



FORMATION JUGE

EPREUVES ARTISTIQUES



Pour juger un saut

AVANT DE JUGER

Dans le but de se faciliter la tâche pendant le jugement et pour être efficace, il est indispensable de pouvoir s'appuyer sur quelques règles et gestes simples permettant d'anticiper, pour ne pas perdre le fil du déroulement des images. C'est dans cette optique qu'il est demandé aux équipes de donner aux juges l'ordre d'exécutions des mouvements imposés et le descriptif des sauts libres.

Imposés

- Connaître l'ordre du tirage au sort des mouvements (cf. ci-dessus).
- Avoir une bonne connaissance de la définition des mouvements.
- Avoir une bonne idée des fautes potentielles.
- Toujours anticiper sur le déroulement du saut, ne pas être surpris par les images.
- Positionner les mouvements présentés dans le tableau d'échelle de valeurs (§ 6.3 règlement EA).

Libres

TECHNIQUE

Difficulté

- Savoir reconnaître les mouvements.
- Savoir apprécier leurs valeurs de difficulté (tableaux annexe C Règlement EA).
- Savoir comprendre pour noter les mouvements nouveaux ou inconnus.

Exécution précision et contrôle

- Connaître la description des mouvements exécutés.
- Etre apte à apprécier les axes, angles, rotations, positions, vitesses de rotation.
- Savoir repérer les erreurs et en apprécier leurs valeurs.

Exemples : "Technique"

- Les performeurs conservent une proximité appropriée tout au long du mouvement.
- Toutes les surfaces de vol sont utilisées (ex : sur le ventre, le dos, debout, tête en bas, sur le côté, diagonale).
- Une interaction constante et un travail d'équipe sont démontrés, mouvements composés.
- L'enchaînement présente une grande variété de compétences.
- L'ensemble de toutes les difficultés et les mouvements sont réalisés de manière contrôlée.

PRESENTATION

Artistique créativité

- Connaître les possibilités de chaque spécialité.
- Connaître les contraintes de chaque spécialité.
- Savoir ne pas se faire abuser.
- Savoir dissocier exécution – artistique – caméra.

Caméra

- Apprécier les techniques de prise de vue.
- Précision et contrôle du vol du caméraman.
- Savoir retourner des images parfois inversées.
- Avoir "l'œil critique".
- Tenir compte des "parasites" (objectif sale, cheveux, casque dans l'image).

Pour le FF et le FR, les éléments seront les mêmes. Par regroupement 2 à 2 de la difficulté et de l'exécution, puis de l'artistique et de la caméra, nous obtiendrons les critères technique et présentation.

Il faut prendre en compte le vol des 2 performeurs, qui bien sûr proposent un travail d'équipe, travail qui doit aussi être valorisé par la participation du caméraman.

Exemples "Présentation" :

- Une bonne utilisation des repères au sol disponibles, des nuages, et/ou de l'éclairage pour valoriser la vidéo.
- L'enchaînement présente un début précis, une fin précise et une utilisation totale du temps de travail.
- L'enchaînement a un déroulement agréable. Il y a un haut niveau de créativité en ce qui concerne de nouveaux mouvements, une chorégraphie originale et de nouvelles rotations dans des mouvements anciens.
- L'enchaînement est agréable et esthétiquement plaisant à observer.

Il est évident que tous les points cités ci-dessus, au demeurant non exhaustifs, ne sont pas innés. A chacun de développer les éléments qui lui font défaut. La bonne maîtrise de ces différentes matières rendra le juge serein et le jugement objectif et précis.

REGLEMENT EA

Etude des règlements de compétition FR FF et de ses annexes.

L'annexe A1 et A2 : Descriptions des mouvements imposés FR et FF.

L'annexe B : Définitions positions de base du corps, orientations et rotations.

L'annexe C : Tableaux des valeurs de difficultés.

Ces quatre annexes bien comprises et assimilées facilitent la lecture aussi bien des mouvements imposés que le contenu des sauts libres. Pour ces derniers nous sommes bien aidés par la rédaction des "descriptifs de sauts" qui constituent les scénarios des sauts libres. Autant ne pas s'en priver !

ANNEXE A1 IMPOSES FREESTYLE

FR1 Open Stag

FR2 Double Eouzan

FR3 Straddle Loops

FR4 Full Eagle Trick

FR5 Head up Straddle spins

FR6 Angle

FR7 Head down Loop Twist

FR8 Flip Throughs

ANNEXE A2 IMPOSES FREEFLY

FF1 Double joker reverse

FF2 Vertical compress switch

FF3 Cat Barrel Roll

FF4 Turning totem

FF5 Angle carve

FF6 Linked full eagle trick

FF7 Stand up star

FF8 Synchronized back layouts

Echelle de valeurs mouvements imposés

10 points	Le mouvement est parfaitement réalisé et filmé sans erreur notable.
8 points	Le mouvement est réalisé et filmé avec quelques petites erreurs.
5 points	Le mouvement est réalisé et filmé avec plusieurs erreurs moyennes.
3 points	Le mouvement est réalisé et filmé avec plusieurs erreurs majeures.
0 point	Le Mouvement n'est pas réalisé, ou n'est pas identifiable ou l'image vidéo n'est pas jugeable.

Exemples de petites erreurs

- Mouvement : fin légèrement hors référence, légères oscillations, etc.
- Caméra : perte momentanée de cadrage ou de mise au point, petites erreurs occasionnelles de distances.

Exemples d'erreurs moyennes

- Mouvement : hors référence de manière significative, oscillation, pas assez de rotation, réalisation incorrecte, tourner dans la mauvaise direction etc.
- Mouvement (freestyle) Pointes de pieds non tendues, genoux fléchis.
- Caméra : Perte momentanée d'image, de cadrage, de mise au point ou erreurs de distances pour environ 20% ou plus de la séquence imposée, etc.

Exemples d'erreurs majeures

- Mouvement : élément requis totalement manquant, réalisation si pauvre que le mouvement est à peine reconnaissable.
- Caméra : image non jugeable pour, environ 50% ou plus de la séquence imposée, etc.

AIDES A LA PRATIQUE DU JUGEMENT DES EPREUVES ARTISTIQUES

Pour chaque saut de Freestyle ou de Freefly chaque juge donnera 2 ou 4 ou 5 notes, à partir de nombreux critères. Cela implique de pouvoir noter, sans quitter l'écran des yeux, les éléments essentiels et utiles à l'élaboration des notes. A chacun de trouver une "sténographie" à sa convenance, pour restituer à tout moment, par simple lecture, l'image du saut.

Que représentent les notes

Les notes doivent être le reflet de plusieurs choses :

- La différence entre les sauts d'une même équipe ;
- La différence entre les équipes d'une même manche ;
- La différence entre les équipes dans les différentes manches ;
- La meilleure note doit représenter le meilleur saut, et la plus mauvaise, le plus mauvais ;

Tous ces éléments se doivent d'être en harmonie pour un bon jugement.

DEMEURONS OBJECTIFS

Il est commun d'entendre que la subjectivité est le lot de toutes les épreuves sportives "artistiques". Le plus souvent les auteurs de ces genres d'appréciations ont une approche parcellaire des règlements et des méthodes de jugement. Sachons être objectifs en évitant les erreurs ci-dessous :

Sur évaluation

Des choses que l'on aime particulièrement ;

Un ou deux éléments positifs dans une faible performance générale ne donnent pas à eux seuls une bonne note.

Sous évaluation

Des choses que l'on n'apprécie pas ;

Un ou deux éléments négatifs dans une bonne performance générale ne donnent pas à eux seuls une mauvaise note.

Retenue

A donner un maximum de points quand la performance le mérite.
A donner un minimum de points quand la performance le mérite.

Constance

Etre prêt à juger chaque saut de la même manière.

Manque d'aisance

Ne pas être parfaitement familiarisé avec tous les aspects, définitions et règles des épreuves, ou des moyens et méthodes de jugement.

Mais en toutes circonstances, rester correct, juste, et impartial !