

MODE OPERATOIRE

FPI N3/N2 2025

Version Novembre 2024

Commission Juges et Présidents de jury
Pratique FFTB



Sommaire

1	INTRODUCTION	3
2	SELECTION DE LA FILIERE ET DE LA CATEGORIE	3
3	REPLIR LA LISTE DES LANCERS	4
4	LANCER ARTISTIQUE	6
5	REPLIR LA LISTE DES MODES ROULERS ET MANIEMENT GENERAL	6
6	EXEMPLES FPI	7
7	ENREGISTREMENT DE LA FPI	8

1 INTRODUCTION

Pour pouvoir ouvrir le fichier FPI, il faut utiliser **Excel** (ou logiciel compatible) ayant une version récente.

Nous vous conseillons de conserver une version vierge du modèle FPI, et de dupliquer le fichier autant de fois que vous avez de solistes en renommant à chaque fois le document.

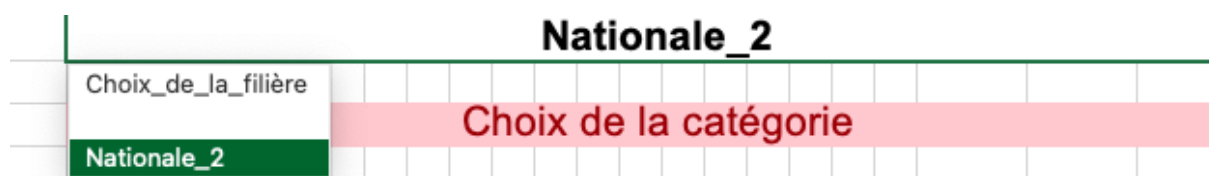
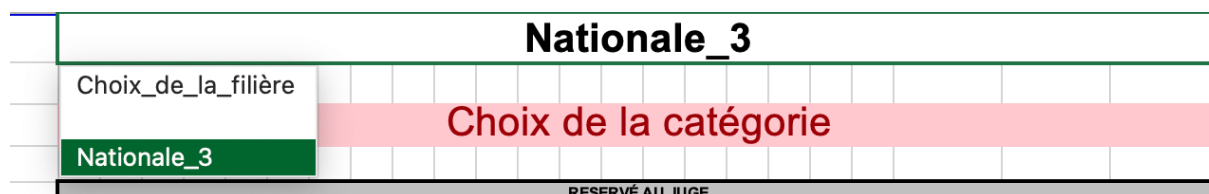
Afin de protéger les formules comprises dans ce fichier, un certain nombre de cellules ne sont pas modifiables.

Nous avons veillé à ce que les cellules que vous devez remplir restent disponibles pour vous.

2 SELECTION DE LA FILIERE ET DE LA CATEGORIE

En haut à droite de la fiche FPI se trouvent deux menus déroulants grâce auxquels vous pourrez sélectionner la filière et la catégorie.

Des listes préétablies sont disponibles en cliquant sur les flèches. Vous devez sélectionner la filière avant de choisir la catégorie.



Les masculins sont dissociés des catégories féminines (Exemple : Minime, Masculin Minime)

Choix de la catégorie														TOTAL POINT REA	TOTAL POINT BONUS	VALEUR TOTALE DU LANCE
Choix de la catégorie	RESERVE AU JUGE													TOTAL POINT REA	TOTAL POINT BONUS	VALEUR TOTALE DU LANCE
	Chuté B + C	BP	PVT 1P	CGS	AMP	FLUID IT	ELLS 1P	TMIN G	DIF	REB	REEC M	RS	DIFF			
Benjamine	0	+0,5	+0,5	+0,5	+0,5	+0,5	+0,5	+0,5	+0,5	+0,5	+0,5	+0,5	+1			
Minime																
Cadette																
Junior																
Senior																
Masculin Benjamin																
Masculin Minime																
Masculin Cadet																
Masculin Junior																
Masculin Senior																

Suite à cette sélection, les obligatoires de nature et de nombre s'affichent automatiquement pour les modes lancer, rouler et Maniement Général.

3 REMPLIR LA LISTE DES LANCERS

Dans la colonne B, la nature des lancés obligatoires est mentionnée en fonction de la filière et la catégorie sélectionnées.

En face de chaque nature, il faut préciser le lancer que l'athlète va présenter et la valeur correspondante. Il faut renseigner les éléments suivants : Engagement, Elément sous le bâton et Rattrapage dans les menus déroulants.

FFSTB TWIRLING		NOM	PRENOM	CLUB	Nationale_3													TOTAL POINT REA	TOTAL POINT BONUS	VALEUR TOTALE DU LANCE																						
					RESERVE AU JUGE													TOTAL POINT REA	TOTAL POINT BONUS	VALEUR TOTALE DU LANCE																						
					Chuté B + C	BP	PVT 1P	CGS	AMP	FLUID IT	ELLS 1P	TMIN G	DIF	REB	REEC M	RS	DIFF																									
LANCEMENT	Lancer	Engagement	Sous le bâton	Rattrapage	Valeur totale du lancer	Chuté B + C	BP	PVT 1P	CGS	AMP	FLUID IT	ELLS 1P	TMIN G	DIF	REB	REEC M	RS	DIFF	TOTAL POINT REA	TOTAL POINT BONUS	VALEUR TOTALE DU LANCE																					
																						Extérieur MD																				
																						Rouler poignet + lâcher MD (bâton 3/4)																				
LANCEMENT	Lancer	Engagement	Sous le bâton	Rattrapage	Valeur totale du lancer	Chuté B + C	BP	PVT 1P	CGS	AMP	FLUID IT	ELLS 1P	TMIN G	DIF	REB	REEC M	RS	DIFF	TOTAL POINT REA	TOTAL POINT BONUS	VALEUR TOTALE DU LANCE																					
																						H Main gauche																				
																						H Main droite endroit ou envers																				
LANCEMENT	Lancer	Engagement	Sous le bâton	Rattrapage	Valeur totale du lancer	Chuté B + C	BP	PVT 1P	CGS	AMP	FLUID IT	ELLS 1P	TMIN G	DIF	REB	REEC M	RS	DIFF	TOTAL POINT REA	TOTAL POINT BONUS	VALEUR TOTALE DU LANCE																					
																						Extérieur MG																				
																						Intérieur MG ou MD																				
LANCEMENT	Lancer	Engagement	Sous le bâton	Rattrapage	Valeur totale du lancer	Chuté B + C	BP	PVT 1P	CGS	AMP	FLUID IT	ELLS 1P	TMIN G	DIF	REB	REEC M	RS	DIFF	TOTAL POINT REA	TOTAL POINT BONUS	VALEUR TOTALE DU LANCE																					
																						Ejection coude																				
																						En même temps que petit jeté																				
LANCEMENT	Lancer	Engagement	Sous le bâton	Rattrapage	Valeur totale du lancer	Chuté B + C	BP	PVT 1P	CGS	AMP	FLUID IT	ELLS 1P	TMIN G	DIF	REB	REEC M	RS	DIFF	TOTAL POINT REA	TOTAL POINT BONUS	VALEUR TOTALE DU LANCE																					
																						En même temps que saut groupé																				
																						Boucle envers MD ou MG + lâcher																				
LANCEMENT	Lancer	Engagement	Sous le bâton	Rattrapage	Valeur totale du lancer	Chuté B + C	BP	PVT 1P	CGS	AMP	FLUID IT	ELLS 1P	TMIN G	DIF	REB	REEC M	RS	DIFF	TOTAL POINT REA	TOTAL POINT BONUS	VALEUR TOTALE DU LANCE																					
																						Lâcher sous bras																				

Dans le cas où la valeur du lancer renseignée dépasse la valeur du plafond maximum en fonction de la filière et la catégorie sélectionnées, un message d'erreur apparaîtra.

		NOM																Nationale_3																						
		PRENOM																Senior																						
		CLUB																RESERVE AU JOUE																						
LANCÉS	ENGAGEMENT	SOUS LE BATON										RATTRAPAGE	BONUS																											
													VALEUR TOTALE DU LANCÉ	1 Faute	2 Fautes	3 Fautes	4 Fautes	5 Fautes et +	Manque de NR	Choix A + 1	Choix B + 1	Choix B + 2	Choix B + 3	Choix B + 4	Choix B + 5	Choix B + 6	Choix B + 7	Choix B + 8	Choix B + 9	Choix B + 10	Choix B + 11	Choix B + 12	Choix B + 13	Choix B + 14	Choix B + 15	Choix B + 16	Choix B + 17	Choix B + 18	Choix B + 19	Choix B + 20
PIVOT	Nom	Extérieur MD											Main Gauche	5,0																										
	Valeur		2 tours										1,0																											
	Nom																																							
	Valeur		6,00																																					

Dans le cas où l'élément sous le bâton renseigné ne correspond pas à la nature, un message d'erreur apparaîtra.

LANCÉS	ENGAGEMENT	SOUS LE BATON										RATTRAPAGE	BONUS																											
													VALEUR TOTALE DU LANCÉ	1 Faute	2 Fautes	3 Fautes	4 Fautes	5 Fautes et +	Manque de NR	Choix A + 1	Choix B + 1	Choix B + 2	Choix B + 3	Choix B + 4	Choix B + 5	Choix B + 6	Choix B + 7	Choix B + 8	Choix B + 9	Choix B + 10	Choix B + 11	Choix B + 12	Choix B + 13	Choix B + 14	Choix B + 15	Choix B + 16	Choix B + 17	Choix B + 18	Choix B + 19	Choix B + 20
PIVOT	Nom	Extérieur MD	Rond de jambe										Main Gauche	7,0																										
	Valeur		6,00										1,0																											
	Nom																																							
	Valeur																																							

Dans le cas où un obligatoire n'est pas respecté en fonction de la filière et la catégorie sélectionnées, un message d'erreur apparaîtra.

TOTAL VALEUR DE LANCÉS		
NOMBRE DE LANCÉS PRIS EN COMPTE	TOTAL A	
PÉNALITÉ(S) OBLIGATOIRES NON RESPECTÉS :		
PIVOT		
SUR PLACE		
DEPLACEMENT		
LIBRE (si option 4 lancers)		
-		
HORIZONTAL (présence d'au moins 1 lancer à thor.)	ERREUR HOR	
VERTICAL (présence d'au moins 1 lancer fléchi vertical)		
NOMBRE DE LANCÉ , POUR RAPPEL 3 ou 4 LANCÉS		
TOTAL B		

4 LANCER ARTISTIQUE

Définition : Les lancers artistiques sont autorisés avec au maximum un élément mineur/majeur ou pivot sous le lancer. (Engagement et rattrapage libre).

Le nombre de lancer artistique doit être déclaré dans la case ci-dessous (Indiquer le nombre si différent de 0)

JUGE	Nom				
	Valeur				
	Nom				
	Valeur				

Nombre de lancer(s) artistique(s)	1
-----------------------------------	---

5 REMPLIR LA LISTE DES MODES ROULERS ET MANIEMENT GENERAL

En fonction de la filière et la catégorie sélectionnées, le nombre d'obligatoire d'éléments à déclarer apparaîtra, il faudra sélectionner les différents éléments dans les menus déroulants. (Classés en fonction de la valeur de l'élément)

Exemple N3 :

ROULERS			
Rappel des obligatoires :3 roulers: 2 vert. et 1 horiz.			
R vertical 1 :	5	R horizontal 1 :	3,5
Bascule		H Nuque	
R vertical 2 :	5		
Coude coude			
VALEUR BRUTE DES ROULERS			4,50
PENALITE NOMBRE DE ROULER MANQUANT			
PENALITE PLAN VERTICAL OU HORIZONTAL MANQUANT			
VALEUR BRUTE FINALE DES ROULERS			

MANIEMENT GENERAL			
Rappel des obligatoires :3 maniements: 2 vert. et 1 horiz.			
MG vertical 1 :	6,5	MG horizontal 1 :	7
Flip aveugle		Lâcher H libre dos	
MG vertical 2 :	6,5		
Flip ss RJ			
VALEUR BRUTE DU MANIEMENT GENERAL			6,67
PENALITE NOMBRE DE MANIEMENT GENERAL MANQUANT			
PENALITE PLAN VERTICAL OU HORIZONTAL MANQUANT			
VALEUR BRUTE FINALE DU MANIEMENT GENERAL			

Exemple N2 :

ROULERS			
Rappel des obligatoires :4 roulers: 3 vert. connectés et 1 horiz.			
R vertical 1 :	5	R horizontal 1 :	2
Fish end en tournant		H Nuque	
R vertical 2 :	3		
Ouverture latérale			
R vertical 3 :	3	VALEUR BRUTE DES ROULERS	
Coude coude		3,25	
PENALITE NOMBRE DE ROULER MANQUANT			
PENALITE PLAN VERT. OU HORIZ. MANQUANT			
PENALITE CONNEXION VERTICALE MANQUANTE			
VALEUR BRUTE FINALE DES ROULERS			

MANIEMENT GENERAL			
Rappel des obligatoires :4 maniements: 3 vert. connectés et 1 horiz.			
MG vertical 1 :	4,5	MG horizontal 1 :	6,5
Flip aveugle même main		Flip H aveugle	
MG vertical 2 :	5		
Flip/Lâcher av même main + frappé			
MG vertical 3 :	4,5	VALEUR BRUTE DU MANIEMENT GENERAL	
Pretzel lâcher ss bras ratt B		5,13	
PENALITE NOMBRE DE MANIEMENT GENERAL MANQUANT			
PENALITE PLAN VERTICAL OU HORIZONTAL MANQUANT			
PENALITE CONNEXION VERTICALE MANQUANTE			
VALEUR BRUTE FINALE DU MANIEMENT GENERAL			

6 EXEMPLES FPI

Voici des exemples de FPI correctement remplies :

Exemple N3 :

TWIRL'AND		NOM PRENOM CLUB		Nationale_3		Minime																					
LANCER	ENGAGEMENT	SOUS LE BATON				RATTRAPAGE	Valeur de l'engagement	PÉNALITÉS																TOTAL POINTS PNA	TOTAL POINTS BOULES	VALEUR TOTALE DU LANCER	
								BOULES																			
PROT																											
PROT	Extérieur MD	1 tour				Main Gauche	5,0																				
		4,00					5,0																				
SUR PLACE	Extérieur MD	Descente sur les 2 genoux ; un genou après l'autre.				Main retournée	4,0																				
		2,00					5,0																				
DEPLACEMENT	H Main droite endroit ou envers	1 déboulé				Main droite	6,0																				
		2,0					4,00																				
LÈVE EN HAUT (1 main)	Rouler poignet + lâcher MD (bâton 3/4)	1 déboulé				Main droite	5,0																				
		5,0					4,00																				
							TOTAL	20,00	TOTAL VALEUR DE LANCERS																		
							NOTE MOYENNE	5,00	NOTE MOYENNE DES LANCERS																TOTAL A		
							Nombre de lancers corrigés :																				

ROULERS		MANÈVRE GÉNÉRAL	
Rapport des obligations en 2 et en 4 et 1 tour.		Rapport des obligations en 2 et en 4 et 1 tour.	
R vertical 1 :	5	R horizontal 1 :	3,5
	Bacouls		H Neige
R vertical 2 :	5		
	Coudes coudes		
VALEUR BRUTE DES ROULERS		VALEUR BRUTE DU MANÈVRE GÉNÉRAL	
4,50		6,67	
PÉNALITÉ NOMBRE DE ROULERS MANQUANT		PÉNALITÉ NOMBRE DE MANÈVRE GÉNÉRAL MANQUANT	
PÉNALITÉ PLAN VERTICAL OU HORIZONTAL MANQUANT		PÉNALITÉ PLAN VERTICAL OU HORIZONTAL MANQUANT	
VALEUR BRUTE FINALE DES ROULERS		VALEUR BRUTE FINALE DU MANÈVRE GÉNÉRAL	

PÉNALITÉS OBLIGATOIRES NON RESPECTÉES :	
PROT	
SUR PLACE	
DEPLACEMENT	
LÈVE (si option 4 lancers)	
HORIZONTAL (présence d'au moins 1 bâton à l'hor.)	
VERTICAL (présence d'au moins 1 bâton à l'hor. vert.)	
NOMBRE DE LANCERS (plus rappels 3 ou 4 lancers)	
TOTAL B	
NOTE GLOBALE	Totale valeur des lancers = Total A - Total B

