

# **METHODOLOGIE DE JUGEMENT**

## **FILIERE N3**

### **SOLO – DUO – EQUIPE 2025**

Version Novembre 2024

**Commission Juges et Présidents de jury**

**Pratique FFTB**



Sommaire

<b>1</b>	<b>METHODOLOGIE JUGEMENT SOLO</b> .....	<b>4</b>
1.1	PRISE DE NOTE.....	4
1.2	APPRECIATION DES CRITERES ARTISTIQUES .....	4
1.2.1	Filières N3.....	4
1.3	LANCERS .....	6
1.3.1	Les Obligations en Lancers .....	6
1.3.2	Lancers Artistiques (supplémentaires).....	7
1.3.3	Contrôle des Lancers Présentés : Identification / Contrôle des Obligatoires .....	8
1.3.4	Valeur Initiale des Lancers (avant réalisation).....	10
1.3.5	Analyse des Lancers (Réalisation/Bonus) .....	11
1.3.6	Réalisation .....	12
1.3.7	Note des Lancers .....	15
1.4	ROULERS.....	15
1.4.1	Les Obligatoires Roulers .....	15
1.4.2	Contrôle des Roulers Présentés : Identification / Contrôle des Obligatoires .....	16
1.4.3	Valeur Initiale du Mode Roulers .....	17
1.4.4	Appréciation de la Réalisation Globale des Roulers .....	17
1.4.5	Note des Roulers .....	18
1.5	MANIEMENT GENERAL.....	19
1.5.1	Les Obligatoires Maniement Général.....	19
1.5.2	Contrôle des MG Présentés : identification / Contrôles des Obligatoires.....	20
1.5.3	Valeur Initiale du Mode Maniement Général.....	21
	<b>21</b>	
1.5.4	Appréciation de la Réalisation Globale des Maniements.....	22
1.5.5	Note du Maniement Générale .....	23
1.6	NOTE TECHNIQUE AVANT CHUTE .....	23
1.7	PENALITE POUR CHUTE(S).....	23
1.8	NOTE TECHNIQUE, BONUS ARTISTIQUE & SCORE .....	24
1.8.1	Filière N3 .....	24
<b>2</b>	<b>METHODOLOGIE JUGEMENT DUO ET EQUIPE</b> .....	<b>25</b>
2.1	PRISE DE NOTE.....	25
2.2	RELEVER LE NOMBRE DE CHUTE .....	25
2.3	NOTER LES PRINCIPAUX POINTS + ET / OU .....	25
2.4	VALORISATION BRUT DES MODES ECHANGES, LANCERS, ROULERS ET MANIEMENT GENERALE .....	25
2.4.1	Précision sur la Valorisation .....	25
2.4.2	Les Omissions de modes.....	26
2.4.3	Facteurs à prendre en compte .....	27
2.4.4	Traitement des éléments .....	28
2.4.5	Règles pour les Echanges.....	29
2.5	Valorisation de la Difficulté.....	30
2.6	ANALYSE PAR CRITERE : REALISATION - PRECISION / UNISSON .....	30
2.7	NOTE PAR MODE .....	31
2.8	NOTE EFFET GENERAL .....	31
2.9	NOTE TOTALE .....	32
<b>3</b>	<b>TABLEAU DE REALISATION</b> .....	<b>33</b>
<b>4</b>	<b>TABLEAU PRECISION - UNISSON DUO/EQUIPE</b> .....	<b>34</b>
<b>5</b>	<b>TABLEAU EFFET GENERAL DUO/EQUIPE</b> .....	<b>36</b>

# 1 METHODOLOGIE JUGEMENT SOLO

## 1.1 PRISE DE NOTE

## 1.2 APPRECIATION DES CRITERES ARTISTIQUES

### 1.2.1 Filières N3

Priorités	Contenu	Valorisation
Conformité	Utilisation du rythme	+0.2
	Utilisation des temps forts	
Déplacement	Utilisation des 4 rectangles <b>sauf si Aller/Retour</b>	+0.1
	Utilisation de l'amplitude <b>sauf si Aller/Retour</b>	+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
<b>Construction évolutive de l'athlète</b>	<b>Enchaînement, cohérence du montage chorégraphique, équilibre des modes</b>	<b>+0,1/0,2</b>

**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 sauf si présence de déplacement Aller/Retour :** sur praticable avec ou sans bâton.

**Déplacement - Utilisation de l'amplitude des déplacements sauf si présence de déplacement Aller/Retour :** 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 – maniements) et sans mouvement non reconnaissable.

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

**Construction évolutive de l'athlète :** Enchaînement (fluide), cohérence du montage chorégraphique, équilibre des modes et à l'intérieur des modes, l'athlète travail à son niveau. Formateur pour la filière supérieure.

- 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 +0,9)

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

## 1.3 LANCERS

### 1.3.1 Les Obligations en Lancers

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

**LE NOMBRE** : une pénalité est appliquée par lancer manquant  
L'obligatoire de nombre doit être respecté sur le nombre des lancers présentés peu importe qu'ils remplissent ou non les autres obligations.

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 senior N3, si sur la FPI il est indiqué 4 lancers et que sur le praticable elle n'en présente que 3, le juge doit appliquer une pénalité pour lancer manquant. Inversement, si la FPI compte 3 lancers et que l'athlète en présente 4, 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 : 1 tour = Pivot pur / 1 tour rattrapage MR Illusion = Pivot pur

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 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 obligations.

### 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

#### 1.3.2 Lancers Artistiques (supplémentaires)

Les lancers artistiques (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 lancers déclarés 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 5 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 -2 points sera appliquée par lancer supplémentaire ou manquant sur la note finale du mode lancer.**

- **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 – 2 points sera appliquée par plan manquant sur la note finale du mode lancer.**

- **ÉTAPE 3 : 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.

Cas n°1 : L'athlète s'engage sur sa FPI à présenter un lancer 2 déboulés. Elle présente 1 déboulé : 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 lancer attitude, le pied tête est non reconnu.

- **ÉTAPE 4 : 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 5 : Vérification des natures présentées**

Pour l'obligatoire de nature, il convient de contrôler la présence de chaque nature obligatoire par catégorie et choix du nombre de lancers.

**Une pénalité de – 2 points sera appliquée par nature manquante sur la note finale du mode lancer**

## Tableau des pénalités sur la FPI :

<b>PÉNALITÉ(S) OBLIGATOIRE(S) NON RESPECTÉ(S) :</b>
PIVOT
SUR PLACE
DEPLACEMENT
LIBRE (Si option 4 lancers)
PLAN
NOMBRE DE LANCER SUPPLÉMENTAIRE OU MANQUANT

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

Exemple : un lancer grand battement (engagement et rattrapage standard), dont l'élément n'est pas reconnu, a la valeur 0 mais reste un lancer sur place. Donc la réalisation est sanctionnée 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 en cas de présence d'un lancer supplémentaire « Artistique » qui aura été déclaré 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 engagement petit jeté + petit jeté. Il présente le lancer engagement grand jeté + petit jeté : il convient de garder la valeur du lancer engagement petit jeté + petit jeté 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 engagement grand jeté + petit jeté. Il présente un engagement jeté en dessous de 135 degrés : l'élément de l'engagement sera non reconnu et il conviendra de prendre en compte uniquement la valeur du lancer petit jeté.

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

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 l'élément.

#### 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 de la filière N3 seront valorisés.**

**Seul les engagements et rattrapages déclarés sur la FPI et exécutés par l'athlète seront à valoriser :**

**Si l'athlète présente un engagement et/ou rattrapage différent : la valeur de l'engagement et/ou rattrapage sera mis à zéro (sauf dans le cas où le lancer sera traité comme lancer différent de la FPI et qu'il sera pris en compte dans les obligatoires).**

### 1.3.5 Analyse des Lancers (Réalisation/Bonus)

Pour chaque lancer il convient d'analyser les fautes de réalisation à sanctionner et les bonus

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	Amplitude au-dessus de la définition de l'élément présenté (AMPL)	+0.5 pt
Déséquilibre	-0.5 pt	Fluidité, détachement, élément réalisé sans effort (FLUIDT)	+0.5 pt
Axe du corps non respecté	-0.5 pt	Timing parfait (pas d'attente au rattrapage) (TIMING)	+0.5 pt
Sur talon(s) ou pied(s) plat(s)	-0.5 pt		
Manque d'amplitude	-0.5 pt		
Pointe(s) flex(es)	-0.5 pt		
Pose 1 fois le pied devant (2 et 3 tours)	-0.5 pt		
Tête renversée ou dans les épaules	-0.5 pt		
Ecart et/ou placement du bâton	-0.5 pt		
Lancer au tip	-0.5 pt		
Pieds croisés et/ou en dedans	-0.5 pt		
Saute en lançant	-0.5 pt		
Axe du bâton	-0.5 pt		
Rotation lente	-0.5 pt		
Rattrapage précipité	-0.5 pt		
Rattrapage à 2 mains	-0.5 pt		
<b>TOTAL PT(S) FAUTE(S) RÉA À SANCTIONNER</b>			

éventuels à valoriser sur la FPI en Positif et/ou Négatif selon les critères suivants :

**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

**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.**

### 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 :

<b>Le lancer est parfait</b>	Le lancer correspond à sa définition et sa réalisation ne comporte aucune erreur.	<b>Se référer à sa valeur dans les barèmes.</b>
<b>Il y a chute de bâton ou de corps pendant le lancer</b>	Les chutes de bâton sont comptabilisées dès lorsqu'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.	<b>Valeur du lancer divisée par 2</b>
<b>Le lancer présente 1 faute</b>	<b>Seules les fautes mentionnées dans le tableau de réalisation peuvent être sanctionnables.</b>	<b>Pénalité = 0,5 point</b>
<b>Le lancer présente 2 fautes</b>		<b>Pénalité = 1 point</b>
<b>Le lancer présente 3 fautes</b>		<b>Pénalité = 1.5 points</b>
<b>Le lancer présente 4 fautes</b>		<b>Pénalité = 2 points</b>
<b>Le lancer présente 5 fautes et plus</b>		<b>Pénalité = 3 points</b>
<b>En cas de fautes inacceptables dont le ou les éléments sous le bâton ne seront pas reconnus</b>	Le ou les éléments ne correspondent pas à la définition du lexique.	<b>Valeur du ou des éléments = 0</b>
<b>Il y a chute de bâton et de corps pendant le lancer</b>	<b>Les 2 conditions doivent être réunies pour appliquer cette sanction.</b>	<b>Valeur du lancer = 0</b>
<b>Il y a chute de bâton et 4 fautes</b>		
<b>Il y a chute de corps et 4 fautes</b>		
<b>Il y a chute de corps ou bâton + 1 élément non reconnu (uniquement si 1 ou 2 éléments sous le lancer)</b>		

### 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 <b>avec engagement et rattrapage standard.</b>	0	Oui
<b>L'athlète qui fait un lancer et qui pour x raison ne fait rien dessous</b> (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 : Lancer 2 tours / L'athlète fait 1 tour, le bâton chute et l'athlète fait le 2ème 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 à revaloriser : Ex : Ratt. MR+ILL	Si un arrêt dans le rattrapage ne permet pas de prendre en compte la valeur du rattrapage  Ex : MR+ILL Ratt.MR arrêt ILL	Valeur du rattrapage = 0 car rattrapage présenté différent du rattrapage déclaré

- **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<sup>ème</sup> n'est pas effectué avec un départ debout.

Exemple : lancer descente à genoux + 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 4ème 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 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 2 tours. Les 2 tours doivent être effectués sur un pied et les pivots doivent être terminés avec les épaules et le bassin de face en 4ème relevé.

Exemple : l'athlète présente un lancer 2 tours. Il pose une fois le pied devant entre le 1<sup>er</sup> et le 2ème tour mais revient les épaules et le bassin de face et le pied droit en 4ème relevé

→ Les 2 tours seront reconnus et il y aura une pénalité pour faute de réalisation majeure.

### 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
- 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
- Le nombre de pénalités = le nombre de pénalité(s) appliquée(s) en cas de manquement à l'un des obligatoires.

#### Note FINALE des lancers =

VALEUR DES LANCERS APRÈS RÉALISATION A SANCTIONNER ET BONUS A VALORISER / NOMBRE DE LANCERS PRIS EN COMPTE – TOTAL VALEUR DE PÉNALITÉ(S))

## 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 obligatoires 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.

#### Synthèse des obligatoires roulers par filière :

Filière	Plan vertical	Plan horizontal	Connexion
N3	2	1	Pas d'obligation

Il conviendra de déclarer sur la FPI UNIQUEMENT **les 3 éléments différents pour la Filière N3** 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 filière N3

#### 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 2 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 et sont identiques aux éléments déclarés sur la FPI.

**Une pénalité de -2 points sera appliquée par nombre de roulers (s) manquant (s) sur la valeur brute du mode et la valeur de chaque(s) élément(s) manquant(s) sera mise à 0.**

**IMPORTANT :** L'élément sera considéré comme identique à la FPI dû moment où l'élément est présenté par l'athlète.

Exemple : L'athlète déclare un ½ fujimi end et effectue fish+1/2 fujimi end = le ½ fujimi end est présenté donc identique à la FPI

- **ETAPE 2 : Vérification des plans**

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

**Une pénalité de -2 points sera appliquée par plan non présenté sur la valeur brute du mode.**

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

Exemple : un ½ fujimi endroit qui n'est pas reconnu, ne remet pas en cause l'obligatoire de nombre, et de plan.

### 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 :

$$\text{Valeur BRUTE des roulers} = \frac{\text{SOMME DE LA VALEUR DES ÉLÉMENTS DU MODE ROULERS}}{3} - \text{TOTAL VALEUR PENALITES}$$

### 1.4.4 Appréciation de la Réalisation Globale des Roulers

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 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 rouler.

- 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		Diversité de familles d'éléments (4 familles et +)	+ 0,5 pt	
Faible vitesse rotation du bâton	-0,25 pt		Série(s) totalement Connectée(s) par plan	+0,25 pt basique/ +0,75 pt complexe	
Bâton arrêté / rattrapé durant la série (perte de connexion)	-0,25 pt		Réalisation parfaite corps + bâton sur l'intégralité du mode	+0,5 pt	
Axe(s) non respecté(s)	-0,25 pt		Travail au sol	+0,25 pt	
Vitesse non constante	-0,25 pt		Amplitude des déplacements dans le mode	+0,25 pt	
Élément(s) corporel(s) majeur(s) mal réalisé(s)	-0,25 pt		Musicalité du mode	+0,25 pt	
Déséquilibre corporel	-0,25 pt		Engagement(s) dans série(s)	+0,25 pt basique/ +0,50 pt avec 1 élément corps majeur ou pivot	
Mauvais placement haut du corps	-0,25 pt		Sortie(s) dans série(s)	+0,25 pt basique/ +0,50 pt avec 1 élément corps majeur ou pivot	
Mauvais placement bas du corps	-0,25 pt				
Élément(s) de connexion / transition non reconnu(s)	-0,5 pt/ élément				
<b>TOTAL PT(S) FAUTE(S) RÉA À SANCTIONNER</b>			<b>TOTAL PT(S) BONUS DIFF À VALORISER</b>		

**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 cependant les bonus ne pourront pas être appliqués si l'athlète présente plus de 3 fautes de réalisation sur le mode.** (Hors éléments de transition/ connexions non reconnus)

#### 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 2 éléments Maniements des 2 plans (vertical ET horizontal) en respectant le nombre requis.

#### Synthèse des obligatoires Maniement Général par filière :

Filière	Plan vertical	Plan horizontal	Connexion
N3	2	1	Pas d'obligation

Il conviendra de déclarer sur la FPI UNIQUEMENT **les 3 éléments différents pour la Filière N3**, 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 filière N3.

## 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 2 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 et sont identiques aux éléments déclarés sur la FPI.

**Une pénalité de -2 points sera appliquée par management(s) non présenté (s) sur la valeur brute du mode et la valeur de chaque élément(s) manquant(s) sera mise à 0.**

**IMPORTANT** : L'élément sera considéré comme identique à la FPI dû moment où l'élément présenté correspond strictement à celui déclaré.

Exemple : L'athlète déclare un Flip taille frontal et réalise flip taille frontal ratt A : L'élément ne sera pas considéré comme identique.

- **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

**Une pénalité de -2 points sera appliquée par plan non présentés sur la valeur brute du mode.**

**IMPORTANT** : la réalisation ne rentre pas en compte dans le contrôle des obligatoires du management.

Exemple : un Flip SD réalisé avec repère visuel et donc non reconnu ne remet pas en cause l'obligatoire de nombre et de plan.

### 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 / 3  
– TOTAL VALEUR PENALITES

### 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 maniement.

**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		Diversité de familles d'éléments (4 familles et +)	+0,5 pt	
Faible vitesse rotation du bâton	-0,25 pt		Vitesse d'exécution	+0,5 pt	
Bâton arrêté / rattrapé durant la série (perte de connexion)	-0,25 pt		Réalisation parfaite corps+bâton sur l'intégralité du mode	+0,5 pt	
<b>Cassure</b>	<b>-0,25 pt</b>		Travail au sol (Ne s'applique pas aux éléments du barème avec *)	+0,25 pt	
Axe(s) non respecté(s)	-0,25 pt		Amplitude des déplacements dans le mode	+0,25 pt	
Vitesse non constante	-0,25 pt		Musicalité du mode	+0,25 pt	
Élément(s) corporel(s) majeur(s) mal réalisé(s)	-0,25 pt				
Déséquilibre corporel	-0,25 pt				
Mauvais placement haut du corps	-0,25 pt				
Mauvais placement bas du corps	-0,25 pt				
Élément(s) de connexion / transition non reconnu(s)	-0,5 pt/ élément				
<b>TOTAL PT(S) FAUTE(S) RÉA À SANCTIONNER</b>			<b>TOTAL PT(S) BONUS DIFF À VALORISER</b>		

**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 cependant les bonus ne pourront pas être appliqués si l'athlète présente plus de 3 fautes de réalisation sur le mode** (Hors éléments de transition / connexions non reconnus).

### 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**

### 1.6 NOTE TECHNIQUE AVANT 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 3.

#### **Règle de l'arrondi pour la filière 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

### 1.7 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.

## 1.8 NOTE TECHNIQUE, BONUS ARTISTIQUE & SCORE

### 1.8.1 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 METHODOLOGIE JUGEMENT DUO ET EQUIPE

### 2.1 PRISE DE NOTE

### 2.2 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.

### 2.3 NOTER LES PRINCIPAUX POINTS + ET / OU -

### 2.4 VALORISATION BRUT DES MODES ECHANGES, LANCERS, ROULERS ET MANIEMENT GENERALE

#### 2.4.1 Précision sur la Valorisation

- A l'aide du barème, placer le niveau des Echanges, Lancers, Roulers, Maniement Général en Brut et attribuer une **valeur brute** (note).
- En prenant compte des éléments non reconnus (valeur 0 ou moins deux tranches) il convient de faire une moyenne en prenant en compte chaque valeur des éléments réalisés (et présents dans le barème) et de diviser par le nombre d'éléments présentés.
- En filière N3, **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)

## 2.4.2 Les Omissions de modes

### 2.4.2.1 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, 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.

### 2.4.2.2 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, 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.

### 2.4.3 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.
- 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 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 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 conseiller 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**

## 2.4.4 Traitement des éléments

### 2.4.4.1 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.**

### 2.4.4.2 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.**

### 2.4.4.3 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 :***

- 4 Éléments font Lancer 1 déboulé et 2 autres lancer 1 tour, prendre la valeur du lancer 1 déboulé (car les lancers ont la même valeur)
- 2 éléments font Lancer 1T et 4 autres font Lancer descente à genoux, prendre la valeur du lancer descente à genoux (car majorité des éléments font lancer descente à genoux)
- 2 éléments font Lancer descente à genoux et 4 autres lancer 1 tour, prendre la valeur du Lancer 1 tour **-2 tranches** (car Lancer descente à genoux < 1 tour)
- Cas d'une équipe à 8 : 7 font un lancer 1T et 1 fait lancer descente à genoux, prendre la valeur du 1 Tour – **2 tranches**.

### 2.4.5 Règles pour les Echanges

<b>Le duo ou l'équipe</b>	<b>Valeur du mode Echanges en N2/N3</b>
Ne présente aucun échange	Zéro
Présence d'échange mais pas dans le barème (hors barème ou non répertoriés)	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. définition du lexique) Les relances seront valorisées mais en déduisant une tranche par rapport à la Valeur d'un échange identique qui se ferait ensemble 2 par 2, 3 par 3, 4 par 4

## 2.5 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"  Combinaison d'éléments de familles différente 	Combinaison de plusieurs éléments de familles différentes 	Combinaison de plusieurs éléments de familles différentes 
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

## 2.6 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**.

## 2.7 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		/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 4.

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**

## 2.8 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**

## 2.9 NOTE TOTALE

**NOTE TOTALE = Note technique + Note effet général**

Seule la note totale est affichée.

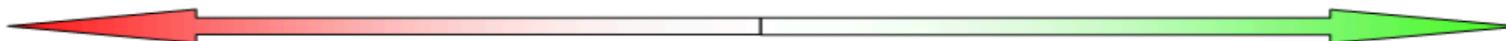
Note minimum = 5/100

### 3 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	Pas d'enchaînement notion de chutes dans la série	Cassure, reprise	Léger arrêt	Ensemble fluide	Continu, fluide		
	Corps	Placement	Eléments trichés / chutés Eléments non reconnus	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 Travail appliqué mais lent	Réalisation des éléments isolés « bonne » Les enchaînements sont dans l'axe mais manque de fluidité Travail appliqué, les vitesses d'exécution et de rotation sont correctes.	Réalisation des éléments isolés « bonne » pour tous Les enchaînements sont fluides Travail appliqué, vitesses d'exécution et de rotation bonnes	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						Le corps et le bâton sont placés en permanence
	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		

#### 4 TABLEAU PRECISION- UNISSON DUO/EQUIPE



		-10	-5	0	+5	+10
"Taux de réussite"		<= 20%	20% < ... < 40%	40% < ... < 60%	60% < ... < 80%	80% < ... < 100%
<b>Ensemble/ Synchronisation en général</b>		<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 décompter 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 lancerest 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.

		<b>-10</b>	<b>-5</b>	<b>0</b>	<b>+5</b>	<b>+10</b>
	<b>“Taux de réussite”</b>	<= 20%	20% < ... < 40%	40% < ... < 60%	60% < ... < 80%	80% < ... < 100%
	<b>Formations</b>	<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>
<b>Détails</b>		<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>

## 5 TABLEAU EFFET GENERAL DUO/EQUIPE

	-8	-4	0	+4	+8
"Taux de réussite"	<= 20%	20% < ... < 40%	40% < ... < 60%	60% < ... < 80%	80% < ... < 100%
<b>Esprit duo Esprit d'équipe</b>	<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>
<b>Développement chorégraphique &amp; Formations</b>	<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>
<b>Musicalité</b>	<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>
<b>Interprétation &amp; Prestance</b>	<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>
<b>« Nuances »</b>	<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>