

MODE OPERATOIRE

FPI N1/N1 Elite 2025

Version Novembre 2024

Commission Juges et Présidents de jury
Pratique FFTB



Sommaire

1	INTRODUCTION	3
2	SELECTION DE LA FILIERE ET DE LA CATEGORIE	3
3	REEMPLIR LA LISTE DES LANCERS	4
4	LANCER ARTISTIQUE	6
5	REEMPLIR LA LISTE DES MODES ROULERS	6
5.1	SELECTIONNER L'ENGAGEMENT	6
5.2	SELECTIONNER LES ROULERS : 3 ROULERS VERTICAUX DIFFERENTS	7
5.3	SELECTIONNER LES ROULERS : 2 ROULERS HORIZONTALS DIFFERENTS + PRESENCE OU NON BONUS 3 ^{ème} ROULER DU GROUPE E.....	8
5.4	SELECTIONNER LE RATTRAPAGE :.....	10
6	EXEMPLES FPI	11
7	ENREGISTREMENT DE LA FPI	12

1 INTRODUCTION

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

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

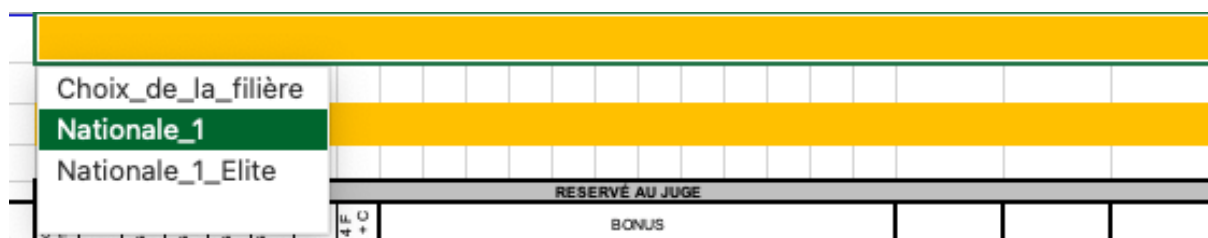
Afin de protéger les formules comprises dans ce fichier, un certain nombre de cellules ne sont pas modifiables.

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

2 SELECTION DE LA FILIERE ET DE LA CATEGORIE

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

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



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

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

Suite à cette sélection, les obligatoires de nature et de nombre s'affichent automatiquement pour les modes lancer, roulers verticaux et horizontaux.

3 REMPLIR LA LISTE DES LANCERS

Dans la colonne A, l'ordre des lancers dans le programme, doit être annoncé. Par exemple, si le lancer 4T est le 3^{ème} lancer du solo, il faut indiquer 3 dans la cellule.

TWIF	
ORDRE	LANCER
1	Nom
2	Valeur
3	Nom
4	Valeur
5	Nom
	Valeur

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

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

		FFSTB TWIRLING		NOM	PRENOM	CLUB	Nationale_1																	Junior																								
CATEG	LANCE	ENGAGEMENT			SOUS LE BATON							RATTRAPAGE	VALEUR TOTALE DU LANCER	RESERVE AU JUGES													TOTAL POINT REA	TOTAL POINT BONUS	VALEUR TOTALE DU LANCER																			
		PROT	NOM	VAL	1	2	3	4	5	6	7			8	9	10	11	12	13	14	15	16	17																									
PROT	Nom	Extérieur MD																																														
VAL	Valeur	Extérieur MD																																														

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

		FFSTB TWIRLING		NOM	PRENOM	CLUB	Nationale_1																	Junior																								
CATEG	LANCE	ENGAGEMENT			SOUS LE BATON							RATTRAPAGE	VALEUR TOTALE DU LANCER	RESERVE AU JUGES													TOTAL POINT REA	TOTAL POINT BONUS	VALEUR TOTALE DU LANCER																			
		PROT	NOM	VAL	1	2	3	4	5	6	7			8	9	10	11	12	13	14	15	16	17																									
PROT	Nom	H Main droite endroit ou envers			4 tours							Dans costal	9,0																																			
VAL	Valeur	1,0			5,00							3,0																																				

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

CATEG	LANCÉS	ENGAGEMENT			SOUS LE BATON							RATTRAPAGE	VALEUR TOTALE DU LANCER	RESERVE AU JUGES								TOTAL POINT REA	TOTAL POINT BONUS	VALEUR TOTALE DU LANCER																												
		PROT	NOM	VAL	1	2	3	4	5	6	7			8	9	10	11	12	13	14	15																															
PROT	Nom	Extérieur MD			Rond de jambe							Main Gauche	7,0																																							
VAL	Valeur				6,00							1,0																																								

4 LANCER ARTISTIQUE

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

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

	Nom				
	Valeur				
JUGE	Nom				
	Valeur				

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

5 REMPLIR LA LISTE DES MODES ROULERS

Sélectionner les différents éléments dans les menus déroulants pour les 2 séries : VERTICALE ET HORIZONTALE.

ROULER VERTICAL Rappel des obligatoires : 3 roulers verticaux connectés dans la même série	
ENGAGEMENT	R vertical 1 :
R vertical 2 :	R vertical 3 :
RATTRAPAGE	VALEUR BRUTE DES ROULERS VERTICAUX #VALEUR!

ROULER HORIZONTAL Rappel des obligatoires : 2 roulers horizontaux connectés dans la même série	
ENGAGEMENT	R horizontal 1 :
R horizontal 2 :	R HORIZONTAL 3 GROUPE E
RATTRAPAGE	VALEUR BRUTE DES ROULERS HORIZONTAUX #VALEUR!

5.1 SÉLECTIONNER L'ENGAGEMENT

Définition :

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

ROULER VERTICAL		Rappel des obligatoires : 3 roulers
ENGAGEMENT		R vertical
Standard		R vertical
Non Standard		
Non Standard complexe		VALEUR I

5.2 SELECTIONNER LES ROULERS : 3 ROULERS VERTICAUX DIFFERENTS

ROULER VERTICAL		Rappel des obligatoires : 3 roulers verticaux connectés dans la même série
ENGAGEMENT	0	R vertical 1 : 4
Standard		GBL6 Fish en tournant 1T et demi ou +
R vertical 2 :	4	R vertical 3 : 3,7
GBL7 Fish env (1/2T à 1T)		GBL1 Fig.8 sur poignet end bloqué
RATTRAPAGE	0	RV_N1
Standard		GFL1 Changement de main bloqué (sandwich)
		GBL1 Fig.8 sur poignet end bloqué
PENALITE ELEMENT / CONNEXION / PLA		GFL2 Changement de main

ATTENTION ! POUR RAPPEL, les roulers déclarés doivent correspondre à une combinaison du tableau ci-dessous et ne pas être de la même nature « ligne » du barème N1/N1 Elite.

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		

F* = Fondamentaux

Pour vous aider, l'identification du groupe et de la ligne se trouve au début de la codification FPI :

R vertical 2 :	4
GBL7 Fish env (1/2T à 1T)	
RV_N1	
GFL1 Changement de main bloqué (sanc	
GBL1 Fig.8 sur poignet end bloqué	
GFL2 Changement de main	
GAL2 Chg de mains en tournant bloqué	
GFL3 Frontal engt int/ext sur main ou po	
GFL4 Changement de poignet	
GFL5 Fish end	
GBL5 Fish env	
GAL6 Fish end en tournant (1/2T à 1T)	
GBL6 Fish en tournant 1T et demi ou +	
GCL6 Fish frontal en tournant (2T ou +)	

G = Groupe

F – A – B1 - B2 – C1 - C2 - C3 - D1 – D2 D3 – E 1 - E2 – E3 = Nom du Groupe

L = Ligne

1 – 2 – 3 – 4....= Numéro de la ligne

Exemple : GFL1 = Groupe F Ligne 1

5.3 SELECTIONNER LES ROULERS : 2 ROULERS HORIZONTALS DIFFERENTS + PRESENCE OU NON BONUS 3^{ème} ROULER DU GROUPE E.

ROULER HORIZONTAL		Rappel des obligatoires : 2 roulers horizontaux connectés dans la même série	
ENGAGEMENT	0,25	R horizontal 1 :	9,7
Non Standard		GEL100 Singer hula hoop D ou G	
R horizontal 2 :	2	R HORIZONTAL 3 GROUPE E	
GAL76 Changement de mains en tournant		Non présenté	
RATTRAPAGE	0,25	VALEUR BRUTE DES ROULERS HORIZONTALS	
Non Standard			6,35

Dans le cas où vous souhaiteriez déclarer un 3^{ème} rouler horizontal du groupe E pour le bonus, sélectionner le mouvement dans la liste et c'est le juge qui appliquera le bonus.

ROULER HORIZONTAL		Rappel des obligatoires : 2 roulers horizontaux connectés dans la même série	
ENGAGEMENT	0,25	R horizontal 1 :	9,5
Non Standard		GEL95 H triple rouler end autour du bras G	
R horizontal 2 :	9,5	R HORIZONTAL 3 GROUPE E	
GEL86 H neck roll + neck roll en passage au sol + jambes tendues		GEL96 Singer enchainés (2 ou +)	
RATTRAPAGE	0,25	Non présenté	
Non Standard		GEL81 H double intérieur bras + éjection	
		GEL83 Tashibana (neck roll éjection côté D 2 bras)	
PENALITE ELEMENT / CONNEXION		GEL86 H neck roll + neck roll en passage au sol +	
PENALITE CHU		GE2L86 H neck roll + neck roll en passage au sol	
PENALITE RE		GEL89 H neck roll env + 1/2 singer	
BONUS REA		GEL91 H diamond roll (2 ou +)	
TOTAL VALEUR ROULERS		GEL94 H triple rouler end autour du bras D	

ATTENTION ! POUR RAPPEL, les roulers déclarés doivent correspondre à une combinaison du tableau ci-dessous et ne pas être de la même nature « ligne » du barème N1/N1 Elite.

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)

Pour vous aider, l'identification du groupe et de la ligne se trouve au début de la codification FPI :

R horizontal 2 :	9,5	R HORIZONTAL 3 GROUPE E
GEL86 H neck roll + neck roll en passage au sol + jambes tendues		GEL96 Singer enchainés (2 ou +)
RH_N1 GAL75 H rouler main ext/int devant la taille GBL75 H rouler main ext/int au dessus de la tête GFL76 Changement de main ou changement de main bloqué (sandwich) GAL76 Changement de mains en tournant GAL77 H rouler autour du pouce GBL78 H fish end GCL79 H fish env GDL80 Fish avec changement de mains (SMITH) GBL81 H 1/2 intérieur bras GCL81 H intérieur bras GDL81 H 1T intérieur bras		

G = Groupe

**F – A – B1 - B2 – C1 - C2 - C3 - D1 – D2
D3 – E 1 - E2 – E3 = Nom du Groupe**

L = Ligne

1 – 2 – 3 – 4....= Numéro de la ligne

Exemple : GFL1 = Groupe F Ligne 1

5.4 SELECTIONNER LE RATRAPAGE :

Définition :

- Sortie de série standard : main droite/main gauche = **valeur 0**
- Sortie de série non standard : Présence d'1 élément de difficulté. Ex : 2 éjections passage au sol/ 2 éjections rattrapage MR illusion = **Valeur = 0,25**
- 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**

GEL86 H neck roll + neck roll en passage au sol + jambes tendues	
RATRAPAGE	
Standard	
Non Standard	CONNEXION / P
Non Standard Complexe	ALITE CHUTE
	ALITE REA

7 ENREGISTREMENT DE LA FPI

Une fois remplie, vous devez enregistrer la FPI au format PDF.

Pour cela, 2 méthodes différentes :

1^{ère} méthode :

- Cliquer sur FICHIER ⇒ ENREGISTRER SOUS
- Sélectionner l'emplacement et le format du fichier « PDF » et ENREGISTRER.

2^{ème} méthode :

- Cliquer sur FICHIER ⇒ IMPRIMER
- Cocher « Mettre à l'échelle »
- Imprimer au format PDF
- Sélectionner l'emplacement et ENREGISTRER