

METHODOLOGIE DE JUGEMENT

SOLO – DUO – EQUIPE 2024

Version Octobre 2023

Commission Juges et Présidents de jury

Pratique FFTB



Sommaire

1	METHODOLOGIE JUGEMENT SOLO	4
1.1	PRISE DE NOTE.....	4
1.2	APPRECIATION DES CRITERES ARTISTIQUES	4
1.2.1	Filières N2, N1 et N1 Elite.....	4
1.2.2	Filières N3	4
1.3	LANCERS	6
1.3.1	Les Obligations en Lancers	6
1.3.2	Lancers Supplémentaires	8
1.3.3	Contrôle des Lancers Présentés : Identification / Contrôle des Obligatoires	9
1.3.4	Valeur Initiale des Lancers (avant réalisation).....	12
1.3.5	Analyse des Lancers (Réalisation/Bonus)	13
1.3.6	Réalisation	15
1.3.7	Note des Lancers	19
1.4	ROULERS.....	20
1.4.1	Les Obligatoires Roulers	20
1.4.2	Contrôle des Roulers Présentés : Identification / Contrôle des Obligatoires	21
1.4.3	Valeur Initiale du Mode Roulers.....	22
1.4.4	Appréciation de la Réalisation Globale des Roulers	23
1.4.5	Note des Roulers	24
1.5	MANIEMENT GENERAL.....	24
1.5.1	Les Obligatoires Maniement Général.....	24
1.5.2	Contrôle des MG Présentés : identification / Contrôles des Obligatoires	25
1.5.3	Valeur Initiale du Mode Maniement Général.....	26
1.5.4	Appréciation de la Réalisation Globale des Maniements	27
1.5.5	Note du Maniement Générale	28
1.6	PENALITE POUR CHUTE(S).....	28
1.7	NOTE TECHNIQUE, NOTE ARTISTIQUE & SCORE	29
1.7.1	Filières N2, N1 et N1 Elite.....	29
1.7.2	Filière N3	29
2	TABLEAU ARTISTIQUE FILIERES N2, N1 et N1 ELITE	30
3	METHODOLOGIE JUGEMENT DUO ET EQUIPE	31
3.1	PRISE DE NOTE.....	31
3.2	RELEVER LE NOMBRE DE CHUTE	31
3.3	NOTER LES PRINCIPAUX POINTS + ET / OU -.....	31
3.4	VALORISATION BRUT DES MODES ECHANGES, LANCERS, ROULERS ET MANIEMENT GENERALE	31
3.4.1	Précision sur la Valorisation	31
3.4.2	Les Omissions de modes.....	32
3.4.3	Facteurs à prendre en compte	33
3.4.4	Traitement des éléments	34
3.4.5	Règles pour la valorisation des échanges pour la filière N1	35
3.4.6	Règles pour les Echanges.....	36
3.5	Valorisation de la Difficulté.....	36
3.6	ANALYSE PAR CRITERE : REALISATION - PRECISION / UNISSON	37
3.7	NOTE PAR MODE	37
3.8	NOTE EFFET GENERAL	38
3.9	NOTE TOTALE	38
4	TABLEAU DE REALISATION.....	39
5	TABLEAU PRECISION - UNISSON DUO/EQUIPE.....	40
6	TABLEAU EFFET GENERAL DUO/EQUIPE	42

1 METHODOLOGIE JUGEMENT SOLO

1.1 PRISE DE NOTE

1.2 APPRECIATION DES CRITERES ARTISTIQUES

1.2.1 Filières N2, N1 et N1 Elite

Se référer au tableau artistique page 17 et faire le **Total des points artistiques**

Priorités	Contenu	-0.4	-0.3	-0.2	-0.1	0	+0.1	+0.2	+0.3	+0.4	Total
Musicalité	Conformité						x				+ 0.2
	Interprétation						x				
Déplacement						x					
Maîtrise						x					
Originalité											

1.2.2 Filières N3

Priorités	Contenu	Valorisation
Conformité	Utilisation du rythme	+0.2
	Utilisation des temps forts	
Déplacement	Utilisation des 4 rectangles	+0.1
	Utilisation de l'amplitude	+0.1
Performance	Zéro chute – pas de déduction réalisation sur aucun des modes et sans mouvements non reconnaissable	+0.2
Corporel	Présence d'un élément corporel majeur* (voir page 5) parfait réalisé sans bâton	+0.1

Conformité - Utilisation du rythme : l'enchaînement doit coïncider avec la musique. La chorégraphie doit utiliser la durée, la répétition des sons et les pulsations.

Conformité - Utilisation des temps forts : par le corps ou le bâton (les deux doivent être présentés). Utiliser la présence et/ou l'absence de ponctuation des sons, leurs hauteurs, leurs timbres.

Déplacement - Utilisation des 4 rectangles : sur praticable avec ou sans bâton.

Déplacement - Utilisation de l'amplitude des déplacements : avec ou sans bâton, utilisation au minimum de 75% de la surface du praticable.

Performance : sans chute, sans déduction d'erreur sur aucun des modes (lancers – roulers – managements) et sans mouvement non reconnaissable.

Corporel : réalisation d'un élément majeur corporel sans le bâton et parfaitement réalisé.

- Pour chaque critère respecté, il conviendra de le valoriser avec le bonus qui convient.
- Le total des points artistiques est la somme de la valeur de chaque critère (entre 0 et +0,7)

DÉFINITIONS

Mouvements corporels majeurs : un mouvement qui demande de grandes qualités : contrôle, flexibilité, force, amplitude et extension. Exemples : Illusions, souplesses (avant ou arrière), sauts de toutes sortes, pied tête, attitude, grand battement.

Mouvements corporels mineurs : ceux sont des mouvements qui ne demandent PAS de grandes qualités techniques comme le contrôle, la flexibilité, la force, l'amplitude ou l'extension : Ils n'autorisent pas de réorientation du corps / bâton (pas de rotations du corps), et pas de renversement du corps (illusions, ...). Exemples : Chassés, piqué, Sauté.

Liste des éléments corporels majeurs :

<u>Roues</u>	<ul style="list-style-type: none">• Roue et tous ses dérivés• Rondade	<u>Illusions</u>	<ul style="list-style-type: none">• Endroit• Envers
<u>Souplesses</u>	<ul style="list-style-type: none">• Avant et tous ses dérivés• Changement de jambe• Arrière et ses dérivés• Arrière avec changement de jambe	<u>Aériens/Flips</u>	<ul style="list-style-type: none">• Costal• Facial• Facial arrivée au sol• Salto Arrière tendu• Flip arrière
<u>Sauts</u>	<ul style="list-style-type: none">• Grand jeté• Grand jeté facial• Grand jeté pied tête• Saut pied tête jambe pliée ou tendue	<u>Sur place</u>	<ul style="list-style-type: none">• Grand battement devant / côté (avec ou sans maintien)• Attitude/ Arabesque• Pied tête• Rond de jambe• Cambré• Grands écarts
<u>Divers</u>	<ul style="list-style-type: none">• Virgule• Ralenkova• Roulade et tous ses dérivés		

1.3 LANCERS

1.3.1 Les Obligations en Lancers

Chaque soliste doit respecter en fonction de sa catégorie et de sa filière les obligatoires suivants :

LE NOMBRE : une pénalité est appliquée par lancer manquant ou supplémentaire.

L'obligatoire de nombre doit être respecté sur le nombre des lancers présentés peu importe qu'ils remplissent ou non les autres obligatoires.

À noter : Lorsque le choix du nombre de lancers à présenter est laissé libre, le nombre de lancers inscrits sur la FPI engage l'entraîneur sur le nombre de lancers que l'athlète doit présenter.

Exemple : *Pour une athlète minime N1, si sur la FPI il est indiqué 5 lancers et que sur le praticable elle n'en présente que 4, le juge doit appliquer une pénalité pour lancer manquant. Inversement, si la FPI compte 4 lancers et que l'athlète en présente 5, le juge doit appliquer une pénalité pour lancer supplémentaire.*

LA NATURE : une pénalité est appliquée pour chaque nature de lancer non respectée parmi les lancers pris en compte.

La nature du lancer est déterminée par les éléments sous le bâton (exclusion faite de l'engagement et du rattrapage).

Exemple : *Illusion Costal = déplacement / Illusion rattrapage dans le costal = sur place.*

Nature des combinaisons : pour déterminer la nature d'un lancer composé de plusieurs éléments, se référer au document « Nature combinaison éléments ».

LE PLAN : une pénalité de 1 sera appliquée si l'athlète ne présente pas un lancer dans chaque plan : horizontal (quel que soit l'engagement) et vertical (flippé extérieur main droite). Cet obligatoire est applicable à toutes les catégories à l'exception des Poussin(e)s N3 pour lesquels seul le plan vertical (flippé extérieur main droite) est obligatoire.

L'obligatoire de plan doit être respecté sur l'ensemble des lancers présentés peu importe qu'ils remplissent ou non les autres obligatoires.

LA DIFFICULTÉ : cet obligatoire ne concerne que la filière N1 ELITE. Une pénalité de 1 sera appliquée par nombre de lancers « difficulté » manquant. Ce nombre dépend de la catégorie (cf. tableau ci-dessous). L'obligatoire de difficulté doit être respecté sur l'ensemble des lancers présentés peu importe qu'ils remplissent ou non les autres obligatoires.

Important : si un des éléments est non reconnu et que le total des points n'atteint pas la valeur 7.5, l'obligatoire « difficulté » sera manquant.

Cet obligatoire ne sera sanctionnable qu'à partir des compétitions 1/2 finales N1 Elite.

DÉFINITION

Lancer « Difficulté en filière N1 Elite :

On appelle lancer « Difficulté » tout lancer dont la valeur, sans l'engagement et le rattrapage, est au moins égale à 7.5 et constitué d'au moins 2 éléments dans la liste des éléments gymniques suivants :

<u>Roues</u>	<ul style="list-style-type: none">• Roue et tous ses dérivés• Rondade	<u>Illusions</u>	<ul style="list-style-type: none">• Endroit• Envers
<u>Soupleses</u>	<ul style="list-style-type: none">• Avant et tous ses dérivés• Changement de jambe• Arrière et tous ses dérivés• Arrière avec changement jambe	<u>Aériens</u>	<ul style="list-style-type: none">• Costal• Facial• Facial arrivée au sol• Salto arrière tendu• Flip arrière
<u>Divers</u>	<ul style="list-style-type: none">• Virgule• Ralenkova• Roulade et tous ses dérivés		

Exemple de lancers « difficulté » : 2 tours + 2 illusions / pied tête + illusion + souplesse / 3 illusions.

Synthèse des obligatoires par filière et par catégorie :

Filière	Catégorie	Nombre lancés min	Nombre lancés max	Plafond valeur	Nature			
					Pivot	Sur place	Déplacement	Libre
N3	Poussin	2	3	5,5				2 / 3
	Benjamin	3	4	6	1	1	1	1 si option 4L
	Minime	3	4	6	1	1	1	1 si option 4L
	Cadet Junior Senior	3	4	8	1	1	1	1 si option 4L

N2	Benjamin	3	4	5	1	1	1	1 si option 4L
	Minime	3	4	5	1	1	1	1 si option 4L
	Cadet Junior Senior	4	5	7,5	1	1	1	1 L 2 si option 5L

N1	Benjamin	4		-	1	1	1	1
	Minime	4	5	-	1	1	1	1 L 2 si option 5L
	Cadet	5		-	1	1	1	2
	Junior	5		6,5	1	1	1	2
	Senior	5		6,5	1	1	2	1

N1 ELITE	Junior	5 dont 1 lancé "Difficulté"		-	1	1	1	2
	Senior	5 dont 2 lancés "Difficulté"		-	1	1	2	1

1.3.2 Lancers Supplémentaires

Les lancés supplémentaires sont autorisés avec au maximum un élément mineur/majeur ou pivot sous le lancer. (Engagement et rattrapage libre).

Le nombre de lancer artistique sera déclaré sur la FPI.

Tous les lancers supplémentaires qui seront présentés et supérieurs au nombre de lancer déclaré entraîneront une pénalité.

Rappel : Un maniement dont le nombre de rotation ne respecte pas la définition est un maniement non reconnu.

1.3.3 Contrôle des Lancers Présentés : Identification / Contrôle des Obligatoires

Le contrôle des lancers et de la FPI va se faire en 6 étapes à analyser **dans l'ordre** suivant :

- **ÉTAPE 1 : Vérification du nombre de lancers**
Pour vérifier le respect de l'obligatoire « NOMBRE » il convient de compter le nombre de lancers présentés et de le comparer au nombre de lancers obligatoires de la catégorie.
Attention aux cas de figure où l'entraîneur a le choix dans le nombre de lancers, le choix sur la FPI engage l'athlète sur le nombre de lancers qu'il doit présenter.
Une pénalité de 1 sera appliquée par lancer supplémentaire ou manquant.
- **ÉTAPE 2 : Vérification des plans**
Sur l'ensemble des lancers présentés, il convient de vérifier qu'au moins un lancer est présenté à l'horizontal (Quel que soit l'engagement) (sauf Poussines) et au moins un autre à la verticale (flippé extérieur main droite).
Une pénalité de 1 sera appliquée par plan manquant.
- **ÉTAPE 3 : Vérification des lancers « difficulté » (uniquement en filière N1 ELITE)**
Sur l'ensemble des lancers présentés, il convient de vérifier que le nombre de lancer(s) « **Difficulté** » est respecté. Il convient de préciser que la référence pour la valeur du lancer est la valeur avant réalisation **mais après prise en compte des éléments reconnus ou non reconnus.**

***Exemple :** un lancer « grand jeté roue souple » est un lancer « **Difficulté** ». Si l'athlète ne possède pas l'amplitude nécessaire, le grand jeté ne sera pas reconnu. La valeur du lancer sera donc celle du roue souple.
Le lancer ne valant plus 7.5. Il n'est plus considéré comme un lancer difficulté.
Une pénalité de 1 sera appliquée par lancer « difficulté » manquant.*
- **ÉTAPE 4 : Vérification des lancers identiques à la FPI**
Pour l'obligatoire de nature, il convient de prioriser les lancers. Quel que soit le cas de figure ou la valeur des lancers, les lancers présentés qui sont identiques à la FPI seront toujours prioritaires.
A cette étape, il convient d'identifier les lancers identiques et de mettre de côté les « lancers restants » et les natures encore disponibles.
- **ÉTAPE 5 : Affecter les lancers différents de la FPI aux natures restant disponibles**
Lors de cette étape, il convient de prendre les lancers restants dans l'ordre du programme et de les associer, si possible, aux natures disponibles.
- **ÉTAPE 6 : Vérifier les obligatoires non respectés**
Si à la fin des étapes 4 et 5 il reste une/des nature(s) non présentée(s), il conviendra d'appliquer :

Une pénalité par nature manquante.

NB : Revalorisation des éléments sous les lancers qui ne sont pas identiques à la FPI :

Lorsque l'athlète présente des lancers qui ne sont pas inscrits sur la FPI, il faut respecter et traiter les étapes de la FPI à savoir :

1. Traiter en priorité les lancers qui sont identiques.
2. Garder les lancers restants et leurs attribuer les natures disponibles (attention traitement dans l'ordre présenté).
3. Donner les bonnes valeurs aux lancers présentés (si et uniquement s'ils sont différents).

Exemples :

Cas n°1 : L'athlète s'engage sur sa FPI à présenter un lancer 1 déboulé + roue. Elle présente 1 tour + roue : ce lancer sera traité dans l'étape FPI des lancers différents de ceux inscrits.

Cas n°2 : L'athlète s'engage sur sa FPI à présenter un lancer pied tête.

Le pied ne touche pas la tête : on ne revalorise pas en attitude, le pied tête est non reconnu.

Tableau des pénalités sur la FPI :

PÉNALITÉ(S) OBLIGATOIRE(S) NON RESPECTÉ(S) :
PIVOT
SUR PLACE
DEPLACEMENT
DEPLACEMENT
LIBRE
LIBRE
PLAN
NOMBRE DE LANCER SUPPLÉMENTAIRE OU MANQUANT
NOMBRE DE LANCER « DIFFICULTÉ » MANQUANT

NB : 1/ La prise en compte de la réalisation, sur les éléments non reconnus (grand jeté, illusion), ne remet pas en cause la nature du lancer présenté (sauf obligatoire difficulté).

Exemple : un lancer deux grands jetés, dont les grands jetés ne sont pas reconnus, a la valeur 0 mais reste un lancer en déplacement. Donc on sanctionne la réalisation mais pas le non- respect de l'obligatoire « NATURE ».

2/ Tout lancer au-delà du nombre de lancers obligatoires n'est pas valorisé. (Uniquement sanctionner pour obligatoire « NOMBRE » non respecté sauf pour les lancers artistiques qui seront déclarés sur la FPI)

3/ Valorisation petit jeté / grand jeté

Quelques exemples :

Cas n°1 : L'athlète s'engage sur sa FPI à présenter un lancer petit jeté + roue. Il présente le lancer grand jeté + roue : il convient de garder la valeur du lancer petit jeté + roue et il y a éventuellement la possibilité de valoriser le lancer en réalisation.

Cas n°2 : L'athlète s'engage sur sa FPI à présenter un lancer grand jeté + roue. Il présente un jeté en dessous de 135 degrés : l'élément sera non reconnu et il conviendra de prendre en compte uniquement la valeur du lancer roue.

Cas n°3 : L'athlète s'engage sur sa FPI à présenter un lancer grand ou petit jeté + roue réalisée sous le bâton et il présente engagement pendant le grand ou petit jeté + roue : il conviendra de prendre en compte uniquement la valeur du lancer roue.

Cas n° 4 : L'athlète s'engage sur sa FPI à présenter un lancer grand jeté et il présente un lancer pendant le grand jeté : il conviendra de donner une valeur de zéro à ce lancer (quel que soit l'engagement et le rattrapage de ce lancer)

1.3.4 Valeur Initiale des Lancers (avant réalisation)

Valeur d'un lancer = valeur de l'engagement + valeur de chaque élément isolé présenté sous le bâton + valeur du rattrapage.

Si un rouler poignet + lâcher $\frac{3}{4}$ Md est engagé pendant le grand jeté, la valeur de l'engagement sera la somme des 2 engagements.

Afin d'inciter à la variété, un même engagement ou rattrapage ne sera valorisé qu'une seule fois pour un même athlète (tous lancers confondus). En cas de doublon (et notamment de chute), agir dans la mesure du possible à l'avantage de l'athlète.

Dans le cas où le plan de l'engagement est différent (Vertical / Horizontal), le rattrapage ne sera pas considéré comme doublon.

Rappel : seuls les engagements et les rattrapages présents dans le barème seront valorisés.

1.3.5 Analyse des Lancers (Réalisation/Bonus)

Pour chaque lancer il convient d'analyser les fautes de réalisation à sanctionner et les bonus éventuels à valoriser sur la FPI en Positif et/ou Négatif selon les critères suivants :

Attention : selon les filières certaines fautes et bonus ne seront pas applicables

FAUTES RÉALISATION A SANCTIONNER		BONUS DIFFICULTÉ A VALORISER	
Jambes pliées ou non positionnées	-0.5 pt	Bras placé au-dessus de l'axe des épaules (tour twirling) (BP)	+0.5 pt
Bras non positionnés	-0.5 pt	A partir de 4 T sur 1 pied (PVT 1P) *	+0.5 pt
Déséquilibre	-0.5 pt	Changement de sens (pivot à gauche puis à droite, illusion endroit et envers...) (CGS) *	+0.5 pt
Axe du corps non respecté	-0.5 pt	Amplitude au-dessus de la définition de l'élément présenté (AMPL)	+0.5 pt
Sur talon(s) ou pied(s) plat(s)	-0.5 pt	Fluidité, détachement, élément réalisé sans effort (FLUIDT)	+0.5 pt
Manque d'amplitude	-0.5 pt	Enchaînement d'illusion sans poser le pied (IL S/1 PT) *	+0.5 pt
Pointe(s) flex(es)	-0.5 pt	Timing parfait (pas d'attente au rattrapage) (TIMING)	+0.5 pt
Pose 1 fois le pied devant (2 et 3 tours)	-0.5 pt	Lancer de dos qui se termine de face ou l'inverse (D/F) *	+0.5 pt
Tête renversée ou dans les épaules	-0.5 pt	Rattrapage enchaîné avec un maniement ou un rouler à partir du groupe B ayant une réalisation parfaite sans arrêt et sans hésitation (REB)	+0.5 pt
Main(s) au sol ou sur une partie du corps ne faisant pas partie de la définition de l'élément	-0.5 pt	Rattrapage à partir du groupe B enchaîné avec un élément corporel majeur ayant une réalisation parfaite sans arrêt et sans hésitation (REECM)	+0.5 pt
Ecart et/ou placement du bâton	-0.5 pt	Rattrapage à partir du groupe B fait au sol (RS)	+0.5 pt
Lancer au tip	-0.5 pt	Lancer difficulté (DIFF) *	+1 pt
Pieds croisés et/ou en dedans	-0.5 pt	* Non applicables pour les filières N3 et N2	
Saute en lançant	-0.5 pt		
Axe du baton	-0.5 pt		
Rotation lente	-0.5 pt		
Rattrapage précipité	-0.5 pt		
Rattrapage à 2 mains	-0.5 pt		
TOTAL PT(S) FAUTE(S) RÉA À SANCTIONNER			TOTAL PT(S) BONUS DIFF À VALORISER

Le plafond maximal de points à sanctionner pour chaque lancer est de -3 points.

Il n'y a pas de plafond maximal pour les bonus difficulté à valoriser.

NB : Dans le cas où un élément sous le lancer ne serait pas reconnaissable et aura donc comme valeur zéro, il conviendra de ne pas sanctionner les fautes de réalisation concernant cet élément ni même valoriser les éventuels bonus qui concerne cet élément

Liste des éléments corporels majeurs :

<u>Roues</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Roue et tous ses dérivés • Rondade 	<u>Illusions</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Endroit • Envers
<u>Soupleses</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Avant et tous ses dérivés • Changement de jambe • Arrière et tous ses dérivés • Arrière avec changement jambe 	<u>Aériens / Flips</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Costal • Facial • Facial arrivée au sol • Salto arrière tendu • Flip arrière
<u>Sauts</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Grand jeté • Grand jeté facial • Grand jeté pied tête • Saut pied tête jambe pliée ou tendue 	<u>Sur place</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Grand battement devant / côté (avec ou sans maintien) • Attitude/ Arabesque • Pied tête • Rond de jambe • Cambré • Grands écarts
<u>Divers</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Virgule • Ralenkova • Roulade et tous ses dérivés 		

1.3.6 Réalisation

Il faut se référer au tableau « réalisation lancers » pour les fautes à sanctionner et en fonction du cas de figure appliquer le bonus difficulté à valoriser correspondant et de respecter les règles suivantes :

Le lancer est parfait	Le lancer correspond à sa définition et sa réalisation ne comporte aucune erreur.	Se référer à sa valeur dans les barèmes.
Il y a chute de bâton ou de corps pendant le lancer	Les chutes de bâton sont comptabilisées dès lors qu'un embout touche le sol avant que l'athlète ne rattrape son bâton (tolérance d'un embout au sol pour les rattrapages sous jambe ou effectués au sol). La chute de corps est considérée dès lors qu'il y a une perte d'équilibre entraînant le contact d'une partie du corps au sol non prévu dans la technique de l'élément initial. Cette sanction s'applique avant les pénalités pour fautes.	Valeur du lancer divisée par 2
Le lancer présente 1 faute	Seules les fautes mentionnées dans le tableau de réalisation peuvent être sanctionnables.	Pénalité = 0,5 point
Le lancer présente 2 fautes		Pénalité = 1 point
Le lancer présente 3 fautes		Pénalité = 1.5 points
Le lancer présente 4 fautes		Pénalité = 2 points
Le lancer présente 5 fautes et plus		Pénalité = 3 points
En cas de fautes inacceptables dont le ou tous les éléments ne seront pas reconnus (quel que soit l'engagement ou le rattrapage)	Le ou les éléments ne correspondent pas à la définition du lexique.	Valeur du lancer = 0
Il y a chute de bâton et de corps pendant le lancer	Les 2 conditions doivent être réunies pour appliquer cette sanction.	Valeur du lancer = 0
Il y a chute de bâton et 4 fautes		
Il y a chute de corps et 4 fautes		
Il y a chute de corps ou bâton + 1 élément non reconnu		

Important : CAS PARTICULIERS

	Valeur du lancer	Prise en compte dans le nombre de lancers
Un lancer dont le bâton ne tourne pas autour du pouce ou dont le nombre de rotation est inférieur à 2. (Bien faire la différence avec les lâchers)	0	Oui
Un lancer dont aucun des éléments sous le Bâton n'est reconnu.	0	Oui
Un lancer dont la valeur totale est supérieure au plafond de la catégorie ou composé d'élément(s) non autorisé(s) pour la catégorie/ filière concernée.	0	Oui
Un lancer au-delà du nombre de lancers maximum autorisé.	Ne pas valoriser	Non Car application d'une pénalité Pour lancer supplémentaire
En cas de faute(s) inacceptable(s) pour l'un des éléments techniques qui sera non reconnu. (Pivot/ Illusion/ Roue / Grand jeté inférieur à 135°...)	Ne pas valoriser l'élément concerné <i>Exemples :</i> <i>Lancer illusion avec écart < à 135° = élément non reconnu, valeur du lancer = 0</i> <i>Lancer 1 tour + illusion avec écart < à 135° = illusion non reconnue valeur du lancer = lancer 1 tour</i>	Oui
En cas de fautes inacceptables dont le ou tous les éléments ne seront pas reconnus (Quel que soit l'engagement ou le rattrapage)	0	Oui
Lancer dont valeur totale > plafond de la catégorie (uniquement dans le cas d'un lancer dont le placement du bâton n'est pas correct : ratt MG)	Plafond de la catégorie - 1	Oui
L'athlète qui fait un lancer et qui pour x raison ne fait rien dessous (car s'aperçoit que le bâton n'est pas bien placé...),	0	Oui

DIVERS FACTEURS A PRENDRE EN COMPTE POUR LES LANCERS

- **Chute d'un lancer avec différent rattrapage**

Situation	Valeur du rattrapage	Pénalité sur le lancer
Le bâton est placé, l'athlète en position de rattrapage	Valeur normale	Valeur du lancer divisée par 2
Le bâton n'est pas placé, l'athlète se déplace et se met en position de rattrapage	Valeur normale – pénalité « placement »	
Le bâton n'est pas placé, l'athlète ne se déplace pas mais est en position de rattrapage	= 0	

- **L'athlète qui fait un élément technique juste après le rattrapage ou lorsque le bâton est au sol**

Ne pas prendre en compte cet élément technique dans la valeur globale du lancé

Exemple : Lancé 2 tours / L'athlète fait 1 tour, le bâton chute et l'athlète fait le 2^{ème} tour après

⇒ NE PAS COMPTABILISER 2 TOURS MAIS 1 TOUR

- **Rattrapages mal réalisés**

Rattrapage mentionné sur la FPI	Cas de figure	Valeur retenue pour le rattrapage
Quel que soit le rattrapage	Rattrapage à deux mains	Main droite + faute de réalisation rattrapage à deux mains
Rattrapage Intérieur 2 Bras	Le lancer est chuté et n'a pas roulé sur les 2 bras	Main droite
Rattrapage SD	S'il est exécuté avec repère visuel	= 0
Rattrapage à revaloriser : Ex : Ratt. MR+ILL, Ratt dans souplesse	Si un arrêt dans le rattrapage ne permet pas de prendre en compte la valeur du rattrapage Ex : MR+ILL Ratt.MR arrêt ILL Souplesse : SJ MR arrêt souplesse	Prendre la valeur du rattrapage le plus bas répertorié dans le tableau et ajouter le bonus éventuel à condition que celui-ci soit parfaitement réalisé
Rattrapage à ne pas revaloriser Ex : Ratt dans la roue	Si un arrêt dans le rattrapage ne permet pas de prendre en compte la valeur du rattrapage Ex : SJ Gauche ratt MG arrêt + roue	Le rattrapage ne peut être valorisé car le ratt SJ Gauche ratt MG n'est pas répertorié dans le tableau des rattrapages

- **Bonus pour bras placés**

Lorsque les pivots purs sont exécutés avec des bras placés, il faut appliquer à ce lancer un bonus de +0.5 pts (applicable une seule fois par lancer)

Attention cette valorisation ne s'appliquera qu'aux bras placés qui seront au-dessus de l'axe des épaules et uniquement sur les éléments pivots purs.

- **Cas des éléments qui se commencent debout**

Lorsque les éléments sont réalisés en isolé (un seul élément sous le bâton), le départ doit être fait comme sur la nomenclature à savoir debout.

Exemple : lancer grand écart, l'athlète doit lancer debout et rattraper après le grand écart : si ce n'est pas le cas le lancer n'est pas reconnu.

Lorsque les éléments sont réalisés en combinaison (plusieurs éléments sous le bâton), les 2 éléments sont valorisés s'ils sont reconnus et même si le 2^{ème} n'est pas effectué avec un départ debout.

Exemple : lancer passage au sol + grand écart. L'athlète ne remonte pas entre les 2 éléments mais ils sont reconnus. Il conviendra donc de prendre en compte les 2 éléments.

- **Cas des pivots**

Le pivot doit être effectué sur un pied, revenir les épaules et bassin de face en 4^{ème} relevée.

Pour le cas des rattrapages exigeant que le pied droit soit dégagé à droite, le pivot doit revenir les épaules et le bassin de face et le pied droit dégagé à droite.

Exemples : rattrapage main retournée, rattrapage dans la roue à droite, rattrapage dos main droite...

Cas n°1 : l'athlète présente un lancer 1 Tour. Il pose une fois le pied en arrière.

→ **Le tour n'est pas reconnu.**

Précision : pour que le pivot soit validé, il faut que le pied droit, les épaules et le bassin reviennent de face sans poser le pied pendant le pivot.

Cas n° 2 : l'athlète présente un lancer 3 tours ou plus. Les 3 premiers tours doivent être effectués sur un pied et les pivots doivent être terminés avec les épaules et le bassin de face en 4^{ème} relevé.

Exemple : l'athlète présente un lancer 3 tours. Il pose une fois le pied devant entre le 2^{ème} et le 3^{ème} tour mais revient les épaules et le bassin de face et le pied droit en 4^{ème} relevé

→ ***Les 3 tours seront reconnus et il y aura une pénalité pour faute de réalisation majeure.***

Cas n°3 : l'athlète présente un lancer 4 tours ou plus : Il ne sera possible de reposer le pied qu'une seule fois par « Portion » de 3 tours.

Exemples : 4 tours = 3+1, 5 tours = 3+2 / 4+1

1.3.7 Note des Lancers

En respectant l'ensemble des règles vues précédemment, il convient de déterminer :

- Le nombre de lancers pris en compte = nombre de lancers valorisés dans la FPI (même s'ils sont hors barèmes, ou non reconnus : ces lancers respectent les obligatoires de **nature**).
- La valeur des lancers après réalisation = la somme de la valeur des lancers après analyse des fautes de réalisation à sanctionner et les bonus difficulté à valoriser (**Total A**)
- Le nombre de pénalités = le nombre de pénalité(s) appliquée(s) en cas de manquement à l'un des obligatoires. (**Total B**)

Note FINALE des lancers =

VALEUR DES LANCERS APRÈS RÉALISATION A SANCTIONNER ET BONUS A VALORISER

(NOMBRE DE LANCERS PRIS EN COMPTE + NOMBRE DE PÉNALITÉ(S))

(TOTAL A + B)

1.4 ROULERS

1.4.1 Les Obligatoires Roulers

Chaque soliste doit respecter en fonction de sa filière les obligatoires suivants :

LE NOMBRE : un nombre de roulers obligatoire doit être respecté selon la filière.

LE PLAN : l'athlète devra présenter des éléments roulers des 2 plans (vertical ET horizontal) en respectant le nombre requis par plan selon la filière.

LA CONNEXION* : cette obligation concerne UNIQUEMENT les filières N1 et N1 Elite.

- Pour le plan vertical : les 3 éléments inscrits sur la FPI doivent être présentés connectés (non isolés)
Indépendamment ou non des éléments horizontaux
- Pour le plan horizontal : les 2 éléments inscrits sur la FPI, doivent être connectés (non isolés)
indépendamment ou non des éléments verticaux

Synthèse des obligatoires roulers par filière :

Filière	Plan vertical	Plan horizontal	Connexion
N3	2	1	Pas d'obligation
N2	3	1	Pas d'obligation
N1	3	2	Obligatoire

Il conviendra de déclarer sur la FPI UNIQUEMENT **les 3 éléments différents pour la Filière N3, les 4 éléments différents pour la Filière N2 et les 5 éléments différents pour la Filière N1 et N1 Elite** qui seront pris en compte pour la détermination de la valeur brute du mode Roulers.

Important : les éléments déclarés sur la FPI doivent IMPÉRATIVEMENT figurer dans le barème de la catégorie et filière concernée.

- Définition d'une connexion dans le mode rouler :

On entend par connexion la réalisation d'un élément (MG/ROULER) avant ou après l'élément déclaré sur la FPI. La connexion sera reconnue uniquement si le bâton n'est pas repris pleine main entre les 2 éléments de connexion).

1.4.2 Contrôle des Roulers Présentés : Identification / Contrôle des Obligatoires

Attention : UNIQUEMENT les roulers inscrits sur la FPI et présentés sont pris en compte dans le contrôle des obligatoires roulers.

Le contrôle des roulers de la FPI se fait en 3 étapes :

- **ETAPE 1 : Vérification du nombre de roulers**

Il convient de vérifier que le nombre de roulers inscrits sur la FPI et présentés respectent le nombre obligatoire de la filière.

Si l'obligatoire du nombre n'est pas respecté, il conviendra d'appliquer une pénalité de 1 par élément manquant.

- **ETAPE 2 : Vérification des plans**

Il convient de vérifier que les 2 plans (vertical et horizontal) ont été présentés sur l'ensemble des roulés effectués et inscrits sur la FPI.

Si l'un des plans n'est pas présenté, il conviendra d'appliquer une pénalité de 1 par plan manquant.

- **ETAPE 3 : Vérification des connexions obligatoires (uniquement pour les filières N1 et N1 Elite)**

Il convient de vérifier que les obligatoires de connexions (pour le plan vertical et horizontal) ont été respectés sur l'ensemble des roulers inscrits sur la FPI.

Si l'obligatoire de connexion plan vertical n'est pas présenté, une pénalité de 1 sera appliquée par rouler non connecter ou manquant.

Si l'obligatoire de connexion plan horizontal n'est pas présenté, une pénalité de 1 sera appliquée par rouler non connecter ou manquant.

Filière N3 : Obligatoire de présenter 2 mouvements à la Verticale et 1 mouvement à l'Horizontale

- Cas n° 1 : L'athlète ne réalise pas 1 mouvement vertical, il conviendra de prendre la somme des valeurs des éléments présentés et de la diviser par 3 car une pénalité pour nombre manquant.
- Cas n° 2 : L'athlète ne réalise pas 1 mouvement horizontal, il conviendra de prendre la somme des valeurs des éléments présentés et de la diviser par 4 car une pénalité pour nombre manquant et une pénalité pour plan manquant.

Filière N2 : Obligatoire de présenter 3 mouvements à la Verticale et 1 mouvement à l'Horizontale

- Cas n° 1 : L'athlète ne réalise pas 1 mouvement vertical, il conviendra de prendre la somme des valeurs des éléments présentés et de la diviser par 4 car une pénalité pour nombre manquant.
- Cas n° 2 : L'athlète ne réalise pas 1 mouvement horizontal, il conviendra de prendre la somme des valeurs des éléments présentés et de la diviser par 5 car une pénalité pour nombre manquant et une pénalité pour plan manquant.

Filière N1 : Obligatoire de présenter 3 mouvements à la Verticale et 2 mouvements à l'Horizontale avec obligation de connexion pour les 5 mouvements.

- Cas n° 1 : L'athlète ne réalise pas 1 mouvement à la verticale, il conviendra de prendre la somme des valeurs des éléments présentés et de la diviser par 6 car une pénalité pour nombre manquant et une pénalité pour connexion manquante.
- Cas n° 2 : L'athlète ne réalise pas 1 mouvement à l'horizontal, il conviendra de prendre la somme des valeurs des éléments présentés et de la diviser par 6 car une pénalité pour nombre manquant et une pénalité pour connexion manquante.
- Cas n° 3 : L'athlète ne réalise pas 2 mouvements à l'horizontal, il conviendra de prendre la somme des valeurs des éléments présentés et de la diviser par 8 car deux pénalités pour nombre manquant, une pénalité pour plan manquant et deux pénalités.

IMPORTANT : la réalisation ne rentre pas en compte dans le contrôle des obligatoires roulers.

Exemple : un passage dos qui n'est pas reconnu, ne remet pas en cause l'obligatoire de nombre, de plan et de connexion.

1.4.3 Valeur Initiale du Mode Roulers

Seuls les éléments roulers inscrits sur la FPI sont pris en compte pour déterminer la valeur brute du mode roulers.

- Tout rouler non inscrit dans le barème ou supérieur à celui-ci est autorisé. Cependant il ne pourra pas être inscrit dans les obligatoires roulers de la FPI et il ne sera pas pris en compte dans le calcul de la valeur brute du mode roulers.
- Si un rouler présenté et inscrit sur la FPI est très mal réalisé (rouler pris pleine main, éjection sans aucune rotation, Intérieur bras non terminé...) il est alors NON RECONNU : il sera pris en compte dans le contenu du mode roulers mais aura pour valeur 0.

Valeur brute des roulers

En respectant l'ensemble des règles vues précédemment, il convient de déterminer la valeur brute du mode roulers :

Valeur BRUTE des roulers =

SOMME DE LA VALEUR DES ÉLÉMENTS DU MODE ROULERS

(NOMBRE D'ÉLÉMENTS ROULERS PRIS EN COMPTE + NOMBRE DE PÉNALITÉS)

1.4.4 Appréciation de la Réalisation Globale des Roulers

Les techniques de corps et de bâton doivent être IMPERATIVEMENT pris en compte pour déterminer la valeur globale de la réalisation et de la difficulté du mode roulers. Ceci pour les roulers inscrits sur la FPI ainsi que les autres roulers présentés (hors FPI).

A l'aide du tableau ci-dessous, il conviendra d'analyser les fautes de réalisation à sanctionner et les éventuels bonus difficulté à valoriser sur **l'ensemble** du mode roulers y compris en cas d'omission de mode.

Exemple : L'athlète ne présente pas d'élément à l'horizontal, la valeur brute du mode est donc de zéro mais il conviendra d'évaluer la réalisation sur le reste des éléments

NB : ● Si un élément présenté et inscrit sur la FPI est « non reconnaissable » il aura pour valeur 0 et ne pourra pas être de nouveau sanctionné en réalisation (faute) ni obtenir de bonus à valoriser.

● Si un élément présenté et non inscrit sur la FPI est « non reconnaissable » il ne pourra pas être sanctionné en réalisation (fautes) ni obtenir de bonus à valoriser. Cependant, une pénalité de -0.5 point sera déduit pour chaque élément non reconnu présenté (Hors FPI).

FAUTES RÉALISATION À SANCTIONNER		BONUS DIFFICULTÉ À VALORISER	
Perte de contrôle	-0,25 pt	Mode fluide / clair corps + bâton	+0,5 pt
Position du / des bras en contact avec le bâton	-0,25 pt	Travail corps + bâton avec un ou plusieurs élément(s) corps mineur(s) / majeur(s)	+0,25 pt (mineurs)/ +0,50 pt (majeurs)
Faible vitesse rotation du bâton	-0,25 pt	Diversité de familles d'éléments (4 familles et +)	+ 0,5 pt
Bâton arrêté / rattrapé durant la série (perte de connexion)	-0,25 pt	Série(s) totalement Connectée(s) par plan ou connexion de plusieurs éléments de difficultés	+0,25 pt basique/ +0,75 pt complexe
Axe(s) non respecté(s)	-0,25 pt	Combinaison éléments verticaux et horizontaux	+0,5 pt
Vitesse non constante	-0,25 pt	Réalisation parfaite corps + bâton sur l'intégralité du mode	+0,5 pt
Élément(s) corporel(s) majeur(s) mal réalisé(s)	-0,25 pt	Travail au sol	+0,25 pt
Déséquilibre corporel	-0,25 pt	Amplitude des déplacements dans le mode	+0,25 pt
Mauvais placement haut du corps	-0,25 pt	Musicalité du mode	+0,25 pt
Mauvais placement bas du corps	-0,25 pt	Engagement(s) dans série(s)	+0,25 pt
Élément(s) de connexion / transition non reconnu(s)	-0,5 pt/ élément	Sortie(s) dans série(s)	+0,25 pt basique/ +0,50 pt avec 1 élément corps majeur
		Connexion avec un élément du barème N1 * (ou équivalent)	+0,5 pt
TOTAL PT(S) FAUTE(S) RÉA À SANCTIONNER		TOTAL PT(S) BONUS DIFF À VALORISER	

Le plafond maximal de points à sanctionner en réalisation pour l'ensemble du mode est de -3 points (Faute(s) pour éléments de transition / connexions non reconnus inclus).

Il n'y a pas de plafond maximal pour les bonus difficultés à valoriser.

* Ne concerne que la filière N1 et N1 Elite

1.4.5 Note des Roulers

NOTE FINALE DES ROULERS =

**VALEUR BRUTE ROULERS – FAUTE(S) À SANCTIONNER + BONUS DIFFICULTÉ À VALORISER
– 0,5 X NB CHUTE**

1.5 MANIEMENT GENERAL

1.5.1 Les Obligatoires Maniement Général

Chaque soliste doit respecter en fonction de sa catégorie et de sa filière les obligatoires suivants :

LE NOMBRE : un nombre de Maniement obligatoire doit être respecté selon la filière.

LE PLAN : l'athlète devra présenter des éléments Maniements des 2 plans (vertical ET horizontal) en respectant le nombre requis par plan selon la filière.

LA CONNEXION : cette obligation concerne UNIQUEMENT les filières N1 et N1 Elite.

- Pour le plan vertical : **le ou les élément(s)** inscrit(s) sur la FPI doivent être présentés connectés (non isolés)
Indépendamment ou non des éléments horizontaux
- Pour le plan horizontal : **le ou les élément(s)** inscrit(s) sur la FPI, doivent être connectés (non isolés) indépendamment ou non des éléments verticaux

Synthèse des obligatoires Maniement Général par filière :

Filière	Plan vertical	Plan horizontal	Connexion
N3	2	1	Pas d'obligation
N2	3	1	Pas d'obligation
N1	4		Obligatoire

Il conviendra de déclarer sur la FPI UNIQUEMENT **les 3 éléments différents pour la Filière N3, les 4 éléments différents pour la Filière N2 et les 4 éléments différents pour la Filière N1 et N1 Elite** qui seront pris en compte pour la détermination de la valeur brute du mode Maniement.

Important : les éléments déclarés sur la FPI doivent IMPÉRATIVEMENT figurer dans le barème de la catégorie et filière concernée.

- **Définition d'une connexion dans le mode MG :**

On entend par connexion la réalisation d'un élément (MG ou ROULER) avant ou après l'élément déclaré sur la FPI. La connexion sera reconnue s'il n'y a pas d'arrêt entre les 2 éléments de connexion.

1.5.2 Contrôle des MG Présentés : identification / Contrôles des Obligatoires

Attention : UNIQUEMENT les managements inscrits sur la **FPI** et présentés sont pris en compte dans le contrôle des obligatoires managements.

Le contrôle des managements de la FPI se fait en 3 étapes :

- **ETAPE 1 : Vérification du nombre de managements**

Il convient de vérifier que le nombre de managements inscrits sur la FPI et présentés respectent le nombre obligatoire de la filière.

Si l'obligatoire nombre n'est pas respecté, il conviendra d'appliquer une pénalité de 1 par élément manquant.

- **ETAPE 2 : Vérification des plans**

Il convient de vérifier que les 2 plans (vertical et horizontal) ont été présentés sur l'ensemble des managements effectués et inscrits sur la FPI

Si l'un des plans n'est pas présenté, il conviendra d'appliquer une pénalité de 1 par plan manquant.

- **ETAPE 3 : Vérification des connexions obligatoires (uniquement pour les filières N1 et N1 Elite)**

Il convient de vérifier que les obligatoires de connexions (pour le plan vertical et horizontal) ont été respectés sur l'ensemble des managements inscrits sur la FPI.

Si l'obligatoire de connexion plan vertical n'est pas présenté, une pénalité de 1 sera appliquée par management non connecté ou manquant.

Si l'obligatoire de connexion plan horizontal n'est pas présenté, une pénalité de 1 sera appliquée par management non connecté ou manquant.

Filière N3 : Obligatoire de présenter 2 mouvements à la Vertical et 1 mouvement à l'Horizontal

- Cas n° 1 : L'athlète ne réalise pas 1 mouvement vertical, il conviendra de prendre la somme des valeurs des éléments présentés et de la diviser par 3 car une pénalité pour nombre manquant.
- Cas n° 2 : L'athlète ne réalise pas 1 mouvement horizontal, il conviendra de prendre la somme des valeurs des éléments présentés et de la diviser par 4 car une pénalité pour nombre manquant et une pénalité pour plan manquant.

Filière N2 : Obligatoire de présenter 3 mouvements à la Vertical et 1 mouvement à l'Horizontal

- Cas n° 1 : L'athlète ne réalise pas 1 mouvement vertical, il conviendra de prendre la somme des valeurs des éléments présentés et de la diviser par 4 car une pénalité pour nombre manquant.
- Cas n° 2 : L'athlète ne réalise pas 1 mouvement horizontal, il conviendra de prendre la somme des valeurs des éléments présentés et de la diviser par 5 car une pénalité pour nombre manquant et une pénalité pour plan manquant.

Filière N1 : Obligatoire de présenter **4 mouvements dont 1 à la Vertical et 1 à l'Horizontal** avec obligation de connexion **pour les 4 mouvements**.

- Cas n° 1 : L'athlète ne réalise pas 1 mouvement vertical, il conviendra de prendre la somme des valeurs des éléments présentés et de la diviser par **5** car une pénalité pour nombre manquant et une pénalité pour connexion manquante.
- Cas n° 2 : L'athlète ne réalise pas 1 mouvement horizontal, il conviendra de prendre la somme des valeurs des éléments présentés et de la diviser par **5** car une pénalité pour nombre manquant et une pénalité pour connexion manquante.

IMPORTANT : la réalisation ne rentre pas en compte dans le contrôle des obligatoires Maniement.

Exemple : un Flip SD réalisé avec repère visuel et donc non reconnu ne remet pas en cause l'obligatoire de nombre, de plan (et de connexion en filières N1 et N1 Elite).

1.5.3 Valeur Initiale du Mode Maniement Général

Seuls les éléments maniements inscrits sur la FPI sont pris en compte pour déterminer la valeur brute du mode Maniement Général.

- Tout Maniement non inscrit dans le barème ou supérieur à celui-ci est autorisé. Cependant il ne pourra pas être inscrit dans les obligatoires Maniement de la FPI et il ne sera pas pris en compte dans le calcul de la valeur brute du mode Maniement.
- Si un Maniement présenté est très mal réalisé (rotation incorrecte, repère visuel...) il est alors NON RECONNU : il sera pris en compte dans le contenu du mode Maniement et aura pour valeur 0.

Valeur brute des Maniements

En respectant l'ensemble des règles vues précédemment, il convient de déterminer la valeur brute du mode Maniement :

Valeur Brute des Maniements =

SOMME DE LA VALEUR DES ÉLÉMENTS DU MODE MG

(NOMBRE D'ÉLÉMENTS MG PRIS EN COMPTE + NOMBRE DE PÉNALITÉS)

1.5.4 Appréciation de la Réalisation Globale des Maniements

Les techniques de corps et de bâton doivent être IMPÉRATIVEMENT pris en compte pour déterminer la valeur globale de la réalisation et de la difficulté du mode Maniement. Ceci pour les maniements inscrits sur la FPI ainsi que les autres maniements présentés (hors FPI).

A l'aide du tableau ci-dessous, il conviendra d'analyser les fautes de réalisation à sanctionner et les éventuels bonus difficulté à valoriser sur l'ensemble du mode maniements y compris si la valeur brute du mode est 0.

- NB :**
- Si un élément présenté et inscrit sur la FPI est « non reconnaissable » il aura pour valeur 0 et ne pourra pas être de nouveau sanctionné en réalisation (faute) ni obtenir de bonus à valoriser.
 - Si un élément présenté et non inscrit sur la FPI est « non reconnaissable » il ne pourra pas être sanctionné en réalisation (faute) ni obtenir de bonus à valoriser. Cependant, une pénalité de -0.5 points sera déduit pour chaque éléments non reconnus (Hors FPI).

FAUTES RÉALISATION À SANCTIONNER			BONUS DIFFICULTÉ À VALORISER		
Perte de contrôle	-0,25 pt		Mode fluide / clair corps + bâton	+0,5 pt	
Position du / des bras en contact avec le bâton	-0,25 pt		Travail corps + bâton avec un ou plusieurs élément(s) corps mineur(s) / majeur(s)	+0,25 pt (mineurs)/ +0,50 pt (majeurs)	
Faible vitesse rotation du bâton	-0,25 pt		Diversité de familles d'éléments (4 familles et +)	+0,5 pt	
Bâton arrêté / rattrapé durant la série (perte de connexion)	-0,25 pt		Vitesse d'exécution	+0,5 pt	
Axe(s) non respecté(s)	-0,25 pt		Combinaison éléments verticaux et horizontaux	+0,25 pt	
Vitesse non constante	-0,25 pt		Réalisation parfaite corps+bâton sur l'intégralité du mode	+0,5 pt	
Élément(s) corporel(s) majeur(s) mal réalisé(s)	-0,25 pt		Travail au sol (Ne s'applique pas aux éléments du barème avec *)	+0,25 pt	
Déséquilibre corporel	-0,25 pt		Amplitude des déplacements dans le mode	+0,25 pt	
Mauvais placement haut du corps	-0,25 pt		Musicalité du mode	+0,25 pt	
Mauvais placement bas du corps	-0,25 pt		Connexion avec élément du barème N1 * (ou équivalent)	+0,5	
Élément(s) de connexion / transition non reconnu(s)	-0,5 pt/ élément				
TOTAL PT(S) FAUTE(S) RÉA À SANCTIONNER			TOTAL PT(S) BONUS DIFF À VALORISER		

Le plafond maximal de points à sanctionner en réalisation pour l'ensemble du mode est de -3 points

(Faute(s) pour éléments de transition / connexions non reconnus inclus).

Il n'y a pas de plafond maximal pour les bonus difficultés à valoriser.

(*) Ne concerne que les filières N1 et N1 Elite.

1.5.5 Note du Maniement Générale

NOTE FINALE DU MANIEMENT GENERAL =

**VALEUR BRUTE MG - FAUTE(S) À SANCTIONNER + BONUS DIFFICULTÉ À VALORISER -
0,5 X NB CHUTE**

NOTE TECHNIQUE avant chute(s) =

(Note des lancers + Note des roulers + Note du Maniement Général)

3

Cette note est plafonnée à 10 en filière Nationale 1, 2 et 3, et à 12 en Nationale 1 Elite.

Règle de l'arrondi pour les filières N2, N1 et N1 Elite :

Si le total est un chiffre à virgule, il faut arrondir à 1 chiffre après la virgule : 0.25 devient 0.3 / 0.75 devient 0.8 / 0.33 devient 0.3

Règle de l'arrondi pour les filières N3 :

Si le total est un chiffre à virgule, il faut arrondir à 2 chiffres après la virgule : 0.255 devient 0.26 / 0.756 devient 0.76 / 0.333 devient 0.33

1.6 PENALITE POUR CHUTE(S)

Chaque juge devra déduire de sa note technique une pénalité de 0.2 point par chute (tout mode confondu).

Définition d'une chute :

«Toutes les chutes de bâton ayant eu lieu pendant la prestation seront comptabilisées par les juges».

Par chute on entend, 1 embout au sol, entre le début et la fin de la prestation (musique), avec une tolérance sur les rattrapages effectués sous jambe ou réalisés au sol.

NB : Tout ce qui est fait en hors musique ne sera pas comptabilisé (éléments techniques, chutes). Toutefois, si un lancer est commencé avant la fin de la musique, il convient de prendre en compte le lancer ainsi que la chute éventuelle et les éléments de réalisation et bonus difficulté.

Si le lancer est commencé après la fin de la musique, il convient de ne pas le prendre en compte (ni dans la chute, ni dans le nombre, ni dans le plan et ni dans la nature)

NB : Toute(s) chute(s) sur des éléments qui ne sont ni des lancers, ni des roulers sont comptabilisées dans le mode maniement général.

1.7 NOTE TECHNIQUE, NOTE ARTISTIQUE & SCORE

1.7.1 Filières N2, N1 et N1 Elite

NOTE TECHNIQUE =
Note technique avant chute(s) – 0.2 x nombre de chute(s) total du programme

Pour les filières N2, N1 : la note minimum est de 0.5, la note maximum est de 10.0 Pour la filière N1 ELITE : la note minimum est 0.5, la note maximum est de 12.0

NOTE ARTISTIQUE =
Note technique + Total des points artistiques

Important : en cas de chute, la note maximum ne peut pas être affichée.
Les notes techniques et artistiques sont affichées / annoncées pour chaque athlète.

1.7.2 Filière N3

NOTE TECHNIQUE =
Note technique avant chute(s) – 0.2 x nombre de chute(s) total du programme

SCORE =
Note technique + Total des bonus artistiques

Le score minimum est de 0.5, le score maximum est de 10.

Important : en cas de chute, le score maximum ne peut pas être affiché.

Seul le score sera affiché / annoncé.

2 TABLEAU ARTISTIQUE FILIERES N2, N1 et N1 ELITE

		-0,4	-0,3	-0,2	-0,1	0	0,1	0,2	0,3	0,4
CONFORMITE	Exploitation musicale : utilisation des temps forts, accents et fluctuations	Aucune		Existante mais très limitée et ponctuelle, l'athlète est décalé par rapport à la musique		Basique Utilisation du tempo et de la notion de paraphrase		utilisation du tempo par le corps ET/OU le bâton Principaux accents et temps forts bien marqués		utilisation du tempo par le corps ET le bâton Accents, fluctuations et temps forts bien marqués
	Montage	Pas correct Responsabilité entraîneur et athlète		Correct mais mal exploité. Responsabilité de l'athlète seulement		Correct. Le solo colle à la musique ce qui est NORMAL		Utilisation de la musique dans toutes les familles		Le montage est parfaitement collé à la musique et ce du début à la fin
INTERPRETATION	Expression	Aucune Ni corps ni visage		Expressions présentes mais non adaptées		Utilisation ponctuelle du visage OU du corps		Expressions appropriées, émotions transmises par le visage ET le corps		Expressions, variées, émotions sincères et naturelles utilisant le visage le corps, le bâton tout le temps
	Variété / Niveau			Utilisation de la paraphrase		Gestuelle simple, peu recherchée mais appropriée		Gestuelle adaptée mais peu variée Manque de détachement lors du travail technique		Gestuelle adaptée et variée. L'athlète semble détaché du travail technique.
DEPLACEMENT	Utilisation du praticable		Aucune Travail statique		Pas dans tous les rectangles Petits	Utilisation de tous les rectangles Manque parfois d'amplitude	Utilisation de tout l'espace. Manque parfois d'amplitude		Utilisation de tout l'espace. Travail Ample	
	Utilisation bâton, corps et musique				Pas dans toutes les familles	Dans toutes les familles	Avec le corps et/ou le bâton	Avec le corps et/ou le bâton avec la musique		
	Variété / Niveau		Aucune		Non variés (Allers/Retours)	Basique Manque de recherche	Logique et varié mais le niveau est encore basique: présence de courbes, diagonales ...	Logique, varié, contenu recherché et complet, notion de naturel (un mouvement en amène un autre). Le niveau est complexe.		
MATRISE	Erreurs			Visibles dans toutes les séries	Visibles dans toutes les séries	Visibles dans certaines séries	Erreurs souvent cachées ou récupérées	Maîtrise totale du programme (toutes les séries)		
	Maîtrise du programme			L'athlète est en situation d'échec total, il subit son programme	L'athlète n'est pas en situation d'échec total	Dans l'ensemble l'athlète maîtrise la situation	Impression de facilité	Impression de facilité tout le temps		
ORIGINALITE						Aucune	Nouveau, unique (corps, bâton, interprétation, musique...)			

3 METHODOLOGIE JUGEMENT DUO ET EQUIPE

3.1 PRISE DE NOTE

3.2 RELEVER LE NOMBRE DE CHUTE

Attendre confirmation du président de jury (procédure comptabilisation des chutes), noter le **nombre de chute(s)** dans la case correspondante.

3.3 NOTER LES PRINCIPAUX POINTS + ET / OU -

3.4 VALORISATION BRUT DES MODES ECHANGES, LANCERS, ROULERS ET MANIEMENT GENERALE

3.4.1 Précision sur la Valorisation

A l'aide du barème, placer en bas, au milieu ou en haut de la tranche le niveau des Echanges, Lancers, Roulers, Maniement Général en Brut et attribuer une **valeur brute** (note).

- Le bas de tranche correspond à des mouvements dont la plupart sont situés dans une tranche avec un peu de mouvements de la tranche en dessous (techniquement).
- Le milieu de tranche correspond à des mouvements qui se situent tous dans la même tranche.
- Le haut de tranche correspond à des mouvements dont la plupart sont situés dans une tranche avec un peu de mouvements de la tranche au-dessus (techniquement).
- En filière N1 uniquement il est possible que des lancers, Roulers ou Maniement Général soient de niveau supérieur aux éléments inscrits dans le barème et non répertoriés dans le barème, il conviendra alors de les positionner dans la case « niveau très supérieur ».
- En filière N3 et N2, **il conviendra de présenter au moins un lancer, un échange, un rouler et un maniement inscrit dans le barème** (tout en respectant la règle des trois éléments différents minimum présentés pour la validation des modes roulers et maniement)

3.4.2 Les Omissions de modes

3.4.2.1 Omission de mode en Duo

- ⇒ **Omission des modes Roulers et Maniement : Le nombre minimum d'éléments différents (entre eux mais identiques pour chaque athlète) présentés par l'ensemble des athlètes est de 3.** En deçà, le mode sera considéré comme omis et aura pour valeur zéro.

Dans le cas où les 3 éléments prévus n'ont pas pu être fait par chaque athlète (cas d'une chute au début de la série roulers par exemple), nous devons tout de même évaluer le mode. Cependant, nous appliquerons la règle suivante : **éléments réalisés par 50% de l'effectif : valeur de l'élément -2 tranches**

- ⇒ **Omission du mode Lancers** : Pour l'ensemble des filières, il sera demandé de présenter au moins **un lancer** indiqué dans le barème par l'ensemble des athlètes. En deçà, le mode sera considéré comme omis et aura comme valeur 0.
- ⇒ **Omission du mode Echange** : Pour les filières N3 et N2, il sera demandé de présenter au moins **un échange** indiqué dans le barème. En deçà, le mode sera considéré comme omis et aura comme valeur 0.

3.4.2.2 Omission de Mode Equipe

- ⇒ **Omission des modes Roulers et Maniement : Le nombre minimum d'éléments différents (entre eux mais identiques pour chaque athlète) présentés par l'ensemble des athlètes est de 3.** En deçà, le mode sera considéré comme omis et aura pour valeur zéro.

Dans le cas où les 3 éléments prévus n'ont pas pu être fait par chaque athlète (cas d'une chute au début de la série roulers par exemple), nous devons tout de même évaluer le mode. Cependant, nous appliquerons la règle suivante : **éléments réalisés par plus de 50% de l'effectif : valeur de l'élément -2 tranches**

- ⇒ **Omission du mode Lancers** : Pour l'ensemble des filières, il sera demandé de présenter au moins **un lancer** indiqué dans le barème par l'ensemble des athlètes. En deçà, le mode sera considéré comme omis et aura comme valeur 0.

Dans les cas où un lancer prévu n'a pas pu être réalisé par l'ensemble des athlètes (cas d'une chute avant le lancer par exemple), nous devons tout de même évaluer le mode. Cependant nous appliquerons la règle suivante : **éléments réalisés par plus de 50% de l'effectif : valeur du lancer -2 tranches**

- ⇒ **Omission du mode Echange** : Pour les filières N3 et N2, il sera demandé de présenter au moins **un échange** indiqué dans le barème. En deçà, le mode sera considéré comme omis et aura comme valeur 0.

3.4.3 Facteurs à prendre en compte

- Même si la présence de certains éléments dans la construction des duos et des équipes (échange ensemble, en décalé, présence de l'horizontal,) est vivement conseillée, elle n'est pas obligatoire et ne peut donc faire l'objet d'aucune pénalité ou sanction **(sauf dans l'analyse de la précision/Unisson)**
- La note minimale de chaque mode est zéro.
- En N1, il est possible que des Echanges ne soient pas inscrits dans le barème, vous devrez donc en évaluer la difficulté par comparaison et les mettre dans la tranche qui correspond.
- Tout rouler ou mouvement de maniement général qui serait inférieur à la première tranche du barème devra être placé dans la tranche la plus basse du barème.
- En N2 et N3, si les lancers, échanges, roulers et maniement général qui dépassent la valeur autorisée ne doivent pas être sanctionnés. **Il faut simplement ne pas en tenir compte pour le placement du contenu**, ils seront cependant pris en compte dans l'analyse réalisation et précision/ unisson des modes.
- En N2 et N3, Il faut adapter le nombre d'athlètes indiqués dans les barèmes avec le nombre d'athlètes de l'équipe (6 ou 8). Par exemple, un échange à 6 dans le barème, doit être effectué à 8 dans une équipe à 8.
- Afin de répondre au mode Précision/Unisson, il est conseillé de présenter un échange qui part ensemble et qui est rattrapé ensemble, c'est-à-dire par tous les éléments de l'équipe. Néanmoins, cet échange n'est pas nécessairement un échange unique dans lequel tous les athlètes sont impliqués (exemple : pour un groupe à 10 éléments : 1 échange à 4 éléments et 1 échange à 6 éléments, qui partent et arrivent en même temps).
- **La présence d'un échange impliquant 100 % de l'effectif n'est donc pas une obligation.**
- **La présence d'un échange ensemble n'est donc pas une obligation, mais sera pénalisé dans le critère Précision/Unisson et dans le critère Esprit Duo/Equipe/Groupe de l'Effet Général**

3.4.4 Traitement des éléments

3.4.4.1 Traitement des éléments non reconnus en DUO

- Pour la valorisation des modes, il conviendra d'appliquer la règle suivante :
 - Élément technique de **valeur identique réalisé et reconnu par 100%** de l'effectif : prendre la valeur dans le barème
 - Élément technique de valeur **différente** réalisé **et reconnu par 100%** de l'effectif : Valeur de l'élément le plus bas.
Sinon cela rentre en compte en effet chorégraphique
 - Élément technique non reconnu (et inscrit dans le barème) par au moins un athlète : valeur de l'élément = 0

Exemple : Dans un duo, il y a un seul lancer et un des deux athlètes ne fait pas tourner son bâton autour du pouce, la valeur de ce lancer sera de 0.

Seuls les éléments présents dans le barème pourront être pris en compte dans la valeur brute, de ce fait les éléments non reconnus qui ne seront pas dans le barème devront être pris en compte dans la modulation du critère réalisation.

3.4.4.2 Traitement des éléments non reconnus en Equipes

- Pour la valorisation des modes, il conviendra d'appliquer la règle suivante :
 - Élément technique de **valeur identique réalisé et reconnu par 100 %** de l'effectif : prendre la valeur dans le barème
 - Élément technique de **valeur identique réalisé et reconnu par plus de 50 %** de l'effectif : valeur de l'élément - 2 tranches
 - Élément technique de **valeur identique réalisé et reconnu par 50% ou moins** de l'effectif : valeur de l'élément = 0
 - Élément technique de **valeur différente réalisé et reconnu par 100%** de l'effectif : Valeur de l'élément le plus bas.
 - Élément technique de **valeur différente réalisé et reconnu par plus de 50%** de l'effectif : Valeur de l'élément le plus bas – 2 tranches
 - Élément technique de **valeur différente réalisé et reconnu par 50% ou moins** de l'effectif : valeur de l'élément = 0
Sinon cela rentre en compte en effet chorégraphique.

Exemple : Une équipe présente 6 lancers Hz descente à genoux. Reconnu pour tous les éléments : on valorise. Reconnu pour 4-5 éléments : Prendre la valeur du lancer, moins deux tranches Reconnu pour 3 éléments ou moins : valeur du lancer = 0.

Seuls les éléments présents dans le barème pourront être pris en compte dans la valeur brute, de ce fait les éléments non reconnus qui ne seront pas dans le barème devront être pris en compte dans la modulation du critère réalisation.

3.4.4.3 Traitement des éléments différents

- Pour tous les modes E / L / R / MG, si les athlètes présentent des éléments de niveaux différents, il conviendra de valoriser les **éléments** effectués **par le plus grand nombre** (cf. règle précédente)

Exemples, si en équipe :

- Eléments font Lancer 2 illusions et 2 autres lancer 2 tours + illusion, prendre la valeur du lancer 2 illusions (car les lancers ont la même valeur)
- 2 éléments font Lancer illusion et 4 autres lancer 1 tour, prendre la valeur du 1 tour (car majorité des éléments font 1 tour)
- 2 éléments font Lancer 1 tour et 4 autres lancer 2 tours, prendre la valeur du L 2 tours -**2 tranches** (car Lancer 1 tour < 2 tours)
- Cas d'une équipe à 8 : 7 font un lancer 3T et 1 un lancer 2T ou cas d'un groupe à 20 : 19 font un lancer 3T et 1 un lancer 2T, prendre la valeur du 3 Tours – **2 tranches**.

3.4.5 Règles pour la valorisation des échanges pour la filière N1

- Pour les échanges horizontaux : monter d'une tranche
- Pour les échanges combinés vertical/horizontal : moduler en haut de tranche
- Notion de puissance, de distance, de rotation : moduler dans la tranche
- E décalé : - 1 tranche par rapport au même E avec engagement par les 2 athlètes
- E 2B : départ simultané même athlète : + 1 tranche par rapport au même E avec engagement par les 2 athlètes

3.4.6 Règles pour les Echanges

Le duo ou l'équipe	Valeur du mode Echanges en N1	Valeur du mode Echanges en N2/N3
Ne présente aucun échange	Zéro	
Présence d'échange mais pas dans le barème (hors barème ou non répertoriés)	Valorisation du mode par comparaison avec le barème	Zéro
Présence d'échange mais pas dans le barème (hors barème ou non répertoriés) + présence relances et distributions		Zéro
Présence d'échange (dans le barème) + présence relances et distributions		Seuls les échanges présents dans le barème seront valorisés
Uniquement des relances ou distributions	Les relances et distributions ne sont pas considérées comme des échanges car le passage du bâton d'un athlète à l'autre n'est ni simultané, ni décalé (cf. définitions des lexiques). Les relances seront valorisées mais en déduisant une tranche par rapport à la valeur d'un échange identique qui se ferait ensemble 2/2, 3/3, 4/4	

3.5 Valorisation de la Difficulté

La difficulté est l'ensemble des facteurs qui vont permettre d'apporter une valeur ajoutée à un élément ou à un enchaînement d'élément technique :

- Vitesse, rotation
- Connexion, combinaison
- Corps
- Déplacement
- Interprétation, musicalité
- Détachement
- Echange : Hauteur de bâtons, distance, interactions entre les athlètes
- Réalisation

La réalisation étant traitée à part entière dans le point suivant, il conviendra de ne pas en tenir compte dans la valorisation des éléments de difficulté.

La valorisation de la difficulté sera établie de la manière suivante à partir de la valeur brute déterminée précédemment pour chaque mode :

0	Modulation haut de tranche	+1 tranche	+1.5 tranche
Les éléments sont isolés, peu ou pas de connexion entre les éléments de la tranche	Combinaison de plusieurs éléments mais de la même "famille" Ou Combinaison d'éléments de familles différente Ou	Combinaison de plusieurs éléments de familles différentes Ou	Combinaison de plusieurs éléments de familles différentes Et
Aucun élément de difficulté	Présence de plusieurs éléments de difficulté	Présence de la majorité des éléments de difficulté	Présence de la majorité des éléments de difficulté
		Combinaison de 2 des 3 critères du + 0,5	Combinaison des deux critères du + 1

3.6 ANALYSE PAR CRITERE : REALISATION- PRECISION / UNISSON

Pour chacun des modes, il conviendra de déterminer la modulation à faire pour les trois critères : réalisation et Précision/Unisson. Les modulations sont déterminées sur une échelle de +10 à -10, se servir des tableaux prévus à cet effet.

Pour chaque mode, faire la **moyenne des modulations**.

3.7 NOTE PAR MODE

Pour obtenir la **note par mode**, ajouter la **valeur brute** (étape 4) à la **moyenne des modulations** (étape 5).

NOTE TECHNIQUE	Valeur brute	MODULATIONS		Moyenne Modulations	Note Par mode	Note technique Avant chutes	Chutes	Note Technique
		Réalisation	Précision Unisson Corps et Bâton					
ECHANGES								
LANCERS								
ROULERS								
MANIEMENT								
	Base/50	+/- 10	+/- 10	/10	/60	/60	X 1point par chute	/60

Pour obtenir la **note technique avant les chutes**, il faut ajouter les notes des 4 modes : Echanges / Lancers / Roulers / Maniement Général et diviser par 3.

C'est la moyenne des modes, cette note est soit un nombre entier, soit un nombre arrondi selon la règle suivante : De 17,00 à 17,24 = 17 De 17,25 à 17,50 = 17,5
De 17,51 à 17,74 = 17,5 De 17,75 à 17,99 = 18

Chaque juge devra déduire de sa moyenne des modes une pénalité de 1 point par **nombre de chute**.
Définition d'une chute : 1 embout au sol – entre le début et la fin de la musique

C'est la **NOTE TECHNIQUE**

3.8 NOTE EFFET GENERAL

Se servir du tableau prévu à cet effet : *TABLEAU EFFET GENERAL* pour déterminer la **modulation effet général**

Sur une échelle de +/- 8 points.

Reporter la **note technique** sur l'échelle de notation (en bas de la feuille de prise de note) pour obtenir la

Note technique « Transposée »

NOTE EFFET GENERAL = Note technique « transposée » + modulation effet général

Ajouter la moyenne des modulations effet général à la note technique « transposée » pour obtenir la **NOTE EFFET GENERAL**

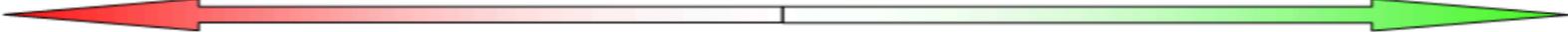
3.9 NOTE TOTALE

NOTE TOTALE = Note technique + Note effet général

Seule la note totale est affichée.

Note minimum = 5/100

4 TABLEAU DE REALISATION



Mouvements		Critères	-10	-9 à -5	-4 à -1	0	1 à 4	5 à 9	+10
Général	Bâton	Axe	Réalisation très inférieure du corps et du bâton	Gros défaut	Défaut	Léger défaut	Bon	Parfait	
		Enchaînement	Aucune maîtrise Eléments trichés / chutés Eléments non reconnus	Pas d'enchaînement notion de chutes dans la série	Cassure, reprise	Léger arrêt	Ensemble fluide	Continu, fluide	
	Corps	Placement		Très relâché	Relâché	Acceptable	Exact, précis	Exact précis, impression de naturel	
Spécifique	Lancers		Ni la technique de lancer, ni le travail sous le bâtonne sont maîtrisés. Accumulation de fautes majeures. Eléments non reconnus	La technique de lancer n'est pas maîtrisée par tous. Les erreurs peuvent être graves et fréquentes	La technique de lancer est « acceptable » mais pas pour l'ensemble des éléments	La technique de lancer est dite « acceptable » pour l'ensemble des éléments Il y a encore des erreurs mais elles sont mineures.	La technique de lancer est « bonne » pour la majorité des éléments	La technique de lancer est « bonne » pour l'ensemble des éléments	Pas de chute La réalisation est supérieure dans toute la série et maîtrisée par tous les éléments
	Roulers		Non-respect des axes, des plans, du nombre de rotation Roulers non terminés Eléments trichés	Beaucoup d'erreurs dans la réalisation des éléments techniques isolés. Les roulers sont parfois « repris », le maniement « coupé »	La réalisation des éléments isolés est acceptable mais pas pour l'ensemble des éléments. Il y a des erreurs nombreuses techniques, l'enchaînement et les axes ne sont pas toujours respectés	Réalisation des éléments isolés acceptables Les enchaînements sont parfois légèrement désaxés	Réalisation des éléments isolés « bonne » Les enchaînements sont dans l'axe mais manque de fluidité	Réalisation des éléments isolés « bonne » pour tous Les enchaînements sont fluides	L'ensemble est fluide et donne une impression de naturelle La vitesse d'exécution et la rotation du bâton sont supérieures et uniformes pour tous les athlètes
	Maniement		Aucun enchaînement Arrêts, cassures, reprises Eléments non reconnus	Les séries ne sont pas dans l'axe et manquent d'enchaînement Travail lent		Travail appliqué mais lent	Travail appliqué, les vitesses d'exécution et de rotation sont correctes.	Travail appliqué, vitesses d'exécution et de rotation bonnes	
	Echanges		Très gros problèmes de placements Rotation très lente Ni les échanges, ni le travail sous le bâton ne sont maîtrisés. Eléments non reconnus	Problème de placement fréquent Rotation lente Des erreurs de réalisation corps et bâton dans le travail sous les échanges	Problèmes de placement plus ou moins graves Rotation « normale » mais pas pour tous les éléments Réalisation corps et bâton sous les échanges acceptable mais pas pour tous les éléments	Problèmes de placement rares Rotation « normale » Réalisation corps et bâton sous les échanges acceptable pour tous les éléments	Placement du bâton globalement bon Rotation rapide mais pas pour tous les éléments Réalisation corps et bâton sous les échanges correcte	Le bâton est placé Rotation rapide pour tous les éléments Le travail sous les échanges (corps et bâton) est bien réalisé	Le corps et le bâton sont placés en permanence

5 TABLEAU PRECISION- UNISSON DUO/EQUIPE



		-10	-5	0	+5	+10
		<= 20%	20% < ... < 40%	40% < ... < 60%	60% < ... < 80%	80% < ... < 100%
“Taux de réussite”						
Ensemble/ Synchronisation en général		<p>L'unisson n'est pas bon.</p> <p>Problèmes d'unisson dans toutes les séries et pendant tout le programme, qui peuvent être causés par des problèmes techniques (réalisation, axes, plans...) ou par le non-respect des comptes musicaux.</p> <p>A ce niveau, il s'agit souvent d'une combinaison des deux problèmes.</p> <p>Il n'y a aucune démarche mise en place pour travailler ensemble. On sent que cela n'est pas une priorité de travail pour cette équipe.</p> <p>La responsabilité de l'entraîneur est engagée.</p> <p>Quel que soit le mode, aucun élément technique d'un mode n'est présenté par tous les éléments en même temps.</p>	<p>L'unisson du groupe est plus visible.</p> <p>Il y a toujours des problèmes techniques ou de comptes.</p> <p>Tant que le contenu reste simple, on reconnaît la chorégraphie.</p> <p>Lorsque le contenu est plus difficile, l'unisson est très affecté.</p> <p>L'unisson et la musicalité sont basiques.</p> <p>On ressent la démarche de mettre en place des outils pour travailler ensemble.</p> <p>La responsabilité des « erreurs » est plutôt du fait des athlètes.</p>	<p>L'unisson du groupe est correct et commence à devenir visible.</p> <p>Pour le contenu facile, l'unisson s'améliore grâce à la qualité technique et la capacité de décomposer la musique qui se sont améliorés.</p> <p>Ceci étant, l'unisson se dégrade au cours de la prestation. Les erreurs techniques des athlètes pénalisent l'ensemble.</p> <p>Le travail d'unisson est visible et devient une des priorités pour cette équipe.</p>	<p>L'unisson est visible dans toutes les séries.</p> <p>L'unisson est bon pour le contenu facile et moyen, et il reste correct pour le contenu difficile.</p> <p>La capacité à maintenir l'unisson du début à la fin d'une série augmente.</p> <p>La cohérence de l'ensemble est bonne.</p> <p>Le travail d'unisson est une priorité de cette équipe.</p>	<p>Unisson maîtrisé et complètement visible sur le contenu facile, moyen, difficile et très difficile. Et ce, à au moins 80% du programme pour les niveaux difficile).</p> <p>La logique du montage chorégraphique met en valeur l'unisson des éléments.</p> <p>Les éléments seront toujours synchro, que la musique soit mesurable, non mesurable ou sans musique</p> <p>A ce stade, la moindre erreur de synchronisation sera visible.</p> <p>L'unisson devient une qualité pour cette équipe et en démultiplie la valeur.</p>
Position des bâtons		La position du bâton à l'arrêt n'est pas identique.	Une attention est portée à l'uniformité des positions de bâton à l'arrêt mais il y a encore beaucoup d'erreurs.	Position identique mais pas pendant tout le programme.	Position identique mais il reste quelques petits décalages.	Position identique pendant tout le programme. Les erreurs si elles existent sont rares et mineures.
Position corps		Peu ou pas de tentatives de maintenir les mêmes positions. Rien n'est stable, les athlètes bougent beaucoup ce qui donne une impression de « fouilli » et de travail non abouti.	Une tentative est faite pour maintenir les positions identiques en déplacement. A l'arrêt, l'intention est claire mais pas systématique	Les positions de bras et de mains deviennent identiques mais pas pendant tout le programme	Positions identiques dans 60% à 80% du temps	Positions identiques pendant tout le programme, que les éléments soient statiques ou en déplacement.
Bâton	Hauteur de lancers perso et dessins échanges	Différentes entre les éléments tout au long du programme. Aucune démarche n'est faite pour « essayer ».	Différentes entre les éléments mais de façon moins marquée. Identique de 20% à 40% du temps Dans les lancers et échanges, le lancer est au moins ensemble, mais les hauteurs restent très décalées. Le travail des hauteurs n'est pas une priorité de cette équipe.	Identiques et précises à faible niveau. Pour le contenu moyen et difficile, il y a encore des différences entre les éléments.	Identique entre les athlètes et dans tous les modes pour les niveaux faibles et moyens. Pour le niveau difficile, il y a encore quelques différences.	Identique entre les éléments et dans tous les modes. Les échanges forment des dessins et des formes.
	Vitesse	Varie d'un athlète à l'autre, pas uniforme. Tout le travail reste très lent, les bâtons ne tournent pas.	Cohérente sur les éléments faciles Pas encore uniforme Vitesse de rotation encore lente ce qui cause des problèmes de placement.	Généralement maintenue mais à un niveau faible. La rotation du bâton reste faible en général	Identique entre les éléments de niveaux faciles et moyens. Un niveau plus difficile engendrera des problèmes de synchronisation	Identique entre les éléments à tous les niveaux. A ce stade, l'unisson est un élément de difficulté important.
	Placement des échanges	Les problèmes de placement créent un "désordre" lorsque les athlètes se déplacent pour récupérer leur bâton. Les bâtons ne sont pas lancers en même, les positions de rattrapages sont mauvaises et imprécises.	Le bon placement du bâton n'est pas fréquent. La majorité des lancers et échanges ne sont pas maîtrisés et viennent nuire à l'unisson et à la clarté des formations quel que soit le niveau de l'équipe. Les athlètes bougent pour rattraper et la position du corps au rattrapage est mauvaise.	Le placement devient correct. La précision des lancers et échanges s'améliore sur le contenu faible. Pour le contenu moyen et difficile, la majorité des lancers et échanges sont non maîtrisés et viennent nuire à l'unisson et à la clarté des formations.	Placement correct la plupart du temps pour les niveaux faibles et moyens. Sur les niveaux élevés, on rencontre toujours quelques problèmes de placement mais on sent que ce travail est une priorité. On commence à voir des « dessins » en l'air formés par les bâtons.	Quasiment parfait, les erreurs si elles existent sont rares et mineures. La qualité des échanges est telle que nous pouvons voir des « dessins formés par les bâtons.

		-10	-5	0	+5	+10
	“Taux de réussite”	<= 20%	20% < ... < 40%	40% < ... < 60%	60% < ... < 80%	80% < ... < 100%
	Formations	<p>Pas précises Les intervalles ne sont pas respectés</p> <p>La responsabilité de l'entraîneur est engagée</p>	<p>Plus claires mais il reste des erreurs notamment sur les intervalles et les formations qui restent pas assez claires.</p> <p>Beaucoup de pas inutiles au rattrapage, ce qui affecte les formations.</p>	<p>Les formations sont lisibles, un effort est fait au niveau des intervalles</p> <p>Il reste peu de « déséquilibres et de pas inutiles ce qui rend les formations peu stables.</p>	<p>Plus recherchées et claires, mais il reste encore des problèmes lors des grosses difficultés.</p> <p>Les athlètes bougent beaucoup ce qui affecte les formations. Trop de pas inutiles qui rendent encore un peu les formations floues.</p>	<p>Les formations sont très claires, les intervalles millimétrés.</p> <p>Il n'y a pas de pas inutiles (ou ils sont rares et cachés)</p>
Détails		<p>Très peu d'attention est portée aux détails. Les plans et les axes ne sont pas les mêmes. Le positionnement des athlètes dans l'espace n'est pas défini.</p>	<p>Toujours un manque de rigueur dans l'exactitude des mouvements. Les plans et les axes sont les mêmes mais le timing est différent.</p>	<p>L'attention est portée sur les formations et sur la position du bâton à l'arrêt. Les plans et les axes sont les mêmes mais pas tout au long du programme.</p>	<p>Le niveau de détail devient important. Les plans et axes des éléments contribuent à créer de l'effet général.</p>	<p>L'attention est portée sur chaque détail. Les plans et axes sont parfaitement identiques.</p>

6 TABLEAU EFFET GENERAL DUO/EQUIPE

	-8	-4	0	+4	+8
"Taux de réussite"	<= 20%	20% < ... < 40%	40% < ... < 60%	60% < ... < 80%	80% < ... < 100%
Esprit duo Esprit d'équipe	<p>Les éléments manquent de confiance et auront tendance à se regarder les uns les autres souvent, à compter à haute voix, ou à regarder le sol.</p> <p>Les éléments ne travaillent jamais ensemble et/ou en interaction</p>	<p>Les éléments auront tendance à regarder les uns les autres ou sur le sol, mais pas aussi souvent que dans la tranche « -8 »</p> <p>Les éléments ne travaillent pas souvent ensemble et/ou en interaction</p>	<p>Les éléments vont travailler ensemble comme une seule entité et sont à l'aise avec le rôle de chacun dans l'équipe.</p>	<p>Les éléments seront confiants dans leur rôle. Ils sont performants mais peuvent encore être déstabilisés par un évènement inattendu.</p>	<p>L'ensemble des éléments ne forme qu'une entité.</p> <p>Leur attitude positive, leur niveau de performance, de technique et de responsabilité leur permettent de s'adapter à toutes les situations.</p>
Développement chorégraphique & Formations	<p>Il y aura beaucoup de répétitions dans le choix des formes, des images, du travail de corps et de la mise en scène.</p> <p>Très peu de travail bâton/corps.</p> <p>Tout ou presque sera dans une seule dimension. Il y aura peu d'enchaînements et de combinaisons.</p> <p>Le niveau de mise en scène est pauvre. Les formations ne seront pas variées et faites dans les mauvais axes ou plans, les déplacements dans la mauvaise direction et il n'y aura aucune logique dans le passage d'une formation à une autre. Il y aura du changement pour le plaisir de changer.</p> <p>Aucune considération de la compatibilité sonore et visuelle.</p>	<p>Il commence à y avoir une certaine logique mais les répétitions de formations sont toujours là, même si elles sont moins importantes que dans la tranche « -8 ».</p> <p>Travail de corps/bâton très basique et uniquement à niveau faible.</p> <p>Il y a encore des erreurs de mise en scène mais pas aussi sévères ou constantes que dans la tranche « -8 ».</p> <p>La chorégraphie devient compréhensible même si elle est très basique dans le choix des formations, leur variété et les passages d'une formation à une autre.</p> <p>La chorégraphie devient cohérente avec le choix de la musique.</p>	<p>La logique commence à devenir évidente dans certains domaines (choix des formes, des images, du travail de corps et de la mise en scène). L'équipe aura des compétences dans l'un de ces domaines et des faiblesses dans d'autres.</p> <p>En général, il y a des formations variées, du travail de corps et de la mise en scène. Les lacunes seront sur la logique et la continuité des passages d'une formation à une autre.</p> <p>Le travail corps/bâton est beaucoup plus fréquent.</p> <p>Les erreurs graves de mise en scène disparaissent mais se produisent encore dans les échanges, notamment dans les 2 ou 3 bâtons, où les changements de formations ne seront pas toujours logiques.</p>	<p>La logique sera évidente dans le choix des formes, des images, du travail de corps et de la mise en scène. Il y aura encore quelques carences dans l'un de ces domaines.</p> <p>Les changements de formations seront globalement logiques et continus. Cela manquera tout de même de recherche et de cohérence dans l'ensemble.</p> <p>Le travail de corps/bâton est fréquent et il commence à être combiné avec des déplacements.</p> <p>Les problèmes de mises en scène sont minimes et ne sont plus présents que dans les échanges complexes et dans les jonglages ou 3 bâtons.</p>	<p>Les formations, les images, le travail du corps et la mise en scène mettent en valeur la musique et les éléments. Le niveau de complexité est élevé. Il n'y aura aucune répétition injustifiée.</p> <p>La qualité du développement, la fluidité et la continuité sont un élément de difficulté.</p> <p>Le travail de corps/bâton est présent tout au long du programme que ce soit en travail statique ou en déplacement.</p> <p>Chaque élément sera conscient de sa place dans l'espace par rapport aux autres éléments. De ce fait, il n'y aura aucune erreur de placement ou de positionnement.</p>
Musicalité	<p>Le choix de la musique ne correspond probablement pas au niveau de l'équipe. Il y aura peu ou pas de logique entre la musique choisie et la chorégraphie.</p> <p>L'équipe à ce niveau n'a pas d'identité.</p>	<p>Le choix de la musique est plus cohérent. On commence à comprendre le choix de certaines mises en scène, de travail de corps, de formations ou d'images car ils sont en rapport avec la musique.</p>	<p>Le choix du thème, de la musique et de la chorégraphie est compréhensible par tous.</p> <p>La musicalité est bonne de 40% à 60% du temps.</p>	<p>Le choix du thème, de la musique et de la chorégraphie est compris par tous. La musicalité est bonne de 60% à 80% du temps.</p>	<p>L'ensemble de la chorégraphie met en valeur la musique. Les éléments « traduisent » les différentes expressions et nuances de la musique à travers le travail de corps et du bâton.</p>
Interprétation & Prestance	<p>Les éléments n'établissent pas le contact avec le jury.</p> <p>Ils possèdent une mauvaise technique individuelle qui empêche les athlètes à exprimer leur musique.</p>	<p>Les athlètes auront été formés pour se concentrer sur la table de jury.</p> <p>Pour les niveaux faibles les éléments seront à l'aise.</p> <p>Le manque de détachement sera visible sur les niveaux techniques moyens et élevés.</p>	<p>Les éléments sont capables d'interpréter mais ils n'affichent pas une large gamme d'émotion et ne le font pas pendant toute la chorégraphie. La gestuelle en rapport avec la musique sera fréquente mais peu originale.</p>	<p>Les éléments sont capables d'interpréter, ils affichent une gamme d'émotion variée mais pas sophistiquée ou de haut niveau. La gestuelle en rapport avec la musique sera fréquente mais manque un peu d'innovation.</p>	<p>Les éléments sont capables d'interpréter avec une gamme d'émotion variée et sophistiquée.</p> <p>Les éléments affichent une grande maîtrise, une force et une endurance développées.</p>
« Nuances »	<p>Un bon développement, même avec un faible niveau technique, une musique et des formations simples devra être valorisé (plutôt -5 que -8).</p> <p>L'entraîneur est récompensé pour faire correspondre le niveau technique au choix musical et au développement de la chorégraphie.</p>	<p>A ce niveau il n'y a aucune recherche d'originalité mais le choix de la musique, la chorégraphie et le choix des formations sera en adéquation avec le niveau des athlètes.</p> <p>L'entraîneur montre des connaissances basiques en mise en scène.</p>	<p>L'entraîneur essaie de varier la mise en scène mais le niveau reste basique.</p>	<p>L'entraîneur sait capter l'œil du spectateur la plupart du temps.</p> <p>L'innovation fait défaut.</p>	<p>L'effet visuel maximum est atteint. L'entraîneur crée des enchaînements logiques de séquences dans lesquelles la recherche du détail est maximale. Ceci contribue à créer une chorégraphie lisse et divertissante. Tous les supports visuels et auditifs sont cohérents.</p>