

Livre des Règles IJRU

Manuel des Juges

Version 2.0.0

édition française

1 Table des Matières

1	Table des Matières.....	2
2	Nombre et Rôles des Juges.....	5
2.1	Épreuves Freestyle.....	5
2.2	Épreuves Show Freestyle.....	5
2.3	Épreuves Speed et Multiples.....	5
2.4	Attente des Juges et Code d'Éthique.....	6
3	Juger les Épreuves Speed et Multiples.....	7
3.1	Générale.....	7
3.2	Compter.....	7
3.2.1	Générale.....	7
3.2.2	Speed.....	7
3.2.3	Double Unders.....	8
3.2.4	Consecutive Triple Unders.....	8
3.3	Faux Départs.....	8
3.4	Faux Changements.....	9
3.5	Violations de l'Espace.....	9
4	Juger les Épreuves Freestyle.....	10
4.1	Difficulty.....	10
4.1.1	Générale.....	10
4.1.2	Single Rope.....	10
4.1.3	Double Dutch.....	13
4.1.4	Wheel.....	15
4.2	Presentation.....	18
4.2.1	Athlete Presentation - Forme et Execution (Technique).....	18
4.2.2	Athlete Presentation - Fautes.....	19
4.2.3	Routine Presentation - Spectacle.....	19
4.2.4	Routine Presentation - Musique.....	19
4.3	Required Elements.....	20
4.3.1	Générale.....	20

4.3.2 Single Rope.....	21
4.3.3 Double Dutch.....	21
4.3.4 Wheel.....	22
4.4 Déductions.....	22
4.4.1 Fautes.....	22
4.4.2 Violations de l'Espace.....	23
4.4.3 Violations de Temps.....	23
5 Juger les Épreuves Show Freestyle.....	24
5.1 Difficulty.....	24
5.1.1 Long Rope.....	24
5.1.2 Traveller.....	25
5.2 Presentation.....	26
5.2.1 Athlete Presentation - Forme et Execution.....	26
5.2.2 Athlete Presentation- Style.....	27
5.2.3 Routine Presentation - Spectacle.....	27
5.2.4 Routine Presentation - Musique.....	27
5.3 Required Disciplines.....	27
5.3.1 Générale.....	27
5.3.2 Disciplines.....	27
5.4 Déductions.....	28
5.4.1 Fautes.....	28
5.4.2 Violations d'Espace.....	28
6 Refaire une Épreuve.....	28
6.1 Générale.....	28
6.2 Problème Vidéo.....	28
6.3 Corde Cassée.....	29
6.4 Problème de Musique.....	29
7 Calcul des Notes et Résultats.....	30
7.1 Moyenne.....	30
7.2 Arrondir.....	31

7.3 Calculer les Notes Speed et Multiples.....	31
7.4 Calculer les Notes Freestyle.....	32
7.4.1 Difficulty.....	32
7.4.2 Presentation.....	33
7.4.3 Déductions.....	35
7.4.4 Figures Répétées.....	35
7.4.5 Required Elements.....	36
7.4.6 Résultat.....	36
7.5 Calculer les Notes Show Freestyle.....	37
7.5.1 Générale.....	37
7.5.2 Presentation.....	37
7.5.3 Required Disciplines.....	37
7.6 Calculer la Classement.....	37
7.6.1 Épreuves Speed.....	37
7.6.2 Épreuves Freestyle.....	38
7.6.3 Résultats Overall.....	39
7.7 Les Résultats.....	39
7.7.1 Générale.....	39
7.7.2 Résultats non-Officiels.....	39
7.7.3 Résultats Officiels.....	40

2 Nombre et Rôles des Juges

La nombre minimum de juges obligatoire pour toutes évènements est détaillé en bas avec le nombre conseillé entre parenthèses.

2.1 Épreuves Freestyle

- 2 (3) Judges **PA** = Athlete Presentation (Présentation Athlète) - Forme et Exécution, et Fautes
- 2 (3) Judges **PR** = Routine Presentation (Présentation Chorégraphie) - Spectacle, Musique, et Figures Répétées
- 2 (3) Judges **R** - Required Elements (Éléments Imposées), Fautes, et Violations d'Espace et de Temps
- 3 (5) Judges **D** - Difficulty (Difficulté)

2.2 Épreuves Show Freestyle

- 3 Judges **PA** = Athlete Presentation (Présentation Athlète) - Forme et Exécution, et Style des Athlètes
- 3 Judges **PR** = Routine Presentation (Présentation Chorégraphie) - Spectacle et Chorégraphie
- 3 Judges **R** - Required Disciplines (Disciplines Imposées), Fautes, et Violations d'Espace et de Temps
- 5 Judges **D** - Difficulty (Difficulté)

2.3 Épreuves Speed et Multiples

- 1 Juge de Tête
- 2 Judges de Speed

2.4 Attente des Juges et Code d'Éthique

Les juges devraient:

- Assurer que les actions des athlètes sont en accord avec les règles. En réalisant cette tâche, l'officiel doit établir le meilleur climat possible pour une compétition juste avec l'attention sur les athlètes.
- Maintenir son Certificat Juge.
- Participer à la formation continue en ligne avec le portail de formation IJRU.
- Regarder des chorégraphies en vidéo ou aux entraînements de l'équipe locale et les analyser en tant que juge.
- S'entraîner à compter la vitesse et identifier les déductions.
- Être bien informer et très familier avec toutes les règles et procédures décrites dans le Livre des Règles IJRU le plus récent.
- Être très familier et sur de soi en suivant les procédures de compétition présentées par IJRU.
- Être assez familier avec le système de jugement et la collection des scores pour que ce soit possible de noter les chorégraphies vite et avec précision, sans retarder la compétition.
- Être toujours à l'heure, agréable, et poli en tant que juge.
- Être impartial. Éviter le coaching et applaudissement pour tout compétiteur ou compétiteurs.
- Être gentil avec les autres juges mais capable de se retenir de tout commentaire et discussion en jugeant.
- Être présent à toutes les réunions avant la compétition en question, tel que requis par le Directeur du Tournoi.
- Avoir l'air professionnel. La plupart du temps un t-shirt officiel juge sera fourni.
 - Sinon, un juge devrait porter un t-shirt simple, noir, et sans logo.
 - Un juge devrait porter un pantalon, short, ou jupe noir.
 - Un juge doit assurer qu'il n'y a pas des signes ou d'évidence sur lui qui pourrait lui identifier comme étant affilié avec une équipe ou athlète en particulier.
 - Porter des chaussures athlétique, pas de tongs, sandales, ou pieds nus.
- L'utilisation d'un téléphone portable personnel est interdit. La prise de vidéo est interdit à la table des juges.
- Le comportement de chaque juge affecte l'attitude du public envers tous les juges. Par conséquent, chaque juge doit maintenir l'honneur, l'intégrité, et la dignité du rôle.

3 Juger les Épreuves Speed et Multiples

3.1 Générale

Les juges vont compter les sauts de chaque athlète, du début à la fin de chaque épreuve de speed et multiples. Un appareil approuvé par IJRU doit être utilisé.

Les juges de tête sont responsables pour:

- Toute communication à une station. Ça inclut communication avec le Directeur du Tournoi, athlètes, et entraîneurs.
- Montrer aux athlètes où se trouve le caméra à une station (si video replay est utilisée).
- Vérifier que le bon athlète et à sa station avant que l'épreuve commence.
- Signaler les faux départs et faux changements après confirmation que la majorité des juges soient d'accord qu'un faux départ ou faux changement vient de se passer.

Les juges de tête peuvent communiquer un score approximatif et non-officiel aux athlètes.

Si 2 des 3 scores des juges sont différents par plus que 3 pour un évènement de speed ou multiples, le juge de tête doit notifier le Directeur du Tournoi, avant le début du prochaine épreuve.

Les scores ne sont pas automatiquement collectés par chaque juge avec un moyen électronique, mais en cas d'une défaillance du système électronique, c'est la responsabilité des juges de tête de noter le numéro exact indiqué sur l'appareil approuvé. Il faut noter le score de chaque juge. Le juge de tête peut noter 1 numéro en moins de ce qui est montré sur l'appareil approuvé, si le juge communique que c'est en accord avec les règles trouvées ci-dessous.

3.2 Compter

3.2.1 Général

Aucune déduction sera faite pour toute faute dans une épreuve de speed ou de multiples.

Les cordes simples doivent être tournées dans un mouvement vers l'avant, et les cordes double dutch tournées dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour la main droite et dans le sens des aiguilles pour le main gauche.

3.2.2 Speed

Pour les épreuves speed, les juges comptent le premier pas complété par le pied droit. Seulement le pied droit. Après ce premier pas du pied droit, on compte tout saut du pied droit en alternance qui suit.

Si l'athlète fait une faute et le juge a compté le saut de cette faute, le juge doit laisser passer un saut du pied droit et un saut du pied gauche, avant de recompter sur le pied droit. Si la faute arrive à la fin de l'épreuve et que le juge n'a pas encore enlevé un saut, il devra soustraire un saut de son score final.

3.2.3 Double Unders

Pour les double unders, les juges comptent chaque saut où les deux pieds atterrissent ensemble après que la corde soit passée sous les pieds deux fois, deux rotations en avant et verticales autour du corps.

Si l'athlète fait une faute et que le juge a compté le saut de cette faute, le juge doit laisser passer un double under, et continuer de compter sur le deuxième double under. Si la faute arrive à la fin de l'épreuve et que le juge n'a pas encore enlevé un saut, il va déduire un saut de son score final.

3.2.4 Consecutive Triple Unders

Pour les triple unders, les juges comptent chaque saut où les deux pieds atterrissent ensemble après que la corde soit passée sous les pieds trois fois, trois rotations en avant et verticales autour du corps.

Un fois qu'un triple under est complété, les juges arrêteront de compter dès que l'athlète arrête de sauter, qu'il fait un erreur, ou que tout autre figure sauf un triple under soit complétée.

Si l'athlète fait un erreur avant de compléter 15 triple unders, il aura une deuxième chance de commencer l'épreuve. Si l'athlète décide d'essayer une deuxième fois, son score ne sera pas noté et remise à 0. L'athlète est engagé sur son score du deuxième essai.

30 secondes après le début de l'épreuve, l'athlète ne sera plus éligible de la commencer ou de faire un deuxième essai. Les juges ne doivent pas compter tout triple under compléter pas l'athlète.

Le temps pris par les juges pour se préparer ou remettre les compteurs à 0 ne sera pas pris en compte envers les 30 secondes de l'athlète. Toutefois, si l'athlète fait un erreur avant que les 30 secondes soient annoncés, il peut recommencer immédiatement après que les juges soient prêts, même si les 30 secondes sont déjà passés.

3.3 Faux Départs

Un faux départ se produit si la corde d'un athlète commence une rotation avant le signal du départ.

Un faux départ est égale à un déduction du score. Voyez section 7.3 pour apprendre le valeur de cette déduction.

Chaque juge doit faire vraiment attention pour tout faux départs, et signaler chaque instance au juge de tête directement après que l'athlète en question ai fini. La majorité des juges doivent être en accord qu'un faux départ a eu lieu pour que l'athlète reçoit une déduction.

Si un faux départ arrive, tous les juges sont obligés de compter l'épreuve.

3.4 Faux Changements

Dans une épreuve de speed ou de multiples, un faux changement peut arriver si la corde d'un athlète commence à faire une rotation, ou si un athlète fait un changement de corde ou entre dans les cordes avant que le signal de changer sonne.

Chaque faux départ est égal à une déduction du score. Voyez section 7.3 pour apprendre le valeur de ce(s) déduction(s).

Chaque juge doit faire vraiment attention pour tout faux changements, et signaler au juge de tête directement après que les athlètes en question aient fini. La majorité des juges doivent être en accord sur le nombre de faux départs qui ont eu lieu pendant l'épreuve.

Pendant une épreuve de speed ou de multiples en corde simple avec plus qu'un athlète, quand le signal de changer sonne, les juges doivent immédiatement arrêter de compter l'athlète précédent et commencer à compter le prochain. Tout saut en extra fait par l'athlète précédent après le signal de changer ne seront pas comptés et non pénalisés.

Pour Double Dutch Speed Relay (DDSR), l'ordre suivant de tourner et sauter doit être suivi:

1. A et B tournent pour C, qui est en face de B
2. A et C tournent pour D, qui est en face de A
3. D et C tournent pour B, qui est en face de C
4. D et B tournent pour A, qui est en face de D

Les juges ne doivent pas compter tout saut qui ne respectent pas cet ordre

3.5 Violations de l'Espace

Une violation de l'espace arrive lorsqu'une partie du corps d'un athlète touche le sol en dehors de la limite de la compétition.

Une équipe peut recevoir une violation de l'espace pour tout membre de l'équipe qui participe à l'épreuve, même ceux qui ne sont pas activement entrain de sauter à l'instant de la violation de l'espace.

Pendant une violation de l'espace, les juges doivent arrêter de compter, et le juge de tête doit notifier aux athlète(s) verbalement qu'ils sont en dehors de la limite.

Les juges reprennent le comptage dès que tous les athlète(s) sont rentré(s) dans la limite.

Un athlète ne peut pas prendre une violation de l'espace additionnel tant qu'il n'a pas réussi un saut dans la limite de la compétition.

Si une violation de l'espace fait interférence avec, obstrue, ou empêche un athlète ou équipe adverse, le juge de tête va récompenser l'équipe affectée avec l'opportunité de refaire l'épreuve. L'équipe affectée peut décider s'ils acceptent de refaire ou s'ils préfèrent, soumettre leur score actuel. Ils doivent notifier le juge de tête de leur décision avant de partir de l'espace de l'épreuve.

4 Juger les Épreuves Freestyle

Les juges de freestyle vont évaluer les chorégraphies sur leur difficultés et présentations. Les juges vont aussi noter toutes déductions.

4.1 Difficulty

4.1.1 Générale

Les juges de difficulty (difficulté) vont donner un niveau pour chaque figure exécutée en Single Rope, Wheel, et Double Dutch. Une figure est définie en tant qu'un mouvement de la corde et/ou l'athlète, sans compter un double saut, un saut basique, ou un side-swing basique. Ces figures ont des niveaux définis. Les niveaux de difficulté de base et les modifications sont décrits ci-dessous et illustrés à l'aide d'un tableau.

En haut de chaque colonne du tableau se trouve le niveau de difficulté (0.5, 1, 2, etc.) avec les figures de ce niveau en dessous. Chaque rangée regroupe les figures par élément (multiples, power, rope manipulations, etc.). Si une figure inclut deux figures de "valeurs séparées," les valeurs de ces figures sont additionnées pour recevoir le niveau total de difficulté de cette figure. Un niveau 0.5 n'ajoute pas de difficulté supplémentaire aux autres figures.

Pendant une chorégraphie, le juge de difficulté note le niveau de difficulté de toute figure complétée avec succès pendant la limite de temps de la chorégraphie.

4.1.2 Corde Simple

Les figures de Freestyle Corde simple et les modifications sont groupées par élément ci-dessous. Pour freestyle avec plus qu'un athlète, si des différentes figures sont complétées au même moment, le juge opte pour le niveau de figure le plus bas. Si un athlète fait une faute sur une figure, la figure ne compte pas, et aucun niveau de difficulté ne sera accordé jusqu'à ce que tout athlète continue d'exécuter des figures ensemble.

Multiples	Simple		Doublé	Triplé	Quadruplé	Quintuple	Sextuple	Septupler
Power		Bubble (peu importe le montant de wraps)	Power basique (sans sauter la corde): frog basique, push-up basique, sauter sur les fesses/ dos. L'entrée et la sortie sont notés séparément	Power en sautant la corde: frog (sortie), push-up, crab, entrée d'un frog à deux pieds.	Power avec un main.			Power à l'envers: examples - darkside, sunny D
Gymnastique			Roue et rondade	Ressort, relever, suicide	Saltos			
Rope Manipulation	Side-swing	Criss-cross, 180 par terre	Restriction d'un main: toad, cougar, EB	Restriction des deux mains: AS, CL, TS, caboose, elephant, weave				
Releases			Release basique, release inversé, snake release, floater	Mic, release des 2 poignets	Lasso (snake au dessus de la tête, attrapé dans l'air)			
Scoop/ Interactions			Scoop à une athlète, wheel basique, saute mouton simple	Scoop à plusieurs athlètes, plusieurs cordes bougent dans le scoop, saute mouton (scoop)	Plusieurs cordes et plusieurs athlètes bougent pendant le scoop			
Footwork		Footwork						

Pour évaluer le niveau d'un wrap, il faut ajouter un niveau de difficulté additionnel à chaque fois la corde passe en dessous le corps ou en side-swing wrap (+1 niveau pour sauter une corde en wrap, et chaque wrap fait autour du corps qui est sauté ajoute un niveau, avec une limite de +3).

En donnant un niveau au release, considérez le release en tant qu'une figure séparée sauf si la corde est attrapée et une autre figure est complétée pendant que l'athlète reste en l'air.

Un multiple est effectué quand une corde fait plus d'une rotation autour du corps de l'athlète pendant que l'athlète reste en l'air. Si le multiple commence avec un side-swing, les pieds de l'athlète ont besoin de partir du sol avant que la corde passe à côté de ses pieds. Également si ça termine en side-swing, la corde doit passer les pieds de l'athlète avant que les pieds touchent le sol. Sinon, ces rotations ne seront pas comptées et la figure prendra le niveau avec le moins de rotations considérés.

Pour les multiples : Une fois qu'une main a été placé dans une position restrictive, l'athlète doit changer de position ou sortir et rentrer dans une position restrictive pour augmenter le niveau de cette figure. Si une main est laissée dans une position restrictive pendant plus d'un tour de la corde sans changer sa position, aucun niveaux supplémentaires seront accordés pour cette figure pour la position restrictive. Exemple: quintuple AS (deux versions) - Side, open (entrer dans AS), AS, AS, AS = Niveau 6 (niveau 4 pour quint, plus niveau 2 pour un restriction des deux mains dans la première AS). Side, open, AS, open, AS = niveau 8 (niveau 4 pour quint, plus niveau 2 pour un restriction des deux mains du premier AS, plus niveau 2 pour un restriction des deux mains du 2ème AS car les mains sont sorties puis rentrées dans la position restrictive).

Les modifications suivantes vont ajouter 1 niveau à la figure qui est entrain d'être réalisée (sauf si spécifié autrement).

Multiples

- Rotation du corps (au moins 270 degrees en direction twist ou salto): EK, BC, Full Twist
- Un +1 additionnel pour chaque 180 degrés tourné en l'air en plus que 360 ex. 540, 720, 900.

Power/Gymnastique

- Criss-cross fait avec une figure power et/ou salto (criss-cross, EB, toad...)
- Atterrir dans la position push-up, split, ou crab
- Atterrir dans la position frog (+2)
- Les interactions saltos assistées (sauf si l'athlète est soutenu tout le long du salto, dans ce cas là réduisez le niveau par 1)
- Un point additionnel pour chaque tour de 90 degrees fait avec une figure de power plus la corde sautée.

Manipulations

- Switch crosses (ASxAS, criss-crossxcriss-cross, ASxCL si le bras au dessus change de place...)
- Go-go's/crazy criss-cross (un bras qui croise deux fois autour du corps, bras, ou jambe sans se décroiser)
- Wraps (niveau déterminé comme expliqué au dessus)
- Changement de direction de la corde dans l'air (EK - la corde continue dans la même direction: ne compte pas)
- Changement de poignets
- Saut de transition (sauter une figure avec une restriction de main, et dans un saut, faire le côté opposé de cette figure ex: crouger-crouger)

Releases

- Attraper la corde dans une position de restriction
- Lâcher la corde dans une position de restriction si, et seulement si, la main est complètement derrière le corps (derrière le dos ou derrière les deux jambes)
- Attraper la corde sans la main (un scoop, ou serrer la corde avec un parti de son corps, ou attraper la corde sur une épaule, un pied ou similaire. Sauter la corde pendant qu'elle est attrapée sur cette partie de corps.

Modification/Limites Negatives

- 1 Niveau: Figure gymnastique avec la corde tenue dans un main

Exceptions

- Relevés et ressorts où la corde est sautée (tirer sous les pieds avant d'atterrir) sont de niveau 6
- Money-maker/kamikaze frog, ressort en arrière avec la corde tirer en dessous avant d'atterrir sur les mains sont de niveau 7

Figures Exemplaires et Explications

Le tableau va servir de base pour déterminer le niveau de difficulté de chaque figure complétée dans une chorégraphie. Un double under basique est considéré figure de niveau 1. Si un mouvement est ajouté au double under qui restreint une main (ex: double under croisé sous une jambe), le juge doit ajouter le niveau 1 du double under avec le niveau 1 de la restriction d'une main, donc le niveau noté pour cette figure va être 2. Si la même figure est complétée en tant que triple under, le niveau noté va être 3. Restriction d'une main est niveau 1, triple under est 2, créant un TJ, avec un niveau total de 3.

Plusieurs figures de base peuvent être mises ensemble pour créer un niveau plus haut pour une figure. Par exemple, un salto arrière qui inclut un triple under et un croisé sous la jambe (TJ) va être noté niveau 6. Salto en arrière est niveau 3, triple under est niveau 2, et croisé sous la jambe est niveau 1.

Un criss-cross n'augmente pas le niveau de difficulté des multiples, mais il augmente le niveau de difficulté pour les figures power et gymnastique. Un frog en isolation est de niveau 2 (quand on saute la corde). Quand un atterrissage criss-cross est ajouté au frog, la figure devient de niveau 3.

Un juge doit être assez familier avec les mouvements et figures de corde à sauter, capables de déterminer facilement le niveau de toutes les figures pendant une épreuve. Cela permettra d'obtenir le niveau correct qui sera noté par rapport à la méthode de jugement.

4.1.3 Double Dutch

Les figures de Double Dutch et les modifications sont groupées par élément ci-dessous. Pour Double Dutch Pairs, si différentes figures sont complétées au même moment, le juge opte pour le niveau de figure le plus bas, sauf si l'interaction est considérée comme une modification.

Les figures de Double Dutch reçoivent des notes par snapshot. Cela veut dire que le niveau total de difficulté est égal au niveau complété par les sauteurs quand une corde passe sous leurs pieds/mains plus le niveau ajouté des figures que les tourneurs font en même temps. (Par exemple: en sautant une corde, le sauteur est en transition d'un saut normal à une pompe (niveau 2), la prochaine corde le sauteur est en transition d'une pompe à saut normale (niveau 2). Si un tourneur restreint une main en tournant une corde sous son genou (position crouger (+1)) le résultat est un snapshot de niveau 3. Cette séquence en particulier sera noté niveau 2, niveau 3).

Un niveau de difficulté est donné à chaque saut où tous les athlètes sont activement inclus dans la figure (par exemple, assister à une entrée par salto. Même en restant en dehors des cordes, l'assistant recevra du crédit parce qu'il est activement inclus dans le succès de la figure. De même, les interactions avec tourneurs recevront du crédit, mais seulement si tous les athlètes qui ne tournent pas sont entraînés à sauter dans les cordes).

Niveau	0	0.5	1	2	3	4
Multiples	Single		Double	Triples et Quads	Quints et Sextuples	Septuplets et Octuplets
Power			Mountain climber, power sans sauter la corde (push-up avec cordes en l'air), porter sur le dos	Frog, push-up, crab, sauter sur le dos/fesses, split, saute mouton, relever	Sauter sur les mains, frog parti des deux pieds, v kick, ponts	
Gymnastique			Roue, rondade, rotation du corps de 360 degrés	Ressort, suicide	Saltos	
Interactions avec Tourneurs	Tournage basique	Wheel synchronisé	Pinwheel, wheel, figures qui inclut le mouvement d'un main (ex: sous la jambe, criss-cross)	Figures qui inclut le mouvement de plus qu'un main (ex: restriction des deux mains, power et gymnastique)		
Releases			Helicopter, floaters	Mic, lâchement des 2 poignets		
Changements de Cordes		Changement basique (athlète ne rentre pas dans les cordes à la tournée de la prochaine corde)	Changement vite, changement wheel, changement d'un poignet pendant un wheel, tout interaction entre tourneur et sauteur			
Footwork		Footwork				

Une figure avec une interaction du tourneur ne montera seulement le niveau de difficulté pendant que le tourneur est en transition entre 2 figures. Cela veut dire que la figure ne va pas augmenter de niveau de difficulté si le tourneur garde sa position pour plus que 2 sauts.

Pour les interactions avec tourneurs complétées dans une roue, les juges doivent utiliser le tableau de difficultés “roue,” avec +1 pour tourner dans la roue, en addition de la valeur de la figure sur le tableau. Notez que les figures à niveau 0.5 n’augmentent pas le niveau de difficulté d’une autre figure.

La “niveau de base” de chaque interaction tourneur est donné aux tourneurs individuellement, sauf pour:

- Pinwheel basique
- Wheel basique

Cela veut dire que si les deux tourneurs font une restriction d'une main sous la jambe (position crouger) avec la même corde, en tournant en double dutch normal, ils reçoivent +1 niveau chacun.

Les prochaines modifications ajouteront 1 niveau ou plus à la figure (sauf si spécifiées autrement).

Power/Gymnastique

- Niveau +1 pour chaque rotation de 90 degrés (quand la corde est sautée) en power
- Frog une main
- Niveau +1 pour chaque rotation du corps de 360 degrés pour une figure power ou gymnastique

Interactions

- Figures de power réalisées au dessus d'un autre athlète, et un niveau +1 pour chaque athlète additionnel au dessus dans une figure power.
- +2 pour saltos réalisés au dessus d'un autre athlète
- Les interactions saltos assistés (sauf si l'athlète est soutenu tout le long du salto, dans ces cas là on réduit le niveau par 1)

4.1.4 Wheel

En jugeant wheel, juez chaque figure réalisée par chaque athlète, sauf si les athlètes sont en Wheel synchronisée (pour sauts/manipulations simples et footwork). Dans ces cas là, les athlètes recevront une seule note pour la figure avec le niveau le plus bas. Les figures réalisées dans une manière “corde simple” (où les cordes ne sont pas partagées entre les athlètes) ne seront pas notés. Les figures de Wheel et les modifications sont groupées par élément ci-dessous.

Niveau de Base	0	0.5	1	2	3	4	5	6
----------------	---	-----	---	---	---	---	---	---

Multiples	Simple		Double	Triple	Quad	Quintuple	Sextuple	
Power		Bubble (peu importe le montant de wraps)	Power basique (sans sauter la corde): frog basique, push-up basique, sauter sur les fesses/ dos	Power en sautant la corde: frog sorti, push-up, crab, entré de frog à deux pieds.	Power avec un main.			Power à l'envers: examples - darkside, sunny D (si fait par les deux athlètes simultanément)
Gymnastique			Roue et rondade	Ressort, relever, suicide	Saltos			
Rope Manipulation	Side-swing	Criss-cross, 180 par terre	Restriction d'un main: toad, cougar, EB	Restriction des deux mains: AS, CL, TS, caboose, elephant, weave				
Releases			Release basique, release inversé, snake release, floater	Mic, lâchement des 2 poignets	Lasso (snake au dessus de la tête, attrapé dans l'air)			
Scoop/Interactions		Changement de places	Scoop à une athlète	Scoop à plusieurs athlètes, plusieurs cordes bougent dans le scoop, saute mouton	Plusieurs cordes et plusieurs athlètes bougent pendant le scoop			
Footwork		Footwork						

Les modifications suivantes ajoutent 1 niveau à la figure qui est réalisée (sauf si spécifié autrement).

Multiples

- Rotation du corps (au moins 270 degrés en direction twist ou salto): EK, BC, Full Twist
- Un +1 additionnel pour chaque 180 degrés tourné en l'air en plus que 360 ex. 540, 720, 900.

Power/Gymnastique

- Criss-cross fait avec une figure power et/ou salto (criss-cross, EB, toad...)
- Atterrir dans la position push-up, split, ou crab
- Atterrir dans la position frog (+2)
- Les interactions saltos assistées (sauf si l'athlète est soutenu tout au long du salto, dans ces cas là réduire le niveau par 1)
- Un +1 additionnel pour chaque tour de 90 degrés fait avec une figure de power lorsque la corde est sautée.

Manipulations

- Switch crosses (ASxAS, criss-crossxcriss-cross, ASxCL si le bras au dessus change de place...)
- Go-go's/criss-cross crazy (un bras qui croise deux fois autour du corps, bras, ou jambe sans se décroiser)
- Wraps (niveau déterminé comme expliqué précédemment)
- Changement de poignets
- Saut de transition (sauter une figure avec un restriction de main, et en un saut, faire le côté opposé de cette figure ex: crouger-crouger)

Releases

- Attraper la corde dans une position de restriction
- Lâcher la corde dans une position de restriction si, et seulement si, la main est complètement derrière le corps (derrière le dos ou derrière les deux jambes)
- Attraper la corde sans la main (un scoop, ou serrer la corde avec un parti de son corps, ou attraper la corde sur une épaule, un pied ou similaire. Sauter la corde pendant qu'elle est attrapée sur cette partie de corps.

Exceptions

- Relevés et ressorts où la corde est sautée (tirée sous les pieds avant d'atterrir) sont niveau 6
- Money-maker/kamikaze frog, ressort en arrière avec la corde tirée en dessous avant d'atterrir sur les mains sont niveau 7

Modification/Limites Negatives

- -1 Niveau: Figure gymnastique avec la corde tenue dans une main

4.2 Presentation

La présentation est divisée par deux ensembles de juges, **Athlete Presentation** (Présentation Athlète) (Pa) et **Routine Presentation** (Présentation Chorégraphie) (Pr). Ces juges vont noté (+, ✓, -) pendant la chorégraphie.

4.2.1 Athlete Presentation - Forme et Execution (Technique)

Pour évaluer la forme et execution, le juge doit surveiller la posture et positionnement du corps, l'amplitude, le rythme et l'arc de la corde. Les figures doivent être réalisées avec le meilleur emplacement possible pour la visibilité des juges et spectateurs. Esthétiquement aussi. Les juges vont faire une note pour forme et execution pour toute figure réalisée. Dans les chorégraphies freestyle avec plus qu'un athlète, les juges doivent donner la note moyenne à chaque figure. Par exemple, dans une chorégraphie à deux, si un athlète a une forme et execution Excellent mais le deuxième athlète a une forme et execution Basique, la figure sera noté moyenne.

Forme et Execution (Technique)		
- Basique	✓ Moyenne	+ Excellent
Manque de confiance, sans effort de connecter avec les juges et le public, pas de contact visuel	Quelques moments de connection avec les juges et le public mais avec une concentration évidente pendant toute la chorégraphie	Charismatique, démontre un bon esprit sportif. Captive l'attention des juges et le public. Contact visuel pendant tout le long, connection intentionnel avec les juges et le public
L'enchaînement est prévisible et pas bien réfléchi pour la perspective des spectateurs	L'enchaînement n'est pas prévisible mais pas intéressant non plus	L'enchaînement est très intéressant et amusant à regarder
L'enchaînement est répétitif en comparaison des autres; répertoire des figures est limité; une figure exact est répété	Un peu de variété et un peu de répétition	Beaucoup de variété
Mouvements prévisibles ou pas de mouvement, peu ou pas de changements de direction	L'athlète bouge et profite de l'espace, mais parfois reste dans une place pour une période prolongée	Direction de la corde et mouvements de l'athlète sont variés et imprévisibles (intéressant à regarder)
Mauvaises transitions, pauses dans la rythme de la chorégraphie	Transitions existent mais sans être très intéressant ou bien executé	Transitions sont sans effort
Peu de variété de figures et enchaînements, chorégraphie simple et prévisible	Les figures sont ni très originale ni très prévisible	Figures, enchaînements, et chorégraphie originales. Exceptionnel.

4.2.2 Athlete Presentation – Fautes

Les juges de Athlete Presentation (Présentation Athlète) comptent aussi les fautes comme décrit dans la section 4.4.1

4.2.3 Routine Presentation – Spectacle

Pour évaluer le constituant spectacle d'une chorégraphie, les juges doivent être attentifs aux figures et combinaisons uniques, avec des mouvements variés sur le sol, et des transitions fluides. Les juges de Routine Presentation (Présentation Chorégraphie) vont aussi être attentifs aux répétitions et figures répétées. Ceci inclut des figures exactes qui sont répétées mais aussi des sections de la chorégraphie qui semblent répétitives. Par exemple, des enchainements de multiples longues, des interactions de tourneur très similaires en Double Dutch, etc. Les juges vont faire une note en spectacle au moins tous les 2 secondes.

A partir de la troisième fois (3eme, 4eme, 5eme...) une figure qui est clairement répétée dans une chorégraphie va recevoir une réduction. Si une figure est répétée plus que deux fois, le juge de Routine Presentation (Présentation Chorégraphie) va faire une note spéciale pour répétition, en plus de ses notes spectacle pour répétitivité. Notez qu'une figure qui est répétée ne signifie pas nécessairement la répétitivité.

Des variations qui ne sont pas considérés répétés :

- Changer la direction (en avant vs. en arrière)
- Différent manières d'entrer ou de sortir d'une figure

Variations qui sont considérées répété :

- Réaliser une figure sur un autre coté ou avec bras différents
- Réaliser une figure dans une autre direction par rapport au sol ou à la corde (par exemple orienté nord, sud, est, ouest)
- Réaliser par un autre athlète (ou différentes combinaisons d'athlètes) dans la chorégraphie

Pour la perspective de répétition en Double Dutch, regarder la figure globale (la combinaison d'activité entre sauteurs et tourneurs) qui est la totalité d'une figure : l'entrée, la sortie, les figures de tourneurs (pour DD) et sauteur(s). Généralement, ce qui se passe entre deux sauts. Tout changement en figure tourneur ou sauteur constitue une différente figure globale. Simplement changer d'athlètes mais réaliser la même figure globale est toujours considéré comme répétée.

4.2.4 Routine Presentation – Musique

Pour évaluer la musique d'une chorégraphie, les juges doivent surveiller l'utilisation efficace de la musique, une sélection de musique unique, et chorégraphie. Les juges doivent faire une note au moins toutes les 2 secondes.

Si une chorégraphie n'a pas de musique, cette catégorie devra recevoir seulement une réduction. Par contre, si une compétition ne peut pas jouer la musique pour une raison ou une autre, cette catégorie ne sera pas jugée et aucune note ne sera faite.

Musique		
- Basique	✓ Moyenne	+ Excellent
Rythme de la musique ne correspond pas avec les éléments de la chorégraphie. Peu de connection rythmique entre la musique et les mouvements de l'athlète	Les sauts sont parfois sur la rythme de la musique; certains alignements entre les transitions de la chorégraphie et la musique	Les sauts sont consistent avec la rythme; excellent usage de la musique pour amplifier la chorégraphie
L'athlète ne sert pas de la musique pour connecter avec la chorégraphie ou style	L'athlète embrasse l'esprit et la style de la musique	La style de sauter est très proche à la style de la musique; la musique raconte une histoire et crée un lien émotionnel
Position et/ou enchaînement de départ/finale ne sont pas efficace	L'athlète utilise des positions et/ou enchaînements de départ/finale mais sans grande impacts sur la qualité de la chorégraphie	Position/enchaînement de départ crée de l'anticipation pour la chorégraphie; position/enchaînement finale marque une finition claire et gracieux

4.3 Required Elements

Required Elements = Figures Imposées. Afin de garantir que les chorégraphies freestyle soient bien équilibrées et variées, les athlètes sont obligés de réaliser certain types de figures ou éléments. Pour chaque figure imposée qui n'est pas accomplie, des points seront déduit du score.

4.3.1 Général

- Un athlète doit compléter une figure avec succès (qui peut obtenir un niveau de difficulté) pour que celle-ci compte en tant que figure imposée
- Les figures imposées peuvent être réalisées en isolation ou en séries
- Un athlète peut compléter plusieurs figures imposées dans la même figure
- Les figures imposées peuvent être réalisées à tous niveaux de difficulté.
- Dans les épreuves Single Rope Pairs et Team Freestyle, les éléments imposés doivent être réalisés par tout athlète simultanément
- Pour les épreuves Double Dutch et Wheel, un élément imposé peut être complété par n'importe quel athlète ou combinaison d'athlètes (ils ne doivent pas tous participer à la figure pour que celle-ci compte)

4.3.2 Single Rope

- 4 différents types de multiples
 - Des figures qui incluent la corde qui passe sous les pieds de l'athlète plus que 2 fois par saut
- 4 différentes figures gymnastique et/ou power
 - Des figures qui obligent les athlètes à :
 - Sauter de leurs mains ou de leurs avant-bras d'une position où leurs mains/avant-bras touchent le sol
 - Assis
 - Sur leur dos
 - Allongé face au sol
 - Dans une position crab ou split
 - Avoir la tête qui passe en dessous de la taille et les pieds au-dessus du niveau de la taille en même temps
- 4 différents wraps et/ou releases
 - Un release compte du moment que l'athlète lâche la corde jusqu'au moment qu'il la rattrape et réalise un autre type de saut
 - Un wrap inclut sauter/faire un pas au-dessous de la corde pendant que la corde est enveloppé autour le corps de l'athlète (ou un parti de son corps)

Des figures imposées pour freestyle corde simple paires et freestyle corde simple à 4 personnes

- 4 interactions différentes
 - Les interactions de sauteurs sont des figures réalisées lorsque les athlètes soutiennent l'un/l'autre, partagent une corde, font sauter un autre athlète avec leur corde (scoop) et/ou réalisent des figures au-dessus ou en dessous l'un/l'autre.

4.3.3 Double Dutch

- 4 différentes figures d'interaction avec tourneurs.
 - Tourner les cordes d'une autre manière que la façon régulière de Double Dutch, ou ensemble dans la même direction
 - Tournage de Double Dutch régulier = tourner les cordes en alternant, dans la direction opposée, sans multiples
- 4 différents figures de gymnastique et/ou power
 - Des figures qui obligent les athlètes à :
 - Sauter de leurs mains ou de leurs avant-bras d'une position où leurs mains/avant-bras touchent le sol
 - Assis
 - Sur leur dos
 - Allongé face au sol
 - Dans une position crabe ou grand écart
 - Avoir la tête qui passe en dessous de la taille et les pieds au-dessus du niveau de la taille en même temps

Dans les évènements de Double Dutch freestyle avec plus que 3 athlètes, ces éléments sont imposées en addition :

- 4 interactions différentes
 - Les interactions de sauteurs sont des figures réalisées lorsque les athlètes soutiennent l'un/l'autre, partagent une corde, font sauter un autre athlète

4.3.4 Wheel

- 4 différents types de multiples
 - Des figures qui incluent la corde qui passe sous les pieds de l'athlète plus que 2 fois par saut
- 4 différentes figures gymnastiques et/ou power
 - Des figures qui obligent les athlètes à :
 - Sauter de leurs mains ou de leurs avant-bras d'une position où leurs mains/avant-bras touchent le sol
 - Assis
 - Sur leur dos
 - Allongé face au sol
 - Dans une position crab ou split
 - Avoir la tête qui passe en dessous de la taille et les pieds au-dessus du niveau de la taille en même temps
- 4 différents wraps et/ou releases
 - Un release compte du moment que l'athlète lâche la corde jusqu'au moment qu'il la rattrape et réalise un autre type de saut
 - Un wrap inclut sauter/faire un pas au-dessous de la corde pendant que la corde est enveloppé autour le corps de l'athlète (ou un parti de son corps)
- 4 interactions différentes
 - Les interactions de sauteurs sont des figures réalisées dans lorsque les athlètes soutiennent l'un/l'autre, réalisent des figures au-dessus ou en dessous de l'un/l'autre, et/ou connectent physiquement avec l'un /l'autre. Ainsi que les athlètes changent de cote en référence aux juges (changement de places)

4.4 Déductions

4.4.1 Fautes

Sont considérés comme faute les éléments suivants :

- Tout moment où la corde s'arrête, sauf si l'athlète fait un wrap, changement de direction, attrape la corde sur une partie du corps et/ou dans une pose
- Si l'athlète essaie de saisir la corde et la rate pendant un release
- Si une corde est tirée de la main de l'athlète pendant une figure

Si une perturbation de la corde se produit mais que ça ne constitue pas une faute par rapport aux critères ci-dessus, cela sera considéré un “bubble,” pas une faute, et ne devrait pas être compté en tant que faute. Par contre, ce dernier sera noté par les juges de présentation.

Une autre faute peut arriver sur la prochaine tentative de sauter les cordes

Dans les événements de single rope, une équipe peut recevoir plusieurs fautes simultanément si les fautes se produisent dans une autre ou des autres cordes.

Les fautes sont comptées par l'ensemble de cordes, pas par athlète. Pendant des interactions de single rope, et les événements de wheel et de double dutch, une faute est comptée en tant qu'une seule faute seulement (pas une faute par athlète).

4.4.2 Violations de l'Espace

Une violation de l'espace arrive n'importe quand une partie du corps d'un athlète touche le sol en dehors de la limite compétition. Le marqueur de limite lui-même est considéré dans les limites.

Une équipe peut recevoir une violation de l'espace pour tout membre de l'équipe qui participe à l'évènement, même ceux qui ne sont pas activement entraînés à sauter à l'instant de la violation de l'espace.

Si une violation d'espace arrive, les juges doivent noter aucun figure qui se passe dehors de la limite. Ils reprennent à noter dès que l'athlète est revenu dans la limite de l'épreuve.

Un athlète ne peut pas prendre une violation de l'espace additionnel tant qu'il n'a pas réussi un saut dans la limite de l'épreuve.

Les juges doivent compter toutes les violations de l'espace dans une chorégraphie. Une violation de l'espace est égal à une faute.

4.4.3 Violations de Temps

Si l'athlète bouge pour commencer sa chorégraphie avant que la musique est audible, ou si l'athlète réalise des sauts (ou des figures en relation à sa chorégraphie) après que le signal indiquant le fin de la chorégraphie a sonné, une violation de temps est arrivée.

Un maximum de 2 violations de temps peut avoir lieu par chorégraphie. Les juges doivent compter toutes les violations de temps dans une chorégraphie. Une violation de temps est égale à une faute.

5 Juger les Épreuves Show Freestyle

5.1 Difficulty

Les juges de difficulté vont noter un niveau pour chaque figure. Les juges ne doivent pas noter les figures qui ne sont pas complétées par 25% de l'équipe (soit à cause des fautes ou qu'ils ne sautent pas). (Par exemple, 12 athlètes font une chorégraphie avec quatre 3-wheels. Une trio fait une faute. Les juges de difficulté ne devraient pas noter des points jusqu'à ce que toutes les 3-wheels sont activement entraînés à réaliser la chorégraphie).

Les niveaux de difficulté des figures sont déterminés par les sections Single Rope (section 4.1.2), Double Dutch (section 4.1.3) et Wheel (section 4.1.4). Corde longue et traveller sont jugés avec les modifications suivantes:

5.1.1 Long Rope

La discipline Long Rope (corde longue) doit inclure une corde de 6 mètres, tourner et sauter de n'importe quelle manière. Des exemples incluent (mais ne sont pas limités à): triangle, umbrella, rainbow, et giant wheel.

Niveau de départ de 0 (pas noté)

2 tourneurs qui ne sautent pas eux-mêmes, qui tournent une seule corde avec 1 sauteur qui saute en double saut

Ajoutez 1 niveau de difficulté pour tout ce qui suit:

Figures Tourneurs

- Avoir plusieurs ou toutes cordes croisées ou entraînées à tourner dans une direction différente
 - Par exemple: eggbeater et umbrella simple sont tous les deux de niveau 1
- Tourneur qui scoop un autre tourneur
 - Par exemple: rainbow, Thai long rope, ou variants du Matrix
- Chaque corde additionnelle tournée par tous les tourneurs
 - Par exemple: Un triangle simple (3 tourneurs avec 1 sauteur ou plus) est de niveau 1 parce que tous les tourneurs tournent 2 cordes
 - Exemple additionnel: umbrella simple reste au niveau 1 parce que tous les tourneurs tournent une seule corde. Ceci n'augmente pas le niveau (avoir des cordes croisées ajoute un niveau)
- Sauts simples (pas double saut), ajoutez 1 niveau pour chaque multiple
 - Par exemple: +2 pour un scoop double, +3 pour un scoop triple, etc.
- Tourneur scoop lui-même
 - +1 pour un tourneur et +2 pour deux tourneurs avec la même corde
- Scoops consécutifs (shotgun/tourneur ne prend pas un saut extra entre scoops)
- Tourneur exécute des figures pendant le scoop
 - Utilisez la section applicable de Double Dutch (section 4.1.3) ou Wheel (4.1.4) le niveau de difficulté est ajouté au niveau global de la figure

Figures Sauteurs

- Avoir plus qu'une personne qui saute dans une ou toutes cordes longues
 - Ajoutez 1 niveau maximum peu importe le montant de sauteurs
 - Par exemple: rainbow simple avec un sauteur qui saute une corde simple (à l'intérieur de 2 cordes longues) fait un niveau de 3 (+1 pour scoop de tourneurs dans une corde longue, +1 pour avoir plus qu'une personne qui saute dans la corde, et +1 pour combiner les disciplines - corde simple dans une corde longue)
- Sauteur fait des figures pendant le scoop
 - Utilisez les niveaux de difficulté de Single Rope (section 4.1.2), Double Dutch (section 4.1.3) et Wheel (section 4.1.4) pour augmenter la difficulté globale d'une figure
 - Athlètes bougent et/ou font une rotation envers leur scoop pendant que les tourneurs bougent
 - Sauteurs changent la formation pendant que les tourneurs bougent
 - Par exemple: Changer d'une forme à un autre, changer de place, pivoter la ligne, etc.

Combiner les Disciplines

- +1 pour chaque discipline combinée additionnelle

5.1.2 Traveller

Un traveller est produit quand un tourneur scoop deux sauteurs ou plus dans une enchaînement. Au minimum, cet enchaînement doit être composé d'un scoop d'un sauteur, suivi par le prochain scoop d'un sauteur, avec un maximum d'un saut entre sauteurs.

Niveau de départ de 0 (pas noté):

1 tourneur/sauteur saute en double saut avec plus qu'un saut entre scoops

Ajoutez 1 niveau de difficulté pour tout ce qui suit:

Figures Traveller

- Sauts basiques (pas double saut), ajoutez 1 niveau pour chaque scoop multiple
 - Scoop saut basique qui aligne avec le tableau scoop Single Rope (niveau 1 si le scoop est fait avec 1 athlète par un traveller, niveau 2 si l'athlète et le traveller sont sautés par le scoop)
 - Par exemple: +2 pour un scoop double, +3 pour un scoop triple, etc.
- Scoops consécutifs (shotgun/traveller ne prend pas un saut extra entre scoops)
- Scoop en arrière (traveller saute en arrière quand il scoop l'athlète)
- Scoop à l'aveugle (traveller est dans la direction opposée à l'athlète pendant le scoop; par exemple: sauter en face avant en étant devant l'athlète donne +1, sauter en face arrière en étant derrière l'athlète donne +2 (+1 pour scoop en arrière et +1 pour scoop à l'aveugle))
- Rotation pendant le scoop
 - +1 pour chaque rotation de 180 degrés: rotation 180 donne +1, rotation 360 donne +2, rotation 540 donne +3, etc.
- Traveller(s) exécutent des figures pendant le scoop
 - Utilisez les niveaux de difficulté de Single Rope (section 4.1.2) pour augmenter la difficulté globale d'une figure
- Plusieurs Travellers
 - +1 s'il y a un espace ou saut entre les travellers qui passe, +2 si les scoops sont consécutifs (+1 pour plusieurs travellers et +1 pour scoops consécutifs)

Figures Athlètes

- Athlètes exécutent des figures pendant le scoop
 - Utilisez les niveaux de difficulté de Single Rope (section 4.1.2) et Double Dutch (section 4.1.3) pour augmenter la difficulté globale d'une figure
 - Sauteurs changent la formation pendant que les tourneurs bougent
 - Par exemple: Changer d'une forme à une autre, changer de place, pivoter la ligne, etc.

Combiner les Disciplines

- +1 pour chaque discipline combinée additionnelle
 - Par exemple, wheel traveller donne +1, wheel traveller avec un scoop par une corde longue donne +2 etc.

5.2 Presentation

Les juges de Presentation (présentation) pour show freestyle sont divisés en deux ensembles de juges, comme les autres événements de freestyle. Ces juges vont noter (+, ✓, -) pendant la chorégraphie au moins toutes les 2 secondes.

5.2.1 Athlete Presentation - Forme et Execution

Forme et Execution 4.2.1 en addition du tableau en dessous

Forme et Execution (Technique)		
- Basique	✓ Moyenne	+ Excellent
Peu de formations et/ou formations ne sont pas droits	Un peu de variété dans les formations, les formations sont droit le plupart du temps	Plusieurs différent variations de formations. Les formations sont parfaitement droit et espacés
Peu ou pas d'effort par les athlètes d'utiliser l'espace. Figures deviennent mal exécutés avec mouvement	L'espace est bien utilisé et les mouvements sont fait à une vitesse raisonnable	L'espace est utilisé exceptionnellement. Mouvements sont à rythme, vite, et parfaitement executés

5.2.2 Athlete Presentation - Style

Pour juger le style, les juges doivent observer comment les athlètes exécutent leur partie de la chorégraphie et leur connection avec le public.

Style (Athète)		
- Basique	✓ Moyenne	+ Excellent
Expressions faciales/langage du corps inappropriés et déconcentrants	Expressions faciales mais très concentrés, manque de contact visuel. Comportement ne diminue pas la chorégraphie mais ne l'améliore pas non plus	Expressions faciales/langage du corps appropriés et professionnel, avec sourires naturels et contact visuel
Costumes déconcentrés et ne vont pas ensemble avec la chorégraphie	Costumes ne sont pas déconcentrants mais n'ajoutent pas à la chorégraphie non plus	Costumes sont utilisés pour améliorer la chorégraphie et pour améliorer la présentation musique
Manque de confiance, pas d'effort pour connecter avec les juges/la publique. Comportement diminue la chorégraphie	Chorégraphie est peut être fort/avec des moments de connection avec la publique, mais aussi avec des moments de concentration/manque de connection	Mise en scène et présence très fort, comportement très professionnel pendant toute la chorégraphie

5.2.3 Routine Presentation - Spectacle

La partie spectacle sera évaluée comme décrit en section 4.2.3

5.2.4 Routine Presentation - Musique

La partie musique sera évaluée comme décrit en section 4.2.3

5.3 Required Disciplines

Afin de garantir que le show soit bien équilibré et varié, les athlètes sont obligés de réaliser certaines disciplines. Pour chaque required discipline (discipline imposée) qui n'est pas accomplie, des points seront déduit du score.

5.3.1 Général

- Les athlètes doivent executer une figure avec succès (à laquelle peut être accordé un niveau de difficulté) pour que celle ci compte en tant que discipline imposée
- Les athlètes peuvent compléter plusieurs disciplines imposées au même moment
- Les figures imposées peuvent être réalisées à tous niveaux de difficulté
- Un minimum de 75% de l'équipe doit être inclus dans la discipline pour que celle ci compte

5.3.2 Disciplines

- Single Rope
- Double Dutch
- Wheel
- Long Ropes
- Traveller

5.4 Déductions

Les déductions sont traitées de la même manière que dans les évènements freestyles mais avec les exceptions suivantes:

5.4.1 Fautes

Les juges vont noter une faute si 50% des membres actifs sont inclus ou font une faute au même moment

5.4.2 Violations d'Espace

Les violations d'espace ne sont pas notées dans le Show Freestyle

6 Refaire une Épreuve

6.1 Général

Le juge de tête (speed) ou floor manager, après avoir consulté les autres juges (freestyle), va notifier le directeur du tournoi immédiatement si un athlète à l'option de refaire une épreuve. L'athlète va attendre avec le directeur du tournoi jusqu'au deuxième essai programmé.

Le directeur du tournoi va notifier le coach ou représentant de l'équipe qui était présent dans l'espace du coach (coach's box). Si indisponible, le directeur du tournoi va notifier le coach sur record, le coach-chef national, ou le chef de délégation. L'athlète aura 5 minutes pour décider de refaire l'épreuve. S'il choisi de ne pas refaire l'épreuve, la note originale des juges sera donnée.

L'athlète aura un minimum de 10 minutes entre les deux essais.

La deuxième essai sera la note finale pour l'athlète.

6.2 Problème Vidéo

Si ce n'est pas possible de recompter l'épreuve de vitesse avec la vidéo, à cause d'un problème technique (caméra n'a pas bien filmé l'épreuve, un fichier a été supprimé par accident, un juge bloque la vue du caméra, ou le caméra n'avait plus d'espace ou de pouvoir) l'athlète aura l'opportunité de refaire l'épreuve.

6.3 Corde Cassée

Si la corde d'un athlète se casse par accident pendant une épreuve et que la majorité des juges sont en accord, l'athlète aura une deuxième chance seulement. Une fois partis du lieu de l'épreuve, l'athlète ne pourra plus réclamer sa deuxième pour une corde cassée.

Une corde cassée inclue mais n'est pas limitée à:

- fil effiloché
- corde qui se sépare du poignet
- corde cassée en deux
- poignet cassée (qui empêche l'utilisation)
- toute rupture qui arrête la fonctionnalité de la corde

Si la corde casse sur le deuxième essai, l'athlète n'aura pas d'autre chance de refaire l'épreuve, mais il peut mener une corde en plus pour l'utiliser pendant le deuxième essai si la corde casse encore. Pour les épreuves single rope, une corde par athlète est autorisée. Pour double dutch et wheel, une paire de cordes en extra est autorisée.

Pour les épreuves en équipe, l'équipe aura 2 essais maximums peu importe l'athlète qui casse sa corde. Cela veut dire que la corde d'un athlète pourrait casser pendant le premier essai, et la corde d'un autre athlète pendant le deuxième essai, et ils se verront accordés que 2 essais.

6.4 Problème de Musique

Si la musique s'arrête pendant une épreuve, l'athlète doit continuer sans musique. Après l'épreuve, l'opérateur de la musique sera consulté pour déterminer si le problème a été causé par l'équipement. Si tel est le cas, l'athlète aura l'opportunité de refaire l'épreuve.

Si une mauvaise musique est jouée, l'athlète doit arrêter la chorégraphie dans un délai de 5 secondes. S'il peut fournir la musique dans les 10 minutes qui suivent, il aura l'opportunité de refaire l'épreuve. Il n'y aura aucune chance de refaire l'épreuve si l'athlète a envoyé la mauvaise musique.

7 Calcul des Notes et Résultats

Le but de ce chapitre est d'aider la communauté à mieux comprendre notre sport, mais aussi d'être clair et précis, pour ne laisser aucun doute sur la façon dont les calculs seront mis en oeuvre.

7.1 Moyenne

S'il y a deux juges du même type, on prend la moyenne des deux notes

Par exemple

Juge	Note
Juge 1	112
Juge 2	114

La moyenne est 113

S'il y a trois juges du même type, on prend la moyenne des deux notes les plus proches. Si l'espace entre tous les trois notes est égal, l'avantage va à l'athlète et il faut utiliser les deux notes les plus hautes.

Par exemple, dans la situation suivante:

Juge	Note
Juge 1	112
Juge 2	114
Juge 3	118

Comme juge 1 et 2 sont plus proches (2 sauts) que juges 2 et 3 (4 sauts), on prend la moyenne de juge 1 et 2 pour un note totale de 113.

Une situation similaire

Juge	Note
Juge 1	112
Juge 2	115
Juge 3	118

Comme juges 1 et 2 sont séparés par 3 sauts, et juges 2 et 3 sont aussi séparés par 3 sauts, la moyenne la plus haute est utilisée. La moyenne de ces notes est 116.5

S'il y a quatre juges ou plus, les notes les plus hautes et bas sont supprimées, et la moyenne des notes restantes sont prises en compte. Par exemple:

$$\frac{\text{Juge}_1 + \text{Juge}_2 + \text{Juge}_3 + \text{Juge}_4 - \text{Juge}_{\max} - \text{Juge}_{\min}}{4 - 2}$$

Par exemple

Juge	Note
Juge 1	112
Juge 2	115
Juge 3	118
Juge 4	119
Juge 5	121

Juge 1 et juge 5, qui ont les notes les plus hautes et plus basses, sont supprimées. Ce qui nous laisse avec les notes des juges 2, 3 et 4. La moyenne est 117.33

7.2 Arrondir

Toutes variables sont calculées sans arrondi appliqué, sauf les variables majuscules et fonctions (comme R, D, P, M, Q, Fp, L(x)) qui sont arrondis à deux décimales

exemple si R est la variable, alors:

$$R = \frac{[R+100]}{100}$$

7.3 Calculer les Notes Speed et Multiples

Les notes sont collectées de chaque juge et arrondies comme écrit dans section 7.1

La moyenne est nommée " a "

Les faux départs et les faux changements causent une déduction de 10 sauts chacun. La note finale est la moyenne des notes des juges les plus proches moins les déductions.

Le montant de faux départs et de faux changements signalés par le juge de tête est récapitulé et multiplié par 10, ceci est nommé m. ($m = (\text{départs} + \text{changements}) \times 10$)

Le résultat, nommé R, est obtenu en soustrayant les déductions (m) de la note moyenne (a). ($R = a - m$)

7.4 Calculer les Notes Freestyle

Les notes freestyle sont basées sur un modèle cumulatif de Difficulty, Presentation, Required Elements, Deductions, et Figures Répétées peuvent avoir un effet sur la note.

Difficulty est calculé en additionnant les points de chaque figure exécutée. Il n'y a pas de limite sur la note totale de difficulté.

Presentation augmente ou diminue la note par un pourcentage calculé des notes de présentation (+, ✓, -).

Deductions enlève un pourcentage pour fautes, et des violations de temps et de l'espace.

Chaque required element qui manque à la chorégraphie enlève un pourcentage de la note totale, ainsi que les figures répétées.

Le résultat (nommé R) est obtenu en multipliant la note difficulty (D) avec la note presentation (P), la note des deductions (M), la note des required elements (Q), et la note de répétition (U). Le résultat ne peut pas être plus bas que 0.

$$R = D \times P \times M \times Q \times U$$

Les calculs pour chacune de ces notes sont décrits dans les sections suivantes

7.4.1 Difficulty

Il n'y a pas de note maximum en difficulté. La note totale de difficulté est la somme des points de chaque figure exécutée dans une chorégraphie.

Les points par niveau peuvent être calculés avec la formule suivante, où x est le niveau de la figure $L(x) = 0.1 \times 0.8^x$ arrondi à deux décimales. Par contre, une figure niveau 0 vaut toujours 0 point.

Les valeurs approximatives des points par figure sont:

Niveau	0	0.5	1	2	3	4	5	6	7	8
Points par figure	0.00	0.13	0.18	0.32	0.58	1.05	1.89	3.40	6.12	11.02

Pour chaque juge, une note de difficulté sera calculée en multipliant le numéro de fois qu'un athlète réussi une figure par la valeur des points du niveau qui correspond. (Par exemple, si un athlète réussi 10 figures de niveau 1, il aura 1.8 points, car $10 \times 0.18 = 1.8$).

Après, les points totaux de chaque niveau sont additionnés pour obtenir un note totale de difficulté pour ce juge. Par exemple, si un athlète réussi 10 figures niveau 1, 10 figures niveau 2, et 10 figures niveau 3, il aura 10.8 points ($10 \times 0.18 + 10 \times 0.32 + 10 \times 0.58 = 1.8 + 3.2 + 5.8 = 10.8$ points).

La note de chaque juge de difficulté est calculée en multipliant le montant de figures réussies à chaque niveau (nommé n_x , où x est le niveau) avec $L(x)$ pour chaque niveau, et en additionnant les résultats (nommés s_x) pour chaque niveau, (la somme résultante est nommée d_j , où j est le numéro du juge. Cela veut dire que juge 1 est nommé d_1 , juge 2 est nommé d_2 , etc.)

$$s_1 = L(1) \times n_1$$

$$s_2 = L(2) \times n_2$$

$$d_1 = \sum_{n=1}^x s_n = s_1 + s_2 + \dots + s_x$$

La moyenne des notes de tous les juges est calculée comme décrit en section 7.1, le résultat est nommé D

7.4.2 Presentation

La note de présentation sera multipliée par la note de difficulté, qui peut augmenter ou baisser la note totale. La note de présentation peut avoir un effet sur la chorégraphie d'environ +35% à -35%. La note de présentation est répartie de la façon suivante :

- Forme/exécution: 50% de 35%
- Spectacle: 25% de 35%
- Musique: 25% de 35%

Ce qui peut également présenter comme ceci:

- Forme/exécution: ±17.5%
- Spectacle: ± 8.75%
- Musique: ± 8.75%

Pour calculer la note totale de présentation, une valeur est donnée aux notes de chaque juge : ✓ = 0, - = la valeur négatif de cette catégorie, + = valeur positif de cette catégorie. Dans chaque catégorie, la valeur moyenne des notes de chaque juge est prise comme décrit en section 7.1. Les catégories sont toutes additionnées ensemble pour avoir la valeur finale présentation.

La note présentation peut avoir un effet sur la note de difficulté par un facteur total de:

$$F_p = 35\% = 0.35$$

Alors que la note forme et exécution peut impacter la note par un facteur de:

$$F_{P,F} = \frac{1}{2} F_p$$

La note de musique peut impacter la note par un facteur de:

$$F_{P,E} = \frac{1}{4} F_p$$

Aux évènements où les organisateurs du tournoi ont décidé que la musique ne sera pas utilisée, les facteurs suivants sont utilisés:

Forme et exécution peut impacter la note par un facteur de:

$$F_{P,F} = \frac{1}{2} F_p$$

La catégorie spectacle peut impacter la note par un facteur de:

$$F_{P,E} = \frac{1}{2} F_p$$

La catégorie musique peut impacter la note par un facteur de: $F_{P,M} = 0$

Les notes de chaque catégorie (nommées j_F pour Forme et Exécution, j_E pour Spectacle et j_M pour Musique) pour chaque juge sont calculées sur une échelle de -1 à 1 en prenant la moyenne des notes données par ce juge dans cette catégorie où “-“ vaut -1, (le montant de notes négatives données par un juge pour une catégorie spécifique est nommé $n_{x,-}$ où x est F, E ou M, pour la catégorie). “✓” vaut 0 (Toutefois, les ✓ sont importants parce qu'ils font partie de la moyenne et ils rapprochent la note de la moyenne; le montant de ✓ donné par un juge est nommé $n_{x,check}$). Et “+” vaut 1, (le montant de notes positives données par un juge est nommé $n_{x,+}$).

$$j_x = \frac{-1 \times n_{x,-} + 0 \times n_{x,check} + 1 \times n_{x,+}}{n_{x,-} + n_{x,check} + n_{x,+}} = \frac{n_{x,+} - n_{x,-}}{n_{x,-} + n_{x,check} + n_{x,+}}$$

Les moyennes des notes de tous les juges pour chaque catégorie nommées a_F , a_E , et a_M sont calculées (prenant la moyenne de tous les juges pour cette catégorie) en utilisant la méthode j_x , décrite en section 7.1

Pour calculer le facteur multiplication qui sera utiliser pour calculer la note totale, les moyennes a_x sont multipliées par leur facteur respectif $F_{p,x}$, et ajouté à 1, cela est nommé P.

$$P = 1 + (a_F \times F_{p,F} + a_E \times F_{p,E} + a_M \times F_{p,M})$$

Alternativement, les notes de chaque juge (par catégorie) peuvent être calculées comme il suit

$$\frac{n_{x,-} \times (1 - F_{p,x}) + n_{x,check} + n_{x,+} \times (1 + F_{p,x})}{n_{x,-} + n_{x,check} + n_{x,+}}$$

La moyenne de ces notes est prise (par catégorie) en utilisant la méthode décrite en section 7.1, les moyennes sont nommés “P”

7.4.3 Déductions

Les juges de Required Elements et Athlete Presentation comptent les fautes. On trouve la moyenne de ces deux pour avoir le nombre de fautes. Chaque faute enlève 2.5% à la note totale de la chorégraphie.

Les juges Athlete Presentation comptent certaines déductions en plus : les violations de temps et de l'espace. Ces fautes sont calculées séparément et ajoutées à la moyenne avec les autres fautes pour déterminer la valeur des déductions totales.

Chaque faute (faute, violation de temps, violation d'espace) peut impacter la note totale avec un facteur de $F_d = 2.5\% = 0.025$

La moyenne des fautes notées par les juges de Required Elements et Athlete Presentation est calculée suivant la méthode décrit en section 7.1 . Cette moyenne est nommée a_m et est arrondi à un numéro entier. Le facteur F_d est multiplié avec a_m , le résultat est nommé v. ($v = F_d \times [a_m]$)

La moyenne des fautes additionnelles (temps et l'espace) notée par les juges Required Elements est calculée et nommée a_v , cette moyenne est aussi arrondie à un numéro entier. Le facteur F_d est multiplié avec a_v , le résultat est nommé v. ($v = F_d \times [a_v]$)

Les fautes (m) et violations (v) sont mises ensembles et soustraitez de 1, le résultat est nommé M et ne peut pas être plus bas que 0. ($M = 1 - (m + v)$)

7.4.4 Figures Répétées

Les juges Routine Presentation comptent les figures répétées. La moyenne est prise pour avoir le nombre total de figures répétées. Chaque figure répétée enlève 1.25% de la note finale de la chorégraphie.

Chaque figure répétée peut impacter la note avec un facteur de:

$$Fr = \frac{1}{2} F_d = 1.25\% = 0.0125$$

La moyenne de chaque figure répétée par chaque juge de Routine Presentation est calculée suivant la méthode décrit en section 7.1 . Cette moyenne est nommée a_r et est arrondie à un numéro entier. Le facteur Fr est multiplié par a_r , le résultat est nommé r. ($r = Fr \times [a_r]$)

Les figures répétées (r) sont soustraitez de 1, le résultat est nommé U et ne peut pas être plus bas que 0. ($U = 1 - r$)

7.4.5 Required Elements

Chaque Required Element (figure imposée) manquante contribue à une déduction de 2.5% . Par exemple, dans une chorégraphie corde simple individuelle :

Epreuve	Numéro Imposé	Numéro Executé	Figures Imposées Manquantes	Déduction
Multiples	4	4	0	0
Gymnastique/ Power	4	3	1	2.5 %
Wraps/Releases	4	1	3	7.5 %
		Totale de déductions:		10 %

Chaque figure imposée qui manque peut impacter la note par un facteur de:

$$F_q = F_d = 2.5\% = 0.025$$

La moyenne des figures imposées est calculée par les juges et nommé aq. Cette moyenne est arrondie à un numéro entier. Le facteur Fq est multiplié par aq , le résultat est nommé q. ($q = Fq \times [aq]$) . (Notez que les figures imposées sont comptées par exécution de chaque figure complétées, pas par groupe de figures imposées. Par exemple, si les figures imposées sont 4 sauts simples et 4 doublés, et l'athlète fait 2 sauts simples et 3 doublés, cela correspond à 2 + 1 = 3 figures imposées manquées).

Les figures imposées (q) sont soustraîtes de 1, le résultat est nommé " Q " ($Q = 1 - q$)

7.4.6 Résultat

La note finale prend la note de difficulty, règle le pourcentage (plus ou moins) avec presentation, règle le pourcentage (moins) avec les déductions, règle le pourcentage (moins) pour les figures répétées, et finalement, règle le pourcentage (moins) pour les required elements manquées. La note minimum est 0.

Le résultat, nommé R, est obtenu en multipliant la note de difficulty (D) avec la note de presentation (P), la note des déductions (M), la note des required elements (Q), et la note de répétition (U). Le résultat ne peut pas être plus bas que 0.

$$R = D \times P \times M \times Q \times U$$

7.5 Calculer les Notes Show Freestyle

7.5.1 Général

Les résultats Show Freestyle sont généralement calculés de la même manière que les autres événements freestyle, mais avec les exceptions suivantes:

7.5.2 Presentation

La note présentation peut impacter la note difficulté par un facteur de: $F_p = 50\% = 0.50$

Alors que Forme et Exécution peut impacter la note par un facteur de:

$$F_{p,F} = \frac{1}{4} F_p$$

Style peut impacter la note par un facteur de:

$$F_{p,S} = \frac{1}{4} F_p$$

Musique peut impacter la note par un facteur de

$$F_{p,E} = \frac{1}{4} F_p$$

x peut être F, S, E ou J, pour que la catégorie s'adapte au Style. js et as sont calculés de la même manière comme autres jx, ax et as sont ajoutés à P de la même manière que les autres ax.

7.5.3 Required Disciplines

Les Required Disciplines (Disciplines Imposées) sont calculées de la même manière que les Required Elements (Figures Imposées), voir section 7.4.5. Par contre, une discipline imposée peut être exécutée ou ne pas être exécutée.

Chaque discipline imposée manquée peut impacter la note par un facteur de: $F_q = 5\% = 0.05$

7.6 Calculer la Classement

7.6.1 Épreuves Speed

L'athlète ou l'équipe avec la meilleure note (R) est classée première (classement 1). L'athlète avec la deuxième meilleure note est classée deuxième (classement 2) etc.

Dans le cas d'une égalité, où plusieurs athlètes ou équipes (m) ont la même note (R), cela aboutit à la classement (n), tous ces athlètes ou équipes auront la même classement (n). La prochaine meilleure note (R) est classée avec classement plus le numéro d'équipes/d'athlètes (n + m). Par exemple, si 3 athlètes (m = 3) ont la même note de speed et sont classés 4ème, ils auront tous la quatrième place au classement. L'athlète avec la prochaine note saura septième classement car n est 4 et m est 3, leur somme est 7 (4 + 3 = 7).

7.6.2 Épreuves Freestyle

L'athlète ou l'équipe avec la meilleure note (R) est classée première (classement 1). L'athlète avec la deuxième meilleure note est classé deuxième (classement 2) etc.

Dans le cas d'une égalité, où plusieurs athlètes ou équipes (m) ont la même note (R), les athlètes ou équipes vont être comparés plus loin avec leur note de déduction (M). L'athlète ou l'équipe avec le moins de déductions est classée première.

Si cela ne résolu pas l'égalité, les athlètes ou équipes avec la même note et note de déductions seront comparés plus loin avec leur note de Required Elements (Figures Imposées) (Q). L'athlète ou l'équipe avec le moins de figures imposées manquantes est classée première.

Si cela ne résolu pas l'égalité, les athlètes ou équipes avec la même note, note de déductions, et note de figures imposées seront comparés plus loin avec leur note de Presentation (Présentation) (P). L'athlète ou l'équipe avec la meilleure note de présentation est classée première.

Si cela ne résolu pas l'égalité, les athlètes ou équipes avec la même note, note de déductions, note de figures imposées, et note de présentation seront plus loin comparés avec leur note de Figures Répétées (U). L'athlète ou l'équipe avec le moins de figures répétées est classée première.

Si cela ne résolu pas l'égalité, les athlètes ou équipes avec la même note, note de déductions, note de figures imposées, note de présentation, et note de figures répétées seront plus loin comparés avec leur note de Difficulty (Difficulté) (D). L'athlète ou l'équipe avec la meilleure note de difficulté est classée première.

Si cela ne résolu pas l'égalité et il y a m athlètes ou équipes avec la même note, note de déductions, note de figures imposées, note de présentation, note de figures répétées, et note de difficulté, toutes ces athlètes ou équipes auront la même note n. La prochaine meilleure note (R) est classée avec le classement n + m.

7.6.3 Résultats Overall

Le vainqueur de la compétition overall (tous événements confondus) est déterminé par la somme des classements de chaque épreuve. Le vainqueur aura le classement avec la somme la plus basse. Par exemple, si un athlète est classé 1er, 2ème, et 3ème dans ces 3 épreuves, la somme de ces classements est 6 ($1 + 2 + 3 = 6$). (La somme des classements est nommé T).

Dans la compétition overall individuelle, les classements pour freestyle Single Rope sont multipliés par 2, avant de les ajouter à la somme des classements.

En cas d'égalité, les scores de chaque épreuve sont recalculés en un score normalisé pour préserver les différences entre les scores tout en faisant en sorte que les épreuves jouent un rôle égal dans le résultat.

La meilleure note dans une épreuve reçoit une note de 100, la note la plus basse reçoit une note de 1.

Pour convertir un résultat (R) dans un score normalisé, le score le plus haut de la compétition dans cette épreuve est nommé h. Le score le plus bas est nommé l. Le score normalisé est nommé N et l'opération suivante est exécutée pour chaque entrée:

$$N = \frac{(100 - 1)(R - l)}{h - l} + 1$$

Dans la compétition overall individuelle N pour freestyle Single Rope est multiplié par 2 pour donné au freestyle un impact comparable à celui du speed.

Les scores normalisés pour toutes les épreuves sont ensuite résumés en un score total normalisé, le tie breaker (appelé B) L'athlète / l'équipe avec le score normalisé total le plus élevé est classé premier dans l'égalité, le deuxième meilleur score total normalisé est classé deuxième et ainsi de suite.

7.7 Les Résultats

7.7.1 Général

Tout résultat publié doit être accompagné avec les détails qui identifie l'évènement(s), l'athlète(s) ou équipe(s). Chaque athlète/équipe doit avoir une identification unique, nom/nom d'équipe, pays/club sportif, et, pour les évènements d'équipe, noms des athlètes qui participent à l'évènement avec leur résultats.

7.7.2 Résultats non-Officiels

Avant vérification et autorisation, certains résultats peuvent être publiés en tant que résultats non-officiels. Ces résultats non-officiels ne sont pas définitifs jusqu'à que les résultats sont officiellement publiés et annoncés. Il n'est pas obligatoire de publier les résultats non-officiels et toutes les variations sont optionnelles.

Pour les épreuves de speed, le résultat (R) et classement (S) peuvent être publiés.

Pour les épreuves freestyle, le résultat (R), la note de difficulty (D), la note de presentation (P), la note des déductions (M), la note des required elements (Q), la note des figures répétées (U) et la note de la classement globale (S) peuvent être publiés.

Pour les classements globaux, le résultat pour chaque évènement (R), score normalisé pour chaque évènement (N), score totale normalisé (B), classement pour chaque évènement (S), la somme de la classement (T), et classement final (S) peuvent être publiés.

7.7.3 Résultats Officiels

Après toutes vérifications faites, les résultats peuvent être publiés. Ceux-ci doivent inclure tout ce qui est énuméré en section 7.7.2 à la différence que seuls N et B sont facultatifs (ils doivent être publiés si une égalité devait être résolue dans la catégorie classement globale).