



## DESCRIPTION DE LA COMPOSITION DANS LE SHORT PROGRAM

### **FAIR**

La créativité est à un niveau bas, ceci démontré par la répétition de mouvements simples. Le compositeur n'a pas su adapter les capacités de l'athlète par rapport à ce qu'il est capable de faire, surtout en faisant des mouvements qui sont soit trop difficiles ou trop faciles. Le compositeur n'a pas su monter un programme équilibré : il y a des problèmes dans les changements de direction ainsi que dans les déplacements. Le manque de logique fait que le programme est difficile à suivre. Musicalement il y a des erreurs, des problèmes de tempo, de rythme ou d'accentuation. Le design correspond à 20 % de réussite.

### **AVERAGE**

Le designer a de meilleures bases en design et composition. Le programme sera continu et fluide mais il y a des problèmes d'évolution logique d'idées. Le programme est plus lisible que dans la tranche précédente, ceci étant dû à moins de lacunes et moins de désordre dans les mouvements. Le designer a une idée basique des capacités de l'athlète et de ce fait il est capable de présenter certains mouvements dans une phase positive. A ce niveau, l'athlète a acquis plus d'aptitudes et le designer est capable de nous les montrer, mais il y aura tout de même des répétitions de mouvements. Ce succès est modéré (20-40%) sur la musique et le designer commence à savoir composer sur les phrases musicales.

### **GOOD**

Le designer n'a pas encore toutes les compétences fondamentales pour produire un programme de haut niveau, cependant, il comprend maintenant le concept que les mouvements doivent correspondre aux capacités de l'athlète. Il peut y avoir un manque de continuité ou une organisation inefficace, mais généralement l'athlète montrera à son avantage, le meilleur, partout dans le programme. Les concepts, bien que n'étant pas sophistiqués, montrent les niveaux adéquats de créativité et sont modérément attrayants. Le programme est lisible, mais quelque peu simpliste. Le niveau d'habileté de l'athlète est plus haut, donc une gamme plus large de bâton et de maîtrise du corps devrait être montrée. Des effets interprétatifs sont plus couronnés de succès, mais manquent rarement d'éléments de surprise. Les mouvements sont prévus pour se conformer à la musique, mais ne sont pas formés ou placés pour améliorer l'interprétation musicale. Le matériel accessoire mélangera le bâton et le corps 40-60 % du temps.

### **EXCELLENT**

Le designer est couronné de succès entre 60 et 80 % du temps. L'athlète apparaît confiant parce que le programme soutient et augmente ses aptitudes. À ce niveau, le programme sera successivement solide plutôt qu'exceptionnel. Le designer est devenu plus expert en présentant des détails et l'athlète, est devenu plus habile à la présentation de ceux-ci. Ceci ajoute une dimension et de l'intérêt et augmente le style et les habiletés uniques de l'athlète. L'interprétation de la musique est évidente sur les phrases musicales, le rythme et les accents. Le bâton, le corps et la musique sont mélangés simultanément à un haut niveau. Le designer est capable de naturellement connecter le matériel accessoire avec les éléments exigés, ainsi le Programme Court a une fluidité et logique naturelles.

### **SUPERIOR**

Le designer a réalisé une exposition stable des standards de créateurs, combinant les éléments d'originalité et de créativité. Les idées sont tissées dans un programme logique et intéressant. Le designer a surmonté les concepts et les habiletés demandés aux niveaux les plus hauts afin de produire un programme haut en esthétique, originalité et excellence. Des nouveaux standards artistiques peuvent être introduits à ce niveau. Du bas jusqu'au milieu de la phase « supérieure », la routine est artistique et peut être appréciée sur beaucoup de niveaux de compréhension à cause de sa profondeur aussi bien que de sa valeur de divertissement. Dans la partie « supérieur » de la phase « supérieure », le programme est brillant et de par son excellence, celui-ci demande un maximum d'entraînement technique et artistique. Le designer est à l'aise dans la composition des mouvements pour l'effet visuel (interprétation par la phrase musicale, le rythme, etc.). Le matériel accessoire a un haut niveau d'utilisation simultanée entre le bâton et le corps. La composition permet à l'athlète de présenter des aptitudes élevées avec des qualités d'interprétation.

## DESCRIPTION DE LA PERFORMANCE DANS LE SHORT PROGRAM<sup>1</sup>

### **FAIR**

Peu de musicalité, plusieurs erreurs (timing, chutes,...). Pas d'interprétation.

### **AVERAGE**

Perte de présence lors de mouvement compliqués, quelques erreurs. Peu d'interprétation.

### **GOOD**

Quelques problèmes de timing et avec la coordination corps bâton. Interprétation que lors de l'exécution des mouvements maîtrisés.

### **EXCELLENT**

Le programme est agréable à regarder (peu d'erreurs), l'athlète a une bonne présence, mais quelques erreurs mineures subsistent. L'athlète communique de manière inconstante.

### **SUPERIOR**

Programme communicatif et agréable à regarder. Grande interprétation. Tout à l'air facile et fluide.

---

<sup>1</sup> Sources: WBTF, Ron Kopas, Anna Compaoré.