



## FORMATION JUGE

### VOL EN WINGSUIT

#### EVALUATION D'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 simples, connaître les différentes épreuves.

Une compétition de Wingsuit peut comprendre 2 épreuves différentes qui n'ont aucune relations entre-elles.

Il faut, quelle que soit l'épreuve, connaître les définitions importantes.

Les 2 épreuves sont : épreuve de performance et épreuve acrobatique.

Aider à la gestion des équipement et au contrôle de ceux-ci avant la compétition et avant chaque saut et au retour de celui-ci.

### EPREUVE DE PERFORMANCE

- Il est important avant que de coter cette épreuve de savoir quelle est la tâche qui est jugée.
- Il faut également avoir en mémoire la trajectoire de vol et les pénalités possibles si le compétiteur ne la suit pas normalement.
- Savoir quelle est la séparation minimum entre les compétiteurs.
- Savoir quelle est l'altitude maximum au-dessus de laquelle les compétiteurs ne doivent pas ouvrir leur parachute.
- Savoir ce qui est autorisé ou pas dans cette épreuve (combinaison, poids, etc...).

### EPREUVE ACCROBATIQUE

- Savoir si la manche que l'on va juger est une manche Libre ou Imposée.
- Pour les manches imposées, il faut connaître l'enchaînement des figures.
- Pour les libres, il faut avoir en mémoire le programme de chaque équipe à condition que celles-ci l'aient fourni. Dans cette optique qu'il est demandé aux équipes de donner le descriptif de leurs sauts libres.
- Savoir la différence entre les catégories N1 et N2.
- Connaître le début du temps de travail pour le déclenchement du chronomètre.
- Savoir le nombre de points dans la séquence à juger.
- Savoir qui est le performeur A et qui est le performeur B (images miroir).
- Connaître les prises autorisées ou pas (contact stationnaire, dos main, etc...).
- Savoir que la fin d'une séquence est le début de la suivante.
- Connaître la différence entre une situation de « non-vidéo (NV) » ou d'angle caméra » quand cela se présente.

## **PENDANT LE JUGEMENT :**

### **EPREUVE DE PERFORMANCE**

- Contrôler la ligne de vol de chaque compétiteur et valider sa performance avec pénalité ou pas.

### **EPREUVE ACCROBATIQUE**

- Se concentrer sur ce que l'on doit voir.
- Connaître les critères de jugement pour un saut libre et un saut imposé.
- Compter le nombre total de points réalisés pendant le temps de travail (imposé).
- Repérer les points faux et les litiges selon les critères de jugement s'il y en a et s'en rappeler la cause :
  - point faux,
  - figure filmée trop à plat, trop loin, prise cachée, etc.
- Vérifier si on se trouve dans une situation de « non-vidéo (NV) » pour cause météo.
- Vérifier s'il n'y a pas de figure omise.
- Identifier le performeur A (celui qui commence).
- Savoir ce qui peut survenir à la fin du temps de travail (freeze frame).
- Essayer de prendre des notes pendant la diffusion du saut sans le quitter des yeux (chacun sa méthode).

## **APRES LE JUGEMENT :**

### **EPREUVE DE PERFORMANCE**

- Confirmer la performance de chaque compétiteur et s'il est l'objet d'une pénalité.

### **EPREUVE ACCROBATIQUE**

- Reporter sur le système de jugement ses notes selon les critères de jugement en fonction du type de saut (libre ou imposé).
- Mettre les pénalités et les observations sur les points concernés :
  - Figure non visible pour condition météo,
  - Point faux ou non vu,
  - Point correct,
  - Figure omise.
- Savoir interpréter l'affichage du résultat global (majorité de tous les juges).
- Contrôler qu'il n'y a pas de faute absolue de jugement après l'affichage du résultat global, l'annoncer dans les 15 secondes si c'est le cas.

## **Petit mémo pour juger :**

Les juges donnent un score entre 0,0 et 10,0

### **B-2 Cotation du style :**

9 - 10 points - La routine est effectuée parfaitement sans erreurs notables.

6 – 9 points - La routine est effectuée avec quelques petites erreurs.

3 – 7 points - La routine est effectuée avec plusieurs erreurs moyennes.

1 – 4 points - La routine est effectuée avec plusieurs erreurs majeures.

0 – 1 point - La routine n'est pas effectuée ou n'est pas identifiable.

Exemples de style : Compétences de vol - Précision, contrôle - Travail d'équipe - Position du corps – Prises - Mise à niveau – Proximité – Transitions

### **B-3 Cotation vidéo :**

Qualité :

6 - 7 points - La prise de vue est effectuée parfaitement, sans erreur notable.

4 - 6 points - La prise de vue est effectuée avec une ou plusieurs petites erreurs.

2 - 5 points - La prise de vue est effectuée avec une ou plusieurs erreurs moyennes.

1 - 3 points - La prise de vue est effectuée avec une ou plusieurs erreurs importantes.

0 - 1 point - La prise de vue ne montre aucune routine des performeurs.

Travail progressif :

3 points - La routine est effectuée avec une quantité significative de travail progressif réussi.

2 points - La routine est exécutée avec un travail progressif réussi.

1 point - La routine est effectuée avec un travail progressif minimal.

0 point - La routine est effectuée sans travail progressif.

Exemples de travail de prise de vue de qualité : La vidéo est lisse et ne rebondit pas - Les performeurs occupent la majeure partie de la vidéo et restent centrés - Le cameraman reste à distance constante - Utilisation de techniques de vol avancées.

Exemples de travail progressif : Vol dos – Rotation - Prise de vue multiaxes.

### **B-4 Cotation du Programme en Chute :**

Technique : Variété de mouvements – Difficulté - Habileté de pilotage - Travail d'équipe - Gestion du temps de travail

Complexité des prises, si présentes.

Exemples de techniques : Les deux (2) performeurs maintiennent une proximité adéquate

Toutes les surfaces de vol et / ou des angles de vol sont utilisés

Une interaction et un travail d'équipe constants sont affichés.

La routine montre une grande variété de séquences qui varient en complexité.

La séparation de l'équipe après chaque séquence.

La complexité des prises, si présentes.

Présentation : Excitation visuelle - Variété dynamique - Originalité

Exemples de présentation : La routine a un début une fin définis.

Le temps de travail est utilisé dans toute la mesure du possible.

La routine a un haut niveau de créativité qui contient de nouveaux mouvements, et s'écoule d'une séquence à l'autre.

La routine est agréable et esthétiquement plaisante à regarder.