

# **METHODOLOGIE DE JUGEMENT**

## **FILIERE N1 / N1 ELITE**

### **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	LANCERS .....	4
1.2.1	Les Obligations en Lancers .....	4
1.2.2	Lancers Artistiques (supplémentaires).....	5
1.2.3	Contrôle des Lancers Présentés : Identification / Contrôle des Obligatoires .....	7
1.2.4	Valeur Initiale des Lancers (avant réalisation).....	9
1.2.5	Analyse des Lancers (Réalisation/Bonus) .....	10
1.2.6	Réalisation .....	11
1.2.7	Définition d'une chute :.....	11
1.2.8	Note des Lancers .....	13
1.3	ROULERS.....	14
1.3.1	Les Obligatoires Roulers .....	14
1.3.2	Contrôle des Roulers Présentés : Identification / Contrôle des Obligatoires .....	17
1.3.3	Pénalité(s) Chute Série Rouler.....	18
1.3.4	Appréciation de la Réalisation Globale des Roulers .....	19
1.3.5	Note des Roulers .....	20
1.4	NOTE TECHNIQUE FINALE.....	20
1.5	COMPOSITION / ARTISTIQUE .....	21
1.5.1	Les critères .....	21
1.5.2	Définition des niveaux de compétences.....	21
1.5.3	Définitions et attentes des critères .....	23
1.5.4	Description et rôle model par critère et niveau de compétence .....	24
1.5.5	Note Composition / Artistique .....	29
1.6	NOTE TOTALE .....	29
<b>2</b>	<b>METHODOLOGIE JUGEMENT DUO ET EQUIPE</b> .....	<b>30</b>
2.1	PRISE DE NOTE.....	30
2.2	RELEVER LE NOMBRE DE CHUTE .....	30
2.3	NOTER LES PRINCIPAUX POINTS + ET / OU – .....	30
2.4	VALORISATION BRUT DES MODES ECHANGES, LANCERS, ROULERS ET MANIEMENT GENERALE .....	30
2.4.1	Précision sur la Valorisation .....	30
2.4.2	Les Omissions de modes.....	31
2.4.3	Facteurs à prendre en compte .....	32
2.4.4	Traitement des éléments .....	32
2.4.5	Règles pour les Echanges.....	34
2.5	VALORISATION DE LA DIFFICULTE .....	35
2.6	ANALYSE PAR CRITERE : REALISATION - PRECISION / UNISSON .....	36
2.7	NOTE PAR MODE .....	36
2.8	NOTE EFFET GENERAL .....	36
2.9	NOTE TOTALE .....	36
<b>3</b>	<b>TABLEAU DE REALISATION</b> .....	<b>37</b>
<b>4</b>	<b>TABLEAU PRECISION - UNISSON DUO/EQUIPE</b> .....	<b>38</b>
<b>5</b>	<b>TABLEAU EFFET GENERAL DUO/EQUIPE</b> .....	<b>40</b>

# 1 METHODOLOGIE JUGEMENT SOLO

## 1.1 PRISE DE NOTE

## 1.2 LANCERS

### 1.2.1 Les Obligations en Lancers

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

**L'ORDRE** : Les lancers présentés doivent respectés l'ordre de la FPI.

**Pour l'année 2025, le non-respect de cet obligatoire ne fera pas l'objet d'une pénalité**

**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 obligatoires.

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

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

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

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

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

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

**LE PLAN** : une pénalité sera appliquée si l'athlète ne présente pas un lancer dans chaque plan : horizontal (quel que soit l'engagement) et vertical (**Flippé ou lâché**).

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

**LA DIFFICULTÉ** : L'obligatoire « difficulté » doit être respecté sur l'ensemble des lancers présentés peu importe qu'ils remplissent ou non les autres obligatoires.

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

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

## Définition lancé « Difficulté »

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

<u>Roues</u>	<ul style="list-style-type: none"> <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>Souplesse</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Avant et tous ses dérivés</li> <li>• Changement de jambe</li> <li>• Arrière et tous ses dérivés</li> <li>• Arrière avec changement jambe</li> </ul>	<u>Aériens</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>Divers</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Virgule</li> <li>• Ralenkova</li> <li>• Roulade et tous ses dérivés</li> </ul>		

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

## Synthèse des obligatoires filière N1/N1 Elite et par catégorie :

Filière	Catégorie	Nombre lancés min	Nombre lancés max	Plafond valeur	Nature			
					Pivot	Sur place	Déplacement	Libre
N1	Benjamin	4		-	1	1	1	1
	Minime	4	5	-	1	1	1	1 L 2 si option 5L
	Cadet	5		-	1	1	1	2
	Junior	5		6,5	1	1	1	2
	Senior	5		6,5	1	1	1	2
N1 ELITE	Junior/Senior	5 dont 1 lancer "Difficulté"		-	1	1	1	2

### 1.2.2 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).

La présence d'un ou des lancer(s) artistique(s) sera à déclarer sur la FPI.

**Tous les lancers supplémentaires qui seront présentés et non déclarés ou entrainera une pénalité de -2 points sur la note finale de Composition/Artistique.**

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

## 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.

<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>		

### 1.2.3 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 de l'ordre des lancers**

Pour vérifier le respect de l'obligatoire « ORDRE » il convient de vérifier que les lancers présentés sont numérotés dans l'ordre sur la PFI.

**Pour l'année 2025, le non-respect de cet obligatoire ne fera pas l'objet d'une pénalité**

- **ÉTAPE 2 : 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 de composition/artistique.**

- **ÉTAPE 3 : 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 lancés.

**Pour tout nature manquante, le dernier lancer déclaré sur la FPI aura pour valeur 0.**

- **ÉTAPE 4 : 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) et au moins un autre à la verticale (flippé ou lâché).

**Pour tout plan manquant, le dernier lancer déclaré sur la FPI aura pour valeur 0.**

- **ÉTAPE 5 : Vérification du lancer « difficulté »**

Sur l'ensemble des lancers présentés, il convient de vérifier que le lancer « **Difficulté** » est respecté. Il convient de préciser que la référence pour la valeur du lancer est la valeur avant réalisation mais après prise en compte des éléments reconnus ou non reconnus.

**Une pénalité de -2 points sera appliquée sur la note finale de composition/artistique.**

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

Exemple : un lancer « Illusion roue souplesse » est un lancer « Difficulté ». Si un des éléments n'est pas reconnu, le lancer ayant une valeur brute < à 7,5. Il n'est plus considéré comme un lancer difficulté et sera donc sanctionné de -2 points sur la note finale du mode composition/artistique

## Tableau des pénalités sur la FPI :

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

**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 + souplesse : il conviendra de prendre en compte uniquement la valeur du lancer souplesse.

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.

#### 1.2.4 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 (non standard) ne sera valorisé qu'une seule fois** pour un même athlète (tous lancers confondus). 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 N1/N1 Elite 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.
- **RAPPEL** : En N1 et N1 Elite il n'y a pas de réaffectation des lancers.

#### **IMPORTANT**

**Le même élément peut être présenté sous un maximum de 2 lancers, à l'exception des tours et des déboulés.**

**Dans le cas où le même élément (sauf tours et déboulés) est présenté sous plus de 2 lancers, tous les lancers excédant les deux premiers où l'élément est déclaré/présenté aura pour valeur 0.**

Exemple :

Lancer 1 : 2 illusions

Lancer 2 : Illusion + Roue

Lancer 3 : 2 tours + Roue

Lancer 4 : 4 Tours

Lancer 5 :

- Ne pourra pas contenir d'illusions, car elles sont déjà présentes sous les lancers 1 et 2
- Ne pourra pas contenir de roue, car elles sont déjà présentes sous les lancers 2 et 3
- Pourra contenir des tours ou déboulés car ce sont les seuls éléments qui peuvent être utilisable sous l'ensemble les lancers
- Pourra contenir tout autre élément de nature différente de l'illusion ou de la roue.



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

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

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) <b>(BP)</b>	+0.5 pt
Bras non positionnés	-0.5 pt	A partir de <b>3 T</b> sur 1 pied <b>(PVT 1P) *</b>	+0.5 pt
Déséquilibre	-0.5 pt	Changement de sens (pivot à gauche puis à droite, illusion endroit et envers...) <b>(CGS) *</b>	+0.5 pt
Axe du corps non respecté	-0.5 pt	Amplitude au-dessus de la définition de l'élément présenté <b>(AMPL)</b>	+0.5 pt
Sur talon(s) ou pied(s) plat(s)	-0.5 pt	Fluidité, détachement, élément réalisé sans effort <b>(FLUIDT)</b>	+0.5 pt
Manque d'amplitude	-0.5 pt	Enchaînement d'illusion sans poser le pied <b>(IL S/1 PT) *</b>	+0.5 pt
Pointe(s) flex(es)	-0.5 pt	Timing parfait (pas d'attente au rattrapage) <b>(TIMING)</b>	+0.5 pt
Pose 1 fois le pied devant (2 et 3 tours)	-0.5 pt	Lancer de dos qui se termine de face ou l'inverse (D/F) *	+0.5 pt
Tête renversée ou dans les épaules	-0.5 pt	Rattrapage enchaîné avec un maniement ou un rouler à partir du <b>groupe B</b> ayant une réalisation parfaite sans arrêt et sans hésitation <b>(REB)</b>	+0.5 pt
Main(s) au sol ou sur une partie du corps ne faisant pas partie de la définition de l'élément	-0.5 pt	Rattrapage à partir du <b>groupe B</b> enchaîné avec un élément corporel majeur ayant une réalisation parfaite sans arrêt et sans hésitation <b>(REECM)</b>	+0.5 pt
Ecart et/ou placement du bâton	-0.5 pt	Rattrapage à partir du groupe B fait au sol <b>(RS)</b>	+0.5 pt
Lancer au tip	-0.5 pt	Lancer difficulté <b>(DIFF) *</b>	+1 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>			<b>TOTAL PT(S) BONUS DIFF À VALORISER</b>

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

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

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

### 1.2.6 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>	<b>Le lancer correspond à sa définition et sa réalisation ne comporte aucune erreur.</b>	<b>Se référer à sa valeur dans les barèmes.</b>
<b>Il y a chute de bâton ou de corps pendant le lancer</b>	<p>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).</p> <p>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.</p> <p>Cette sanction s'applique avant les pénalités pour fautes.</p>	<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>	Les 2 conditions doivent être réunies pour appliquer cette sanction.	<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>		

### 1.2.7 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)

## 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
En cas de faute(s) inacceptable(s) pour l'un des éléments techniques qui sera non reconnu.	Ne pas valoriser l'élément concerné	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 lancer

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

- **Cas des pivots**

Le pivot doit être effectué sur un pied, revenir les épaules et bassin de face en 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 3 tours. Les 3 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 3 tours. Il pose une fois le pied devant entre le 2ème et le 3ème tour mais revient les épaules et le bassin de face et le pied droit en 4ème relevé

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

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

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

## 1.2.8 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

### Note FINALE des lancers =

VALEUR DES LANCERS APRÈS RÉALISATION A SANCTIONNER ET BONUS A VALORISER  
/ NOMBRE DE LANCERS PRIS EN COMPTE

## 1.3 ROULERS

### 1.3.1 Les Obligatoires Roulers

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

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

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

**LA COMBINAISON :** L'athlète devra présenter et déclarer sur la FPI les éléments qui correspondent à une combinaison de difficulté de roulers existante dans le tableau de combinaison par groupe.

**LA NATURE (Ligne) :** L'athlète devra présenter/déclarer des éléments de natures (lignes) différentes à savoir ne pas être une déclinaison du même rouler.

#### LA CONNEXION :

Pour le plan vertical : les 3 éléments inscrits sur la FPI doivent être **présentés connectés dans la même série (non isolés)**.

Indépendamment ou non des éléments horizontaux.

Pour le plan horizontal : les 2 éléments inscrits sur la FPI, doivent être **présentés connectés dans la même série (non isolés)** indépendamment ou non des éléments verticaux.

#### Synthèse des obligatoires roulers par filière :

Filière	Plan vertical	Plan horizontal	Connexion
N1/N1 Elite	3	2	Obligatoire

## Déclaration FPI :

Il conviendra de déclarer sur la FPI 2 séries : Roulers Verticaux et Roulers Horizontaux.

Pour chaque série, il conviendra de déclarer les éléments suivants :

- **L'engagement de la série : Engagement Standard / Engagement non standard / Engagement non standard complexe**
- **Les 3 éléments de natures (lignes) différentes et qui respectent le tableau de combinaison**
- **La sortie de série : Sortie Standard / Sortie non standard / Sortie non standard complexe**

**Important** : les éléments déclarés sur la FPI doivent IMPÉRATIVEMENT figurer dans le barème de la filière N1/N1 Elite.

## Définition Engagement de série :

- Engagement standard : main droite/main gauche (Bâton mort) = **Valeur 0**
- Engagement non standard : présence d'1 élément bâton sans élément corporel ou avec élément corporel mineur pour démarrer la série = **Valeur 0,25** (Ex : flip bloqué coude coude)
- Engagement non standard complexe : Présence d'élément corporel majeur, pivot ou déboulé avec bâton pour démarrer la série. = **Valeur 0,5** (Ex : Flip 1 déboulé bloqué coude coude)

**Afin de reconnaître la valeur de base d'un engagement de série, l'entrée de série doit être exécutée en liaison avec la combinaison de roulers. Dans le cas contraire, en cas d'interruption, la valeur de base de l'engagement de la série de roulers sera fixée à 0.**

## Définition Sortie de série :

- Sortie de série standard : main droite/main gauche (bâton mort) = **Valeur 0**
- Sortie de série non standard : Présence d'1 élément de difficulté. = **Valeur = 0,25** (Ex : 2 éjections passage au sol/ 2 éjections rattrapage MR illusion)
- Sortie de série non standard complexe : Présence de 2 éléments de difficultés combinés : Ex : 2 éjections 2 illusions / 2 éjections illusion ratt MR illusion = **Valeur 0,5**

**Afin de reconnaître la valeur de base d'une sortie de série, la sortie doit être exécutée connectée à la combinaison de roulers. Dans le cas contraire, en cas d'interruption, la valeur de base de la sortie de la série de roulers sera fixée à 0**

## Définition de l'obligatoire de combinaison :

- Les roulers déclarés sur le FPI doivent répondre à une combinaison de difficulté de roulers existante dans le tableau de combinaison par groupe

## Traitement des éléments non reconnus :

. Si un rouler déclaré dans la combinaison est évalué comme non reconnu :

→ **Il conviendra d'appliquer – 2 pts à la valeur brute de la série**

Si deux roulers et ou plus déclarés dans la combinaison sont évalués comme non reconnus :

→ **Il conviendra d'attribuer la valeur 0 à la série**

**Tableau d'enchaînement roulers par groupe de difficulté et valeur :**

Nbre de Roulers	Groupe	Nbre de Roulers	Groupe
2	A	1	F*
3	A		
2	A	1	B
1	A	2	B
3	B		
2	B	1	C
1	B	2	C
3	C		
2	C	1	D
1	C	2	D
3	D		
2	D	1	E
1	D	2	E
3	E		

(\*Fondamentaux)

Nbre de Roulers	Groupe	Nbre de Roulers	Groupe
1	A	1	F*
2	A		
1	A	1	B
2	B		
1	B	1	C
2	C		
1	C	1	D
2	D		
1	D	1	E
2	E		
3	E		

(\*Fondamentaux)

Exemples :

- Rouler 1 : groupe A, Rouler 2 : groupe B, Rouler 3 : groupe B : combinaison acceptée.
- Rouler 1 groupe A, Rouler 2 : groupe B, Rouler 3 groupe C : combinaison non acceptée car non existante dans le tableau imposé.

Le Rouler C peut cependant être présent dans la série pour bonifier la note Roulers.

**Définition Nature (ligne) :**

- Les roulers déclarés ne pourront pas être de même nature (ligne), à savoir ne pas être une déclinaison du même rouler.
- De Même un rouler ne pourra pas être présenté deux fois dans la même série

Exemple : Passage dos endroit et passage dos endroit enchainés (2 ou +) n'est pas autorisé

**Définition de l'obligatoire de connexion :**

- Les roulers déclarés de la série verticale doivent être connectés dans la même série. Ils pourront être enchainés entre eux directement ou avec d'autres roulers uniquement.
- Les roulers déclarés de la série horizontale doivent être connectés dans la même série. Ils pourront être enchainés entre eux directement ou avec d'autres roulers uniquement.

**La connexion sera reconnue uniquement si le bâton n'est pas repris pleine main entre les éléments de connexion.**

### 1.3.2 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 5 étapes pour chaque série déclarée (Verticale/Horizontale) :**

- **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.

**Une pénalité de -2 points sera appliquée sur la valeur brute de la série si UN rouler n'est pas présenté  
Si deux roulers ou plus ne sont pas réalisés : la valeur brute de la série sera mise à 0**

- **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.

**Si l'un des plans n'est pas présente la valeur brute de la série sera mise à 0**

**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.

- **ETAPE 3 : Vérification de la combinaison**

Il convient de vérifier que les éléments déclarés et présentés dans une même série correspondent à une combinaison existante dans le tableau de combinaison des roulers.

**Dans le cas où la combinaison n'existerait pas, la valeur brute de la série déclarée serait = 0**

- **ETAPE 4 : Vérification de la nature (ligne)**

Il convient de vérifier que les éléments déclarés et présentés dans une même série sont de natures (lignes) différentes.

**Une pénalité de -2 points sera appliquée par nature non respectée sur la valeur brute de la série.**

- **ETAPE 5 : Vérification des connexions**

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

**Si l'obligatoire de connexion n'est pas respecté, une pénalité de -2 sera appliquée par rouler(s) non connecté(s) ou manquant(s) sur la valeur brute de la série.**



### 1.3.3 Pénalité(s) Chute Série Rouler

La pénalité pour les chutes de bâton dans la série de rouler dépend du moment où la chute se produit pendant l'exécution de la série de rousers.

- **Chute à l'entrée des rousers** : la chute se produit à l'entrée de la combinaison, et l'athlète récupère et termine la série = Valeur de pénalité : -1,0 point - déduit du score technique de la série. (Valeur de la combinaison- pénalités)
- **Chute à la sortie des rousers** : La chute se produit à la sortie des rousers = Valeur de pénalité : - 1,0 point déduit du score technique de la série (valeur de la combinaison- pénalités)
- **Chute à l'intérieur de la série de rousers** : La chute se produit dans le NOYAU de la combinaison = Valeur de pénalité : 50% du score technique de la série (valeur de la combinaison- pénalités)

**Si l'athlète chute plus d'une fois au cours de l'exécution de la série rouler (hors engagement et sortie), la valeur finale du score technique de la série sera = 0.**

#### Valeur brute des rousers

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

**Valeur BRUTE de chaque série rouler =**  
SOMME DE LA VALEUR DES ÉLÉMENTS DE LA SERIE ROULER / NOMBRE D'ÉLEMENTS  
RECONNUS – TOTAL VALEUR PENALITES – LES PENALITES CHUTES

### 1.3.4 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 **les deux séries** du mode roulers.

- NB :**
- Si un élément présenté et inscrit sur la FPI est « non reconnaissable » il 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				
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 chaque série 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 la série** (Hors éléments de transition / connexions non reconnus).

### 1.3.5 Note des Roulers

#### **NOTE TOTALE PAR SERIE ROULER =**

**VALEUR BRUTE ROULERS – FAUTE(S) À SANCTIONNER + BONUS DIFFICULTÉ À VALORISER**

#### **NOTE FINALE ROULER =**

**(NOTE TOTALE SERIE VERTICALE + NOTE TOTALE SERIE HORIZONTALE)**

**2**

### 1.4 NOTE TECHNIQUE FINALE

#### **NOTE TECHNIQUE**

**(Note des lancers + Note des roulers)**

**2**

## 1.5 COMPOSITION / ARTISTIQUE

### 1.5.1 Les critères

Il convient d'analyser les 5 critères suivants :

- Maniement général / Niveau de compétence global
- Transitions
- Performance / Exécution
- Chorégraphie / Composition
- Interprétation

### 1.5.2 Définition des niveaux de compétences

Chaque critère se verra attribuée une note sur 10 selon une échelle d'évaluation correspondant au niveau de compétence de l'athlète.

- Niveau 1 : Le niveau DEBUTANT :

L'athlète est un « débutant », utilisant de nouvelles compétences au sein du programme qui en sont encore au premier stade de l'apprentissage. Les rotations sont faibles et seront une représentation claire du niveau débutant. Il y aura des différences de qualités évidentes entre les modes et les différents éléments présentés. Le travail est simple et basique.

**A ce niveau, l'athlète est en phase d'expérimentation et de découverte de la discipline.**

- Niveau 2 : le niveau MOYEN :

Les compétences de Twirling montrent une insécurité majeure dans au moins deux des trois modes. L'athlète aura du mal à présenter des éléments difficiles et sera hésitant par moments. Bien que certains éléments soient complets, il existe encore de nombreux problèmes de réalisation. La confiance dans la qualité de l'exécution n'est pas présente en raison d'un manque d'expérience et d'une formation limitée. Les modes ne sont pas équilibrés.

**À ce niveau, l'athlète est en phase d'apprentissage de la discipline.**

- Niveau 3 : le niveau BON :

Le niveau de difficulté augmente mais il reste tout de même un déséquilibre entre les modes (un mode peut être plus faible qu'un autre). Il y a encore quelques erreurs de réalisation dans la technique du corps et ou bâton. L'athlète travaille à son niveau et est performant dans les éléments qu'il présente, même s'il y a encore quelques lacunes techniques.

**A ce niveau : l'athlète est en phase de connaissance de la discipline.**

- Niveau 4 : le niveau EXCELLENT :

Les compétences au niveau du bâton et du corps sont exécutées avec une grande facilité et fluidité. L'athlète présente un travail puissant et difficile, les fautes de réalisation seront mineures. Il y a de la complexité dans le travail corps/Bâton, cependant l'attention de l'athlète sera encore un peu concentrée sur le travail du bâton : manque de détachement. Il manque encore de la maturité mais la technique et la difficulté sont là. La bonne préparation physique et mentale de l'athlète lui permet d'être performant dans ce qu'il nous présente.

**A ce niveau : l'athlète est en phase de compréhension de la discipline.**

- Niveau 5 : le niveau SUPERIEUR :

Toutes les compétences techniques sont acquises. Les éléments mêmes des plus difficiles auront l'air faciles et sans effort et l'athlète n'aura souvent pas besoin de se concentrer sur le bâton en raison de la maîtrise et de la confiance de ses compétences et de sa formation. Le niveau est supérieur dans tous les modes, il y a de la puissance de la fluidité et du détachement dans tous les modes qui sont équilibrés et variés. Les nombreuses années de formation, permettent à l'athlète de travailler avec détachement et professionnalisme. Il y a une conscience mentale et physique de l'exécution du programme qui découle d'une préparation physique supérieure.

**A ce niveau, l'athlète atteint la phase la plus haute de sophistication de la discipline.**

- Pour chaque niveau de compétence valorisé, il conviendra de déterminer une note (bas/milieu ou haut) selon l'échelle des niveaux de compétence ci-dessous :

NIVEAU	ECHELLE DE NOTATION
<b>SUPERIEUR</b> <b>NIVEAU 5</b>	10.0 Haut 9.5 Milieu 9.0 Bas
<b>EXCELLENT</b> <b>NIVEAU 4</b>	8.5 Haut 8.0 Milieu 7.5 Bas
<b>BON</b> <b>NIVEAU 3</b>	7.0 Haut 6.5 Milieu 6.0 Bas+ 5.5 Bas-
<b>MOYEN</b> <b>NIVEAU 2</b>	5.0 Haut 4.5 Milieu 4.0 Bas ++ 3.5 Bas 3.0 Bas-
<b>DEBUTANT</b> <b>NIVEAU 1</b>	2.5 Haut 2.0 Milieu 1.5 Bas++ 1.0 Bas 0.5 Bas-

Exemple :

**Maniement général/Niveau de compétence global** : Bon (Milieu :6.5)

**Transitions** : Moyen (Haut : 5.0)

**Performance/Exécution** : Bon (Milieu : 6.5)

**Chorégraphie/Composition** : Excellent (Bas : 7.5)

**Interprétation** : Bon (Bas+ : 6.0)

Note composition /artistique brute :

$6.5 + 5.0 + 6.5 + 7.5 + 6.0 = 31,5 / 5 = 6,3$

Une moyenne des 5 niveaux sera effectuée afin de déterminer la note composition/artistique brute.

### 1.5.3 Définitions et attentes des critères

CRITERE	DEFINITIONS	ATTENTES DU CRITERE
<b>MANIEMENT GENERAL / NIVEAU DE COMPETENCE GLOBAL</b>	<p>Il s'agit d'analyser le maniement général présenté par l'athlète, son exécution globale, et le niveau de compétence dans l'intégralité du programme. Parmi les facteurs importants : il conviendra de prendre en compte, la variété, la difficulté du travail, le risque avec ou sans repère visuel, la vitesse, la connexion entre les éléments, le travail avec du corps et le travail en déplacement. Présence des deux plans et ambidextrie.</p> <p><b>GRILLE DE DIFFICULTE MANIEMENT GENERAL A CONSULTER EN ANNEXE</b></p>	<p>⇒ Réalisation parfaite corps et bâton.            ⇒ Sur Place / En déplacement            ⇒ Variété : Présence des plans verticaux et horizontaux, Ambidextrie, avec ou sans repère visuel, détails corporels qui habillent le maniement, diversité de famille, isolé ou connecté.            ⇒ Analyse du niveau de compétences de l'athlète</p>
<b>TRANSITIONS</b>	<p>Les transitions sont les éléments qui permettent de relier l'ensemble des éléments du programme. Il doit y avoir une fluidité avant et après chaque difficulté sans « temps d'arrêt » ni « vide ». Il est important de noter que le critère TRANSITIONS est de la responsabilité du chorégraphe qui sera délivré par l'athlète.</p>	<p>⇒ VARIETE – AMPLITUDE - FLUIDITE - QUALITE            ⇒ Connexion claire de tous les éléments/série            ⇒ Entrées/sorties de tous les éléments/série            ⇒ Enchaînements logiques de tous les éléments/série            ⇒ Continuité constante            ⇒ Utilisation ample et logique du praticable</p>
<b>PERFORMANCE / EXECUTION</b>	<p>Le programme est maîtrisé et adapté au niveau de l'athlète. L'athlète fait preuve d'assurance et de professionnalisme ce qui le rend performant. C'est la CLARTÉ d'exécution et de réalisation dans le travail corps/bâton            Précision, clarté et maîtrise du bâton et du corps sur l'ensemble du programme.</p>	<p>⇒ Clarté de l'exécution de tout le programme (bâton/corps)            ⇒ Précision et assurance de tous les mouvements            ⇒ Professionnalisme            ⇒ Maîtrise des éléments présentés</p>
<b>CHOREGRAPHIE / COMPOSITION</b>	<p>C'est l'art de créer et de lier les mouvements dans l'objectif d'être logiquement connecté, motivé par la musique, pour exprimer une histoire. Le chorégraphe crée un mouvement esthétique qui relie les éléments techniques en harmonie avec la musique.            Les éléments choisis sont adaptés au niveau de l'athlète, ils doivent être variés et conformes à la musique.</p>	<p>⇒ Création            ⇒ Histoire            ⇒ Musicalité</p>
<b>INTERPRETATION</b>	<p>C'est la capacité de l'athlète à transmettre son histoire à travers des émotion. Cette communication est le « cœur » de l'athlète en tant qu'artiste de la scène. L'interprétation est adaptée à la musicalité et aux compétences de l'athlète. La performance de l'athlète suscitera une émotion. La gestuelle et les expressions sont variées adaptées au niveau de l'athlète et traduisent le caractère de la musique.</p>	<p>⇒ Interprétation musicale            ⇒ Interprétation corps et visage            ⇒ Émotions transmises            ⇒ Nuances (différentes gammes d'émotions)</p>

## 1.5.4 Description et rôle model par critère et niveau de compétence

### • MANIEMENT GENERAL / NIVEAU DE COMPETENCE GLOBAL


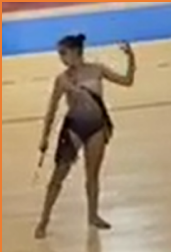



 <p><b>MID</b> <b>1.0</b></p>	<p><b><u>FAIR</u></b> <b>LEVEL 1</b> Taux de réussite de 0 à 20%</p> <p><b>0 → 2.5</b></p>	<p><a href="https://youtu.be/el8qRS64pwE">https://youtu.be/el8qRS64pwE</a> <b>DE NIVEAU DEBUTANT</b> L'athlète est limité dû à ses compétences, toutefois le matériel qu'il présente est relativement bien exécuté. Toute l'attention de l'athlète est placée sur son bâton, le matériel reste isolé, il n'y a pas de connexion. L'athlète est en phase de découverte, le travail de corps n'est pas encore développé dû à ses compétences (débutant).</p>
 <p><b>MID</b> <b>4.5</b></p>	<p><b><u>AVERAGE</u></b> <b>LEVEL 2</b> Taux de réussite Entre 20% et 40 %</p> <p><b>3.0 → 5.0</b></p>	<p><a href="https://youtu.be/77Te-0-J5g0">https://youtu.be/77Te-0-J5g0</a> <b>DE NIVEAU MOYEN</b> Le niveau de compétence présente un manque de sécurité. L'ensemble n'est pas maîtrisé dû à un manque de solidité au niveau des bases techniques corps/bâton.</p>
 <p><b>MID</b> <b>6.5</b></p>	<p><b><u>GOOD</u></b> <b>LEVEL 3</b> Taux de réussite Entre 40% et 60 %</p> <p><b>5.5 → 7.0</b></p>	<p><a href="https://youtu.be/KapfYmyd6al">https://youtu.be/KapfYmyd6al</a> <b>DE BON NIVEAU</b> L'athlète présente une variété de maniement vertical et horizontal, équilibré au niveau de la main droite et gauche. Le maniement est parfois coordonné avec des éléments corporels et présente une certaine difficulté. Les compétences du twirling sont plus hautes que les compétences corporelles.</p>
 <p><b>MID</b> <b>8.0</b></p>	<p><b><u>EXCELLENT</u></b> <b>LEVEL 4</b> Taux de réussite Entre 60 % et 80 %</p> <p><b>7.5 → 8.5</b></p>	<p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=1sYliLrr42w">https://www.youtube.com/watch?v=1sYliLrr42w</a> <b>DE NIVEAU EXCELLENT</b> L'athlète présente un niveau de compétence égal entre les 3 modes, aussi bien avec le bâton que le corps. Le travail corps/bâton est équilibré. Il y a une fluidité dans le maniement avec du travail corps /bâton. Sans repère visuel. Le maniement est fluide, musical, puissant avec des détails. Présence d'éléments de difficulté mais pas constante sur l'ensemble du programme.</p>
 <p><b>MID</b> <b>9.5</b></p>	<p><b><u>SUPERIOR</u></b> <b>LEVEL 5</b> Taux de réussite Entre 80% et 100 %</p> <p><b>9.0 → 10.0</b></p>	<p><a href="https://youtu.be/mWSFQMf82Eo">https://youtu.be/mWSFQMf82Eo</a> <b>Niveau la plus haute de sophistication</b> L'athlète présente un niveau élevé dans ce domaine qui est exécuté avec facilité et sans effort à la fois de la main droite et de la main gauche. Le travail vertical et horizontal est coordonné avec du travail de corps et du déplacement. Les éléments sont difficiles, puissants et souvent sans repère visuelle. L'attention de l'athlète est sur le public et non sur le bâton.</p>

• TRANSITIONS

 <p><b>MID</b> <b>1.2</b></p>	<p><b>FAIR</b> <b>LEVEL 1</b> Taux de réussite de 0 à 20%</p> <p><b>0 → 2.5</b></p>	<p><a href="https://youtu.be/el8qRS64pwE">https://youtu.be/el8qRS64pwE</a> <b>DE NIVEAU DEBUTANT</b> A ce niveau-là, l'athlète n'a pas encore la capacité d'enchaîner après chaque élément, il y a des arrêts fréquents. Ses transitions et ses déplacements sont basés essentiellement sur de la marche. Peu de détails ou très basique dans le travail du bas du corps. L'utilisation de l'espace reste très centrale.</p>
 <p><b>LOW ++</b> <b>4.0</b></p>	<p><b>AVERAGE</b> <b>LEVEL 2</b> Taux de réussite Entre 20% et 40 %</p> <p><b>3.0 → 5.0</b></p>	<p><a href="https://youtu.be/77Te-0-J5q0">https://youtu.be/77Te-0-J5q0</a> <b>DE NIVEAU MOYEN</b> Les problèmes de base « bâton et corps » de l'athlète ne permettent pas une clarté et une fluidité des transitions. On observe bien souvent des arrêts avant les éléments majeurs du programme.</p>
 <p><b>MID</b> <b>6.5</b></p>	<p><b>GOOD</b> <b>LEVEL 3</b> Taux de réussite Entre 40% et 60 %</p> <p><b>5.5 → 7.0</b></p>	<p><a href="https://youtu.be/KapfYmyd6al">https://youtu.be/KapfYmyd6al</a> <b>DE BON NIVEAU</b> Les éléments du programme sont relativement bien liés les uns entre les autres. Les liaisons présentent une certaine fluidité qui rendent la lecture du programme facile et agréable. Toutefois les transitions manquent encore d'amplitude, de grandeurs afin d'optimiser ce critère.</p>
 <p><b>MID</b> <b>8.0</b></p>	<p><b>EXCELLENT</b> <b>LEVEL 4</b> Taux de réussite Entre 60 % et 80 %</p> <p><b>7.5 → 8.5</b></p>	<p><a href="https://youtu.be/knuUFR3NRXM">https://youtu.be/knuUFR3NRXM</a> <b>DE NIVEAU EXCELLENT</b> Les transitions sont amenées avec une subtilité et une clarté qui rendent le programme fluide et sans arrêt notable. Tout s'enchaîne et se déroule dans la légèreté. On note toutefois, un manque d'utilisation du bâton dans les transitions.</p>
 <p><b>MID</b> <b>9.5</b></p>	<p><b>SUPERIOR</b> <b>LEVEL 5</b> Taux de réussite Entre 80% et 100 %</p> <p><b>9.0 → 10.0</b></p>	<p><a href="https://youtu.be/mWSFQMf82Eo">https://youtu.be/mWSFQMf82Eo</a> <b>Niveau la plus haute de sophistication</b> Les éléments sont liés les uns aux autres d'une façon très subtile, complexe, lissés et toujours en mouvement corps et bâton. Le timing est parfait permettant une fluidité dans le déroulement du programme et de ses transitions. L'engagement des roulés et ses sorties viennent contribuer à la difficulté des transitions du programme.</p>







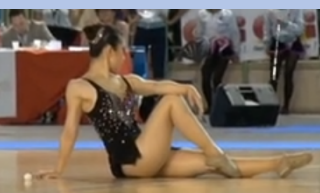
• EXECUTION / PERFORMANCE

 <p><b>MID</b> <b>1.0</b></p>	<p><b>FAIR</b> <b>LEVEL 1</b> Taux de réussite de 0 à 20%</p> <p><b>0 → 2.5</b></p>	<p><a href="https://youtu.be/el8gRS64pwE">https://youtu.be/el8gRS64pwE</a> <b>DE NIVEAU DEBUTANT</b></p> <p>Utilise le tempo de la musique (et la réponse du public) pour le pousser tout au long de son programme. L'athlète est formé pour ce niveau et utilise bien son énergie. Le programme est exécuté avec prudence à certains moments, l'athlète ralentie pour un élément de difficulté sans se soucier de la musique et de ses variations.</p>
 <p><b>MID</b> <b>4.5</b></p>	<p><b>AVERAGE</b> <b>LEVEL 2</b> Taux de réussite Entre 20% et 40 %</p> <p><b>3.0 → 5.0</b></p>	<p><a href="https://youtu.be/77Te-0-J5g0">https://youtu.be/77Te-0-J5g0</a> <b>DE NIVEAU MOYEN</b></p> <p>La performance reste d'un niveau moyen dû aux compétences de l'athlète. Les problèmes d'exécution ne permettent pas de mettre en valeur le programme.</p>
 <p><b>MID</b> <b>6.5</b></p>	<p><b>GOOD</b> <b>LEVEL 3</b> Taux de réussite Entre 40% et 60 %</p> <p><b>5.5 → 7.0</b></p>	<p><a href="https://youtu.be/KapfYmyd6al">https://youtu.be/KapfYmyd6al</a> <b>DE BON NIVEAU</b></p> <p>La performance globale est plutôt positive. Le programme ne présente pas de chute. Toutefois on note des problèmes d'exécution qui parfois rappelle l'insécurité de l'athlète dans certain domaine qui pour la plupart du temps sont de nature corporel dû à un problème de préparation physique Ne présente pas de chute.</p>
 <p><b>HIGH</b> <b>8.5</b></p>	<p><b>EXCELLENT</b> <b>LEVEL 4</b> Taux de réussite Entre 60 % et 80 %</p> <p><b>7.5 → 8.5</b></p>	<p><a href="https://youtu.be/knuUFR3NRXM">https://youtu.be/knuUFR3NRXM</a> <b>DE NIVEAU EXCELLENT</b></p> <p>La performance est claire, il y a une maîtrise remarquable de l'exécution du corps et du bâton. Toutefois on note une légère faiblesse (dans ce cas dans le mode roulers). A ce niveau, l'athlète sait mettre en relief toutes les fluctuations musicales.</p>
 <p><b>LOW</b> <b>9.0</b></p>	<p><b>SUPERIOR</b> <b>LEVEL 5</b> Taux de réussite Entre 80% et 100 %</p> <p><b>9.0 → 10.0</b></p>	<p><a href="https://youtu.be/CLAM8QuqJ3M">https://youtu.be/CLAM8QuqJ3M</a> <b>Niveau la plus haute de sophistication</b></p> <p>La qualité de la performance et son exécution sont évidentes et reflètent le niveau supérieur. Haute précision des éléments techniques et physiques, qui contribuent à la supériorité de ce critère.</p>

• CHOREGRAPHIE / COMPOSITION

 <p><b>MID</b> <b>1.0</b></p>	<p><b>FAIR</b> <b>LEVEL 1</b> Taux de réussite de 0 à 20%</p> <p><b>0 → 2.5</b></p>	<p><a href="https://youtu.be/el8qRS64pwE">https://youtu.be/el8qRS64pwE</a> <b>DE NIVEAU DEBUTANT</b> La composition est très limitée due aux compétences de l'athlète. Les 3 modes sont présents mais très peu variés. La chorégraphie est très basique. La conformité musicale n'est pas une priorité à ce niveau de compétence.</p>
 <p><b>MID</b> <b>4.5</b></p>	<p><b>AVERAGE</b> <b>LEVEL 2</b> Taux de réussite Entre 20% et 40 %</p> <p><b>3.0 → 5.0</b></p>	<p><a href="https://youtu.be/77Te-0-J5q0">https://youtu.be/77Te-0-J5q0</a> <b>DE NIVEAU MOYEN</b> Tous les éléments requis sont présents dans la composition du programme. Pas d'originalité dans la chorégraphie mais les ingrédients choisis sont adaptés aux compétences de l'athlète.</p>
 <p><b>MID</b> <b>6.5</b></p>	<p><b>GOOD</b> <b>LEVEL 3</b> Taux de réussite Entre 40% et 60 %</p> <p><b>5.5 → 7.0</b></p>	<p><a href="https://youtu.be/KapfYmyd6al">https://youtu.be/KapfYmyd6al</a> <b>DE BON NIVEAU</b> La composition du programme est relativement bien posée sur la musique et en relation avec les compétences de l'athlète. On note une présence de détails mais qui ne sont pas toujours aboutis dû aux problèmes d'exécution.</p>
 <p><b>HIGH</b> <b>8.5</b></p>	<p><b>EXCELLENT</b> <b>LEVEL 4</b> Taux de réussite Entre 60 % et 80 %</p> <p><b>7.5 → 8.5</b></p>	<p><a href="https://youtu.be/knuUFR3NRXM">https://youtu.be/knuUFR3NRXM</a> <b>DE NIVEAU EXCELLENT</b> Les détails sont subtils et posés de façon habile sur la musique, ceux qui rend la chorégraphie très prenante. Le niveau de compétence corporel vient sublimer la chorégraphie (dans ce cas).</p>
 <p><b>HIGH</b> <b>10.0</b></p>	<p><b>SUPERIOR</b> <b>LEVEL 5</b> Taux de réussite Entre 80% et 100 %</p> <p><b>9.0 → 10.0</b></p>	<p><a href="https://youtu.be/CLAM8QuqJ3M">https://youtu.be/CLAM8QuqJ3M</a> <b>Niveau la plus haute de sophistication</b> La composition du programme a été particulièrement étudiée et très sophistiquée. Tous les ingrédients utilisés par le chorégraphe sont en relation avec les qualités et le potentiel de l'athlète, ce qui a permis d'obtenir une chorégraphie d'une dimension exceptionnelle. Le chorégraphe a excellé dans ce domaine.</p>

• INTERPRETATION

 <p><b>MID</b> <b>1.0</b></p>	<p><b>FAIR</b> <b>LEVEL 1</b> Taux de réussite de 0 à 20%</p> <p><b>0 → 2.5</b></p>	<p><a href="https://youtu.be/eI8qRS64pwE">https://youtu.be/eI8qRS64pwE</a> <b>DE NIVEAU DEBUTANT</b> Les différentes expressions et l'émotion sont très limitées car le programme est de niveau débutant. L'athlète suit le tempo de la musique et ne peut pas encore afficher une large gamme d'interprétation. La gestuelle en rapport avec la musique est simple et basique.</p>
 <p><b>LOW++</b> <b>4.0</b></p>	<p><b>AVERAGE</b> <b>LEVEL 2</b> Taux de réussite Entre 20% et 40 %</p> <p><b>3.0 → 5.0</b></p>	<p><a href="https://youtu.be/77Te-0-J5q0">https://youtu.be/77Te-0-J5q0</a> <b>DE NIVEAU MOYEN</b> Dans l'introduction du programme, lorsqu'il n'y a pas de travail avec le bâton, l'athlète présente une certaine émotion. Dès qu'il travaille, toute l'attention repose sur le bâton. Ses compétences ne lui permettent pas encore d'exprimer une émotion durant l'exécution des éléments.</p>
 <p><b>MID</b> <b>6.5</b></p>	<p><b>GOOD</b> <b>LEVEL 3</b> Taux de réussite Entre 40% et 60 %</p> <p><b>5.5 → 7.0</b></p>	<p><a href="https://youtu.be/KapfYmyd6al">https://youtu.be/KapfYmyd6al</a> <b>DE BON NIVEAU</b> L'athlète présente un certain niveau d'interprétation. Elle arrive à communiquer une certaine émotion qui reste toutefois similaire tout le long du programme. On ne perçoit pas encore de nuance. Son niveau d'interprétation rend tout de même le programme attractif.</p>
 <p><b>HIGH</b> <b>8.5</b></p>	<p><b>EXCELLENT</b> <b>LEVEL 4</b> Taux de réussite Entre 60 % et 80 %</p> <p><b>7.5 → 8.5</b></p>	<p><a href="https://youtu.be/mWSFQMf82Eo">https://youtu.be/mWSFQMf82Eo</a> <b>DE NIVEAU EXCELLENT</b> Dès le début du programme, l'athlète dégage une forte personnalité. L'histoire est facilement compréhensible, l'athlète entre dans la peau du personnage à travers son interprétation à la fois par le visage et le corps. Toutefois ce niveau d'interprétation n'est pas constant sur l'intégralité du programme. L'athlète ne présente pas une large gamme d'émotion variée.</p>
 <p><b>HIGH</b> <b>10.0</b></p>	<p><b>SUPERIOR</b> <b>LEVEL 5</b> Taux de réussite Entre 80% et 100 %</p> <p><b>9.0 → 10.0</b></p>	<p><a href="https://youtu.be/CLAM8QuqJ3M">https://youtu.be/CLAM8QuqJ3M</a> <b>Niveau la plus haute de sophistication</b> Une identité évidente à travers un personnage se dégage dès l'introduction du programme. Tous les critères sont mis en avant. Les différents traits de caractère, la sensualité, les nuances qui reflètent la musique sont utilisés avec une subtilité qui rendent l'histoire crédible. L'athlète est une véritable artiste</p>

### 1.5.5 Note Composition / Artistique

#### **NOTE COMPOSITION/ARTISTIQUE**

**Note des 5 critères /5 - PENALITES (Obligatoires lancers et chutes de l'ensemble du programme)**

### 1.6 NOTE TOTALE

#### **NOTE TECHNIQUE**

**(Note des lancers + Note des roulers (moyenne des 2 séries))**

#### **NOTE COMPOSITION/ARTISTIQUE**

**Note des 5 critères /5 - PENALITES (Obligatoires lancers et chutes)**

#### **NOTE TOTALE**

**NOTE TECHNIQUE + NOTE ARTISTIQUE**

La note minimum est de 0.5 et maximum de 10.

La note minimum est de 0.5 et maximum de 12 pour les catégories Juniors et Seniors Elites.

Seule la note totale sera annoncée.

## 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.

## 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** : Il sera demandé de présenter au moins **un lancer** indiqué dans le barème N1 par l'ensemble des athlètes. 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**

### 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.
- Afin de répondre au mode Précision/Unisson, il est conseillé de présenter un échange qui part ensemble et qui est rattrapé ensemble, c'est-à-dire par tous les éléments de l'équipe. Néanmoins, cet échange n'est pas nécessairement un échange unique dans lequel tous les athlètes sont impliqués (exemple : pour un groupe à 10 éléments : 1 échange à 4 éléments et 1 échange à 6 éléments, qui partent et arrivent en même temps).
- **La présence d'un échange impliquant 100 % de l'effectif n'est donc pas une obligation.**
- **La présence d'un échange ensemble n'est donc pas une obligation, mais sera pénalisé dans le critère Précision/Unisson et dans le critère Esprit Duo/Equipe/Groupe de l'Effet Général.**

### 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.**

- 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 = 0Sinon cela rentre en compte en effet chorégraphique.

*Exemple : Une équipe présente 6 lancers Illusion. 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 Eléments font Lancer 3 déboulés et 2 autres lancer 3 tours, prendre la valeur du lancer 3 déboulés (car les lancers ont la même valeur)
- 2 éléments font Lancer 3 tours et 4 autres font Lancer Illusion prendre la valeur du lancer Illusion (car majorité des éléments font lancer descente à genoux)
- 2 éléments font Lancer Illusion et 4 autres lancer 3 tours, prendre la valeur du Lancer 3 tours **-2 tranches** (car Lancer Illusion < 3 tours)
- Cas d'une équipe à 8 : 7 font un lancer 3 tours et 1 fait lancer Illusion, prendre la valeur du 3 Tours – **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 DIFFICULTE

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" <b>Ou</b> Combinaison d'éléments de familles différente <b>Ou</b>	Combinaison de plusieurs éléments de familles différentes <b>Ou</b>	Combinaison de plusieurs éléments de familles différentes <b>Et</b>
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**

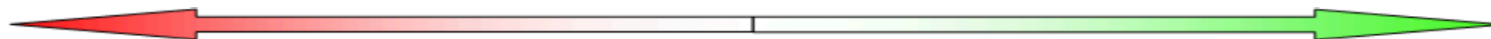
## 2.9 NOTE TOTALE

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

Seule la note totale est affichée.

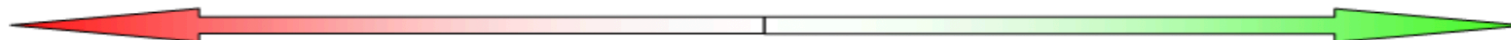
Note minimum = 5/100

### 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		Pas d'enchaînement notion de chutes dans la série	Cassure, reprise	Léger arrêt	Ensemble fluide	Continu, fluide		
	Corps	Placement	Aucune maîtrise 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		
		<= 20%	20% < ... < 40%	40% < ... < 60%	60% < ... < 80%	80% < ... < 100%		
<b>“Taux de réussite”</b>								
<b>Ensemble/ Synchronisation en général</b>		L'unisson n'est pas bon.  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. A ce niveau, il s'agit souvent d'une combinaison des deux problèmes.  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.  La responsabilité de l'entraîneur est engagée.  Quel que soit le mode, aucun élément technique d'un mode n'est présenté par tous les éléments en même temps.	L'unisson du groupe est plus visible.  Il y a toujours des problèmes techniques ou de comptes.  Tant que le contenu reste simple, on reconnaît la chorégraphie. Lorsque le contenu est plus difficile, l'unisson est très affecté.  L'unisson et la musicalité sont basiques.  On ressent la démarche de mettre en place des outils pour travailler ensemble.  La responsabilité des « erreurs » est plutôt du fait des athlètes.	L'unisson du groupe est correct et commence à devenir visible.  Pour le contenu facile, l'unisson s'améliore grâce à la qualité technique et la capacité de décompter la musique qui se sont améliorés.  Ceci étant, l'unisson se dégrade au cours de la prestation. Les erreurs techniques des athlètes pénalisent l'ensemble.  Le travail d'unisson est visible et devient une des priorités pour cette équipe.	L'unisson est visible dans toutes les séries.  L'unisson est bon pour le contenu facile et moyen, et il reste correct pour le contenu difficile.  La capacité à maintenir l'unisson du début à la fin d'une série augmente.  La cohérence de l'ensemble est bonne.  Le travail d'unisson est une priorité de cette équipe.	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).  La logique du montage chorégraphique met en valeur l'unisson des éléments.  Les éléments seront toujours synchro, que la musique soit mesurable, non mesurable ou sans musique  A ce stade, la moindre erreur de synchronisation sera visible.  L'unisson devient une qualité pour cette équipe et en démultiplie la valeur.		
		<b>Position des bâtons</b>		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.
		<b>Position corps</b>		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.
		<b>Bâton</b>	<b>Hauteur de lancers perso et dessins échanges</b>	Différentes entre les éléments tout au long du programme. Aucune démarche n'est faite pour « essayer ».	Différentes entre les éléments mais de façon moins marquée. Identique de 20% à 40% du temps Dans les lancers et échanges, le lancer est au moins ensemble, mais les hauteurs restent très décalées. Le travail des hauteurs n'est pas une priorité de cette équipe.	Identiques et précises à faible niveau. Pour le contenu moyen et difficile, il y a encore des différences entre les éléments.	Identique entre les athlètes et dans tous les modes pour les niveaux faibles et moyens. Pour le niveau difficile, il y a encore quelques différences.	Identique entre les éléments et dans tous les modes.  Les échanges forment des dessins et des formes.
<b>Vitesse</b>	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.		
<b>Placement des échanges</b>	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>	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 ne travaillent jamais ensemble et/ou en interaction	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 ne travaillent pas souvent ensemble et/ou en interaction	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 évènement 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.
<b>Développement chorégraphique &amp; Formations</b>	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 produisent 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.
<b>Musicalité</b>	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.
<b>Interprétation &amp; Prestance</b>	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.
<b>« Nuances »</b>	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 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.

# Grille de difficulté Maniement Général

N1 PROGRESSION MANIEMENT GENERAL VERTICAL						
Niveau de Compétence	FONDAMENTAUX	GROUPE A Niveau 1	GROUPE B Niveau 2	GROUPE C Niveau 3	GROUPE D Niveau 4	GROUPE E NIVEAU 5
DOIGTS	Différents Enchaînements de 3 doigts end	Différents Enchaînements de 3 doigts env	Différents Enchaînements de 10 doigts end	Différents Enchaînements de 10 doigts env		
FLIP	Flip/Lâcher ratt A	Flip/Lâcher ratt B	Flip/Lâcher ratt C	Flip/Lâcher ratt D	Flip/Lâcher ratt E	
	Flip ext + frappé ratt A	Flip ext + frappé ratt B		Flip ext + frappé ratt C	Flip ext + frappé ratt D	Flip ext + frappé ratt E
INT DOS	Flip/Lâcher int dos ratt A	Flip/Lâcher int dos ratt B	Flip/Lâcher int dos ratt C	Flip/Lâcher int dos ratt D	Flip/Lâcher int dos ratt E	
			Flip/Lâcher latéral GD ou DG au dessus de la tête	Flip/Lâcher int dos + 1T/Déb ratt MR dos ou ratt B	Flip/Lâcher int dos + 1T/Déb ratt C	Flip/Lâcher int dos + 1T/Déb ratt D et E
1T/DEBOULE AVEC Engt			Engt B + 1T/Déb	Engt C ou D + 1T/Déb	Engt E1 + 1T/Déb	
1T/DEBOULE AVEC RATRAPAE			Flip/Lâcher 1T/Déb ratt A	Flip/Lâcher 1T/Déb ratt B	Flip/Lâcher 1T/Déb ratt C	Flip/Lâcher 1T/Déb ratt D ou E
AVEUGLE AVEC ELEMENT MAJEUR				Flip/Lâcher aveugle ds le Y		
AVEUGLE FRAPPE	Flip aveugle	Flip av + frappé	Flip av + frappé ratt A ou B	Flip av + frappé ratt C	Flip av + frappé ratt D	Flip av + frappé ratt E
AVEUGLE FRAPPE + 1/2T			Flip/Lâcher av + frappé + 1/2T ou Ratt A	Flip/Lâcher av + frappé + 1/2T ratt B	Flip/Lâcher av + frappé + 1/2T ratt C	Flip/Lâcher av + frappé + 1/2T ratt D et E
AVEUGLE 1T/ DEBOULE				Engt A + 1T/Déb ratt aveugle	Engt B + 1T/Déb ratt aveugle	Engt C ou D ou E + 1T/Déb ratt aveugle
AVEUGLE 1T/ DEBOULE FRAPPE					Flip/Lâcher 1T/Déb ratt aveugle + frappé	1T/Déb av + frappé Engt ou ratt autre que standard
MEME MAIN 1T					Flip/Lâcher 1T/Déb ratt aveugle même main	Engt non standard + 1T/Déb av même main
MEME MAIN FRAPPE		Flip/Lâcher aveugle même main	Flip/Lâcher av même main + frappé ou A	Flip/Lâcher av même main + frappé ratt B	Flip/Lâcher av même main + frappé ratt C	Flip/Lâcher av même main + frappé ratt D ou E
MEME MAIN 1/2T FRAPPE				Flip/Lâcher av même main + frappé + 1/2T ou ratt 1	Flip/Lâcher av même main + frappé + 1/2T ratt B ou C	Flip/Lâcher av même main + frappé + 1/2T ratt D ou E
MEME MAIN FRAPPE 1T					Flip/Lâcher av même main + frappé + 1T ou ratt A	Flip/Lâcher av même main + frappé + 1T ratt B/C/ ou E
MEME MAIN 1T FRAPPE					Flip/Lâcher 1T/Déb av même main + frappé	1T/Déb av même main + frappé Engt ou ratt non standard

PLEINE MAIN

V8

V9

V10

V11

V12

V13

V14

V15

V16

V17

V18

V19

V20

V6

V7

V17

V18

V19

V20

V21

V22

V23

V24

V25

V26

V27

V28

V29

V30



MG N1 VERTICAL (page 2)	FONDAMENTAUX	GROUPE A Niveau 1	GROUPE B Niveau 2	GROUPE C Niveau 3	GROUPE D Niveau 4	GROUPE E NIVEAU 5
USA	V26 USA profil / face		V26.B USA ratt même main dans le cou			
TAILLE FRONTAL	V27 Flip taille frontal		V27.B Flip taille frontal ratt B	Flip taille frontal ratt C	Flip taille frontal ratt D	Flip taille frontal ratt E
TAILLE FRONTAL 1T/ DEBOULE				Flip taille frontal + 1T/Déb	Flip taille frontal + 1T/Déb ratt A ou B	Flip taille frontal + 1T/Déb ratt C/D ou E
TAILLE FRONTAL DIVERS					Flip taille frontal ratt bras tendu + frappé ds le pivot ratt B	Flip taille ratt bras tendus dans élément majeur
TAILLE SOUS BRAS		Flip taille ss bras	Flip taille ss bras ratt A	Flip taille ss bras ratt B	Flip taille ss bras ratt C	V31.E Flip taille ss bras ratt D ou E
SOUS ROND DE JAMBE	V32 Flip ss RJ	Flip ss RJ ratt A	Flip ss RJ ratt B	Flip ss RJ ratt C	Flip ss RJ ratt D	Flip ss RJ ratt E
					Flip/Lâcher ss RJ + passage sol ratt RJ en tournant	Flip/Lâcher ss RJ + 1T ratt RJ en tournant
				V33.1 Flip/Lâcher ss RJ ratt RJ en tournant	Flip/Lâcher ss RJ + Ejection ratt RJ en tournant	V33.1 Flip/Lâcher ss RJ ratt RJ même jambe en tournant
			V33.2 Flip/Lâcher ss RJ Int + 1/4T ratt ss jambe MG au sol	Flip/Lâcher ss RJ + 1T/Déb ratt A ou B	Flip/Lâcher ss RJ 1T/Déb ratt C/D ou E	
SD	V37.1 Rouler frontal env sur même bras + SD		V37 Flip/Lâcher SD	V37.2 Flip/Lâcher 1T/Déb SD		
BRAS TENDUS			V40 Flip/Lâcher bras tendus		Flip/Lâcher bras tendus dans élément majeur	Flip/Lâcher autour cou pdt illusion ratt bras tendu
FERMETURE COMPLETE				Flip/Lâcher Fermeture complète	Flip/Lâcher 1/2T ratt fermeture complète	Flip/Lâcher 1T/Déb ratt fermeture complète
SEISHI FRAPPE				V43 Seishi	Seishi + frappé ou ratt A ou B	Seishi + frappé ratt C/D ou E
SEISHI 1T						Seishi + 1T/Déb

PLEINE MAIN

MG N1 VERTICAL (page 3)	FONDAMENTAUX	GROUPE A Niveau 1	GROUPE B Niveau 2	GROUPE C Niveau 3	GROUPE D Niveau 4	GROUPE E NIVEAU 5	
PLEINE MAIN	FLASH BACK AVEC RATRAPAE		Flash back	Flash back ratt A	Flash back ratt B	Flash back ratt C	Flash back ratt D ou E
	FLASH BACK 1T/ DEBOULE					Flash back + 1T/Déb	Flash back + 1T/Déb ratt non standard
	DANS ELEMENT MAJEUR AVEC RATRAPAE				V45 Lâcher dans élément majeur (Ill/ roue/ soup)	Lâcher dans élément majeur ratt A ou B	Lâcher dans élément majeur ratt C/D ou E
	DANS ELEMENT MAJEUR 1T/ DEBOULE					Lâcher dans illusion + 1T/Déb	Lâcher dans illusion + 1T/Déb ratt non standard
PRETZEL	EPAULE	Pretzel lâcher épaule MR pdt élément majeur	V51.2 Pretzel lâcher épaule + cercle (Canada)				
	LACHER COU	V51.1 Pretzel lâcher cou ratt même main	V51.2 Pretzel lâcher cou ratt bras tendu	V51.3 Pretzel lâcher cou + 1/2T à D ratt aveugle	Pretzel lâcher cou + 1T/Déb ratt A/B ou C	Pretzel lâcher cou + 1T/Déb ratt D ou E	
	LIBRE DOS	V49 Pretzel lâcher libre dos (bras tendus alignés)					
	SOUS BRAS	V51 Pretzel lâcher ss bras	Pretzel lâcher ss bras ratt A ou B	Pretzel lâcher ss bras ratt C	Pretzel lâcher ss bras ratt D	Pretzel lâcher ss bras ratt E	
	SOUS BRAS FRAPPE	Pretzel lâcher ss bras + frappé	Pretzel lâcher ss bras + frappé ratt A	Pretzel lâcher ss bras + frappé ratt B	Pretzel lâcher ss bras + frappé ratt C	Pretzel lâcher ss bras + frappé ratt D	Pretzel lâcher ss bras + frappé ratt E
	SOUS BRAS 1T / DEBOULE		V55 Pretzel lâcher ss bras + 1T/Déb		Pretzel lâcher ss bras + 1T/Déb ratt A	Pretzel lâcher ss bras + 1T/Déb ratt B ou C	Pretzel lâcher ss bras + 1T/Déb ratt D ou E
	SOUS BRAS FRAPPE 1T / DEBOULE			Pretzel lâcher ss bras + frappé + 1T/Déb		Pretzel lâcher ss bras + frappé + 1T/Déb ratt A ou B	Pretzel lâcher ss bras + frappé + 1T/Déb ratt C/D ou E



N1

## PROGRESSION MANIEMENT GENERAL HORIZONTAL

Niveau de Compétence		FONDAMENTAUX	GROUPE A Niveau 1	GROUPE B Niveau 2	GROUPE C Niveau 3	GROUPE D Niveau 4	GROUPE E Niveau 5
PLEINE MAIN	DOIGTS	Différents Enchaînements de 3 doigts end	Différents Enchaînements de 3 doigts env	Différents Enchaînements de 10 doigts end	Différents Enchaînements de 10 doigts env		
	FLIP	H2 Flip H Int/ext	Flip/Lâcher H ratt A et ratt B	Flip/Lâcher H ratt C	Flip/Lâcher H ratt D1	Flip/Lâcher H ratt E	
		Flip H int/ext + frappé	Flip H int/ext + frappé ratt A	Flip H int/ext + frappé ratt B	H2 C1 Flip H int/ext + frappé ratt C	Flip H int/ext + frappé ratt D	Flip H int/ext + frappé ratt E
					H2 9 Flip H ext + 1/2T/Déb ratt MGR bras tendu		Flip/Lâcher H autour cou + 1T/Déb ratt MGR
	PLEINE MAIN 1T				Flip/Lâcher H 1T/Déb ratt A ou B	Flip/Lâcher H 1T/Déb ratt C	Flip/Lâcher H 1T/Déb ratt D ou E
	FRAPPE 1T					Flip/Lâcher H + frappé + 1T/Déb ratt MR dans le dos	
	AVEUGLE AVEC ELEMENT MAJEUR					Flip/Lâcher aveugle dans le Y	
	AVEUGLE ET AVEUGLE FRAPPE			Flip H aveugle	Flip/Lâcher H av + frappé	Flip/Lâcher H av + frappé ratt A ou B	Flip/Lâcher H av + frappé ratt C/D/E
	AVEUGLE FRAPPE + 1/2 T					Flip/Lâcher H av + frappé + 1/2T ou ratt A	Flip/Lâcher H av + frappé + 1/2T ratt B/C/D ou E
	AVEUGLE 1T/ DEBOULE FRAPPE					Flip/Lâcher H 1T/Déb ratt av + frappé	H 1T/Déb ratt av + frappé Engt ou ratt non standard
	MEME MAIN AVEC ELEMENT MAJEUR					H25.3 Flip/Lâcher H av même main dans le Y	
	MEME MAIN ET MEME MAIN FRAPPE				H11 Flip/Lâcher H aveugle même main	Flip/Lâcher H av même main + frappé ou ratt A	Flip/Lâcher H av même main + frappé ratt B/C/D ou E
	MEME MAIN FRAPPE + 1/2 T					Flip/Lâcher H av même main + frappé + 1/2T	Flip/Lâcher H av même main + frappé + 1/2T ratt non standard
	MÊME MAIN FRAPPE 1T						Flip/Lâcher H av même main + frappé + 1T/Déb
MEME MAIN AVEC EJECTION						Flip/Lâcher H + Ejection + 1T ratt av même main	
INTERIEUR					H7.1 Flip/Lâcher H int MD 1T/Déb ratt MGR	Flip/Lâcher H 1T/Déb + Ejection + 1T/Déb ratt av même main	

MG N1 HORIZONTAL (page 2)	FONDAMENTAUX	GROUPE A Niveau 1	GROUPE B Niveau 2	GROUPE C Niveau 3	GROUPE D Niveau 4	GROUPE E Niveau 5	
LIBRE DOS	H4	Lâcher H libre dos		Lâcher H libre dos ratt A ou B	Lâcher H libre dos ratt C	Lâcher H libre dos ratt D	Lâcher H libre dos ratt E
							Lâcher H libre dos 1T/Déb ratt C3
H13	H13	Lâcher H ss batt plié au sol	Lâcher H13 ratt A	H13.B Lâcher H13 ratt B	Lâcher H13 ratt C1	H13.O1 Lâcher H13 ratt D ou pdt la demontée derrière la tête	Lâcher H13 ratt E
						Lâcher H13 + Ejection ratt ss batt même jambe	Lâcher H13 ratt ss batt en sautant même jambe
AUTOUR DU COU					Flip/Lâcher H autour cou ratt MGR		Flip/Lâcher H autour cou 1T/Déb ratt MGR
SOUS ROND DE JAMBE				Flip/Lâcher H ss RJ	Flip/Lâcher H ss RJ ratt A ou B	Flip/Lâcher H ss RJ ratt C	Flip/Lâcher H ss RJ ratt D ou E
						Flip/Lâcher H ss RJ int + 1/4T ratt ss jambe MG au sol	Flip/Lâcher H ss RJ ratt RJ en tournant
SOUS ROND DE JAMBE 1T					Flip/Lâcher H ss RJ 1T/Déb	Flip/Lâcher H ss RJ 1T/Déb ratt non standard	
SOUS JAMBE					H36 Flip/Lâcher H ss jambe D ratt ss jambe G	Flip/Lâcher H ss jambe D + 1T/deb ratt ss jambe G	
LAMBERT				H41.1 Lambert ( même main ou autre main)	Lambert ratt A ou B	H41.E Lambert ratt C/D ou E	
BRAS TENDU					Flip/Lâcher H bras tendus	Flip/Lâcher H bras tendus en remontée extension dorsale	Flip/Lâcher H bras tendus ds élément majeur
FLASH BACK					H Flash back		
PRETZEL	H58 AVEC ELEMENT MAJEUR	Pretzel lâcher H dans batt latéral	Pretzel lâcher H dans Y	H58.4 Pretzel lâcher H ds Y en tournant	Pretzel lâcher H autour de la jambe pdt III / roue / souplesse		
	H53.2 COU	Pretzel lâcher H cou ratt bras tendu		H53.10 Pretzel lâcher H cou ratt ss batt MR	Pretzel lâcher H cou ratt ss RJ		
	SOUS BRAS			Lâcher H ss bras	Lâcher H ss bras ratt A ou B	Lâcher H ss bras ratt C et D	Lâcher H ss bras ratt E