

METHODOLOGIE DE JUGEMENT 2022-2023

PRATIQUE FFTB

LES CHANGEMENTS





1. Introduction / Objectifs

A) Introduction

Comme annoncé lors du courrier du 26 Juillet dernier, la commission sportive en collaboration avec un groupe composé de techniciens , juges et athlètes a initié un travail d'actualisation de nos barèmes et de la méthodologie.

En parallèle à ce travail, la sous commission juge a dû revoir l'ensemble de la méthodologie de jugement avec les différentes nouvelles règles et obligatoires à respecter



B) Les objectifs

- Accéder aux attendus en termes de réalisation
- **PROMOUVOIR LA QUALITE DU TRAVAIL PRESENTE**
- Homogénéiser le système de jugement français avec celui de l'international
- Revaloriser chaque filière de compétition en limitant le niveau présenté
- Mettre à jour les barèmes et lexiques avec le Twirling d'aujourd'hui



2. LES CHANGEMENTS

GENERALITES

- 1 seul barème lancers/roulers et Maniement Général par filière en solo
- Simplification des barèmes engagements , rattrapages et éléments sous le lancer
- Baisse des valeurs de chaque rattrapage , engagement et élément sous le lancer
- Revalorisation de certains éléments sous le lancer
- Révision de la nature sous le lancer
- Equilibrage et enrichissement du barème roulers et Maniement général
- Création d'un lexique pour chaque élément sous le lancer, chaque engagement , rattrapage, chaque Maniement et chaque Rouler
- Amélioration des critères du Bonus artistique
- FPI pour les modes roulers et Maniement Général
- Ajustement des niveaux attendus par tranche pour les roulers et Maniement Général dans les barèmes duos/équipes
- Redéfinition des lancers autorisés (suppression des équivalences) en duos/équipes



SOLOS



1. Les lancers

- ↳ Suppression de la nature petit déplacement pour la Filière National 1 et National 1 Elite
- ↳ Suppression de la nature pivot qui devient PIVOT PUR (tour twirling)
- ↳ Changement du nombre de lancers obligatoires pour la catégorie Senior N1 et N1 Elite
- ↳ Redéfinition et revalorisation du lancer « Prise de risque » : lancer difficulté



1.1 Synthèse des obligatoires par filière et par catégorie

Filière	Catégorie	Nombre lancés min	Nombre lancés max	Plafond valeur	Nature			
					Pivot	Sur place	Déplacement	Libre
N3	Poussin	2	3	5.5				2 / 3
	Benjamin	3	4	5.5	1	1	1	1 si option 4L
	Minime	3	4	6	1	1	1	1 si option 4L
	Cadet Junior Senior	3	4	8	1	1	1	1 si option 4L

N2	Benjamin	3	4	4.5	1	1	1	1 si option 4L
	Minime	3	4	5	1	1	1	1 si option 4L
	Cadet Junior Senior	4	5	7,5	1	1	1	1 (option 4L) 2 (option 5L)

N1	Benjamin	4		-	1	1	1	1
	Minime	4	5	-	1	1	1	1 (option 4L) 2 (option 5L)
	Cadet	5		-	1	1	1	2
	Junior	5		6.5	1	1	1	2
	Senior	5		6.5	1	1	2	1

N1 ELITE	Junior	5 dont 1 lancé "Difficulté"		-	1	1	1	2
	Senior	5 dont 2 lancés "Difficulté"		-	1	1	2	1



1.2 Les obligatoires de la FPI

→ Les différentes règles et étapes de la FPI restent inchangées: 1 pénalité de 1 sera appliquée par nature manquante et par nombre non respecté

→ Le plan horizontal reste obligatoire dans toutes les catégories et toutes les filières (sauf pour les poussines)

→ Suppression de la case lancer à ne pas comptabiliser , aucun lancer supplémentaire ne sera accepté

Le lancer « DIFFICULTE »

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">• Roue et tous ses dérivés• Rondade	<u>Illusions</u>	<ul style="list-style-type: none">• Endroit• Envers
	<ul style="list-style-type: none">• Avant et tous ses dérivés• Changement de jambe	<u>Aériens</u>	<ul style="list-style-type: none">• Costal• Facial• Facial arrivée au sol• Salto arrière tendu
<u>Souplesse</u> <u>/ Flips</u>	<ul style="list-style-type: none">• Arrière et ses dérivés• Arrière avec changement de jambe• Flip arrière		
<u>Divers</u>	<ul style="list-style-type: none">• Virgule• Rafenkova		



1.3 Analyse de la réalisation et évaluation des critères difficulté

- **Plus aucun bonus ne sera à remplir par l'entraîneur sur la FPI**
- Selon le tableau ci-dessous le juge évaluera le niveau de difficulté de chaque lancer et apportera les éventuels bonus
- Comme annoncé on partira du « Parfait » pour l'évaluation de la réalisation des lancers : il n'y a donc plus de fautes mineures mais uniquement des fautes majeures (se référer au lexique et définition)



TABLEAU FAUTES DE REALISATION / BONUS DIFFICULTE A VALORISER

LANCERS

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

• **Important** : Certains bonus ne seront pas applicable selon les filières

Fautes de réalisation à sanctionner	L1	L2	L3	L4	L5	Bonus difficulté à valoriser	L1	L2	L3	L4	L5
Jambes pliées ou non positionnées (0,5 pts)						Bras placés au-dessus de l'axe des épaules (tours twirling) - BP (0,5 pts)					
Bras non positionnés (0,5 pts)						A partir de 4 T sur un pied - PVT 1P (0,5 pts)					
Déséquilibre (0,5 pts)						Changement de sens (pivot à gauche puis à droite, illusion endroit et envers...) - CGS (0,5 pts)					
Axe du corps non respecté (0,5 pts)						Amplitude supérieure à la définition de l'élément présenté - AMPL (0,5 pts)					
Sur talon ou pied plat (0,5 pts)						Fluidité, détachement : mouvements réalisés sans effort - FLUIDT (0,5 pts)					
Manque d'amplitude (0,5 pts)						Enchaînement d'illusion sans poser le pied - ILS / 1 Pd (0,5 pts)					
Pointe flexes (0,5 pts)						Timing parfait (pas d'attente au rattrapage) - TIMING (0,5 pts)					
Pose une fois le pied à partir du 3T (0,5 pts)						Lancer de dos qui se termine de face ou l'inverse - D/F (0,5 pts)					
Tête renversée ou dans les épaules (0,5 pts)						Rattrapage enchaîné avec un maniement ou un roulé du groupe B ayant une réalisation parfaite, sans arrêt et sans hésitation - REB (0,5 pts)					
Mains au sol ou sur une partie du corps non prévue dans la définition de l'élément (0,5 pts)						Rattrapage, à partir de la catégorie 2, enchaîné avec un élément corporel majeur ayant une réalisation parfaite sans arrêt et sans hésitation - REECM (0,5 pts)					
Ecart et/ou placement du bâton (0,5 pts)						Rattrapage, à partir de la catégorie 2, fait au sol - RS (0,5 pts)					
Lancé au tip (0,5 pts)						Lancer difficulté (uniquement pour les juniors et seniors élites) - DIFF (1 pts)					
Pieds croisés (0,5 pts)						TOTAL BONUS					
Saute en lançant (0,5 pts)											
Axe du bâton (0,5 pts)											
Rattrapage à deux mains (0,5 pts)											
Rattrapage précipité (0,5 pts)											
Rotation lente (0,5 pts)											
TOTAL PENALITES REALISATION											

Plafond de -3 points maximum par lancer



2. Les roulers

- ↳ Un seul et unique barème par filière
- ↳ Obligation de présenter au moins 3 roulers inscrits dans le barème pour la filière N3
- ↳ Obligation de présenter au moins 4 roulers inscrits dans le barème pour la Filière N2
- ↳ Obligation de présenter au moins 5 roulers inscrits dans le barème pour la Filière N1 et N1 Elite
- ↳ Obligation de la présence du plan horizontal dans le mode
- ↳ FPI à remplir par l'entraîneur pour le mode rouler et pour le mode Maniement



2.1 Synthèse des obligatoires par filière

Filière	Plan vertical	Plan horizontal	Connexion
N3	2	1	Pas d'obligation
N2	3	1	Pas d'obligation
N1 et N1 Elite	3	2	Obligatoire



2.2 Identification des roulers présentés

→ Il conviendra de déclarer sur la FPI UNIQUEMENT les 3 / 4 ou 5 éléments différents qui seront pris en compte pour la détermination de la valeur brute du mode

Important: Les éléments déclarés sur la FPI doivent IMPERATIVEMENT figurés dans le barème de la filière concernée.

→ UNIQUEMENT les roulers inscrits sur la FPI sont pris en compte dans le contrôle des obligatoires

Important: Dans le cas où aucun roulé ne serait inscrit sur la FPI , le mode roulers sera considéré comme omis et aura donc pour valeur 0

→ Tout roulé non inscrit dans le barème ou supérieur à celui-ci est autorisé. Par contre il ne pourra pas être inscrit dans les obligatoires roulers de la FPI et il ne sera pas pris en compte dans le calcul de la valeur brute du mode roulers.



2.3 Le contrôle des obligatoires

Le contrôle de la FPI rouler se fera en 3 étapes:

→ **LE NOMBRE:** Il convient de vérifier que le nombre de roulers inscrits et présentés respectent le nombre obligatoire par filière

Si l'obligatoire nombre n'est pas respecté, , le mode rouler sera considéré comme omis et aura donc pour valeur 0.

→ **LE PLAN:** Il convient de vérifier que les 2 plans ont été présentés sur l'ensemble de roulers effectués et déclarés sur la FPI

Si l'un des plans n'est pas présenté, le mode rouler sera considéré comme omis et aura donc pour valeur 0.

→ **LA CONNEXION:** Uniquement pour les filières N1 et N1 Elite

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

Pour le plan horizontal : les 2 éléments inscrits sur la FPI doivent être présentés connectés (non isolés)

Si l'obligatoire de connexion plan vertical n'est pas présenté, une pénalité de 1 sera appliquée par rouler non connecté

Si l'obligatoire de connexion plan horizontal n'est pas présenté, une pénalité de 1 sera appliquée par rouler non connecté



2.4 Analyse de la réalisation (fautes à sanctionner) et évaluation des bonus difficulté (à valoriser)

IMPORTANT : LA REALISATION NE RENTRE PAS EN COMPTE DANS LE CONTRÔLE DES OBLIGATOIRES

Exemple: un passage dos qui n'est pas reconnu car pris en pleine main, ne remet pas en cause l'obligatoire de nombre, de plan (et de connexion en Filière N1 et N1 Elite)

→ Si un rouler présenté est très mal réalisé (rouler pris pleine main, éjection sans aucune rotation, intérieur bras non terminé....) il est alors **NON RECONNAISSABLE** : il sera pris en compte dans le contenu du mode roulers et la réalisation de ce mode . La valeur de cet élément aura pour valeur 0.

→ La technique de corps et de bâton seront **IMPERATIVEMENT** 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 compris)

IMPORTANT: Dans le mode roulers , la **valeur maximale totale des fautes à sanctionner est plafonnée à 3 points** (pénalité (s) pour éléments non reconnus compris) .

Il n'y a pas de limitation pour les bonus difficulté à valoriser.

IMPORTANT: Tout comme l'analyse des lancers, certains bonus et certaines fautes à sanctionner ne seront pas applicables selon les filières

Note des roulers =

**VALEUR BRUTE DES ROULERS+ BONUS DIFFICULTÉ A VALORISER – FAUTE(S) A SANCTIONNER – 0,5 X
NB CHUTE**



TABLEAU DE REALISATION/BONUS DIFFICULTE

Fautes de réalisation à sanctionner	Roulers	MG	Bonus difficulté à valoriser	Roulers	MG
Perte de contrôle (0,25 pts)			Mode fluide / claire corps et bâton (0,25 pts)		
Position du/des bras en contact avec le bâton (0,25 pts)			Travail corps et bâton avec un ou plusieurs éléments corporels mineurs ou majeurs (0,25 pts / 0,5 pts)		
Faible vitesse de rotation du bâton (0,25 pts)			Diversité de famille d'éléments (0,25 pts)		
Bâton arrêté / attrapé durant la série (perte de connexion) (0,25 pts)			Série totalement connectée (0,25 pts / 0,5 pts si complexe)		
Axes non respectés (0,25 pts)			Combinaison H / V (0,25 pts)		
Vitesse non constante (0,25 pts)			Réalisation parfaite corps et bâton sur l'intégralité du mode (0,25 pts)		
Élément corporel majeur mal réalisé (0,25 pts)			Travail au sol (0,25 pts)		
Déséquilibre corporel (0,25 pts)			Amplitude de déplacement durant la série (0,25 pts)		
Mauvais placement haut du corps (0,25 pts)			Musicalité du mode (0,25 pts)		
Mauvais placement bas du corps (0,25 pts)			Engagement de série (0,25 pts)		
Éléments de connexion / transition non reconnus (0,5 pts par éléments NR)			Sortie de série (0,25 pts / 0,5 si présence d'un élément corporel majeur)		
Plafond de -3 points maximum pour la réalisation à sanctionner	Total réalisation R	Total réalisation MG		Total bonus difficulté R	Total bonus difficulté MG
	=	=		=	=



3. Le Maniement Général

- ↳ Un seul et unique barème par filière
- ↳ Obligation de présenter au moins 3 managements inscrits dans le barème pour la filière N3
- ↳ Obligation de présenter au moins 4 Managements inscrits dans le barème pour la Filière N2
- ↳ Obligation de présenter au moins 5 Managements inscrits dans le barème pour la filière N1 et N1 Elite
- ↳ Obligation de la présence du plan horizontal dans le mode
- ↳ FPI à remplir par l'entraîneur pour le mode Maniement Général



3.1 Synthèse des obligatoires par filière

Filière	Plan vertical	Plan horizontal	Connexion
N3	2	1	Pas d'obligation
N2	3	1	Pas d'obligation
N1	3	2	Obligatoire



3.2 Identification des Maniements présentés

→ Il conviendra de déclarer sur la FPI UNIQUEMENT les 3 / 4 ou 5 éléments différents qui seront pris en compte pour la détermination de la valeur brute du mode

Important: Les éléments déclarés sur la FPI doivent IMPERATIVEMENT figurés dans le barème de la filière concernée.

→ UNIQUEMENT les maniemment inscrits sur la FPI sont pris en compte dans le contrôle des obligatoires

Important: Dans le cas où aucun maniemment ne serait inscrit sur la FPI , le mode Maniemment sera considéré comme omis et aura donc pour valeur 0

→ Tout maniemment non inscrit dans le barème ou supérieur à celui-ci est autorisé. Par contre il ne pourra pas être inscrit dans les obligatoires maniemment de la FPI et il ne sera pas pris en compte dans le calcul de la valeur brute du mode maniemment.



3.3 Le contrôle des obligatoires

Le contrôle de la FPI Maniement se fera en 3 étapes:

→ **LE NOMBRE:** Il convient de vérifier que le nombre de Maniements inscrits et présentés respectent le nombre obligatoire par filière

Si l'obligatoire nombre n'est pas respecté, , le mode Maniement sera considéré comme omis et aura donc pour valeur 0.

→ **LE PLAN:** Il convient de vérifier que les 2 plans ont été présentés sur l'ensemble de Maniements effectués et déclarés sur la FPI

Si l'un des plans n'est pas présenté, le mode Maniement sera considéré comme omis et aura donc pour valeur 0.

→ **LA CONNEXION:** Uniquement pour les filières N1 et N1 Elite

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

Pour le plan horizontal : les 2 éléments inscrits sur la FPI doivent être présentés connectés (non isolés)

Si l'obligatoire de connexion plan vertical n'est pas présenté, une pénalité de 1 sera appliquée par maniement non connecté

Si l'obligatoire de connexion plan horizontal n'est pas présenté, une pénalité de 1 sera appliquée par maniement non connecté



3.4 Analyse de la réalisation et évaluation des critères difficulté

IMPORTANT : LA REALISATION NE RENTRE PAS EN COMPTE DANS LE CONTRÔLE DES OBLIGATOIRES

Exemple: Un Flip SD réalisé avec repère visuel et donc non reconnu, ne remet pas en cause l'obligatoire de nombre, de plan (et de connexion en filières N1 et N1 Elite)

→ Si un maniement est très mal réalisé (rotation incorrecte, repère visuel ...) il est alors **NON RECONNAISSABLE** : il sera pris en compte dans le contenu du mode maniement et la réalisation de ce mode . La valeur de cet élément aura pour valeur 0.

→ La technique de corps et de bâton seront **IMPERATIVEMENT** pris en compte pour déterminer la valeur globale de la réalisation et de la difficulté du mode maniement.

Ceci pour les managements inscrits sur la **FPI AINSI QUE** les autres roulers présentés

IMPORTANT: Tout comme l'analyse des lancers, certains bonus et certaines fautes à sanctionner ne seront pas applicables selon les filières

Note du Maniement Général =

VALEUR BRUTE DES MANIEMENT + BONUS DIFFICULTÉ A VALORISER – FAUTES DE RÉALISATION A SANCTIONNER – 0,5 X NB CHUTE



TABLEAU DE REALISATION/BONUS DIFFICULTE

Réalisation	Roulers	MG	Bonus difficulté	Roulers	MG
Perte de contrôle (0,25 pts)			Mode fluide / claire corps et bâton (0,25 pts)		
Position du/des bras en contact avec le bâton (0,25 pts)			Travail corps et bâton avec un ou plusieurs éléments corporels mineurs ou majeurs (0,25 pts / 0,5 pts)		
Faible vitesse de rotation du bâton (0,25 pts)			Diversité de famille d'éléments (0,25 pts)		
Bâton arrêté / attrapé durant la série (perte de connexion) (0,25 pts)			Série totalement connectée (0,25 pts / 0,5 pts si complexe)		
Axes non respectés (0,25 pts)			Combinaison H / V (0,25 pts)		
Vitesse non constante (0,25 pts)			Réalisation parfaite corps et bâton sur l'intégralité du mode (0,25 pts)		
Élément corporel majeur mal réalisé (0,25 pts)			Travail au sol (0,25 pts)		
Déséquilibre corporel (0,25 pts)			Amplitude de déplacement durant la série (0,25 pts)		
Mauvais placement haut du corps (0,25 pts)			Musicalité du mode (0,25 pts)		
Mauvais placement bas du corps (0,25 pts)			Engagement de série (0,25 pts)		
Éléments de connexion / transition non reconnus (0,5 pts par éléments NR)			Sortie de série (0,25 pts / 0,5 si présence d'un élément corporel majeur)		
	Total réalisation R	Total réalisation MG		Total bonus difficulté R	Total bonus difficulté MG
	=	=		=	=



4. L'artistique

↘ **AUCUN CHANGEMENT POUR LES
FILIERES N2 , N1 ET N1 ELITE**

↘ **BONUS N3 AUGMENTE A +0.7 POINTS**
→ **REVALORISATION DU CRITERE
PERFORMANCE**

→ **NOUVEAU BONUS CORPOREL**

→ **SIMPLIFICATION DU CRITERE
CONFORMITE**



4.1 Les critères du bonus artistique

Priorités	Contenu	Valorisation
Conformité	Utilisation du rythme Utilisation des temps forts	+0.2
Déplacement	Utilisation des 4 rectangles	+0.1
	Utilisation de l'amplitude	+0.1
Performance	Zéro chute – pas de déduction réalisation sur aucun des modes et sans mouvements non reconnaissable	+0.2
Corporel	Présence d'un élément corporel majeur parfait réalisé sans bâton	+0.1



4.1.1 Le bonus Corporel

• **Définition**: Réalisation d'un élément majeur corporel sans le bâton et parfaitement réalisé (qui peut être connecté ou non à un roulé ou à un maniement)

• **Liste des éléments majeurs corporels** :

<u>Roues</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Rondade • Roue et tous ses dérivés 	<u>Illusions</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Endroit • Envers
<u>Soupleses / Flips</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Avant et tous ses dérivés • Changement de jambe • Arrière et ses dérivés • Arrière avec changement jambe • Fliparrière 	<u>Aériens</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Costal • Facial • Facial arrivée au sol • Salto arrière tendu
<u>Sauts</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Grand jeté • Grand jeté facial • Grand jeté pied tête • Saut pied tête jambe pliée ou tendue 	<u>Sur place</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Grand battement devant / côté • Attitude • Pied tête • Rond de jambe • Cambré
<u>Divers</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Virgule • Ralenkova 		



EXEMPLES FPI ROULERS /MG FILIERE N3

Liste des mouvements du mode roulé de l'athlète:

Fish endroit + Fish en tournant 1 tour+ 1 bascule

Neck – Roll 1,2,3 + bloqué cou D.

Ejection même bras (2+)

R vertical 1 :	Fish en tournant	R horizontal 1 :	Neck Roll "1-2-3"
R vertical 2 :	Ejections même bras (2+)		

Liste des mouvements du mode MG de l'athlète:

Cercle boucle + L épaule Mr

Flip sous rond de jambe rattr sous battement + flip int rattr Mr dans le dos

Flip aveugle MD à MG + flip aveugle même main

Cercle boucle HZ + pretzel L Hz dans Y

Maniement #1 V	Flip sous Rj ratt sous batt
Maniement #2 V	Flip aveugle MD à MG ou MG à MD
Maniement #3 HZ	Pretzel Laché H ds Y / ss batt latéral



EXEMPLES FPI ROULERS/ MG FILIERE N2

Liste des mouvements du mode roulé de l'athlète:

Fish end+ fish en tournant 1 t= double fujimi end + bascules x2+ passage dos endroit

Coude-coude enchaîné 2+ (tachibana) + éjection GDG

Bloqué nuque enchaîné DG+ Neck roll 1,2,3,4 + éducatif singer

R vertical 1	Double 1/2 Fujimi endroit	R horizontal 1 :	Neck Roll "1-2-3-4"
R vertical 2	Passage dos		
R vertical 3	Ejections GDG		

Liste des mouvements du mode MG de l'athlète:

Flip aveugle même main+frappé+ Usa rattr même main par dessus + 1 déboulé aveugle même main

Flash back+ changement de main + flip bras tendu+ flip sous rond de jambe rattr ss rjb en tournant

Cercle boucle HZ + Pretzel L cou rattrapage bras tendu+ boucle HZ+ Pretzel L cou rattr sous batt MR

Flip sous rdj rattr dans la roue+ 1/8 env + flip Int rattr mr dans le dos +Flip taille 1 t

Maniement V	1T ou déboulé aveugle même main
Maniement V	Flip sous RJ rattr RJ en tournant
Maniement V	Flip taille frontal + 1 tour ou déboulé
Maniement HZ	Pretzel pendant un battement latéral



EXEMPLE DE FPI roulers/ MG FILIERE N1

Liste des mouvements du mode Maniement de l'athlète:

Engagement ss battement+ éjection en tournant+1/2 fujimi endroit+ fish end + passage dos+ ½ fujimi endroit en tournant
 Fish endroit Main Droite+ double demie Fujimi endroit+ Passage dos + tachibana+ passage dos aller/retour+ éjection en tournant (3+)

Neck roll 1,2,3,4 en descendant au sol+ singer D/G+ bloqué nuque D/G+ hollie HZ rattrapage dos

R vertical 1 :	Double demi fujimi endroit	R horizontal 1 :	Neck Roll "1-2-3-4
R vertical 2 :	Passage dos aller/retour	R horizontal 2 :	Singer D/G
R vertical 3 :	Ejection en tournant 3+		
Les 3 rouleurs verticaux doivent être connectés			

Liste des mouvements du mode roulé de l'athlète:

Hz même main + libre dos HZ+ Hz int MD 1 tour rattr MG retourné

Flip même main+ flip int MG 1 tour rattr dans l'illusion + flip int Mg + 1 tour rattr dans souplesse

Flip ss rdj rattr ss rdj en tournant +flash back 1 tour+

Maniement V1	Flip int MG 1 tour rattr dans l'illusion
Maniement V2	Flip Int MG 1 tout rattr dans soupless
Maniement V3	Flash back 1 to
Maniement HZ1	Hz Même mai



DUOS / EQUIPES



1. LES CHANGEMENTS

- ✚ **Suppression des équivalences en lancers**
- ✚ **Harmonisation des barèmes Roulers et Maniement en comparaison aux barèmes solos**
- ✚ **Suppression du critère « enchainement » dans les modulations**
- ✚ **Mise à jour des règles (en cas de non reconnus) en partant du parfait**
- ✚ **Mise à jour et/ ou modification des lexiques échanges**



1.1 LES REGLES DES NON RECONNUS

- **DUOS** :

**Si un élément technique n'est pas reconnu par un élément :
valeur de l'élément = 0**

Exemple: Il y a un seul lancer dans la prestation et l'une des athlètes ne fait pas tourner autour du pouce: la valeur du mode lancer de ce duo sera 0.

- **EQUIPES:**

**Si un élément technique est non reconnu par 50 % de l'effectif :
valeur de l'élément = 0**

*Exemple: Une équipe à 6 éléments présente 6 lancers
Engagement à L'horizontal descente à genoux.*

→ *Si l'élément est reconnu pour les 6 athlètes: il faut se référer à la valeur de ce lancer dans le barème*

→ *Si l'élément est reconnu pour 4/5 athlètes : il faut se référer à la valeur de ce lancer dans le barème – 2 tranches*

→ *Si l'élément est reconnu pour 3 athlètes ou moins = la valeur de cet élément sera 0.*