



**FEDERATION
FRANCAISE TWIRLING
BATON**

Commission Juges

METHODOLOGIES DE JUGEMENT 2014

Version 16 septembre 2013

Sommaire

I.	Méthodologie Solo – 2014.....	2
II.	Tableau de réalisation lancés communs aux trois filières – 2014	14
III.	Tableau artistique commun aux trois filières – 2014	15
IV.	Mode opératoire FPI pour les clubs – 2014.....	16
V.	Méthodologie Duo Equipe – 2014.....	17
VI.	Tableau Réalisation – 2014.....	20
VII.	Tableau Précision unisson – 2014	21
VIII.	Tableau Effet Général – 2014	23

I. METHODOLOGIE JUGEMENT SOLO

1 – PRISE DE NOTE

2 – APPRECIATION DES CRITERES ARTISTIQUES

Se référer au tableau artistique page 15 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											

3 – LANCES (FPI)

3.1 Les obligatoires en lancés

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

- ✓ **LE NOMBRE** : une pénalité sera appliquée par lancé manquant ou supplémentaire.
L'obligatoire de nombre doit être respecté sur le nombre de lancés présentés (hors lancés à ne pas comptabiliser) peu importe qu'ils remplissent ou non les autres obligatoires.

A noter : lorsque le choix du nombre de lancé à présenter est laissé à l'athlète, le nombre de lancés inscrits sur la FPI engage l'entraîneur sur le nombre de lancés que l'athlète doit présenter.

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

- ✓ **LA NATURE** : une pénalité sera appliquée pour chaque nature de lancé non respectée parmi les lancés pris en compte (attention la nature des lancés supplémentaires n'est pas prise en compte)

La nature du lancé est déterminée par les éléments sous le bâton (exclusion de l'engagement et du rattrapage). Exemple : Illusion Costal = Petit déplacement / Illusion rattrapage dans le costal = Sur place
Nature des combinaisons :

Pour déterminer la nature d'un lancé 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 lancé dans chaque plan : horizontal (quelque 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 seuls le plan vertical (flippé extérieur main droite) est obligatoire.

L'obligatoire de plan doit être respecté sur l'ensemble des lancés présentés (hors lancés à ne pas comptabiliser) peu importe qu'ils remplissent ou non les autres obligatoires.

- ✓ **LA PRISE DE RISQUE** : cet obligatoire ne concerne que la filière ELITE. Une pénalité de 1 sera appliquée par nombre de lancés « prise de risque » manquant, ce nombre dépend de la catégorie (cf tableau ci-dessous).

L'obligatoire de prise de risque doit être respecté sur l'ensemble des lancés présentés (hors lancés à ne pas comptabiliser) peu importe qu'ils remplissent ou non les autres obligatoires.

Définition du **lancé prise de risque en N1 Elite** :

On appelle lancé prise de risque tout lancé dont la valeur, avec les éventuels engagement et rattrapage, est au moins égale à 8 et constitué d'au moins 2 éléments dans la liste des éléments gymniques suivants :

<u>Roues</u>	Basiques Rondade Roue arrivée au sol Roue passage équilibre + finir la roue Roue sur les coudes, arrivée debout ou au sol	<u>Illusions</u>	Endroit Envers
<u>Souplesse</u> <u>/ Flips</u>	Avant Arrière Arrivée au sol Changement de jambe Remontée en souplesse arrière départ du sol Flip arrière	<u>Aériens</u>	Costal Facial arrivée au sol Salto arrière tendu Facial
<u>Divers</u>	Virgule		

Les lancers suivants sont des lancers prise de risque :

- 2 tours + 2 illusions
- Pied tête + illusion + souplesse
- 3 Illusions
- 2 souplesses rattrapage intérieur de bras

○ Synthèse des obligatoires par filière et par catégorie

Filière	Catégories	Nombre lancers min	Nombre lancers max	Plafond valeur	Nature				
					Pivot	Sur place	Petit déplacement	Grand déplacement	Libre
N3	Poussin	2	3	8					2 / 3
	Benjamin	3	4	8	1	1	1		1 si option 4L
	Minime	3	4	7.5	1	1	1		1 si option 4L
	Cadet Junior Senior	3	4	7.0	1	1	1		1 si option 4L

N2	Benjamin	3	4	7	1	1	1		1 si option 4L
	Minime	3	4	6,5	1	1	1		1 si option 4L
	Cadet Junior Senior	4	5	7,5	1	1	1		1 (option 4L) 2 (option 5L)

N1	Benjamin	4		-	1	1	1		1
	Minime	4	5	-	1	1	1		1 (option 4L) 2 (option 5L)
	Cadet	5		-	1	1	1		2
	Junior	5		7,5	1	1	1		2
	Senior	5	6	7,5	1	1	1	1	1 (option 5L) 2 (option 6L)

N1 ELITE	Junior	5 dont 1 lancé prise de risque		-	1	1	1		2
	Senior	5	6	-	1	1	1	1	1 (option 5L) 2 (option 6L)

3.2 Lancés à ne pas comptabiliser

Le champ « Lancés à ne pas comptabiliser » doit contenir les éléments suivants :

- Les lancés dits « artistiques »
- Les lancés que l'entraîneur ne veut pas voir comptabiliser par les juges (exemple des lancés combinés dans le cas où l'entraîneur ne veut pas que le juge comptabilise le 2^{ème} lancé)

Les lancés à ne pas comptabiliser mentionnés par l'entraîneur ne rentrent en compte dans aucun des obligatoires.

3.3 Contrôle des lancés présentés : Identification / contrôles des obligatoires

Le contrôle des lancés et de la FPI va se faire en 6 étapes sur le tableau ci-dessous :

- **ETAPE 1 : Vérification du nombre de lancés**
Pour vérifier le respect de l'obligatoire « NOMBRE » il convient de compter le nombre de lancés présentés (hors lancés à ne pas comptabiliser) et de le comparer au nombre de lancés obligatoire de la catégorie. Attention aux cas de figure où l'entraîneur a le choix dans le nombre de lancés, le choix sur la FPI engage l'athlète sur le nombre de lancés qu'il doit présenter.
Une pénalité de 1 sera appliquée par lancé supplémentaire ou manquant.
- **ETAPE 2 : Vérification des plans**
Sur l'ensemble des lancés présentés, il convient de vérifier qu'au moins un lancé est présenté à l'horizontal (quelque soit l'engagement) et au moins un autre à la verticale (flippé extérieur main droite).
Une pénalité de 1 sera appliquée par plan manquant.
- **ETAPE 3 : Vérification des lancés « prise de risque » (ne concerne que la filière ELITE)**
Sur l'ensemble des lancés présentés, il convient de vérifier que le nombre de lancé(s) prise de risque est respecté. Il convient de préciser que la référence pour la valeur du lancé est la valeur avant réalisation mais après prise en compte des éléments reconnus ou pas.
Exemple : un lancé Grand jeté + 2 souplesse est un lancé prise de risque. Si l'athlète ne possède pas l'amplitude nécessaire, le grand jeté ne sera pas reconnu. La valeur du lancé sera donc celle du double souplesse. Le lancé ne valant plus 8.0 il n'est plus considéré comme un lancé prise de risque
Une pénalité de 1 sera appliquée par lancé « prise de risque » manquant.
- **ETAPE 4 : Vérification des lancés identiques à la FPI**
Pour l'obligatoire de nature, il convient de mettre des priorités parmi les lancés. Quelque soit le cas de figure ou la valeur des lancés, les lancés présentés qui sont identiques à la FPI seront toujours prioritaires.
A cette étape, il convient d'identifier les lancés identiques et de mettre de côté les « lancés restants » et les natures encore disponibles
- **ETAPE 5 : Affecter les lancés différents de la FPI aux natures restants disponibles**
Lors de cette étape, il convient de prendre les lancés restants dans l'ordre du programme et de les associer, si possible, aux natures disponibles.
- **ETAPE 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.*

Tableau des pénalités sur la FPI

PÉNALITÉ(S) OBLIGATOIRE(S) NON RESPECTÉ(S) :	
PIVOT	
SUR PLACE	
PETIT DEPLACEMENT	
GRAND DEPLACEMENT	
LIBRE	
LIBRE (Si option 6 lancés)	
PLAN	
NOMBRE DE LANCE SUPPLEMENTAIRE OU MANQUANT	
TOTAL 2	

NB :

- ✓ La prise en compte de la réalisation, sur les éléments non reconnus (grand jeté, illusion), ne remet pas en cause la nature du lancé présenté.
Par exemple, un lancé deux grands jetés, dont les grands jetés ne seraient pas reconnus, aurait la valeur d'un lancé simple mais resterait un lancé en grand déplacement. Donc on sanctionne la réalisation mais pas le non respect de l'obligatoire « Nature ».
- ✓ Tout lancé au-delà du nombre de lancé obligatoire ne sera pas valorisé (uniquement sanction pour obligatoire « NOMBRE » non respecté)

3.5 Valeur initiale des lancers (avant réalisation)

- **Valeur d'un lancé = valeur de l'engagement + valeur des éléments isolés présentés sous le bâton + valeur du rattrapage + éventuel bonus**
Si un lancé est engagé Horizontal pendant le grand jeté, la valeur de l'engagement sera la somme des deux 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.
- **Seuls les bonus indiqués sur la FPI par l'entraîneur peuvent être valorisés.**

3.4 Les bonus

D'une façon générale, un bonus ne peut être accordé qu'une seule fois par lancé, par contre un lancé peut bénéficier de plusieurs bonus. Exemple, dans un même solo, un athlète présente 3T avec bras placé et 1 tour bras placé + attitude, le bonus sera accordé aux deux lancers mais une seule fois sur 3 tours.

Filière	Bonus	Code Bonus	Valeur du bonus	Détail
N1/N2/N3	Bras Placés	BP	+0.5	Le bonus ne s'applique que sur les pivots twirling dès lors que les bras sont placés au dessus de la ligne des épaules
N1/N2	Lancés enchainés	RE2L	+0.5	Le bonus ne s'applique que sur le 1 ^{er} lancé et, si et seulement si l'entraîneur a indiqué sur la FPI la combinaison dans la case rattrapage. A défaut, le juge n'appliquera pas de bonus et les lancers seront traités selon le mode opératoire traditionnel.
	Rattrapage fait au sol	RS	+0.5	Le bonus ne s'applique ni aux rattrapages des catégories 0 et 1, ni aux éléments qui se font par nature au sol
	Rattrapage enchainé avec du corps	REC	+0.5	Le bonus ne s'applique ni aux rattrapages des catégories 0 et 1, ni aux éléments qui se font par nature avec du corps
	Rattrapage enchainé avec du maniement ou roulé	REB	+0.5 Ou +1	Le bonus ne s'applique que si l'enchaînement est parfait : aucun arrêt, ni hésitation. L'élément enchainé doit être au minimum du niveau de la tranche « 4 à 5 » (référence barème roulés/maniement général N1), voir détail page 13

Filière	Bonus	Code Bonus	Valeur du bonus	Détail
N1	Perte repère visuel	PSRV	+0.5	Ne s'applique que sur les pivots avec perte de repère visuel
	Changement de sens	PCS	+0.5	Pivots avec changement de sens, uniquement si les pivots ne sont pas interrompus par un autre élément. Exemple : 1 tour à gauche + 1 tour à droite
	Changement de direction	GCS	+0.5	Combinaison mouvement gym dans 2 directions opposées, si les acros ne sont pas interrompues par un autre élément Exemple : illusion endroit + illusion envers
	Dos/Face	D/F	+0.5	Lancé de dos qui se termine de face
	Difficulté	DIFF	+1	Lancé dont valeur sous la lancé = ou > à 9 hors engagement, rattrapage et bonus et dont au moins 1 élément appartient à la liste des éléments gymniques

3.6 Réalisation

Il faut se référer au tableau réalisation lancés pour les fautes et en fonction du cas de figure appliquer le bonus ou la pénalité correspondante et respecter les règles suivantes :

<i>le lancé est parfait</i>	Est considéré comme parfait un lancé pour lequel la majorité des critères se situe dans la colonne « à valoriser +1 »	Bonus = + 1 point
<i>le lancé est bien réalisé</i>	Est considéré comme bien réalisé un lancé pour lequel certains critères se situent dans la colonne « à valoriser +1 » et d'autres dans la colonne « acceptable »	Bonus = +0.5 point
<i>le lancé est acceptable</i>	Est considéré comme acceptable un lancé pour lequel la majorité des critères se situe dans la colonne « acceptable »	Valeur du lancé
<i>Il y a chute de bâton <u>ou</u> de corps pendant le lancé</i>	Les chutes de bâton sont comptabilisées dès lors qu'un embout touche le sol avant que l'athlète ne rattrape son bâton (tolérance un embout pour les rattrapages sous jambe ou faits au sol) et uniquement sur les lancés de la FPI La chute de corps est considérée dès lors qu'il y a une perte d'équilibre entraînant un 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 faute(s) majeure(s)	Valeur du lancé divisée par 2
<i>Le lancé présente 1 faute majeure</i>	Seules les fautes mentionnées dans le tableau de réalisation peuvent être sanctionnables Il faut considérer l'équivalence 3 fautes mineures = 1 faute majeure	Pénalité = -0.5 point
<i>Le lancé présente 2 fautes majeures</i>		Pénalité = -1 point
<i>Le lancé présente 3 fautes majeures</i>		Pénalité = -1.5 points
<i>Le lancé présente 4 fautes majeures ou plus</i>		Pénalité = -2 points
<i>Le lancé présente des fautes mineures</i>		Pénalité = -0.5 point par tranche de 3 fautes mineures (max 2pts)
<i>Il y a chute de bâton <u>et</u> de corps pendant le lancé</i>	Les deux conditions doivent être réunies pour appliquer cette sanction	Valeur du lancé = 0
<i>Il y a chute de bâton <u>et</u> 4 fautes majeures</i>		
<i>Il y a chute de corps <u>et</u> 4 fautes majeures</i>		

NB : les chutes présentés sur les lancés dits « à ne pas comptabiliser » seront sanctionnées uniquement sur la note technique finale

Pour chaque lancé il faudra appliquer la valorisation ou la pénalité correspondante.

PARTIE RESERVÉE AU JUGE													
Engagement	Sous le Bâton	Bras Placés	Rattrapage	TOTAL	Chuté Corps ou Baton	Parfait	Bien Réalisé	1 Faute	2 Fautes	3 Fautes	4 fautes et +	Chuté + 4 F ou Chuté B + C	TOTAL
					-50%	+1	+0,5	-0,5	-1	-1,5	-2	Lancé = 0	

Cas particuliers :

	Valeur du lancé	Prise en compte dans nombre de lancés
Un lancé 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 lâchés)	0	Oui
Lancé dont valeur totale > plafond de la catégorie	0	Oui
Lancé au-delà du nombre de lancé maximum	Ne pas valoriser	Non, car application pénalité pour lancé supplémentaire
En cas de fautes inacceptables dont l'élément technique ne sera pas reconnu illusion/ Roue / Grand Jeté – écart inférieur à 135 °	L'élément concerné n'est pas valorisé Exple : Lancé illusion (écart < à 135°) valeur = Lancé simple Lancé 1 tour illusion (écart < à 135°), valeur = lancé 1 tour	Oui

3.7 Note des lancés

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

- le nombre de lancés pris en compte = nombre de lancés valorisés dans la FPI (même s'ils sont hors barèmes, ces lancés respectent les obligatoires de nature)
- la valeur des lancés après réalisation = la somme de la valeur des lancés
- le nombre de pénalités = le nombre de pénalité appliquée en cas de manquement à l'un des obligatoires

La **note des lancés** =

$$\frac{\text{VALEUR DES LANCES APRES REALISATION}}{(\text{NOMBRE DE LANCES PRIS EN COMPTE} + \text{NOMBRE DE PENALITE})}$$

4 - ROULÉS

4.1 Valorisation niveau moyen des roulés

Pour que le juge valide la présence des roulés, le soliste doit présenter au minimum 3 éléments différents qu'ils soient présentés isolés ou en série. Faute de quoi le mode sera considéré comme omis et aura zéro pour valeur.

À l'aide du barème vous devez positionner tous les roulés présentés (Attention cependant aux roulés qui peuvent devenir des roulés de liaison et dans ce cas-là ne pas les comptabiliser dans le contenu).

- Il est possible qu'un athlète présente des roulés non répertoriés, vous devrez donc en évaluer la difficulté par comparaison et le mettre dans la tranche qui correspond
- Tout roulé qui serait supérieur au barème est autorisé, il conviendra de mettre ce ou ces roulés dans la tranche la plus haute (attention aux respects des tranches par catégorie).
- Il se peut que des roulés soient très mal réalisés (roulés pris pleine main, éjection sans aucune rotation, Intérieur bras non terminé...) dans ce cas, ils deviennent **NON RECONNAISSABLES** et ne seront pas pris en compte dans le contenu. Ils seront toutefois considérés comme présents et compteront pour le nombre d'éléments minimum requis.

A partir des barèmes, il faut déterminer la **valeur brute des roulés**, sous forme de note.

4.2 Appréciation de la réalisation globale des roulés

Il faut bien prendre en compte la technique de Corps et Bâton, et déterminer une **valeur globale de la réalisation des roulés**.

Si un mouvement n'est pas reconnu, il ne doit pas être pris en compte dans la modulation contenu (voir point 4.1) mais par contre cela aura un impact visuel dans la réalisation globale et sera pris en compte dans la réalisation.

Mvt	Critères	-1.5	-1	-0.5	0	+0.5	+1	+1.5
Bâton	Axe	Réalisation très inférieure	Gros défaut	Défaut	Léger défaut	Bon	Parfait	Pas de chute
	Enchaînement	Aucune maîtrise	Pas d'enchaînement notion de chutes dans la série	Cassure, reprise	Léger arrêt	Ensemble fluide	Continu, fluide	La réalisation est supérieure dans toute la série
Corps	Placement	Eléments trichés / chutés	Très relâché	Relâché	Acceptable	Exact, précis	Exact précis, impression de naturel	

TABLEAU DE TOLERANCE – REALISATION DES ROULES

	Sanctionné	acceptable	Parfait
Roulés poignets	<i>Prise ou poussé avec bout des doigts</i>	<i>Léger défaut axe Doigts un peu écartés Léger retournement de la main</i>	<i>Axe vertical Doigts serrés Mains à plat</i>
Roulés coudes	<i>touché avec main gros défaut d'axe</i>	<i>Coudes trop hauts Mains vers le haut Ou touché du bâton Pour le ré axer sur le bras Léger défaut axe</i>	<i>Coudes à plats Axe vertical Mains a plats dans prolongement coudes</i>
Roulés bras	<i>Blocage bâton dans bras (sauf Coliaux)</i>	<i>Léger défaut axe Bras trop plié sans bloquer bâton</i>	<i>Axe vertical Bras souples</i>
Roulés nuque/cou	<i>Blocage bâton arrêts</i>	<i>Léger défaut axe et de trajet Travail avec les épaules</i>	<i>Axe et ou trajet du bâton Placement précis du haut du corps</i>
Roulés aériens	<i>Gros défaut d'axe Arrêts (tenue dans mains) et reprise Corps trop relâché</i>	<i>Coudes trop hauts Mains trop vers le haut léger contact pour ré axer le bâton Léger défaut axe Ralentissement rotation</i>	<i>Coudes à plats Axe vertical Mains a plats dans prolongement coudes Rotation bâton</i>
Connexion de Roulés	<i>Arrêts (tenue dans mains) et reprise Corps relâché</i>	<i>Léger ralentissement et touché du bâton sans arrêt de la série (rééquilibrage) Léger relâchement</i>	<i>Sans arrêts et ralentissements Corps précis et tonique</i>

4.3 Note des roulés

Note des Roulés =

VALEUR BRUTE DES ROULES

+/- VALEUR GLOBALE DE REALISATION DES ROULES

- 0.5 x nombre de chute dans le mode

5.1 Valorisation niveau moyen du maniement

Pour que le juge valide la présence du maniement général, le soliste doit présenter au minimum 3 éléments différents qu'ils soient présentés isolés ou en série. Faute de quoi le mode sera considéré comme omis et aura zéro pour valeur.

À l'aide du barème vous devez positionner tous les éléments de maniement présentés. Attention cependant aux mouvements qui peuvent devenir des mouvements de liaison et dans ce cas là ne pas les comptabiliser dans le contenu ; exemple faire la différence entre une figure huit intégrée dans une série et une série de plusieurs figures huit enchaînées.

- Il est possible qu'un athlète présente du maniement non répertoriés, vous devrez donc en évaluer la difficulté par comparaison et le mettre dans la tranche qui correspond
- Tout élément de maniement qui serait supérieur au barème est autorisé puisque c'est libre, il conviendra de mettre ce ou ces roulés dans la tranche la plus haute.
- Il se peut que des mouvements de maniement général soient très mal réalisés (pas de rotation dans les flips, éléments non réalisés selon la méthode...) dans ce cas, ils deviennent **NON RECONNAISSABLES** et ne seront pas pris en compte dans le contenu. Ils seront toutefois considérés comme présents et compteront pour le nombre d'éléments minimum requis.

A partir des barèmes, il faut déterminer la **valeur brute du maniement**, sous forme de note.

5.2 Appréciation de la réalisation globale du maniement général

Il faut bien prendre en compte la technique de Corps et Bâton, et déterminer une **valeur globale de la réalisation du maniement**.

Si un mouvement n'est pas reconnu, il ne doit pas être pris en compte dans la modulation contenu (voir point 5.1) mais par contre cela aura un impact visuel dans la réalisation globale et sera pris en compte dans la réalisation.

Mvt	Critères	-1.5	-1	-0.5	0	+0.5	+1	+1.5
Bâton	Axe	Réalisation très inférieure	Gros défaut	Défaut	Léger défaut	Bon	Parfait	Pas de chute La réalisation est supérieure dans toute la série
	Enchaînement	Aucune maîtrise Eléments trichés / chutés	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	

5.3 Note du Maniement

Note du Maniement =

- VALEUR BRUTE DU MANIEMENT
- +/- VALEUR GLOBALE DE REALISATION DU MANIEMENT
- 0.5 x nombre de chute dans le mode

NB : Toutes chutes sur des éléments qui ne sont ni des lancés, ni des roulés seront comptabilisées dans le maniement général.

6 – NOTE TECHNIQUE AVANT CHUTES

Note technique avant chutes =

Note des lancés + Note des roulés + Note du maniement

3

La note minimale dans chaque mode est 0

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

Règle de l'arrondi :

Si le total est un chiffre à virgule, il faut arrondir à l'avantage de l'athlète à savoir :0.25 devient 0.3 / 0.75 devient 0.8

7 – PÉNALITE 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.

Les chutes dans les « lancés à ne pas comptabiliser » ne seront pénalisés que dans les pénalités de chute sur la note finale (-0,2 par chute), ainsi le nombre de chute total est égal aux chutes sur les 3 modes auquel on ajoute les chutes sur les « lancés à ne pas comptabiliser ».

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

8 – NOTE TECHNIQUE

NOTE TECHNIQUE =

Note technique avant chutes - 0.2 x nombre de chute total du programme

Pour les filières N1, N2 et N3 : 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

9 – NOTE ARTISTIQUE DEFINITIVE

NOTE ARTISTIQUE =

Note technique + Total des points artistiques

Pour les filières N1, N2 et N3 : 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

Attention, en cas de chute, la note maximum ne peut pas être affichée.

DIVERS FACTEURS A PRENDRE EN COMPTE POUR LES LANCÉS

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

Situation	Valeur du rattrapage	Pénalité sur le lancé
Le bâton est placé, l'athlète en position de rattrapage	Valeur normale	Valeur du lancé 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 lancé et qui pour x raison ne fait rien dessous**

L'athlète qui réalise un lancé et qui pour diverses raisons ne fait rien dessous (car s'aperçoit que le bâton n'est pas bien placé...), prendre la valeur du lancé simple.

- **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

Exp : 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
Quelque soit le rattrapage	Rattrapage à deux mains	Main droite + pénalité rattrapage à deux mains
Rattrapage Intérieur 2 Bras	Le lancé est chuté et n'a pas roulé sur les 2 bras	Main droite
Rattrapage SD (valeur +5)	s'il est exécuté avec repère visuel	+1 SD avec RV
Rattrapage dans la roue / souplesse	s'il est exécuté de la manière suivante : rattrape sous jambe MG ou MD et seulement après la roue ou la souplesse	Valeur du rattrapage sous jambe MG ou sous jambe MD + bonus acro
	s'il est exécuté de la manière suivante : rattrape sous jambe MR et seulement après la roue ou la souplesse	+3 Valeur du rattrapage sous jambe MR + bonus acro

- **Bonus pour bras placés**

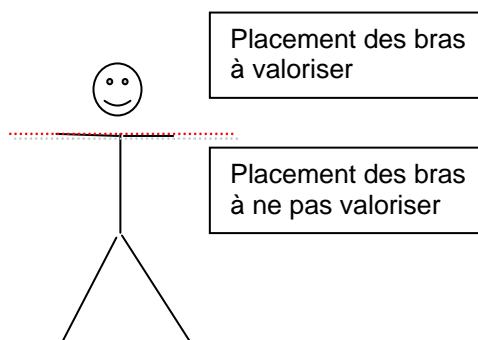
Lorsque les pivots sont exécutés avec des bras placés, il faut appliquer à ce lancé un bonus de +0.5 (applicable une seule fois par lancé)

Attention cette valorisation ne s'appliquera qu'aux bras placés :

- Soit au dessus de la ligne horizontale des épaules
- Soit qui vont jusque vers le haut (pyramide, couronne) 1 bras ou 2 bras

Exemple :

Ce bonus ne s'applique qu'au lancé avec des pivots twirling



DIVERS FACTEURS A PRENDRE EN COMPTE POUR LES LANCÉS DANS LA FPI

(Concerne le cadre qui remplit la FPI)

Cas de 2 lancés à la suite, seule la FPI fait foi

Un athlète a la possibilité de combiner deux lancés. Le bonus associé est +0.5 sur la valeur du premier lancé. Il faut toutefois dissocier deux cas de figure :

- ↪ L'entraîneur souhaite que les deux lancés soient pris en compte
Dans ce cas, l'entraîneur doit inscrire les deux lancés dans la FPI, et ajouter au premier le bonus pour lancé enchaîné

Exemple :

PARTIE A REMPLIR PAR LE CADRE TECHNIQUE					
Lancés	Engagement	Sous le Bâton	Bras Placés	Rattrapage	TOTAL
Nom		lancé roue		+ enchaîné avec L	6
Valeur		5.5		+ 0.5	
Nom		2 déboulés			5.5
Valeur		5.5			

- ↪ L'entraîneur considère que le deuxième lancé n'est qu'un effet visuel et ne souhaite pas qu'il soit pris en compte.
Dans ce cas, l'entraîneur doit inscrire le premier lancé sur la FPI, avec un bonus pour lancé enchaîné et indiquer le deuxième lancé dans les lancés à ne pas comptabiliser.

Exemple

PARTIE A REMPLIR PAR LE CADRE TECHNIQUE					
Lancés	Engagement	Sous le Bâton	Bras Placés	Rattrapage	TOTAL
Nom		lancé roue		+ enchaîné avec L	6
Valeur		5.5		+ 0.5	

Lancés à ne pas comptabiliser
2 Déboulés

Si l'entraîneur ne mentionne rien sur la FPI, on appliquera la méthodologie, ce qui implique que les deux lancés seront traités isolément et qu'aucun bonus pour enchaînement de lancé ne sera appliqué.

Cas d'un lancé enchaîné avec du maniement général ou un roulé, seule la FPI fait foi

Un athlète a la possibilité d'enchaîner un lancé avec du maniement général ou un roulé. Le bonus associé dépend du niveau de l'élément enchaîné.

L'entraîneur devra indiquer dans la case rattrapage l'élément enchaîné et sa valeur (référence = tableau maniement général N1)

Afin de vous aider, vous trouverez ci-dessous un tableau qui vous explique quand est-ce qu'un enchaînement de mouvement est simple (donc valeur + 0.5) et quand est ce qu'il est complexe (valeur + 1 point)

	Enchaînement « simple »	Enchaînement « complexe »
Valeur de l'élément de maniement général enchaîné	Tranches « 4 à 5 » et « 5 à 6 »	Tranches > ou = 6
Valeur du bonus	+0.5	+1

Attention : Il ne doit y avoir AUCUN arrêt, ni hésitation. Cela doit être FLUIDE et sans aucun mouvement de liaison (exemple ½ figure huit)

Exemple en Senior :

Lancé 3 déboulés rattrapage Main Gauche + flip bras tendu sans repère visuel (tranche de 6 à 7) donc enchaînement complexe + 1

PARTIE A REMPLIR PAR LE CADRE TECHNIQUE					
Lancés	Engagement	Sous le Bâton	Bras Placés	Rattrapage	TOTAL
Nom		3 déboulés		MG + enchaîné Flip Bras tendu sans RV	6.0
Valeur		4.5		0.5 + 1= 1.5	

II. TABLEAU DE REALISATION LANCES COMMUN AUX TROIS FILIERES

Mouv.	A valoriser soit + 1	Acceptable <i>Fautes Mineures</i>	A sanctionner <i>Fautes majeures</i>	ELEMENT NON RECONNU	Grosses fautes Valeur 0
TECHNIQUE DE BATON					
Départ	Placement parfait du bâton Prise du bâton au milieu Notion de facilité		Mauvais placement baton très décalé par rapport au plan d'origine (lorsqu'il y a chute ou lorsque le baton est rattrapé à l'arrière) Tip Pied croisé et/ou "en dedans" avant de lancer Saute en lançant		Pas de rotation autour du pouce au lancé ou Nombre de rotation < 2
En l'air	Axe parfait Rotation rapide	Léger défaut d'axe Rotation normale	Baton fortement désaxé Rotation lente		
Rattrapage	Rattrapage immobile Notion de facilité	Léger écart au rattrapage (placement du baton légèrement décalé)	Ecart au rattrapage 1 pas et + Rattrapage à 2 mains Rattrapage jambes fléchies Mauvais placement baton très décalé par rapport au plan d'origine (lorsqu'il y a chute ou lorsque le baton est rattrapé à l'arrière) Rattrapage trop bas - trop précipité Dans le cas d'un rattrapage suivi d'un mouvement de corps (qui rajoute de la valeur au lancé) mais que ce mouvement est mal réalisé		
TECHNIQUE DE CORPS / ELEMENTS GYMNIQUES					
Général	Jambe(s) de terre tendue(s)	Jambe(s) de terre légèrement pliée(s)	Jambe(s) de terre pliée(s)		Chute Lancé et Corps
	Jambe(s) libre(s) tendue(s)	Jambe(s) libre(s) légèrement pliée(s)	Jambe(s) libre(s) pliée(s)		
	Bras tendu(s) lorsqu'ils sont un appui pour effectuer un mouvement (roue, souplesse,...)	Bras légèrement plié(s) lorsqu'ils sont un appui pour effectuer un mouvement (roue, souplesse,...)	Bras plié(s) lorsqu'ils sont un appui pour effectuer un mouvement (roue, souplesse,...)		
	Tonicité ++	Léger déséquilibre	Déséquilibre		
	Axe complètement respecté	Léger défaut d'axe	Axe non respecté		
	Sur 1/2 pointes de pied (pivot, illusion, attitude...)		Sur talon ou sur pied plat		
		Manque d'amplitude			
		Elément en déplacement réalisé sur place			
		Pointe flexe			
Pivots	Sur 1 pied (3T minimum)	Pose 1 fois	Piétinés Rotation incomplète Sur talon Jambe libre non positionnée Tête renversée OU dans les épaules Placement des bras totalement déplacé : position des bras pas détectable		
Illusion	Ecart 180°	Ecart entre 135° et 180°	Désaxé : Pas côté/côté	Ecart < 135° Bassin ouvert	
	Enchaînées sans pose de pied (2 ill)		Main au sol, au pied ou au genoux Sur talon		
Acro	Respect du positionnement (plan d'origine) de l'élément de gym (Bras, buste, bassin, jambes, axe)				
	Plan d'origine parfaitement respecté Mains côte à côte	Léger défaut du plan d'origine Mains légèrement décalées	Plan d'origine non respecté Main très décalées		
Saut (Gd Jeté frontal ou latéral)	Ecart horizontal ou plus	Grand jeté : Ecart entre 160° et 180° Petit jeté : Ecart entre 135° et 160°		Grand jeté : Ecart < 160° Petit jeté : Ecart < 135°	
	Grande élévation	Elévation correcte	Peu ou pas d'élévation		
Pied/tête GD Jeté Pied/tête	Pied touche la tête (Gd jeté tête)	Pied touche la tête		Pied ne touche pas la tête	
Grand écart		Touche le sol		Ne touche pas le sol	

III. TABLEAU ARTISTIQUE COMMUN AUX TROIS FILIERES

		-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.	
MAITRISE	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...)			

IV. Mode opératoire FPI – 2014

Chaque lancé sera donc répertorié, puis valorisé (en points) par les entraîneurs suivant ce modèle avec l'aide des barèmes des lancers solos :

* le type d'engagement de lancé	et sa valeur
* ce qui est fait sous le lancé	et sa valeur
* pour les pivots s'il y a des bras placés	et sa valeur
* le type de rattrapage	et sa valeur
* les éventuels bonus	et leur valeur

Cette information étant donc en possession des juges avant la prestation de l'athlète, ils pourront plus rapidement faire leur analyse, leurs modulations (Roulés, Maniement Général) et réalisation.

INFORMATIONS COMPLEMENTAIRES

1) Renseignement administratif

Cette feuille est obligatoire. Elle est à remettre à chaque compétition au contrôle des licences, en :

- ↶ 2 exemplaires pour les compétitions critères, championnats départementaux, ligues
- ↶ 3 exemplaires pour tous les ¼ de finale
- ↶ 5 exemplaires pour toutes les ½ finales et les finales

2) Le contenu de la FPI

La FPI doit contenir dans sa première partie les lancers que l'entraîneur veut voir comptabiliser par les juges. En remplissant la FPI, l'entraîneur s'engage également sur le respect des obligatoires de nature.

Pour le champ « Lancers à ne pas comptabiliser » se référer au paragraphe LANCES FPI de la méthodologie solo, page 4.

3) Le remplissage

Pour pouvoir l'utiliser il faut utiliser Excel (ou logiciel compatible). 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.

ETAPE 1 « Sélection de la filière et de la catégorie »

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)

Suite à cette sélection, les obligatoires de nature et de nombre s'affichent automatiquement.

ETAPE 2 « Remplir la liste des lancers »

Dans la colonne B, la nature des lancers obligatoires est mentionnée.

En face de chaque nature, il faut préciser le lancé que l'athlète va présenter et la valeur correspondante.

Pour rappel :

- seuls les éléments compris dans le tableau des éléments isolés seront valorisés par les juges
- l'ensemble des obligatoires est mentionné dans la méthodologie de jugement
- vous ne devez remplir que la partie réservée à l'entraîneur, l'ensemble des autres cellules sont protégées en écriture

ETAPE 3 « Imprimer la FPI »

Une fois, remplie vous devez imprimer la FPI en nombre suffisant en fonction de la compétition concernée.

Avant d'imprimer le document assurez- vous dans le menu « mise en page » que l'option « ajuster à 1 page en hauteur et 1 page en largeur » est bien sélectionnée. Vous n'avez plus qu'à imprimer le document.

Nous vous demandons de ne pas modifier la structure du fichier ou la présentation de la FPI.

V. Méthodologie Duo Equipe – 2014

1– PRISE DE NOTE

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 – NOTER LES POINTS PRINCIPAUX EN + ET / OU en -

4 – VALORISATION BRUTE DES MODES ECHANGES, LANCES, ROULES, MANIEMENT GENERAL

A l'aide du barème, placer en bas, au milieu ou en haut de la tranche le niveau des Echanges, Lancés, Roulés, 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).

Facteurs à prendre en compte :

- Il est possible que des lancés, Roulés ou Maniement Général ne soient pas inscrits dans le barème, vous devrez donc en évaluer la difficulté par comparaison et les mettre dans la tranche qui correspond. En lancé, il est toutefois impératif que les éléments soient référencés dans le barème soliste.
- 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.
- La note de 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 roulé ou mouvement de maniement général qui serait inférieur à la première tranche du barème devra être placé dans la tranche « niveau inférieur ».
- Omission de mode : pour le maniement général et les roulés, le nombre minimum d'éléments différents 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 roulés par exemple), nous devons tout de même évaluer le mode. Cependant, nous appliquerons la même règle que pour les lancés : ➔ éléments réalisés par plus de 50% de l'effectif : valeur de l'élément -2 tranches
- En N2 et N3, si les lancés et échanges qui dépassent la valeur autorisée ne doivent pas être sanctionnés. Il faut simplement ne pas en tenir compte pour le placement du contenu.
- Pour la valorisation des modes, il conviendra d'appliquer la règle suivante :
 - Élément technique réalisé par 100 % de l'effectif : prendre la valeur dans le barème
 - Élément technique réalisé par plus de 50 % de l'effectif : valeur de l'élément - 2 tranches
 - Sinon cela rentre en compte en effet chorégraphique
- 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 Lancé 2 illusions et 2 autres lancé 2 tours + illusion, prendre la valeur du lancé 2 illusions (car les lancés ont la même valeur)
- 2 éléments font Lancé illusion et 4 autres lancé 1 tour, prendre la valeur du 1 tour (car majorité des éléments font 1 tour)
- 2 éléments font Lancé 1 tour et 4 autres lancé 2 tours, prendre la valeur du L 2 tours -2 tranches (car Lancé 1 tour < 2 tours)
- cas d'une équipe à 8 : 7 font un lancé 3T et 1 un lancé 2t ou cas d'un groupe à 20 : 19 font un lancé 3T et 1 un lancé 2T, prendre la valeur du 3Tours – 2 tranches

➤ Règles pour la valorisation des échanges

- 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

➤ Règles pour les échanges

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	

5 – ANALYSE PAR MODE CRITERES : REALISATION/PRECISION, UNISSON ET ENCHAINEMENT

Pour chacun des modes, il conviendra de déterminer la modulation à faire pour les trois critères : réalisation, Précision/Unisson et Enchaînement. 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**.

6 – NOTE PAR MODE

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

7 – NOTE TECHNIQUE

	Valeur Brute	Modulations			Moyenne Modulations	Note par mode	Note technique avant chutes	Chutes	Note Technique
		Réalisation	Précision Unisson Corps et Bâton	Enchainem ^t					
ECHANGES							x1 point par chute		
LANCES									
ROULES									
MANIEMENT									
	Base/50	+/-10	+/-10	+/-10	/10	/60	/60	/60	

Pour obtenir la **note technique avant les chutes**, il faut ajouter les notes des 4 modes : Echanges / Lancés / Roulés / Maniement 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 prestation

C'est la NOTE TECHNIQUE

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**

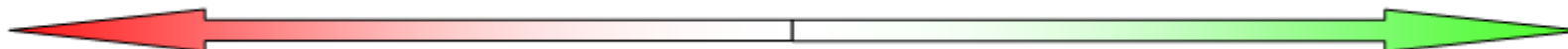
9 – NOTE TOTALE

NOTE TOTALE = Note technique + Note effet général

Seule la note totale est affichée.

Note minimum = 5/100

VI. TABLEAU REALISATION DUO/EQUIPE



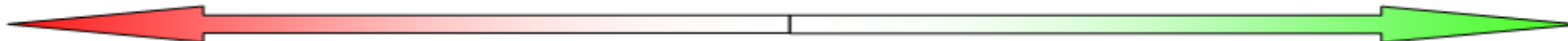
Mouvements		Critères	-10	-9 à -5	-4 à -1	0	1 à 4	5 à 9	+10
Général	Bâton	Axe	Réalisation très inférieure du corps et du bâton	Gros défaut	Défaut	Léger défaut	Bon	Parfait	
		Enchaînement	Aucune maîtrise	Pas d'enchaînement notion de chutes dans la série	Cassure, reprise	Léger arrêt	Ensemble fluide	Continu, fluide	
	Corps	Placement	Eléments trichés / chutés	Très relâché	Relâché	Acceptable	Exact, précis	Exact précis, impression de naturel	
Spécifique	Lancés		Ni la technique de lancé, ni le travail sous le bâton ne sont maîtrisés. Accumulation de fautes majeures. Le bâton ne tourne pas autour du pouce	La technique de lancé n'est pas maîtrisée par tous. Les erreurs peuvent être graves et fréquentes	La technique de lancé est « acceptable » mais pas pour l'ensemble des éléments	La technique de lancé est dite « acceptable » pour l'ensemble des éléments Il y a encore des erreurs mais elles sont mineures.	La technique de lancé est « bonne » pour la majorité des éléments	La technique de lancé est « bonne » pour l'ensemble des éléments	Pas de chute La réalisation est supérieure dans toute la série et maîtrisée par tous les éléments
	Roulés		Non respect des axes, des plans, du nombre de rotation Bâton pris pleine main Roulés non terminés Eléments trichés	Beaucoup d'erreurs dans la réalisation des éléments techniques isolés. Les roulés 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
	Maniement		Aucun enchaînement Arrêts, cassures, reprises	Les séries ne sont pas dans l'axe et manquent d'enchaînement Travail lent	Travail appliqué mais 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	La vitesse d'exécution et la rotation du bâton sont supérieures et uniformes pour tous les athlètes
Echanges		Très gros problèmes de placements Rotation très lente Ni les échanges, ni le travail sous le bâton ne sont maîtrisés.	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	



		-10	-5	0	+5	+10
"Taux de réussite"		<= 20%	20% < ... < 40%	40% < ... < 60%	60% < ... < 80%	80% < ... < 100%
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>Quelque 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 lancés 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 lancés et échanges, le lancé 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 lancés en même, les positions de rattrapages sont mauvaises et imprécises.	Le bon placement du bâton n'est pas fréquent. La majorité des lancés et échanges ne sont pas maîtrisés et viennent nuire à l'unisson et à la clarté des formations quelque 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 lancés et échanges s'améliore sur le contenu faible. Pour le contenu moyen et difficile, la majorité des lancés 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 bâton.	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>

VIII. TABLEAU EFFET GENERAL DUO/EQUIPE



	-8	-4	0	+4	+8
“Taux de réussite”	<= 20%	20% < ... < 40%	40% < ... < 60%	60% < ... < 80%	80% < ... < 100%
Esprit du Esprit d’équipe	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.	Les éléments auront tendance à regarder les uns les autres ou sur le sol, mais pas aussi souvent que dans la tranche « -8 »	Les éléments vont travailler ensemble comme une seule entité et sont à l’aise avec le rôle de chacun dans l’équipe.	Les éléments seront confiants dans leur rôle. Ils sont performants mais peuvent encore être déstabilisés par un événement inattendu.	L’ensemble des éléments ne forme qu’une entité. Leur attitude positive, leur niveau de performance, de technique et de responsabilité leur permettent de s’adapter à toutes les situations.
Développement chorégraphique & Formations	Il y aura beaucoup de répétitions dans le choix des formes, des images, du travail de corps et de la mise en scène. Très peu de travail bâton/corps. Tout ou presque sera dans une seule dimension. Il y aura peu d’enchaînements et de combinaisons. 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. Aucune considération de la compatibilité sonore et visuelle.	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 ». Travail de corps/bâton très basique et uniquement à niveau faible. Il y a encore des erreurs de mise en scène mais pas aussi sévères ou constantes que dans la tranche « -8 ». 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. La chorégraphie devient cohérente avec le choix de la musique.	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. 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. Le travail corps/bâton est beaucoup plus fréquent. Les erreurs graves de mise en scène disparaissent mais se produiront encore dans les échanges, notamment dans les 2 ou 3 bâtons, où les changements de formations ne seront pas toujours logiques.	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. Les changements de formations seront globalement logiques et continus. Cela manquera tout de même de recherche et de cohérence dans l’ensemble. Le travail de corps/bâton est fréquent et il commence à être combiné avec des déplacements. 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.	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. La qualité du développement, la fluidité et la continuité sont un élément de difficulté. Le travail de corps/bâton est présent tout au long du programme que ce soit en travail statique ou en déplacement. 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.
Musicalité	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. L’équipe à ce niveau n’a pas d’identité.	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.	Le choix du thème, de la musique et de la chorégraphie est compréhensible par tous. La musicalité est bonne de 40% à 60% du temps.	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.	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.
Interprétation & Prestance	Les éléments n’établissent pas le contact avec le jury. Ils possèdent une mauvaise technique individuelle qui empêche les athlètes à exprimer leur musique.	Les athlètes auront été formés pour se concentrer sur la table de jury. Pour les niveaux faibles les éléments seront à l’aise. Le manque de détachement sera visible sur les niveaux techniques moyens et élevés.	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.	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.	Les éléments sont capables d’interpréter avec une gamme d’émotion variée et sophistiquée. Les éléments affichent une grande maîtrise, une force et une endurance développées.
« Nuances »	Un bon développement, même avec un faible niveau technique, une musique et des formations simples devra être valorisé (plutôt -5 que -8). L’entraîneur est récompensé pour faire correspondre le niveau technique au choix musical et au développement de la chorégraphie.	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. L’entraîneur montre des connaissances basiques en mise en scène.	L’entraîneur essaie de varier la mise en scène mais le niveau reste basique.	L’entraîneur sait capter l’œil du spectateur la plupart du temps. L’innovation fait défaut.	L’effet visuel maximum est atteint. L’entraîneur créé 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.