

MODE OPERATOIRE

FPI N3/N2 2025

Version Novembre 2024

Commission Juges et Présidents de jury
Pratique FFTB



Sommaire

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

1 INTRODUCTION

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

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

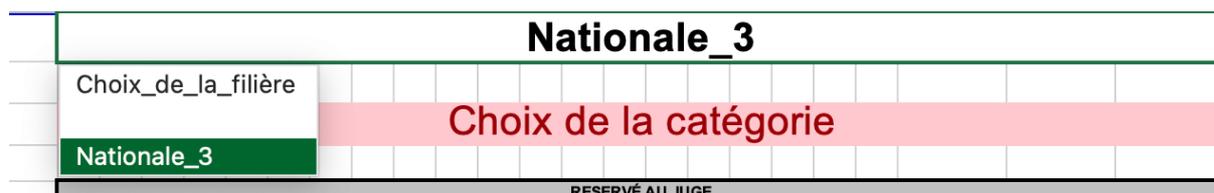
Afin de protéger les formules comprises dans ce fichier, un certain nombre de cellules ne sont pas modifiables.

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

2 SELECTION DE LA FILIERE ET DE LA CATEGORIE

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

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



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

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

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

3 REMPLIR LA LISTE DES LANCERS

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

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

FFSTB TWIRLING		NOM	Nationale_3															
		PRENOM	Benjamine															
		CLUB	RESERVÉ AU JUGE															
LANCER	ENGAGEMENT	SOUS LE BATON	RATTRAPAGE	VALEUR TOTALE DU LANCER	BONUS											TOTAL POINT REA	TOTAL POINT BONUS	VALEUR TOTALE DU LANCER
					Chuté B + C	BP	PVT 1P	CGS	AMP	FLUID IT	ELLS 1P	TMIN G	DIF	REB	REEC M			
LANCER	Nom																	
	Valeur	Extérieur MD																
ROULER	Nom	Rouler poignet + lâcher MD (bâton 3/4)																
	Valeur	H Main gauche																
MANIEMENT	Nom	H Main droite endroit ou envers																
	Valeur	*****																
LANCER	Nom	Extérieur MG																
	Valeur	Intérieur MG ou MD																
ROULER	Nom	Ejection coude																
	Valeur	En même temps que petit jeté																
MANIEMENT	Nom	En même temps que saut groupé																
	Valeur	Boucle envers MD ou MG + lâcher																
LANCER	Nom	Lâcher sous bras																
	Valeur																	

4 LANCER ARTISTIQUE

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

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

JUGE	Nom				
	Valeur				
	Nom				
	Valeur				

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

5 REMPLIR LA LISTE DES MODES ROULERS ET MANIEMENT GENERAL

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

Exemple N3 :

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

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

Exemple N2 :

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

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

