

Critères de jugement

Pole & Aerial Compétition Amateur – Kids 2022

Vous trouverez ci-dessous la répartition des points et leurs descriptifs ainsi que les feuilles de jugement vierges que les juges utilisent pour évaluer les performances. Vous recevrez ces feuilles en retour afin de vous aider à comprendre leur regard. En tant que compétiteur, merci d'accepter que dans tout sport artistique, le jugement comporte un élément subjectif malgré que nous tâchons de diminuer la marge d'interprétation en s'appuyant sur une grille de critères objectifs.

Tous les compétiteurs seront jugés sur deux critères généraux: l'aspect technique (28, 29 ou 30 points selon le niveau) et l'aspect artistique (25 points). De plus, le chef juge peut apporter des déductions jusqu'à un maximum de -10 points.

1) Partie Technique

Les compétiteurs seront jugés sur l'exécution correcte des figures annoncées et sur la qualité d'exécution globale des figures de la chorégraphie. Mais aussi sur la démonstration de la force et de la souplesse, la difficulté des transitions, des entrées et des sorties, la propreté des lignes, la fluidité des mouvements, ainsi que la maîtrise du static et du spin.

2) Partie Artistique

Les compétiteurs seront jugés sur la cohérence du récit, l'interprétation musicale, le choix des figures et leurs combinaisons ainsi que la présence scénique.

Les duos seront jugés ensemble selon les mêmes critères que les solos.

PARTIE TECHNIQUE : 28/29/30 Points maximum selon le niveau des compétiteurs

1. L'exécution correcte des figures annoncées, 4, 5, 6 pts max, selon le niveau

Les critères requis détaillés dans le document "catégories et niveaux" doivent être respectés pour que les figures soient validées. Ces figures possèdent toutes la valeur de 1 point. Ainsi, selon le niveau de participation:

- Amateur 1 avec **4 figures à choix, 4 pts max**
- Amateur 2 avec **5 figures à choix, 5 pts max**
- Amateur 3 avec **6 figures à choix, 6 pts max**

2. La qualité d'exécution globale des figures de la chorégraphie, 4 pts max

Les compétiteurs seront jugés sur la maîtrise et l'exécution des figures. Les compétiteurs doivent pouvoir exécuter leurs figures et leurs combinaisons avec adresse et aisance. On attend que le compétiteur n'ait pas d'hésitation ni de gestes parasites lors des placements et que ses figures paraissent faciles.

3. Le choix et l'exécution des figures qui sollicitent de la force, 5 pts max

Les compétiteurs seront récompensés si les figures sont tenues et maîtrisées.

4. Le choix et l'exécution des figures qui sollicitent de la souplesse (dos, jambes et/ou fermeture), 5 pts max

Les compétiteurs seront récompensés si les figures sont tenues et maîtrisées et qu'ils montrent au minimum un des 3 types de souplesse.

5. Le choix des transitions, des entrées et des sorties, 5 pts max

Les compétiteurs seront jugés sur la variété et la difficulté des transitions, des entrées et sorties de la barre/cerceau et si elles sont maîtrisées et exécutées avec fluidité et aisance.

6. La maîtrise du mode static et spin, 2 pts max

Les points seront attribués si les compétiteurs montrent qu'ils maîtrisent les deux modes de manière égale durant la chorégraphie.

7. La propreté des lignes, la fluidité des mouvements, 3 pts max.

Dans le critère de jugement « propreté / fluidité », les compétiteurs sont évalués sur une bonne exécution de l'ensemble des figures réalisées durant la prestation. La propreté est une question de force dans l'auto agrandissement et elle se distingue par des jambes toniques tendues ou franchement pliées, des épaules engagées, des bras soutenus, un bon port de tête et des pieds pointés sauf si le flex est nécessaire. La fluidité se vérifie dans la délicatesse des contacts sur la pole/le cerceau et l'absence de parasite ou de mouvements brusques non contrôlés.

TOTAL MAX 28/29/30 pts

PARTIE ARTISTIQUE : 25 points maximum

1. La cohérence du récit, 5 pts max

Costume: Les compétiteurs seront jugés sur la créativité et l'originalité du choix du costume. Le costume doit être en lien avec la performance afin d'accentuer davantage l'histoire racontée et conforme au règlement.

Thème: Les compétiteurs seront jugés sur la créativité et l'originalité du choix du thème. Le thème doit être cohérent avec la performance/musique.

2. L'interprétation musicale, 5 pts max

- a. Les gestes sont sur les temps (les temps sont marqués)
- b. La musicalité est interprétée avec logique (la vitesse des gestes correspond à la rythmique, au tempo et à la puissance de la dynamique)
- c. Les choix de l'interprétation est cohérente par rapport au thème choisi (expression des mains/pieds/tête)

3. La variété/originalité des figures et leurs combinaisons, 5 pts max

Les compétiteurs devront démontrer un choix varié et créatif sur les figures, les transitions, les entrées et les sorties de la pole/du cerceau, les montées et les descentes à la pole/au cerceau.

4. La présence scénique, 5 pts max

Charisme, jeu de scène, assurance et confiance: Les compétiteurs seront jugés sur l'habileté et la capacité à capter et toucher le public, ainsi que sur leur confiance sur scène.

5. Occupation de la scène et créativité du floorwork (travail au sol), 5 pts max

Les compétiteurs seront jugés sur la créativité, la richesse et la fluidité des mouvements autour des poles/du cerceau, ainsi qu'au sol. En pole, les deux modes static et spinning doivent être utilisés de manière équilibrée.

TOTAL MAX 25 pts

TOTAL PARTIE TECHNIQUE + ARTISTIQUE : 53/54/55 pts

Déductions :

Chute	-1 pts / par fois
Glissade	-0.5 pts / par fois
Non-respect des critères de niveau (durée musique, points de grip, etc...)	-1 pts
Dysfonctionnement du costume / accessoires	-0.5 pts / par fois
Exécution de figures proscrites	-1 pts / par fois
Présence gênante du "coach on board"	-1 pt

Disqualification :

- Non-respect du règlement de participation (costume non approprié, réédition de la musique en retard, fin ou début de chorégraphie en dehors de la musique, accessoires et figurants non conformes...)
- Tentative de fraude sur le niveau de participation
- Absence d'un des deux modes (static ou spin) pour la pole