

Table des matières

ROLE DU POSTE	1
CONDUITE ATTENDUE DU POSTE	1
ÉQUIPEMENTS	1
DESCRIPTION DU POSTE	2
LES ENTRAÎNEMENTS (SUR LES GRANDS PRIX ET CHAMPIONNATS DE FRANCE).....	3
LA COMPÉTITION	4
EN CAS D'INCIDENT OU D'ACCIDENT.....	5

Rôle du poste

Le responsable des musiques est chargé de collecter l'ensemble des fichiers musicaux nécessaires à la compétition, de les organiser et de les classer par catégorie, segment et ordre de passage. Il veille également à vérifier l'intégrité, la lisibilité et le bon fonctionnement de chaque fichier avant son utilisation en compétition. Il devra gérer le poste musique en compétition, tout en restant concentré sur le patineur, l'Arbitre et le Speaker.

Conduite attendue du poste

- Se trouver sur le stand musique 10 minutes avant l'heure de chaque échauffement.
- Éteindre les téléphones portables ou les mettre en mode avion sur le stand musique.
- Ne pas parler à l'arbitre ou à tout autre membre du jury durant les performances.
- Porter une tenue digne et sobre, de couleur foncée.

Équipements

- 1 Ordinateur avec souris, relié à une table de mixage et/ou à la sonorisation de la piste, dans cet ordinateur seront installés Windows Media Player, Groove Music, VLC.
(Généralement fourni par l'organisateur)
- Il peut être utile d'avoir un second ordinateur avec souris en secours,
- 1 talkie-walkie en lien avec l'Arbitre et l'organisation
(Généralement fourni par l'organisateur)
- Ordre de départ
(fourni par le comptable)
- 1 Stylo
- 1 Chronomètre est recommandé
(Généralement fourni par l'organisateur)

Description du poste

EN AMONT DE LA COMPÉTITION (2 jours avant)

- Télécharger le dossier reçu par les CSN pour toute la compétition
 - pour la **CSNDG** (fichiers par catégories contenant les musiques d'échauffement pour les Imposés et fichiers par catégorie pour les Libres),
 - pour la **CSNPA ...**
- Vérifier l'intégrité de chaque fichier de musique,
- Faire une sauvegarde sur **clé USB**

PROGRAMMES COURTS : SP OU PATTERN OU RHYTHM DANCE

- Vérifier chaque catégorie avec l'ordre de passage papier.
- Vérifier que les catégories sont bien dans l'ordre de passage (en ajoutant le n° devant la catégorie)
- Sauvegarder sur la clé USB

PROGRAMMES LIBRES : FS OU FD

- Vérifier que toutes les musiques sont bien présentes dans les fichiers par catégorie
- Vérifier que les catégories sont classées par ordre de passage (en ajoutant le n° devant la catégorie)
- Comme les **LIBRES** des catégories a **2 Segments** peuvent commencer le samedi soir, il faudra récupérer auprès du comptable les ordres de passage des Libres et faire le classement au fur et à mesure des résultats du samedi (pendant les surfacages, ou bien sur un 2^{ème} ordi avec une 2^{ème} personne)
- Sauvegarder sur la **clé USB**

VERIFICATION DU MATERIEL

- En chargeant les musiques sur l'ordinateur avec souris utilisé pour la compétition, vérifier les logiciels de lecture,
 - Médiaplayer (le plus pratique)
 - Groove musique
 - VLC (en dernier recours)
- Ils doivent être paramétrés de la manière suivante
-  Pas de lecture aléatoire
 -  Pas de répétition automatique
 -  Volume 50 % environ
- Volume général de l'ordi environ 50% pour ne pas déformer les musiques. On règle ensuite le son avec le master et la table de mixage de la patinoire.
 - Si possible prévoir un ordinateur « de secours » avec les musiques chargées au cas où (avec le même paramétrage). Il peut aussi servir pour classer les musiques des libres le samedi après-midi.



Les Entraînements (sur les Grands Prix et Championnats de France)

- Se référer auprès de l'organisateur pour les ordres de passage des entraînements,
- Se renseigner également au préalable, lorsque le choix leur est laissé, sur la préférence des patineurs entre **SP** ou **FS**, entre **RD** ou **FD**.
- Si des patineurs sont absents mettre leur musique quand même comme s'ils étaient présents.

La Compétition

SP ou PATTERN ou RHYTHM DANCE

- A l'appel de la catégorie, lancer la musique d'échauffement quand le dernier patineur du groupe entre sur la glace.
Attention ! Pour les Patterns le fichier commence par les 30 secondes de silence avant la 1^{ère} musique...
Pour les **SP** ou **Rhythm Dance** il n'y a pas de musique pour l'échauffement, toutefois il peut être mis une musique d'ambiance,
- Vérifier une dernière fois l'ordre des musiques avec l'ordre de passage.

Attention aux forfaits !

- Pour chaque candidat, attendre que le patineur soit placé et ne bouge plus pour lancer sa musique (double clic sur le fichier). Ajuster le volume avec la console, table de mixage (pas les réglages de l'ordi)
- Ainsi de suite pour le 2^{ème}
- Toujours écouter ce que dit le speaker.
Si besoin et selon le cas utiliser un talkie-walkie entre table des juges et sono.

Classement des LIBRES

- Comme les **LIBRES** des catégories a **2 Segments** peuvent commencer le samedi soir, il faut faire le classement au fur et à mesure des résultats du samedi (pendant les surfacages, ou bien sur un 2^{ème} ordi avec une 2^{ème} personne)
- **Récupérer les ordres de passage des LIBRES auprès du comptable dès que possible pour pouvoir classer les musiques,**
- Dans chaque dossier « catégorie », il faut renommer les musiques selon l'ordre de passage en ajoutant juste le n° et – devant ce qui est déjà référencé (par exemple pour la **CSNDG** : **REI-SJ-lib-TOPART-Nolwen** va devenir **01-REI-SJ-lib-TOPART-Nolwen**)
- Sauvegarder sur la **clé USB**

PASSAGE DES LIBRES

- A l'appel de la catégorie, lancer un chrono pour les 3 ou 4 ou 5 ou 6 min d'échauffement selon le cas dès que le dernier patineur du groupe entre sur glace (sans musique ou avec musique d'ambiance), vérifier une dernière fois le classement avec l'ordre de passage.
- Pendant le passage du patineur, lorsque la musique est terminée et que le patineur a salué, selon le cas, il sera opportun de repasser la musique du patineur ou une musique d'ambiance en sourdine pendant le temps de jugement, veiller sur le speaker pour l'annonce des scores pour arrêter la musique et préparer la suivante.
- Le reste idem aux programmes **SP** ou **PATTERN** ou **RHYTHM DANCE**
 - *Pour chaque candidat, attendre que le patineur soit placé et ne bouge plus pour lancer sa musique (double clic sur le fichier). Ajuster le volume avec la console, table de mixage (ne pas toucher les réglages de l'ordinateur)*
 - *Ainsi de suite pour le 2^{ème}*
 - *Toujours écouter ce que dit le speaker.*
Si besoin possible d'utiliser le talkie-walkie entre Arbitre, organisation et sono.



EN CAS D'INCIDENT ou d'ACCIDENT

- **Si l'arbitre siffle**, mettre sur **PAUSE la musique**
(pour bien savoir où reprendre éventuellement)
- **Incident** : lacet qui traîne, morceau de costume qui se décroche...,
Depuis la sono, on ne voit pas forcément.
L'Arbitre siffle pour arrêter le patineur car c'est dangereux (surtout en couple).
Lacet qui craque..., le patineur va voir l'Arbitre...
Mettre sur PAUSE la musique (pour bien savoir où reprendre éventuellement) **et attendre les instructions de l'Arbitre pour action**,
- **En cas de grosse chute** (le patineur ne se relève pas tout de suite), **bien regarder l'arbitre et attendre ses instructions pour action**,
(Mettre sur **PAUSE la musique** pour bien savoir où reprendre éventuellement)
- **Accident** : ça arrive....

Nota : sur demande de l'Arbitre, ne pas arrêter ni stopper la musique **la mettre sur PAUSE ainsi vous saurez où reprendre éventuellement.**