chose dont vous devrez vous occuper durant le déroulement de la compétition.

À la fin de la compétition

Le coordonnateur de compétition devrait surveiller la présentation des prix et s'assurer que le compilateur complète bien tous les documents requis. Les résultats de la compétition (protocole) doivent être compilés et remis lors de la remise des prix dans la mesure du possible ou transmis aux clubs après la tenue de la compétition. Pour les championnats nationaux, le protocole doit être envoyé à tous les clubs concernés, toutes les associations membres et au Bureau national de PVC dans les 14 jours qui suivent la compétition (K5-100).

Les demandes de record doivent être préparées, signées et envoyées à l'association locale ou dans le cas de records canadiens, envoyées au Bureau national de PVC selon le règlement concernant la soumission des records.

Après la compétition, tout équipement emprunté ou loué doit être retourné et des lettres de remerciement doivent être préparées et distribuées à toutes les personnes bénévoles et aux fournisseurs de services. Le coordonnateur de la compétition est de plus tenu, en vertu des dispositions de la sanction de PVC, de remplir le rapport de compétition PVC et de le transmettre à la coordonnatrice responsable du développement du sport dans les 30 jours qui suivent la compétition.

Arbitre

(Règlements N2-103 à N2-105 – Pages jaunes)

L'arbitre, en tant que l'administrateur exécutif en chef, est responsable de tous les aspects de la compétition. La principale condition préalable est d'avoir une connaissance approfondie des règlements et une sincère intention d'appliquer fermement mais équitablement les règlements. Un arbitre novice a probablement de l'expérience comme un autre officiel, ou comme ancien patineur et possède une bonne idée des règlements.

L'arbitre a des pouvoirs vastes et étendus qui lui permettent d'apporter de nombreuses modifications, que ce soit sur le plan des distances ou de la surface de la glace, de prendre des décisions que justifient les règles de la sportivité et, en fait, de faire tout ce qui est nécessaire pour veiller à ce que la compétition se termine de la meilleure façon possible.

L'arbitre tranche tous les différends et tous les cas d'infraction aux règlements. Sa décision est sans appel, bien qu'il soit prévu dans le règlement qu'un concurrent puisse formuler un protêt par écrit (sur l'interprétation des règlements, non sur des questions de jugement), protêt qui lui-même est tranché par l'arbitre.

Il incombe à l'arbitre de surveiller la mise en application des règlements en cours concernant la dimension et le placement des numéros des patineurs (N3-104), les mesures et les dispositions de la piste (N1-100 – N1-101) et dans le cas des compétitions sur courte piste, des matelas de protection appropriés (N4-102) et des vêtements et de l'équipement de sécurité appropriés (N4-103).

L'arbitre a la responsabilité de veiller au maintien de la qualité de la glace : pour ce faire, il peut demander que de l'eau soit versée dans les virages et que la surface de la glace soit refaite aussi souvent qu'il est nécessaire pour les pistes intérieures; il doit de plus s'assurer qu'il n'y a pas de trous, ni fentes, et que la glace a été balayée ou arrosée, compte tenu de l'équipement disponible et des conditions atmosphériques extérieures.

L'arbitre a la responsabilité de procéder à la disqualification d'un patineur fautif et de signifier sa décision aux entraîneurs et à l'annonceur. L'arbitre peut également décider de faire passer au tour suivant un patineur qui a été réellement gêné dans une épreuve préliminaire ou une demi-finale, et doit en aviser les entraîneurs et l'annonceur immédiatement. En bref, l'arbitre a l'autorité suprême et les autres officiels doivent le consulter lorsqu'un problème se pose.

Il n'y a que deux cas dans lesquels l'arbitre n'a pas le contrôle complet des événements et n'est pas le juge suprême :

1. Au départ, le starter a le contrôle complet du départ et l'arbitre ne peut modifier ses décisions concernant un faux départ ou un événement du même ordre. L'arbitre peut cependant disqualifier un concurrent pour obstruction ou pour tout autre incident réel de mauvaise conduite dans le secteur du départ.
2. À l'arrivée, la décision des juges de ligne d'arrivée, pour ce qui est de l'ordre d'arrivée, est sans appel. L'arbitre ne peut modifier leur décision, mais peut avoir à appeler le juge en chef de la ligne d'arrivée, s'il se produit un différend.

L'arbitre peut remplacer n'importe quel autre officiel si, selon lui, ce dernier ne fait pas convenablement son travail.

En cas de différend, l'arbitre est le seul officiel auquel doivent s'adresser les entraîneurs. Les patineurs doivent normalement transmettre leurs questions ou indiquer les décisions des officiels avec lesquelles ils sont en désaccord à l'arbitre par l'intermédiaire de leurs entraîneurs. Ni les parents ni aucune autre partie intéressée ne devraient être autorisés à harceler les officiels : eux aussi doivent communiquer à l'arbitre les points sur lesquels ils ne sont pas d'accord en passant par les entraîneurs officiels du club.

On recommande fortement d'utiliser un « carré des entraîneurs » pour toutes les compétitions. Les entraîneurs disposent ainsi d'un endroit sur la glace, situé de préférence du côté opposé aux juges de ligne d'arrivée et chronométreurs, où ils peuvent attirer l'attention de l'arbitre et lui parler des points qui les préoccupent. L'arbitre insiste habituellement sur l'utilisation

L'arbitre adjoint est habituellement invité à surveiller une certaine partie de la course, ou une certaine partie de la piste, par l'arbitre. L'arbitre peut lui demander de prendre complètement la relève pendant une période de temps limitée, et pendant cette période, il a les mêmes pouvoirs que ceux de l'arbitre en chef.

Lorsque l'arbitre occupe ses fonctions, l'arbitre adjoint ne peut procéder à aucune disqualification; il doit signaler l'infraction à l'attention de l'arbitre, qui décide des mesures à prendre. Il est habituellement de règle que l'arbitre, ayant pleine confiance en son adjoint, l'appuie en annonçant la disqualification d'un concurrent lorsqu'une infraction est portée à son attention, mais il faut que l'arbitre soit mis au courant de tous les détails du cas de façon qu'il puisse régler tout différend soulevé ultérieurement à ce sujet.

L'arbitre organise une réunion avec les entraîneurs avant le début de la compétition et, avec l'aide du coordonnateur de compétition, passe en revue les « forfaits de dernière minute » et tout changement qu'il peut s'avérer nécessaire d'apporter au programme. Lors de cette réunion, il doit se tenir prêt à répondre à toute question d'interprétation de règlements courants et à éclaircir tout changement récent. S'il existe des éléments de contention qu'il a observés dans le cadre des autres compétitions, il portera toute décision pertinente à l'attention des entraîneurs.

Il est acquis que l'arbitre doit très bien connaître les règlements. Il doit avoir son exemplaire des Procédures et des Règlements courants de PVC en plus d'une copie des plus récents règlements de l'ISU avec lui et disponibles pour fins de consultations en cas de protêt.

L'arbitre essaie d'être toujours équitable. Il ne serait pas équitable face aux patineurs de laisser passer une infraction sous prétexte *qu'un patineur est dernier* ou *que de toute façon cela ne changera rien au classement*. Dans la catégorie novice, l'arbitre se montre un peu plus tolérant; en fait, il fait tout ce qui est en son pouvoir pour aider ces jeunes patineurs à s'amuser le plus possible durant leur présence sur la glace, mais dans les autres catégories d'âge, c'est une compétition très sérieuse, et tous les patineurs apprécient un arbitre qui sait faire preuve d'autorité lorsqu'il le faut.

Ce n'est jamais agréable d'avoir à disqualifier des patineurs, mais l'arbitre ne doit pas oublier qu'en omettant de signaler une infraction commise par un patineur, il se rend coupable d'injustice vis-à-vis les autres patineurs. L'arbitre doit être gentil, mais en même temps, se montrer ferme : il doit penser à tous les patineurs et être cohérent dans ses décisions de façon que les patineurs sachent à quoi s'attendre.

Courte piste

Dans le cadre des compétitions sur courte piste, l'arbitre doit être en bonne condition physique et être prêt à accompagner la plupart des courses. Tout se déroule vite sur la courte piste et l'arbitre doit être le plus près possible de la course sans cependant gêner les patineurs. Les cas d'obstruction sont les principales causes de disqualification. Dans ce type de décisions, l'arbitre place l'essentiel de la responsabilité sur le patineur qui dépasse. Ce dernier doit dépasser le patineur de tête avec netteté sans l'obliger à ralentir son élan. Le patineur de tête doit utiliser une technique de patinage normale. Il peut être disqualifié s'il gêne un autre concurrent qui essaie de le dépasser en s'écartant du style normal de patinage ou en se servant des bras ou du corps pour bloquer son adversaire.

Un patineur qui patine à l'intérieur des blocs délimitant un virage est passible de disqualification, car ce faisant, il essaie de raccourcir son parcours. Une confirmation auprès de l'arbitre adjoint impliqué directement (sis dans le coin où l'infraction est survenue) au niveau de l'infraction est souvent conseillée ou alternativement, le préposé à la piste, pourvu que l'arbitre ait demandé à cet officiel de surveiller de telles infractions. N'oubliez pas que les patineurs ont le droit de heurter les blocs tout le long du virage tant qu'ils ne patinent pas ou ne laissent pas glisser leurs patins à l'intérieur des blocs.

L'arbitre doit continuellement surveiller l'état de la glace – en faire le tour à patins et vérifier s'il n'y a pas de trous ou d'ornières dans les coins ou de brisures dans la glace à la suite de chutes. Pour maintenir une bonne qualité de la glace :

1. Déplacez souvent la piste – en particulier si les patineurs sont plus âgés et plus rapides. Commencez par les points centraux – puis passez à la piste la plus éloignée de la ligne de départ au premier virage; puis à la plus rapprochée de la ligne de départ; puis à la deuxième à partir de la piste extérieure; puis la deuxième à partir de la piste intérieure, etc. Par la suite, passez à la piste où la glace est la meilleure. Faites arroser les pistes aussi souvent que le temps et l'équipement nous permettent de le faire.
2. L'arbitre est celui qui décide s'il faut ajouter de l'eau dans les virages durant une compétition. Trop d'eau peut ramollir la glace et créer encore plus d'ornières – trop peu risque de rendre la glace friable.

3. Lorsqu'un patineur tombe, examinez la piste pour voir s'il n'y a pas de trous. Dans la plupart des cas, la pointe du patin creuse la glace dans laquelle elle laisse une rainure. Servez-vous de votre patin pour racler de la neige fraîche sur la glace sèche et faites-en un tas dans votre main nue. En faisant fondre la neige par la chaleur du corps, on parvient à réparer la piste de façon durable. Par contre, si on amène de la neige avec une rondelle de hockey et que l'on erse par-dessus de l'eau, on répare incomplètement la rainure. Cette opération terminée, aplanissez la surface avec le patin.
4. La température idéale pour la glace se situe entre -4 et -7 degrés Celsius, cette température étant mesurée juste au-dessus de la surface de la glace. Après la tenue de quelques compétitions, l'arbitre arrive avec une assez grande précision à sentir par ses patins si la glace est plus chaude ou plus froide. Il faut du temps pour arriver à trouver la bonne température en se servant du système de régulation de la patinoire, de sorte que l'arbitre doit faire particulièrement attention à l'utilisation de l'eau, en particulier si la glace est trop froide.

L'arbitre doit toujours s'assurer que les préposés à la piste sont parfaitement familiarisés avec leurs responsabilités et savent ce qu'ils ont à faire en cas de chute de patineur. Un préposé à la piste peut facilement blesser un autre patineur en traversant la piste pour venir en aide à un patineur tombé devant d'autres. L'arbitre est la seule personne autorisée à aller aider un patineur tombé et il ne doit le faire que lorsqu'il est dangereux de laisser ainsi le patineur jusqu'à la fin de la course. Le patineur se trouve sur la meilleure surface qui soit pour un blessé – une surface plate et froide – et il n'a besoin d'aide que s'il se remet sur ses patins en chancelant ou s'il est directement dans l'axe de patinage des autres compétiteurs. Dans cette situation, l'arbitre peut arrêter la course. Dans la plupart des cas, la course se termine rapidement et il est préférable d'en attendre la fin avant d'intervenir. Si le patineur est incapable de se remettre sur ses pieds tout seul, n'essayez pas de le déplacer ou de permettre à d'autres personnes non formées de le déplacer. Faites appel dans l'arène à l'aide d'un médecin ou d'un secouriste. Tenez les patineurs et les autres officiels à l'écart du patineur tombé.

L'arbitre doit également s'assurer que les préposés à la piste savent qu'ils ne doivent pas essayer de replacer les marques de virage s'il y a le moindre risque ce faisant qu'ils gênent les concurrents. Se reporter à la section consacrée aux préposés à la piste.

Dans les virages, l'arbitre doit surveiller tout changement dans le balancement des bras. C'est souvent l'indication qu'un patineur essaie de donner des coups de coude ou des coups de poing à un autre patineur. Le patineur de tête a le droit d'essayer de conserver la tête en se raidissant contre toute pression exercée par un autre patineur, mais il lui est interdit de balancer les bras ou les coudes dans ce but.

TOUJOURS AVOIR À L'ESPRIT LES RÈGLEMENTS!

La tâche de l'arbitre consiste à rendre les courses équitables pour tous les concurrents. Les règlements ont été établis dans ce but. Si vous vous heurtez à une situation qui n'a pas été prévue dans les règlements ou qui, selon vous, n'y est pas convenablement traitée, notez ce point immédiatement et mentionnez-le lors de l'assemblée annuelle suivante de l'association provinciale/territoriale et/ou nationale.

Longue piste (Départ de groupe)

Le rôle de l'arbitre de compétitions sur longue piste (départ de groupe) (intérieures ou extérieures) est presque le même que celui sur courte piste, sauf que la surface de glace à contrôler et à surveiller se trouve beaucoup plus grande.

L'utilisation globale des adjoints permettra à l'arbitre de faire un bon travail. Les arbitres adjoints doivent aussi bien connaître les règlements et être attentifs à tout ce qui peut survenir sur la surface de glace. Une bonne communication doit être maintenue entre tous les officiels afin d'accélérer les décisions (les appareils walkie-talkie sont essentiels dans ce contexte).

Dans le cadre de la plupart des compétitions, il y a habituellement seulement un arbitre adjoint. Dans ce cas, l'arbitre couvre la moitié de l'anneau et l'arbitre adjoint tient compte de l'autre moitié de l'anneau. Dans les compétitions de plus haut niveau, il y a au moins deux arbitres adjoints, et souvent plus de deux. Cette façon de faire permet à l'arbitre de concentrer sur les parties importantes de la course. L'arbitre et les arbitres adjoints doivent chausser des patins de vitesse!

L'arbitre peut aussi demander aux préposés à la piste de surveiller les infractions. On doit rappeler à ces personnes de rechercher l'arbitre ou l'arbitre adjoint immédiatement si une infraction a été décelée. L'arbitre appelle une disqualification si tel est le cas, mais la collaboration est requise pour lui transmettre l'information à temps afin d'aviser les entraîneurs et l'annonceur avant que le patineur ne quitte la glace.

Les cas de gêne, d'obstruction et de ralentissement excessif du rythme de la course appellent fondamentalement les mêmes décisions que sur la courte piste. L'arbitre et les arbitres adjoints doivent simplement se déplacer beaucoup plus pour pouvoir suivre l'action. Une piste coupant l'anneau au milieu aide les arbitres à couvrir la surface de la glace au complet.

D'autres problèmes peuvent survenir dans le patinage de vitesse sur longue piste (départ de groupe) :

- ❑ Si le patineur de tête est déporté dans un virage et que le deuxième s'engouffre dans le trou, c'est ce deuxième qui est à présent en tête et le patineur à l'extérieur n'a pas le droit de le gêner en bouchant le trou ou en refermant la porte, c'est-à-dire en se rapprochant de la ligne. Si le patineur à l'extérieur forçait le patineur à la corde à ralentir son rythme en se rabattant de cette façon, il serait disqualifié pour l'avoir gêné.
- ❑ Si un patineur en tombant fait tomber un autre patineur, il est disqualifié pour avoir gêné un autre patineur. C'est une décision qui est laissée à la discrétion de l'arbitre, car le patineur qui l'on fait tomber peut très bien avoir une part de responsabilité dans la chute. Surveillez attentivement la course et soyez sûr de vous lorsque vous prenez cette décision.
- ❑ Les cas dans lesquels un patineur se déporte dans la dernière ligne droite avant la ligne d'arrivée sont plus fréquents sur longue piste. Les patineurs ont tendance à se déporter vers l'inclinaison extérieure lorsqu'ils regardent par-dessus leur épaule pour voir où en sont les autres patineurs. Ce n'est pas grave, à moins que ce faisant ils ne gênent d'autres patineurs : dans ce cas, c'est une cause de disqualification. Les entraîneurs doivent demander à leurs patineurs de choisir un couloir et d'y rester, à moins qu'ils ne tentent de dépasser un autre concurrent dans cette dernière ligne droite.

L'état de la glace est très difficile à contrôler en plein air. Les rainures et les trous sont plus difficiles à réparer lorsque les conditions atmosphériques sont mauvaises. La meilleure façon de réparer la piste consiste à appliquer de la neige humide d'un seau avec une truelle. Signalez aux entraîneurs et aux patineurs les endroits qui deviennent particulièrement mauvais et arrangez-vous pour limiter les dégâts. Si l'état de la glace devient dangereux, interrompez la compétition tant que le problème n'a pas été rectifié.

Les conditions atmosphériques peuvent amener l'arbitre à modifier la durée des courses au programme de la journée, à annuler une partie du programme ou même à changer le lieu des courses. Ce sont des décisions qui relèvent de sa compétence. Ses critères de décision sont simples : il doit se montrer le plus équitable possible envers tous les patineurs et ne pas se laisser influencer par le cas d'un patineur individuel. Une fois la décision prise, il doit s'y tenir, à moins qu'il n'y ait une bonne raison de la modifier.

Les conditions atmosphériques peuvent gêner les autres officiels. Si la température est très basse, il faut prévoir des pauses plus fréquentes, afin de permettre aux officiels de se réchauffer. N'oubliez pas que tous sont bénévoles et qu'ils ne reviendront pas si le travail est trop difficile. L'arbitre doit fixer une durée limite aux pauses et demander au chronométreur en chef et au juge en chef de la ligne d'arrivée de l'aider à rappeler tous les officiels à la fin de la pause.

L'arrêt pour le repas doit être aussi bref que possible. Le soleil peut sembler chaud à midi, mais il recommencera à faire froid très tôt dans l'après-midi : il y a donc intérêt à terminer le plus tôt possible la compétition.

Longue piste (style olympique)

Le rôle d'arbitre lors de compétitions sur longue piste (style olympique) (extérieur ou intérieur) est beaucoup moins exigeante que le rôle d'arbitre lors de courses sur courte piste ou sur longue piste (départ de groupe) étant donnée qu'il n'y a que deux patineuses sur la glace (dans des couloirs distincts) au même moment. Au moins un arbitre adjoint et souvent deux arbitres adjoints sont habituellement affectés à la course afin d'aider l'arbitre.

L'arbitre a la tâche de superviser ou de mener le tirage au sort pour les paires dans le cadre de la réunion habituellement convoquée durant la soirée précédant immédiatement le premier jour de patinage. Les patineurs sont intéressés à savoir avec qui ils patinent et quand ils patinent, et c'est pourquoi, ces jumelages de patineurs devraient être affichés le plus rapidement possible. Les jumelages de patineurs lors de la deuxième journée de course, selon les résultats de la première journée, sont aussi déterminés dans un tirage au sort avant la deuxième journée de course.

Les détails du jumelage des patineurs sont donnés dans les règlements ISU. Tous les arbitres doivent avoir un exemplaire de ces règlements advenant tout différend. Les règlements principaux sont les règlements 223, 228, partie 5 et règlement 229. Dans les compétitions sur longue piste (style olympique), il existe à la base seulement trois éléments de préoccupation sur la glace :

- ❑ Alors qu'il arrive dans le coin à un bout ou à un autre bout de la surface glacée : le patineur peut tenter de raccourcir la distance en patinant à l'intérieur de la bordure de neige ou les blocs. Le patineur peut terminer son enjambée en coupant au milieu de la ligne, mais s'il y a un poids quelconque sur le patin à l'intérieur de la ligne, une infraction a été commise.
- ❑ Entrée et sortie de la zone de croisement : le patineur peut tenter de raccourcir la distance alors qu'il entre dans la zone de croisement, soit de la ligne extérieure vers la piste intérieure. Cela peut survenir lorsque le patineur quitte la zone de croisement, soit de la piste intérieure vers la piste extérieure. À compter du moment où la ligne est identifiée sur la glace, le patineur doit patiner à l'extérieur de celle-ci.
- ❑ Le secteur de croisement : Le patineur qui s'amène du couloir extérieur vers le couloir intérieur est en tête et le fardeau se retrouve sur les épaules du patineur qui se déplace de l'intérieur vers l'extérieur afin d'éviter toute collision.

L'arbitre et les autres officiels doivent demeurer alertes, particulièrement dans le cas des longues distances, car il existe toujours la chance d'un patineur n'exécute pas le croisement. Si un patineur ne patine pas de l'extérieur vers l'intérieur ou de l'intérieur vers l'extérieur lors de chaque tour, deux patineurs occuperont le même couloir. Le patineur qui n'a pas effectué le croisement est disqualifié.

Les patineurs peuvent aussi se retrouver dans le même couloir si un patineur accuse un retard d'un tour. L'arbitre lance le mot *Couloir* au patineur qui accuse ce retard d'un tour et la personne doit se déplacer dans l'autre partie du couloir faisant l'objet de la course sans présenter d'interférence au patineur qui passe. Toute interférence peut entraîner la disqualification. Prévenir le patineur plus lent bien à l'avance qu'il fera l'objet d'un retard d'un tour.

Un patineur qui accuse un retard d'un tour ne peut pas agir en tant que régulateur de vitesse pour un patineur de tête. Une fois que le patineur a été dépassé, il doit alors demeurer au moins 5m derrière le patineur de tête à moins qu'il n'ait une occasion claire de dépasser cet autre patineur.

Si un patineur fait l'objet d'une interférence à la suite de la chute d'un compétiteur, ou au point de croisement, cette personne a droit à un nouveau départ. Le patineur doit faire l'objet d'un repos de 30 minutes avant le nouveau départ. Un patin brisé ou une glace sale ne peut entraîner un nouveau départ.

Tout le segment recourbé des deux couloirs doit être marqué conformément aux règlements de l'ISU avec un bloc à tous les 50cm pour les 15 premiers mètres et les derniers 15m de chaque courbe et chaque 1m pour la suite de la courbe et chaque 10m dans la partie droite.

Si le temps devient un facteur pour les courses de longue distance, le patinage en quatuor (deux paires patinant sur la glace en même temps) peut être alloué par l'arbitre. Dans le patinage en quatuor, deux patineurs quittent au départ et s'exécutent pour une partie du parcours, et un départ est alors effectué pour une deuxième paires de patineurs. Ne pas attendre trop longtemps avant de donner le départ de la deuxième paire, advenant un faux départ. Les mêmes lignes de départ et d'arrivée sont utilisées, mais deux jeux de chronomètres sont recommandés afin de maintenir les temps en ordre – et plus particulièrement les temps de tours.

Les préoccupations en matière de glace et de température sont les mêmes que pour les compétitions sur longue piste (départ de groupe). Dans les cas de très mauvaises températures, surveiller la gelure sur les visages des patineurs. Les patineurs devraient couvrir leur bouche et leur nez avec un masque de laine ou un foulard et utiliser des lunettes de protection dans les froids extrêmes. L'arbitre peut insister sur ces éléments pour assurer la protection des patineurs dans les longues distances.

Starter

(N3-102 et N3-103)

Le starter a le contrôle complet du départ et il prend les décisions touchant tout différend entourant le départ. Il s'assure que tous les compétiteurs ont une chance juste et équitable au moment du départ de la course.

Courte piste et longue piste (départ de groupe)

Les procédures de départ sont identiques dans les courses sur courte piste et sur longue piste (départ de groupe). N'oubliez pas qu'il y a deux commandements et deux commandements seulement qui sont donnés aux patineurs au départ. *À vos marques* et *Prêts*. Aucun autre mot ne doit être utilisé durant un départ. Toute autre remarque ne pourrait qu'embrouiller les patineurs.

Dans les compétitions sur courte piste et sur longue piste (départ de groupe) : le starter est positionné de telle sorte qu'il peut très bien voir tous les patineurs sur la ligne de départ. Dans les cas d'une course au cours de laquelle un patineur malentendant est inscrit, le starter doit adopter une position devant les patineurs. Aucun mouvement de la main ou du bras avant le déclenchement du pistolet n'est permis lorsque le départ a lieu devant les patineurs. Les mouvements au niveau de la main ou du bras du starter peuvent offrir un certain avantage aux patineurs et peuvent aussi s'avérer confus pour les autres officiels.

Les patineurs s'amènent à la ligne de départ alors que les positions sont déjà déterminées. Les positions de départ sont décidées selon un tirage au sort manuel ou informatique. Les numéros inférieurs sont à l'intérieur tandis que les numéros supérieurs sont à l'extérieur (près des tableaux en courte piste).

Dans le cas de patineurs très jeunes ou inexpérimentés, il est parfois nécessaire de rappeler les règlements, tels que l'interdiction de placer les points des patins par-dessus la ligne de départ ou de s'abaisser avant le commandement *Prêts*.

Une fois le commandement lancé *À vos marques*, les patineurs adoptent leurs positions sur la ligne de départ. Les patineurs doivent demeurer en position droite sans bouger jusqu'au commandement du starter *Prêts*; à ce moment, ils adoptent leur position de départ finale et retiennent cette position sans bouger jusqu'au tir de pistolet.

Les commandements doivent être donnés d'une voix douce, calme, mais claire avec un ton de voix qui porte et qui permette à tous les patineurs de les entendre distinctement. L'intervalle qui s'écoule entre le dernier commandement et le coup de feu n'est pas compté à partir du moment où le commandement *Prêts* est donné, mais à partir du moment où tous les patineurs placés sur la ligne sont complètement immobiles. Les starters ont tendance à réduire l'intervalle pour aider les patineurs, mais ce faisant ils ne rendent les patineurs que plus nerveux et ne font que multiplier le nombre de faux départs.

Un patineur qui place ses patins sur la ligne ou par-dessus la ligne après avoir adopté sa position de départ est coupable d'un faux départ.

Une tension musculaire maximale est la condition pour obtenir une réaction maximale. Il est possible de maintenir une tension musculaire maximale pour 1-3 secondes.

Si un patineur quitte sa place après le commandement *À vos marques*, et avant que le coup de feu n'ait été tiré, il s'agit d'un faux départ. Advenant un faux départ, les patineurs seront rappelés au moyen d'un second coup de feu ou par un coup de sifflet de la part du starter (ou par un coup de sifflet ou un drapeau par le starter adjoint) et les patineurs doivent retourner à leurs positions de départ sans délai. Tout manquement de reprendre la position de départ immédiatement après un faux départ peut exiger qu'un faux départ soit imposé au patineur qui cause ledit délai.

Le patineur fautif est nommé (averti) rapidement et clairement après un faux départ. Ne pas nommer la ligne au complet! En surveillant les hanches des patineurs pour le premier signe d'un mouvement, le starter peut habituellement identifier le patineur responsable d'un faux départ, car à l'origine de toute action des pieds, il y a une contraction des muscles des hanches.

Lorsque les patineurs sont de retour sur la ligne après un faux départ, la procédure touchant le nouveau départ est exactement la même que pour le premier départ.

Tout patineur qui a été nommé une fois par le starter sera disqualifié de la course lors de son deuxième faux départ. Ne pas hésiter à rappeler une course parce que le tout pourrait signifier une disqualification. L'avantage décroché lors d'un départ prématuré n'est pas moindre lors d'un second départ.

Sur la longue piste, le rappel d'une course advenant une chute dans les 5m de la ligne de départ dans des courses de 200m ou moins ou dans les 10m du départ dans toutes les autres courses demeure discrétionnaire afin que les patineurs ne prennent pas avantage du rappel dans le cas d'un mauvais départ. Le starter détermine que la chute a été accidentelle avant de rappeler une course. De même, sur courte piste, si un patineur fait une chute avant le bloc apex (4^e bloc) après la ligne de départ, la course peut être rappelée à la discrétion du starter.

Le starter ne doit jamais débiter une course sans avoir vérifié que les chronométrateurs et les juges de ligne d'arrivée soient prêts. De nombreux facteurs peuvent être à l'origine d'un retard des officiels et une course pourrait accidentellement être démarrée sans que tous les officiels soient prêts. Déterminer un mode acceptable de communication avec le chronométrateur en chef et le juge de ligne d'arrivée en chef avant la première course de la journée. Le tout peut se faire verbalement avec les appareils walkie-talkie ou en déplaçant un drapeau ou une lampe de poche.

Pour les compétitions sur longue piste, le pistolet de départ devrait être de fort calibre (ex : .38) de sorte que le coup de départ est bien entendu (ou vu via un écran de fumée) par le chronométrateur, qui, dans certains cas, se situe à plus de 100m. Des pistolets avec des cartouches à blanc fumigène devraient être utilisés afin de donner un bon écran de fumée et un éclair. Pour les compétitions sur courte piste, un plus faible calibre (ex : .22) est habituellement suffisant.

Le starter serait bien avisé d'utiliser un bouchon d'oreille du côté du pistolet. Pour cette raison seulement, le bras du pistolet est allongé pleinement. Un bon starter vérifie auprès du chronométrateur en chef afin de s'assurer que la fumée ou l'éclair soit clairement visible de tous les chronométrateurs. Un simple repositionnement de la piste peut entraîner une meilleure vision de la fumée ou de l'éclair en changeant l'arrière-plan.

Le starter doit prendre soin des pistolets utilisés en compétition et doit les nettoyer et les graisser convenablement. Si le percuteur est mal nettoyé, le pistolet peut rater de nombreuses fois; ce sont des incidents qui retardent la compétition et créent une tension inutile chez les patineurs à la ligne de départ.

Les starters devraient porter des uniformes officiels facilement reconnaissables, particulièrement lors de toutes les compétitions intérieures. Même dans le cadre d'une petite rencontre, l'apparence est supérieure si tous les officiels sur la glace sont sur patins de vitesse. Pour les compétitions extérieures, étant donné le coût des vêtements et le facteur météorologique, les patins de vitesse et les uniformes peuvent quelque fois ne pas être pratiques.

Longue piste (style olympique)

La procédure de départ pour le patinage sur longue piste (style olympique) au Canada est régie par les règlements ISU 238, 249 et 250. On y retrouve habituellement un ou deux starters et un ou deux adjoints, selon le niveau de la compétition.

Chaque jumelage de patineurs se rend à la ligne de départ avec leurs positions déjà établies. Les patineurs patinent dans des couloirs distincts. Brassard blanc – couloir intérieur et brassard rouge – couleur extérieur.

Lors de compétitions sur longue piste (style olympique), les lignes de départ sont échelonnées, et peuvent se trouver de 10 à 15m l'une de l'autre. Le starter se tient bien devant les patineurs, tandis que le starter adjoint surveille la ligne la plus éloignée.

Le commandement de départ doit être donné d'une voix forte ou avec l'aide d'un microphone et de hauts parleurs, mais on doit s'assurer que la voix ne devient pas stridente. Une voix stridente peut indisposer les patineurs qui sont déjà anxieux par la fébrilité de la course.

Au lieu d'adopter une position sur la ligne de départ au commandement *À vos marques!* (tout comme dans les courses avec départ de groupe), les patineurs doivent adopter une position entre les lignes de pré départ et de départ (à une distance de 1,0m) et demeurer dans une position immobile et droite.

À la suite du commandement *Prêts!*, les patineurs assument leur position de départ finale entre les deux lignes et doivent demeurer dans cette position immobiles jusqu'au coup de feu. Il existe un intervalle distinct de 1 à 1,5 seconde jusqu'au moment où les deux patineurs sont immobiles et le coup de feu. La main et le bras du starter doivent demeurer immobiles avant le coup de feu.

Les faux départs peuvent survenir pour les mêmes raisons que lors du patinage avec départ de groupe. De manière similaire, un seul faux départ est alloué. Un autre starter adjoint peut être positionné de 50 à 60m de la ligne de départ et signalera avec un drapeau aux patineurs si un faux départ est survenu.

Il n'y a pas de commandement dans le cas d'un nouveau départ dans le style olympique à la suite d'un faux départ. Les patineurs en faute sont avisés et les patineurs doivent retourner à leurs positions de départ sur l aligne et attendre le nouveau coup de feu. Deux faux départs causés par le même patineur entraînent une disqualification.

Dans le cadre de patinage en quatuor (deux paires de patineurs qui patinent en même temps), la deuxième paire de patineurs (brassard jaune – couloir intérieur et brassard bleu – couloir extérieur) démarre lorsque la première paire de patineurs est en avance d'un tiers à un demi tour.

Tout comme le patinage avec départ de groupe, le starter doit s'assurer que les chronométrateurs et les juges de ligne d'arrivée sont bien prêts pour débiter la course. Un pistolet à calibre plus élevé avec des cartouches à blanc fumigène et un tableau noir de fumée devraient être utilisés afin de donner un bon nuage de fumée et un éclair afin que les chronométrateurs puissent bien voir la scène.

Compilateur

(Règlement N2-101)

Les compilateurs (en coordination avec le coordonnateur de la compétition ou sous la direction de ce dernier) prépare et distribue tous les documents associés à la bonne marche de la compétition. Comme tels, ces compilateurs représentent un élément indispensable de toute bonne compétition. La précision, la vitesse et le calme sous la pression représentent les atouts principaux des compilateurs.

Les compilateurs ont besoin d'une salle tranquille, bien éclairée et de bonne dimension, équipée d'un photocopieur/papier, ordinateur/imprimante/papier, calculatrices, presse-papiers, relieurs, fournitures de bureau, Cahier rouge de PVC/Manuels ISU et formulaires de compétition de PVC. Un appareil walkie-talkie est aussi important pour assurer une communication efficace avec les autres officiels. Le compilateur en chef, avec l'aide du coordonnateur de la compétition doit s'assurer que l'équipement de bureau et les fournitures de bureau soient en place.

Le bureau d'enregistrement des données devrait être aussi libre que possible de toute interférence inutile de la part des entraîneurs, parents et même des autres officiels. Cependant, le bureau ne doit pas être à ce point coupé du monde extérieur que personne ne peut avoir accès au secteur, par exemple, les médias.

Quelques jours et même une semaine avant la compétition, le compilateur en chef (et souvent certains des membres du personnel de compilation) travaille avec le coordonnateur de la compétition afin de recevoir et de vérifier les inscriptions, établir le programme des événements, affecter les candidats aux rondes initiales et préparer les formulaires de chronométrage et de jugement et les feuilles de résultats de compétition.

Une série de tableaux muraux sont aussi préparés à ce moment, lesquels sont affichés sur un mur facile d'accès dans l'arène (ou un mur désigné ou tableau pour les compétitions sur longue piste). En maintenant les plus récents résultats affichés sur les tableaux au mur, il existe moins de distraction pour les entraîneurs, les patineurs et les parents qui tentent d'obtenir de l'information. Un des compilateurs est spécialement désigné afin de maintenir les tableaux à jour.

Avant la compétition, une réunion des entraîneurs a lieu, durant laquelle les derniers détails et les dernières difficultés sont annoncés. S'assurer que les noms rayés sont biffés sur les formulaires applicables ou il surviendra des délais au niveau de la course. Il en est de même pour les noms rayés durant la course. S'assurer que l'arbitre et le juge en chef de la ligne d'arrivée soient bien conscients des changements sur les formulaires avant que la course ne débute.

Quelques fois un autre des compilateurs, connu sous le vocable de compilateur de piste, peut être assigné afin de vérifier les données sur le bord de la piste avant que le tout ne soit livré au bureau. Lorsqu'il y a des épreuves préliminaires, demi-finales et finales, la vitesse à laquelle toute cette information est vérifiée et inscrite aide à passer au prochain niveau de compétition.

Les procédures initiales de préliminaire et d'avancement/classement pour les compétitions sur courte piste et longue piste (départ de groupe) et les procédures de tirage au sort pour les compétitions sur longue piste (style olympique) sont présentées ci-dessous. La compilation des résultats y compris l'octroi de points pour les formats départ de groupe et style olympique est aussi discutée. Les procédures pour les compétitions de niveau participatif (points) sont aussi examinées.

Courte piste et longue piste (Départ de groupe)Ronde préliminaire initiale

Dans toutes les compétitions sur courte piste et sur longue piste (départ de groupe) sanctionnées par PVC, dans lesquelles les rondes préliminaires initiales sont requises, les rondes préliminaires initiales doivent être classées selon le temps. Les démarches pour les autres compétitions doivent se faire en premier lieu selon le meilleur temps des patineurs comme suit :

Hiérarchie/Patineur (<u>Plus rapide au</u> <u>plus lent</u>)	<u>Ronde A</u>	<u>Ronde B</u>
1	1	
2		2
3		3
4	4	
5	5	
6		6
7		7
8	8	
9	9	
10		10

Les rondes préliminaires initiales peuvent être modifiées ou éliminées complètement à la discrétion du coordonnateur de la compétition (en consultation avec l'arbitre) à causes de difficultés, de restrictions de temps et/ou conditions atmosphériques. Le compilateur en chef doit s'assurer que les formulaires envoyés soient exacts étant donné que les formulaires comptant de mauvais numéros de course peuvent entraîner la confusion.

Avance et classement

L'avancement des patineurs des rondes préliminaires aux rondes demi-finales ou des demi-finales aux finales dépend du genre de compétition. Dans le format par catégories d'âge, les patineurs de la première et de la deuxième place avancent automatiquement à la ronde suivante. Dans les cas où l'on retrouve 5 patineurs sur la ligne pour la prochaine ronde, les deux autres temps les plus rapides avanceront aussi. Dans les cas de 6 patineurs sur la ligne et de deux rondes préliminaires, les trois premiers patineurs de chaque ronde préliminaire avanceront aussi. Dans les autres compétitions sanctionnées par PVC, les deux premiers patineurs ou seulement le patineur de la première place avancent. Les autres postes pour le prochain niveau sont comblés en tenant compte du temps le plus rapide réussi par les autres patineurs.

Le classement pour les quarts de finale et les demi-finales se fait, comme dans les rondes préliminaires, afin d'offrir une chance maximale aux meilleurs patineurs d'atteindre les finales. Une fois que la composition de la demi-finale ou de la finale est déterminée (en appliquant la méthode sélectionnée pour l'avancement des patineurs) et vérifiée, les renseignements sont affichés dans le secteur où les entraîneurs et les patineurs peuvent vérifier la composition du prochain niveau de compétition.

Les délais apportés à déterminer les compétitions qui patineront dans la demi-finale ou la finale; et/ou la composition des demi-finales ou des finales entraîneront des délais sur la glace. Dès que l'admissibilité de patiner et la composition ont été déterminées, l'information est affichée par le compilateur du tableau et transmis au préposé à la course, au juge en chef de la ligne d'arrivée et au compilateur en chef.

Le compilateur en chef est aussi responsable de porter à l'attention du coordonnateur de la compétition et de l'arbitre, toute ronde préliminaire dans laquelle, après la première journée d'activités, il est déterminé que deux des plus rapides patineurs ou plus ont été placés dans la même ronde éliminatoire et d'apporter le changement conformément aux directives de l'arbitre.

Compilation des résultats / Présentation

Une fois que les résultats de la course commencent à arriver, les compilateurs doivent vérifier ces résultats et les inscrire sur les feuilles de résultats de compétition. Le temps officiel et le classement de chaque compétiteur dans le cadre de la course (y compris les points s'il s'agit de la finale) doivent être inscrits.

Les points doivent être accordés selon le règlement et le genre de format utilisé pour cette compétition spécifique.

Les compilateurs peuvent recevoir occasionnellement des résultats de course qui présentent un patineur de première place avec un temps plus lent que le patineur de deuxième place. Ceci peut survenir dans une course serrée et est causé par une erreur humaine de chronométrage et des règlements de chronométrage eux-mêmes.

Le compilateur en chef doit être contacté afin d'apporter officiellement le changement requis. Cependant, un compilateur d'expérience dans une petite compétition peut aussi apporter le changement, se rappelant que les temps peuvent être égaux à ceux du patineur de première place, afin de permettre le classement tel qu'illustré sur le formulaire du juge en chef de ligne d'arrivée.

À la fin de la compétition, la rapidité avec laquelle les résultats peuvent être finalisés et la somme des points annoncée (avec les gagnants individuels, les deuxième et troisième places dans chaque catégorie d'âge) réduit la tension et ajoute au plaisir des participants.

La compilation des points des clubs est une opération qui exige soin et précision, et doit être finalisée avant la fin de la présentation des prix. Enfin, les compilateurs doivent compiler et distribuer les résultats de la compétition (protocole) et préparer et soumettre les demandes de records (voir page 18).

Longue piste (style olympique)

Dans le cadre des compétitions sur longue piste (style olympique) la fonction de compilation est beaucoup plus simple que pour le départ de groupe étant donné qu'il y a au maximum, seulement quatre catégories (hommes seniors, femmes seniors, hommes juniors et femmes juniors) plus la catégorie des Maîtres. Et il n'y a pas de ronde préliminaire et ronde demi-finale dans ce contexte.

Tirage au sort (jumelage des patineurs)

Le compilateur en chef doit être présent au tirage au sort (sélection des paires) qui se tient habituellement le soir précédant la compétition. L'arbitre est responsable du tirage au sort qui est mené conformément au Règlement 223 de l'ISU. Le compilateur en chef inscrit les résultats de chaque tirage sur le formulaire de jumelage et après le tirage au sort, il prépare des copies pour les entraîneurs (immédiatement) et qu'il affiche le lendemain matin sur la piste.

Le compilateur en chef complète alors les formulaires préparés à l'avance du chronométreur en chef et du juge en chef de la ligne d'arrivée pour fins de distribution le matin.

Le compilateur en chef doit aussi assister à un second tirage, qui est fondé sur le rendement des patineurs dans les courses qui se sont déroulées lors du premier jour. Le compilateur en chef inscrit les résultats du tirage au sort du deuxième jour sur le formulaire « *paires sélectionnées de la course antérieure* » et distribue les résultats aux entraîneurs. Les formulaires du chronométreur en chef et du juge en chef de la ligne d'arrivée sont alors préparés pour les courses de la prochaine journée.

Compilation des résultats / Présentation

Dans le cadre des compétitions su longue piste (style olympique), les résultats de la course sont aussi vérifiés et par la suite sont inscrits sur les feuilles de résultats de la compétition. Les points sont accordés conformément à la Méthode Sammelagt qui signifie simplement de réduire tous les temps à un dénominateur commun, ex : temps moyen pour la course de 500m.

Chaque compétiteur reçoit des points conformément au nombre de secondes requises pour patiner la longueur de la course, divisé par le nombre d'unités de 500m dans une course, ex : temps de 47,53 secondes pour le 500m devient alors 47,530 points. Pour le 1000m, le temps requis pour patiner la distance est divisé en deux afin d'obtenir une équivalence – 1 minute 24,49 secondes devient alors 84,49 secondes et 42,245 points (84,49/2). De manière similaire, pour le 1500m, le total des points est un tiers du temps, pour le 3000m, un sixième du temps et ainsi de suite. Simple, particulièrement si vous avez une calculatrice ou un ordinateur!

Le total des points Sammelagt points pour chaque patineur est par la suite compilé et le patineur avec le total de points le moins élevé dans chaque catégorie à la fin de la compétition est déclaré le gagnant. Le compilateur en chef doit préparer et envoyer les résultats de la compétition et les demandes de records.

Compétition de niveau participatif (points) (Départ de groupe)

Dans les compétitions de niveau participatif (points) (départ de groupe), les patineurs sont initialement classés du plus rapide au plus lent à la lumière de leur temps de classement (soumis sur leurs formulaires d'inscription) ou selon les résultats d'une compétition de sélection selon le temps sur 200m ou 400m (exercice réalisé au début de la compétition) et par la suite les patineurs sont placés dans des groupes de 10 à 18 patineurs chacun.

Il existe divers genres de format de niveau participatif (points). Dans le format original, les patineurs dans chaque groupe sont placés dans des groupes préliminaires selon leurs classements. Peu importe le résultat du patineur dans la ronde préliminaire, tous seront placés dans la ronde finale. Par exemple, dans un groupe de course de 12 patineurs, les trois premiers patineurs dans chacune des deux rondes préliminaires se rendent dans une finale primaire, tandis que les trois derniers patineurs dans chaque rond préliminaire se rendent dans une finale secondaire. Dans les groupes plus importants, il peut y avoir trois ou même quatre finales.

Selon le format modifié, les patineurs dans chaque groupe sont de nouveau divisés en sous-groupes. Par exemple, dans le Groupe A, comprenant 15 patineurs, il y aurait formation de trois sous-groupes, A1 contenant les 5 patineurs les plus rapides, A2 contenant les 5 patineurs les plus rapides suivants et A3, les 5 derniers patineurs. Chaque sous-groupe représente alors une course. Les cartes des patineurs sont quelques fois préparées.

Après la course, les patineurs sont classés de nouveau selon la modalité suivante. Tous les patineurs de première place se déplacent dans un sous-groupe supérieur et les patineurs de dernière place se déplacent dans un sous-groupe inférieur. Par exemple, les patineurs de première place dans A2 se déplacent dans A1 pour la prochaine course, tandis que les patineurs de dernière place dans A2 se déplacent dans A3 pour la prochaine course. Le mouvement peut être permis ou non entre les groupes. Les patineurs disqualifiés sont toujours considérés comme derniers, et par conséquent se déplacent dans le groupe inférieur.

Il existe diverses méthodes pour accorder des points dans les compétitions de niveau participatif (points). Une méthode implique la récompense préférentielle des patineurs les plus rapides, ex : 500 points pour la première place dans la finale primaire du Groupe A, 333 points pour la deuxième place dans la finale primaire du Groupe A, et ainsi de suite. Une autre méthode est fondée sur le nombre de patineurs dans une compétition. Par exemple, s'il y a 90 patineurs, le patineur de première place dans A1 recevrait 90 points, le patineur de deuxième place recevrait 89 points, etc.

À la fin de la compétition, les points du patineur pour chaque course sont totalisés. Les gagnants sont habituellement sélectionnés de chaque groupe ou selon la catégorie d'âge. Des records ne peuvent pas être établis dans le format de niveau participatif (points) parce que les patineurs sont d'âge et de sexe différent.

Chronométrateur

Le rôle des chronométrateurs est de mesurer avec précision le temps des patineurs qui participent à la course. Le chronométrage est très important étant donné que l'avancement des patineurs à la demi-finale et à la finale peut être déterminé par le temps. Des dossiers sont tenus pour toutes les distances et tous les patineurs aiment savoir quand ils ont réalisé leur meilleur chrono personnel pour une distance et dans quelle mesure leur temps se mesure au temps du record.

La fonction de chronométrateur est pratiquement la même qu'il s'agisse de la courte piste ou de la longue piste (départ de groupe / style olympique). Le chronométrage est à la base bien simple alors que chaque chronométrateur s'assure de ce qui suit :

- ❑ La montre est démarrée avec le son du pistolet (ou la fumée à l'extérieur)
- ❑ La montre est arrêtée exactement lorsque le patin d'un patineur faisant l'objet d'un chronométrage par le chronométrateur traverse le plan de la ligne d'arrivée.

Un chronométrateur se voit confier un chronographe et habituellement il reçoit un breffage sur les procédures à suivre de la part du chronométrateur en chef avant le début de l'événement. Les chronométrateurs doivent s'assurer d'être bien familiers avec la montre et ces procédures avant le début de la compétition.

Comment s'habituer au chronographe

1. Placer le cordon du chronographe autour de votre cou afin d'éviter de le perdre, de l'échapper ou autrement d'endommager le chronographe
2. Vérifier le fonctionnement de tous les boutons (pour voir s'ils fonctionnent et quelle est leur fonction). Se familiariser avec le fonctionnement afin de savoir comment démarrer le chronographe, diviser (longue piste – style olympique seulement), arrêter, enregistrer et remettre à zéro.
3. Déclencher le mécanisme départ/arrêt avec l'articulation de l'index de la main droite (ou gauche si vous êtes gaucher) car c'est le doigt dont le temps de réflexe est le plus court. Ne pas utiliser le bout du doigt, car il est mou et augmenterait le temps de réaction

4. Vérifier le fonctionnement du chronomètre en démarrant et arrêtant puis démarrant de nouveau et remettant à zéro à quelques reprises. Dans une situation de faux départ, vous devrez agir rapidement.

Chronométreur en chef

1. Assurez-vous que vous disposez d'un programme des épreuves et procurez-vous les formules appropriées auprès des compilateurs; et prévoyez de crayons et du papier.
2. Faites-vous remettre les chronomètres par le coordonnateur de la compétition ou le président du secteur technique et assurez-vous que chaque chronométreur possède un chronomètre.
3. Organisez une réunion des chronométreurs avant la compétition et assurez-vous que tous connaissent la marche à suivre pour le chronométrage. Attribuez les responsabilités de chronométrage – le premier sur le premier, le deuxième sur le premier, etc.
4. Assurez-vous que les piles pour les chronographes numériques aient été vérifiées et que vous disposez de piles supplémentaires.

Chronométrage de la course

Qu'il s'agisse d'une compétition sur longue piste ou sur courte piste, les chronométreurs doivent se placer de façon à voir clairement la ligne d'arrivée. Le patineur termine sa course aussitôt qu'une partie quelconque de la lame du patin touche la ligne d'arrivée ou le prolongement de celle-ci. La meilleure place pour pouvoir juger de l'instant exact de l'arrivée, c'est la ligne d'arrivée ou juste après celle-ci.

Sur une courte piste, il est beaucoup plus difficile de pouvoir voir toute la ligne d'arrivée en raison de la bande et du fait que les juges de la ligne d'arrivée eux aussi doivent être bien placés pour pouvoir voir l'arrivée. Assurez-vous que vous voyez bien la ligne jusqu'à la base de la bande, car il vous faudra peut-être chronométrer un patineur qui glisse ou s'écrase le long de la bande après une chute.

Une fois en position, le chronométreur doit s'assurer que son chronomètre est bien prêt pour le début de la course.

Le chronométreur en chef avertira les chronométreurs en annonçant : *Le pistolet est levé!* pour attirer votre attention au niveau du starter. Sur la longue piste, vous déclenchez votre chronomètre dès que vous apercevez la déflagration ou la fumée, plutôt que de vous fier au bruit du coup de feu, car celui-ci peut mettre trois dixièmes de seconde pour franchir cent mètres et souvent le starter est éloigné des chronométreurs. Sur courte piste, étant donné que le starter est beaucoup plus rapproché du chronométreur, et que le pistolet utilisé, un calibre 22, produit généralement peu de fumée ou une déflagration très faible, vous pouvez vous fier au bruit.

Un chronométreur ne doit pas se laisser prendre au piège avant le coup de pistolet en se laissant prendre au mouvement d'un patineur ou à une crispation du doigt sur la détente. Les chronométreurs ne doivent pas chronométrer un patineur spécifique à moins qu'il n'ait été avisé de le faire par le chronométreur en chef.

Immédiatement après le départ, vérifiez votre chronométrage pour vous assurer qu'il fonctionne, Si votre chronométrage ne fonctionne pas ou s'arrête pour une raison quelconque, signalez-le immédiatement au chronométreur en chef de façon qu'un autre chronomètre puisse être utilisé. Ne pas replacer les aiguilles à zéro – même dans le cas d'un faux départ – jusqu'à ce que le chronométreur en chef ne vous avise de le faire.

L'arrivée se produit lorsqu'une partie quelconque de la lame du patin, et non une autre partie du corps du patineur, franchit le plan de la ligne d'arrivée. Si un chronométrateur mesure le temps de la première place, il appuie sur le bouton lorsque toute partie du premier patin coupe le plan de la ligne d'arrivée. Les juges de la ligne d'arrivée décideront à qui appartient le patin en question. Ceci s'applique aussi aux autres postes.

Le règlement précité couvre toutes les situations, sauf dans le cas du chronométrage électronique si un patineur en tombant arrête l'œil électronique et donc l'horloge avec une autre partie du corps, le règlement suivant de l'ISU s'applique :

ISU Règlement 255.3 : Si on se sert d'un chronométrage électronique et si le chronomètre électronique est interrompu à la ligne d'arrivée autrement que par le patin, on inscrira le plus lent des deux temps suivants du patineur – chronométrage manuel (plus 0,20 secondes ajoutées, conformément au règlement 246, paragraphe 6) ou du chronométrage automatique.

ISU Règlement 255.4 : Advenant que le patineur, après sa chute, est sorti des deux couloirs, son temps officiel est inscrit en tenant compte du chronométrage manuel. Si un chronométrage automatique est utilisé dans la compétition, 0,20 secondes seront ajoutées au temps manuel.

Dans les compétitions sur longue piste (style olympique), les temps de passage doivent être inscrits pour chaque patineur lors de chaque tour (à la ligne d'arrivée). Ces temps sont lus et inscrits sur le formulaire durant le déroulement de la course.

Nombre de chronométrateurs

Pour un chronométrage précis et l'assurance de l'acceptation des records lors des compétition sur courte piste et sur longue piste (départ de groupe), il devrait y avoir autant de chronométrateurs qu'il y a de patineurs, étant donné que maintenant la plupart des compétitions utilisent des appareils de chronométrage électronique ou même des système de photo témoin.

Il ne peut absolument pas y avoir moins de sept chronomètres pour une compétition. Ce chiffre se répartit comme suit : deux chronomètres pour la première place, deux chronomètres pour la deuxième, un chronomètre pour la troisième et un chronomètre pour la quatrième, afin un chronomètre de réserve. Le chronomètre de réserve peut être utilisé comme troisième chronomètre sur le premier ou pour chronométrer la cinquième place lorsque tous les autres chronomètres ont bien fonctionné.

Le chronométrateur en chef s'occupe souvent du chronomètre de réserve plutôt que d'une place déterminée, car son travail lui demande d'inscrire tous les temps et de transmettre la formule aux compilateurs ainsi que la feuille des juges de ligne d'arrivée. Le chronométrateur en chef doit s'assurer que le numéro de l'épreuve est bien le même sur la feuille des chronométrateurs et sur celle des juges avant de les remettre au messenger, afin d'éviter tout risque d'erreur.

Dans le cadre des compétitions sur longue piste (style olympique), il devrait y avoir trois chronomètres et un de remplacement (habituellement le chronométrateur en chef) sur chaque patineur. Pour le patinage en quatuor (deux paires de patineurs qui courent en même temps), deux jeux de chronométrateurs y compris le chronométrateur en chef adjoint sont requis.

Temps officiel

Le temps officiel d'un patineur pour une distance donnée est déterminé selon une formule établie. Dans le cas des départs en groupe, lorsqu'on utilise des chronomètres ou horloges électroniques qui fournissent les temps en centième de seconde près, on peut utiliser ces centièmes.

Si on utilise trois chronomètres pour une place et que tous les trois indiquent le même temps, c'est ce temps qui est inscrit. Si, cependant, il n'y a que deux temps identiques et que le troisième temps diffère, le temps officiel est celui des deux chronomètres identiques. Si les trois temps sont différents, on prend le temps intermédiaire – c'est-à-dire celui des trois qui n'est ni le plus, ni le plus long.

Si l'on n'utilise que deux chronomètres et qu'ils diffèrent, on prendra le temps médian. Ce temps médian est la différence de temps des deux chronomètres selon le centième de seconde le plus rapproché du médian. S'il ne s'agit pas d'une répartition égale, le temps utilise alors le centième de seconde inférieur.

Lorsque deux patineurs franchissent la ligne d'arrivée en même temps ou presque, les trois chronomètres qui ont été affectés à la deuxième place peuvent indiquer un temps officiel plus rapide que celui des trois chronomètres affectés à la première place. Dans ce cas le chronométrateur en chef doit donner aux patineurs des temps égaux (égaux au temps officiel du patineur arrivé à la première place) et non inverser les temps. Même si les temps sont identiques, un patineur peut être classé avant l'autre par le juge de la ligne d'arrivée. Le chronométrateur en chef doit apporter la correction sur son formulaire ou il pourrait y avoir de la confusion et le compilateur en chef pourraient être tenu de vérifier le temps officiel.

Juge de la ligne d'arrivée

Le rôle des juges de la ligne d'arrivée est de déterminer l'ordre d'arrivée des participants dans le cadre de la course. La tâche est souvent exigeante, et plus particulièrement lorsque les patineurs sont regroupés ensemble sur la ligne d'arrivée. Dans ce contexte, les juges de ligne d'arrivée devraient posséder la capacité de maintenir une image mentale du moment au cours duquel le patineur traverse la ligne d'arrivée.

Courte piste et longue piste (départ de groupe)

Le juge en chef de la ligne d'arrivée est aidé de quatre ou cinq juges de la ligne d'arrivée. Il doit y avoir, au minimum, un juge de ligne d'arrivée sur chacun des cinq premiers athlètes qui terminent la course. Le juge en chef choisit la première place tandis que les autres juges sont habituellement affectés aux postes suivants :

- Juge No. 1 choisit les patineurs 1 et 2
- Juge No. 2 choisit les patineurs 2 et 3
- Juge No. 3 choisit les patineurs 3 et 4
- Juge No. 4 choisit les patineurs 4 et 5; et
- Juge No. 5 choisit les patineurs 5 et 6.

Chaque juge de ligne d'arrivée choisit ses compétiteurs dans l'ordre d'arrivée telle qu'il la voit et inscrivent immédiatement les résultats par écrit sur un petit carnet. Après la course, le juge en chef demande à chaque juge de faire connaître son placement et il complète le formulaire officiel requis. Les juges présents ne doivent échanger absolument aucun propos sur les résultats de la course tant qu'ils n'ont pas communiqué leurs résultats au juge en chef.

Les résultats sont communiqués au juge en chef dans l'ordre, de la façon énumérée ci-dessus. N'annoncez pas votre résultat en dehors de votre tour, car l'annonce verbale d'un résultat d'un juge peut influencer sur la décision d'un autre juge si la décision est serrée.

Les juges doivent suivre la course au complet au lieu de se limiter aux patineurs occupant les places dont ils ont la responsabilité. Avant la course et durant celle-ci, il est important qu'ils notent toute caractéristique particulière des patins, lacets, chaussettes, etc. des patineurs – n'importe quel indice qui puisse les aider à identifier les patineurs à la fin de la course. Si l'on a donné aux patineurs des bandes de couleur, le patineur devrait les porter aux deux jambes; si ce n'est pas le cas, assurez-vous que vous pouvez identifier la jambe sans bande du patineur grâce à l'autre jambe.

Le juge en chef doit rappeler au juge de la ligne d'arrivée qu'un patineur termine son parcours lorsque la lame de son patin franchit la ligne ou traverse le plan de la ligne d'arrivée et non lorsque le patineur lui-même ou une partie de son corps franchit cette ligne. Le patin est donc le facteur déterminant sur lequel on doit se fonder pour établir la place d'arrivée du patineur. Si un patineur tombe juste avant la ligne d'arrivée, sa position sera déterminée lorsque son patin touche la ligne. Si le patineur est hors de son couloir, il sera jugé comme ayant terminé sa course lorsque sa lame de patin traversera le plan de la ligne d'arrivée.

Lorsqu'un patineur projette le patin en avant dans l'espoir de souffler la victoire à un concurrent, il commet un geste qui peut sembler dangereux, mais sa place doit malgré tout être déterminée en tenant compte de l'instant où le patin touche le plan de la ligne d'arrivée. C'est l'arbitre qui devra déterminer si le patineur s'est rendu coupable d'un geste contraire aux règlements. Votre rôle consiste simplement à déterminer quel est le patin qui a franchi la ligne d'arrivée en premier.

Lorsque les résultats sont inscrits et avant que le formulaire du juge en chef de la ligne d'arrivée ne soit remis au messenger ou au compilateur de piste, il est bon de s'assurer que les numéros sont bien ceux de patineurs qui participent à la course.

Les décisions prises quant à l'ordre d'arrivée sont définitives et sans appel. Pour les championnats nationaux et les compétitions de sélection des équipes nationales, il existe une disposition dans les règlements à l'effet que le juge en chef de la ligne d'arrivée puisse utiliser l'équipement de photo d'arrivée lorsqu'il est disponible.

Certaines décisions peuvent en effet entraîner une différence de points au classement final et même décider d'un championnat. Même si on ne doit pas se placer en situation de se fier à l'équipement, il serait dans le meilleur intérêt des patineurs de permettre toute vérification si l'arrivée présente un doute. Des erreurs de chiffres peuvent également se produire et le juge en chef de la ligne d'arrivée devrait se pencher sur ce genre de questions si celles-ci sont soulevées par l'intermédiaire de l'arbitre.

Les juges de la ligne d'arrivée doivent toujours être placés dans le prolongement de la ligne d'arrivée ou juste après celle-ci plutôt qu'avant. Dans les compétitions sur longue piste, les juges de la ligne d'arrivée sont habituellement à l'intérieur de la piste avec une vue complète de la ligne d'arrivée. Dans les compétitions sur courte piste, les juges de la ligne d'arrivée sont en position hors de la glace, mais adjacents à la ligne d'arrivée afin d'avoir une vue sans obstruction de celle-ci.

Un bon juge de ligne d'arrivée s'entraîne à se concentrer sur la ligne d'arrivée de façon à pouvoir se fixer en tête l'image des patins au moment où ils franchissent la ligne d'arrivée. L'intervalle de temps qui sépare le moment où deux ou plusieurs patins franchissent la ligne d'arrivée peut être infiniment petit et il faut que le juge fasse appel à toute sa concentration pour prendre des décisions correctes.

Longue piste (style olympique)

Dans les compétitions sur longue piste (style olympique), le juge de la ligne d'arrivée est tenu de déterminer quel patineur a traversé la ligne d'arrivée en premier et celui qui a terminé en deuxième lieu ou s'ils sont égaux. Un seul juge est requis, cependant, un adjoint ou un auxiliaire est quelques fois utilisé.

Il n'y a aucun appel possible de la décision du juge, cependant, on doit noter que si un chronométrateur électrique est utilisé tel que requis pour le championnat du monde, les Jeux olympiques d'hiver, etc. le temps inscrit en centième de seconde permettra de décider lequel des patineurs est le gagnant, ou s'ils sont égaux.

Dans une compétition de style olympique, chaque mètre dans les 4m qui précèdent la ligne d'arrivée est clairement marqué. Lorsque la différence entre les deux patineurs à la ligne d'arrivée est moins de 5m, le juge est tenu de signaler au chronométrateur en chef la distance estimée entre les deux alors que le gagnant traverse la ligne d'arrivée. Le tout sera aussi noté sur le formulaire du juge en chef de la ligne d'arrivée.

Formulaires des juges de chef de la ligne d'arrivée

RAPPORT JUGES DE PVC

Patinage longue piste style Olympique/ Patinage Courte Piste essai temps (Poursuite)

<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>
Classe		Mètres	# de cours
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="text"/>
M	F	jj mm aa	# de paire
		Place	Nom du patineur
<input type="text" value="BLANCHE"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<input type="text" value="ROUGE"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<hr/>		<hr/>	
Mètres		Juge / Chef Juge	

Préposé au regroupement

Le préposé au regroupement et son adjoint, connu aussi sous le nom de *whip* ou *contrôleur* doivent s'assurer que les patineurs sont prêts à prendre le départ de la course suivante, bien qu'en théorie ce soient les patineurs qui aient la responsabilité d'être prêts. Les préposés contrôlent les compétiteurs, vérifient leurs noms et numéros et effectuent le tirage au sort, à moins que les positions de départ des patineurs de la course aient été générées antérieurement par ordinateur.

Dans une course avec départ de groupe, les préposés occupent ce que plusieurs considèrent comme le plus important poste afin d'influencer la conduite ordonnée et agréable des courses. Un préposé efficace s'assurera que le prochain jeu de patineurs est prêt à démarrer, alors que des délais indus, une grande confusion et forte frustration seront présentes si les patineurs ne sont pas prêts.

Les préposés ne sont pas habituellement affectés à la course de style olympique étant donné que les patineurs sont plus âgés, plus responsables et leurs positions de départ ont été prédéterminées par tirage au sort.

Longue piste et courte piste (départ de groupe)

Le préposé a besoin d'un programme des événements, une liste des compétiteurs (avec ajouts et retraites notés), crayons et plumes et les formulaires originaux du juge en chef de la ligne d'arrivée. Il reçoit ces formulaires des compilateurs et les transmet, course après course, au juge en chef de la ligne d'arrivée. Le formulaire est habituellement cueilli par un des patineurs dans la course et transmis à l'arbitre adjoint.

La zone d'attente doit être isolée du reste de la patinoire, d'une façon ou d'une autre, afin d'empêcher d'autres patineurs et les parents de venir se mêler aux patineurs qui attendent, ce qui pourrait créer un certain désordre. Par ailleurs, en isolant cette zone d'attente, on incite les patineurs, dont c'est bientôt le tour de pénétrer sur la glace, à rester avec le groupe. Au moins deux ou trois jeux de patineurs, soit les patineurs qui font partie de la compétition dans chacune de deux ou trois courses, sont alignés sur les bancs dans la zone préparatoire de sorte que dès que la course est complétée, les patineurs de la prochaine course peuvent se présenter sur la glace.

Les préposés au regroupement procèdent également au tirage au sort des positions de départ avant que les patineurs ne pénètrent sur la glace. Les numéros au départ sont généralement tirés dans une boîte spéciale que le responsable du parcours tient dans la main. Les numéros vont de un à six : le patineur qui tire le numéro un se place à l'intérieur (vers le centre de la glace) et les autres patineurs se placent dans l'ordre croissant chaque fois un peu plus vers l'extérieur de la piste (dans le cas de la courte piste, vers la bande).

Lors de patinage sur longue piste (départ de groupe) et sur courte piste, le nombre de patineurs permis sur la ligne de départ change pour chaque distance. Pour connaître le nombre exact, veuillez alors vous référer au règlement N4-106 dans le cahier rouge de PVC. Si pour une raison quelconque, il devait y avoir plus que le nombre requis de patineurs dans la course (ex : un ou plus d'un patineur fait l'objet d'une avance par l'arbitre), certaines dispositions doivent exister pour un tirage au sort équitable (ou un deuxième tirage devra peut-être se faire pour le poste en question s'il n'y a que six numéros) alors que les patineurs qui prennent part au deuxième tirage au sort se tiennent en position dans la partie extérieure de l'anneau ou sur une deuxième ligne de départ.

Après avoir procédé au tirage au sort des places, le préposé au regroupement expliquer aux patineurs le nombre de tours qu'ils auront à parcourir dans la course. Le préposé au regroupement est aussi tenu de vérifier que les patineurs portent bien le bon numéro pour la course. Un patineur peut faire l'objet d'une disqualification s'il se présente à la ligne de départ sans son numéro de compétiteur ou son numéro de départ.

Si le patineur se présente à la ligne de départ sans le numéro et tout autre élément de vêtement de protection, un délai sera entraîné et il peut y avoir une disqualification. Si le patineur participe à la compétition sans un numéro ou que le numéro ne soit pas clairement visible, il peut faire l'objet d'une disqualification.

Dans une épreuve sur courte piste, une fois que la course précédente est terminée, le prochain jeu de patineurs doit être prêt à la porte afin de se lancer sur la glace. Les patineurs, et plus particulièrement les plus jeunes, sont avisés de suivre la vague lorsqu'ils entrent sur la surglace glacée afin de ne pas causer une obstruction au niveau des patineurs qui viennent tout juste de terminer. Il est particulièrement important de ne pas relâcher le prochain jeu de patineurs jusqu'à ce que les patineurs de la course précédente aient complétés la distance.

Dans une épreuve sur longue piste (départ de groupe), plusieurs jeux de patineurs peuvent se trouver sur la glace au même moment, même si seulement un seul jeu de patineurs participe à la course. Les jeux de patineurs en attente devraient patiner lentement dans le couloir d'échauffement afin de ne pas déranger les patineurs et les officiels. Le préposé au regroupement devrait aviser chaque jeu de patineurs avant de se lancer sur la glace de vérifier auprès du starter adjoint à savoir quant la course précédente débute.

Lorsque des bandes de couleur pour les jambes sont utilisées pour identifier les patineurs dans une course, il doit y avoir une bande sur la jambe droite du compétiteur au niveau de la cheville. Un des préposés habituellement se voit confier la tâche de recueillir les bandes de jambes à la fin de la course afin d'en avoir suffisamment pour les courses ultérieures.

Le préposé au regroupement partage avec le coordonnateur de la compétition, l'arbitre et le compilateur en chef la responsabilité de modifier les éliminatoires au cours d'une compétition si le nombre de concurrents dans une preuve éliminatoire tombe au-dessous du nombre minimal requis pour organiser des éliminatoires. Toute modification de ce type doit être immédiatement communiqué au chronométrateur en chef et au juge en chef de la ligne d'arrivée afin d'éviter toute confusion sur la glace. Le préposé au regroupement peut se servir d'un walkie-talkie pour améliorer les communications avec le coordonnateur de la compétition et les autres officiels.

Dans toutes les compétitions de niveau participatif (points), le préposé au regroupement peut recevoir des tableaux de course des compilateurs et ceux-ci, plutôt que les formulaires du juge en chef de la ligne d'arrivée, énumère les patineurs dans chaque course. Le tirage au sort est mené tout comme c'est l'habitude (si le tout n'est pas généré par ordinateur) et le tableau est remis à l'un des patineurs pour être remis à l'arbitre adjoint.

Messageurs

Les messageurs représentent un lien critique dans le cheminement des documents durant une compétition. Après chaque course ou série de courses, un messageur est responsable d'apporter tous les formulaires de course du chronométrateur en chef et du juge en chef de la ligne d'arrivée (ou le compilateur de piste, selon les cas) et de livrer le tout le plus rapidement possible au bureau des inscriptions.

Les messagers peuvent exécuter une variété de tâches durant la compétition, ex : porter des messages à l'annonceur, les changements au préposés, juges et chronométrateurs, fournir des rafraîchissements aux officiels, etc. De deux à quatre messagers sont requis (y compris des remplaçants) pour chaque compétition.

Compilateur de tours / marqueur

Un nombre minimal de deux compilateurs de tours est requis pour les compétitions sanctionnées de PVC. La tâche du premier compilateur de tours est d'informer les patineurs (et les officiels) du nombre de tours qui restent à parcourir dans une course. Un deuxième compilateur de tours fournit un appui de vérification au premier compilateur de tours et surveille les patineurs qui accusent un retard, selon les besoins.

Le compilateur de tours doit avoir de grandes cartes de tour comprenant des chiffres énormes et lisibles, lesquelles peuvent être présentées à chacun des patineurs durant une course alors qu'ils approchent de la ligne d'arrivée et qu'ils entreprennent un autre tour. Les nombres sont présentés aux patineurs au niveau des yeux à partir d'une position sécuritaire sur la piste de patinage et le compilateur de tours doit aussi annoncer d'une voix forte et claire le nombre de tours qui restent à parcourir. Lorsque le dernier tour d'une course approche, le compilateur de tours signale le tout en faisant sonner une cloche distincte.

Dans les cas de retard sur la piste (un ou plus d'un patineur en retard d'un tour ou davantage derrière le patineur de tête), le premier compilateur de tours passe le jeu complet de cartes de tours au deuxième compilateur de tours qui fournit alors l'information précise au patineur qui accuse le retard.

Une certaine aide peut être apportée par les juges de ligne d'arrivée si des problèmes surviennent avec les tours, mais, fondamentalement, les compilateurs de tours sont laissés à eux-mêmes pour tenir un compte précis du nombre de tours. Les compilateurs de tours doivent demeurer alertes en toute temps afin d'éviter les problèmes.

Courte piste

Dans les compétitions sur courte piste, les compilateurs de tours sont situés à l'extérieur de la glace près des bandes, soit mi-chemin entre le coin final et la ligne départ/arrivée.

Pour les relais sur courte piste ISU, il est nécessaire d'avoir un compilateur de tours pour chaque équipe sur la glace. Tous les compilateurs de tours sont situés hors de la surface de la glace durant cet événement. Le starter est tenu d'actionner son pistolet avec trois tours à faire pour l'équipe en tête et devrait se trouver hors de la glace près du compilateur de tours pour l'équipe de tête.

Dans le cadre de certaines compétitions d'envergure sur courte piste, ex : championnat du monde, Jeux olympiques, etc. des officiels nommés pointeurs de tours sont requis afin d'enregistrer par écrit le nombre véritable de tours patinés dans chaque course. Les pointeurs de tours devraient prendre place hors de la glace près des compilateurs de tours.

Longue piste (départ de groupe / style olympique)

Pour les compétitions sur longue piste, les compilateurs de tours doivent se placer à l'extérieur de la piste, à une distance d'environ 20m devant la ligne d'arrivée.

Préposés à la piste

Les préposés à la piste sont responsables du remplacement des blocs dans les coins et autres fonctions telles que déterminées par l'arbitre. Ces personnes doivent être sur patin, de préférence des patins de vitesse et être des patineurs compétents en plus de porter un casque protecteur.

Courte piste

Dans les compétitions sur courte piste, deux (2) préposés à la piste doivent être assignés dans chacun des coins. Durant la course, les préposés à la piste devraient se tenir dans les coins opposés de la patinoire.

Les préposés à la piste peuvent être appelés à quitter leurs positions afin de remplacer tout marqueur manquant dans les coins. Les marqueurs doivent être remplacés le plus rapidement possible lorsqu'ils sont déplacés par les patineurs. Vérifiez le déroulement de la course avant de remplacer un marqueur et ne pas agir s'il y a la moindre chance d'interférence ou d'entraver le chemin des patineurs sur la piste.

Un certain nombre de marqueurs de coin peuvent être déplacés et ne peuvent pas être remplacés avant que les patineurs qui arrivent n'atteignent le coin.

Les préposés à la piste ne doivent pas se porter à l'aide d'un patineur qui a fait une chute à moins d'une directive de l'arbitre. Les autres patineurs peuvent plus facilement éviter un patineur unique qui a fait une chute qu'un patineur et des officiels autour de lui. La plupart des courses sont de courte durée et l'on peut porter secours à un patineur blessé immédiatement après la fin de la course sans porter atteinte aux autres patineurs.

Les préposés à la piste peuvent aider au maintien de la glace en plaçant de l'eau dans les coins et en passant une raclette sur la glace (sous la directive de l'arbitre). Ils doivent de plus être avisés par l'arbitre lorsqu'il faut s'assurer que les matelas de protection sont remis en place à la fin de la course lorsque ces matelas ont été frappés par un patineur. L'arbitre peut aussi demander de l'aide afin de changer la piste d'un jeu de pointillés à un autre.

Longue piste (départ de groupe / style olympique)

Lors des compétitions sur longue piste, un préposé à la piste et de préférence deux préposés doivent être assignés à chaque bout de l'anneau. Durant la course, les préposés à la piste doivent demeurer dans le couloir d'échauffement, quittant seulement pour remplacer des marqueurs manquants ou pour maintenir la ligne de neige.

Lorsque des blocs sont utilisés pour marquer les couloirs, ils doivent se trouver à 50cm les uns des autres pour les premiers 15m et les derniers 15m de la courbe et à 1m les uns des autres pour le reste de la section de la courbe et 10m les uns des autres dans la partie droite. La ligne de neige doit comprendre une petite bordure de neige, arrondie environ quatre ou cinq centimètres de haut et de large.

Les préposés à la piste doivent remplacer les blocs qui ont été déplacés par les patineurs dans leur secteur de responsabilité et aviser l'arbitre de toute crevasse dans la glace. L'arbitre peut à sa discrétion demander aux préposés à la piste de surveiller pour toute interférence (dans le départ de groupe) ou de raccourcir la piste (dans le style olympique).

Annonceur

Le rôle de l'annonceur représente l'une des plus importantes tâches dans une compétition. L'annonceur doit bien connaître les patineurs et le patinage de vitesse pour être capable de signaler à la foule les points d'intérêts. Mais surtout, il doit savoir parler avec enthousiasme du patinage de vitesse et vendre le sport aux spectateurs qu'il s'agisse d'une compétition à l'extérieur ou à l'intérieur.

L'annonceur a besoin d'un programme complet des événements et d'une liste des compétiteurs qui y participent, d'une indication des records locaux, provinciaux et canadiens pour la distance et le groupe d'âge en question et, dans la mesure du possible, de quelques renseignements sommaires sur les patineurs (ancien champion de groupe d'âge, deuxième dans le groupe d'âge l'année précédente, etc.).

L'annonceur doit effectuer la vérification de son équipement bien avant l'heure déterminée et confirmer le niveau de voix nécessaire afin d'assurer que les annonces seront claires et précises. Il doit se trouver en contact direct grâce au walkie-talkie avec les officiels principaux de la compétition, ex : coordonnateur de la compétition, arbitre, etc.

Les résultats de chaque course sont transmis directement à l'annonceur, de façon qu'il puisse les annoncer immédiatement. Si une erreur a été commise dans un temps chronométré ou dans la décision d'un juge, celle-ci peut être rectifiée plus tard, mais peut de spectateurs, à l'exception des parents ou des fidèles partisans sont capables d'établir le lien entre une course et des résultats donnés trois courses plus tard.

L'annonceur doit être placé de façon à voir distinctement le starter. Aucune annonce n'est donnée lorsque le pistolet est levé et que le départ va être donné. Les noms des patineurs qui vont prendre le départ doivent être annoncés et, lorsqu'on dispose du temps suffisant dans les compétitions sur piste intérieure, l'annonceur doit présenter les patineurs à la ligne de départ pour les finales.

L'annonceur doit fournir tous les renseignements qui peuvent aider l'auditoire à mieux comprendre le déroulement de la compétition. Les commentaires durant la course ne doivent pas porter sur les stratégies adoptées par les patineurs pour essayer de prendre la tête ou améliorer leur position, car cela pourrait influencer sur le déroulement de la course. Par contre, l'annonceur peut donner les explications sur les disqualifications et les décisions de passage au tour suivant.

Placer stratégiquement des appareils walkie-talkie à l'intérieur comme à l'extérieur, si l'annonceur ne peut être placé près de la glace. Cela lui permettra d'obtenir des informations de l'arbitre et des autres officiels en fonction. Le plus important est de faire parvenir le plus rapidement et clairement possible l'information pertinente aux spectateurs.

Nous avons besoin de vendre notre sport si nous voulons en assurer la croissance. Ne pas laisser le rôle d'annonceur à une personne qui possède une bonne voix, mais qui ne connaît pas notre sport. Si un annonceur de radio ou une autre personne avec une bonne voix se offre ses services de bénévole, veuillez vous assurer que cette personne soit bien breffée sur tous aspects du genre de compétition en cours et sur les patineurs qui participent à la compétition.

CERTIFICATION DES OFFICIELS

Programme de certification

Patinage de vitesse Canada possède un Programme de certification des officiels exhaustif, conçu dans le but de produire une uniformité au niveau des officiels à la grandeur du pays. Dans le cadre de chaque niveau, les candidats suivent un cours technique, puis obtiennent une expérience pratique sous la supervision d'officiels seniors, avant de recevoir une certification à ce niveau.

Le Programme de certification des officiels a été établi en 1982, révisé en 1989 et fait l'objet d'une mise à jour annuelle. Le programme se fonde sur un système à niveaux multiples, comprenant cinq niveaux pour les arbitres et les starters, quatre niveaux pour les préposés des compétiteurs et coordonnateur de compétition et trois niveaux pour les compilateurs, chronomètres, juges de ligne d'arrivée, annonceurs et tous les autres officiels. Les exigences en matière de certification sont contenues dans les procédures et lignes directrices opérationnelles (section mauve) du cahier rouge de PVC.

Les responsabilités de certification se lisent comme suit :

Niveaux I et II	Association membre (province/territoire)
Niveaux III, IIIA et IIIB	PVC
Niveaux IV et V	PVC/ISU

L'évaluation des Niveaux I et II est menée par le vice-président des officiels de l'association membre ou par le Comité des officiels de l'association membre, tandis que l'évaluation des Niveaux III, IIIA et IIIB est menée par le Comité de développement des officiels de PVC. Pour les Niveaux IV et V, l'évaluation est aussi menée par PVC; cependant, les recommandations sont soumises au Comité technique de l'ISU pour fins de ratification.

Description du programme

Arbitres/Starters

- Le Niveau I est le niveau d'entrée pour les postes d'arbitre/starter. Un arbitre/starter de Niveau I comprend la fonction d'arbitre/starter en général est en capable de mener à bien des tâches assignées d'une manière compétente sous la direction d'un officiel senior.
- Le Niveau II représente le premier niveau de responsabilité globale (ex : chef) pour les arbitres/starters. Au Niveau II, l'arbitre/starter possède une bonne compréhension de la fonction d'arbitre/starter et est capable d'agir en tant qu'arbitre/starter pour des compétitions de clubs/interclubs sanctionnées par l'association membre.

- Le Niveau III est divisé en deux niveaux, IIIB (sanctionnées par PVC) et IIIA (championnat national et compétition de sélection). Un arbitre/starter de Niveau IIIB s'y connaît, est un officiel compétent sur le plan technique capable d'agir en tant qu'arbitre/starter pour des compétitions provinciales/territoriales et régionales. Un arbitre/starter de Niveau IIIA possède de plus grandes connaissances, une plus vaste expérience d'officiel et est en mesure d'agir en tant que arbitre/starter pour les championnats nationaux et nord-américains.
- Le Niveau IV représente le premier niveau de responsabilité internationale. Au Niveau IV, l'arbitre/starter est hautement compétent, possède une vaste expérience, agit en tant qu'officiel senior et est capable d'agir en tant qu'arbitre/starter lors de compétitions internationales sanctionnées par ISU.
- Le Niveau V représente le niveau le plus élevé qu'un arbitre/starter puisse obtenir. Un arbitre/starter de Niveau V est hautement compétent, possède une vaste expérience internationale et est un officiel senior respecté qui est en mesure d'agir en tant que arbitre/starter lors de championnat du monde sanctionné par ISU et les Jeux olympiques. Ces personnes sont sélectionnées par le Comité technique sur courte piste ou sur longue piste de l'ISU et sont inscrit sur la liste de championnat de l'ISU.

Préposés aux compétiteurs

- La spécialité de préposé aux compétiteurs débute au Niveau III et est accessible aux coordonnateurs de compétition et compilateurs avec expérience de Niveau III ou supérieure.
- La certification au Niveau III d'officiel exige la participation à une clinique couvrant les éléments mécaniques du préposé aux compétiteurs (utilisation des points de classement et de rendement et la priorité en vue de briser l'égalité, conformément aux règlements canadiens en vigueur) et un rendement satisfaisant en tant que préposé aux compétiteurs durant au moins quatre compétitions nationales qui utilisent les points de classement et de rendement pour le classement et l'avancement des patineurs.
- La certification en tant qu'officiel de Niveau IV exige la participation à une clinique régionale ISU et un rendement satisfaisant dans le cadre d'une compétition internationale ou plus.
- La certification en tant qu'officiel de Niveau V exige la participation à une clinique ISU au cours des deux dernières années, agir en tant que moniteur lors d'une clinique nationale de préposés aux compétiteurs, et un rendement satisfaisant dans une compétition majeure ISU ou plus (Coupe du monde ou équivalence) et être inscrit par l'ISU sur la liste des championnats.

Coordonnateurs de compétition

- Le Niveau I est le niveau d'entrée pour les coordonnateurs de compétition. Un coordonnateur de compétition de Niveau I comprend la fonction de coordination de la compétition en général et est en mesure de mener à bien les tâches assignées d'une manière compétente sous la direction d'un officiel senior.
- Le Niveau II représente le premier niveau de responsabilité globale (ex : chef) pour les coordonnateurs de compétition. Au Niveau II, le coordonnateur de compétition possède une bonne compréhension de la fonction de coordination de la compétition et est en mesure d'agir en tant que chef pour les compétitions provinciales et régionales sanctionnées par PVC.

- Le Niveau III représente le premier niveau de responsabilité nationale/internationale pour les coordonnateurs de compétition. Au Niveau III, le coordonnateur de compétition est au courant de la situation, un officiel compétent sur le plan technique, en mesure d'agir en tant que chef lors de compétitions canadiennes et nord-américaines sanctionnées par PVC y compris les compétitions internationales.

Compilateurs, chronomètres, juges de ligne d'arrivée et tous les autres

- Le Niveau I est le niveau d'entrée pour les compilateurs, chronomètres, juges de la ligne d'arrivée, annonceurs, préposés à la piste, compilateurs de tours/pointeurs de tours et préposés au regroupement. Un officiel de Niveau I comprend sa fonction en général et est en mesure de mener à bien les tâches assignées d'une manière compétente sous la direction d'un officiel senior.
- Le Niveau II représente le premier niveau de responsabilité globale (ex : chef) pour les compilateurs, chronomètres, juges de la ligne d'arrivée et les annonceurs, etc. Au Niveau II, un officiel est une personne qui connaît le domaine, compétent sur le plan technique et est en mesure d'agir en tant que chef pour les compétitions provinciales et régionales sanctionnées par PVC.
- Le Niveau III est le niveau le plus élevé pour les compilateurs, chronomètres, juges de ligne d'arrivée et annonceurs, etc. Un officiel de Niveau III est compétent, possède de l'expérience, officiel senior en mesure d'agir en tant que chef pour les championnats canadiens, internationaux et mondiaux sanctionnés par PVC/ISU.

Maintien du statut

Les listes à jour des officiels canadiens accrédités se trouvent sur le site Web de PVC : www.speedskating.ca ou en contactant la coordonnatrice du développement du sport.

Une fois qu'un officiel atteint un statut au sein du Programme de certification des officiels, il doit continuer de demeurer actif ou faire face à la possibilité d'une suspension ou de la perte du statut (O5 – 101 et O5 – 102).

MOTS DE LA FIN

Avec l'achèvement de ce cours d'introduction de Niveau I, vous devriez avoir une bonne compréhension du sport de patinage de vitesse et plus particulièrement en ce qui concerne les rôles et les responsabilités des divers officiels dans le cadre des compétitions sur courte piste et sur longue piste.

Tous les participants sont encouragés à s'inscrire en tant qu'officiel dans le cadre d'une compétition locale le plus rapidement possible afin de mettre en valeur les habiletés nouvellement acquises. La plupart des nouveaux officiels débutent dans les secteurs du chronométrage, du jugement sur la ligne d'arrivée, travail de compilation ou d'inscription des données. Les autres postes exigent habituellement un certain degré d'expérience antérieure.

Après avoir acquis une certaine expérience lors de diverses compétitions, l'officiel débutant commencera à avoir une meilleure compréhension du sport et quel poste serait le plus convenable pour lui. Vous pouvez aussi vous qualifier pour votre Niveau I.

Avec une plus vaste expérience, vous deviendrez de plus en plus confiant quant à vos habiletés et vous voudrez peut-être progresser plus avant (ex; Niveau II ou III). Des manuels d'officiel plus avancés sont disponibles pour les postes suivants :

- Coordonnateur de compétition
- Arbitre
- Starter
- Compilateurs
- Chronométreurs et juge de ligne d'arrivée
- Préposé au regroupement
- Annonceur

Pour de plus amples renseignements quant aux cliniques de niveau supérieur ou des occasions d'acquérir plus d'expérience, veuillez alors contacter votre club local, l'association membre ou le Bureau national de Patinage de vitesse Canada au :

2781, chemin Lancaster
Suite 402
Ottawa (Ontario)
K1B 1A7
613-260-3669
www.speedskating.ca