

## Critères de jugement

### Pole & Aerial Compétition Amateur – Lausanne 2025

*Vous trouverez ci-dessous la répartition des points et les critères d'observation que les juges utilisent pour évaluer les performances. Vous recevrez les feuilles de jugement 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 tâcherons de diminuer la marge d'interprétation en nous appuyant sur une grille de critères objectifs.*

Tous les compétiteurs seront **évalués sur deux critères généraux**: l'aspect technique (30 points) et l'aspect artistique (50 points). **La note finale correspond à la somme des scores obtenus dans chacune d'elles, soustrait d'éventuelles déduction ou pénalités générales.** Le participant ayant obtenu le total le plus élevé sera déclaré vainqueur. Deux sections distinctes (déductions et pénalités générales) peuvent s'appliquer, dont l'une exclusivement gérée par un juge aléatoirement (pénalités). Cette dernière section peut s'appliquer avant, pendant et après la prestation.

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

### Partie technique (30 Points maximum)

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.

#### 1. L'exécution correcte des figures annoncées, 4 à 7 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**
- Amateur 4 avec **7 figures à choix, 7 pts max**

#### 2. Propreté et fluidité globale des figures de la chorégraphie, 2 à 6 pts max, selon le niveau

Les compétiteurs seront jugés sur la maîtrise et l'exécution des figures, y compris celles qui ne sont pas annoncées. 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. (Amateur 1 = max 6 pts /Amateur 2 = max 5pts /Amateur 3 = max 4 pts/Amateur 4= max 3 pts)

#### 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, 5 pts max

Les points seront attribués si les compétiteurs montrent qu'ils maîtrisent les figures static ou les figures avec une rotation de manière égale durant la chorégraphie.

## Partie artistique (50 points maximum)

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

### 1. La cohérence du récit, 10 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, 10 pts max

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

### 3. La présence scénique, 10 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.

### 4. La variété/originalité des figures et leurs combinaisons, 10 pts max

Les compétiteurs devront démontrer un choix varié et créatif sur les figures autres que les figures obligatoires, les transitions, les entrées et les sorties, les montées et les descentes, etc.

### 5. Occupation de la scène et créativité du floorwork (travail au sol), 10 pts max

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

## Ce que les juges vont évaluer

### A. Partie Technique – 30 points

<u>Sous-critère</u>	<u>Description détaillée</u>	<u>Barème</u>
<b>Exécution correcte des figures annoncées</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● L'athlète exécute bien les figures imposées prévues dans sa catégorie.</li> <li>● La figure est reconnaissable, bien tenue, stable, sans modification ou déformation du mouvement.</li> <li>● L'athlète annonce un certain nombre de figures (entre 4 et 7 selon le niveau), chacune valant 1 point, dans la partie technique.</li> </ul>	0–4 à 7 pts selon la division
<b>Propreté et fluidité globale des figures de la chorégraphie</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Les figures (annoncées ou non) sont exécutées sans hésitations, accrochages, ou déséquilibres.</li> <li>● Les lignes du corps sont esthétiques (pointes tendues, jambes droites, bras engagés).</li> <li>● Le tout donne une impression d'aisance et de continuité, même dans les moments lents.</li> </ul>	0–2 à 6 pts selon la division

<b>Figures de force</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● L'athlète réalise des figures qui sollicitent la force musculaire</li> <li>● Ces figures sont tenues au moins 2 secondes et ne sont pas simplement traversées.</li> <li>● Le contrôle est visible, avec un engagement clair du haut du corps et du gainage.</li> </ul>	0–5 pts
<b>Figures de souplesse</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● L'athlète démontre un ou plusieurs types de souplesse (dos, jambes, ouverture ou fermeture).</li> <li>● Les lignes sont nettes et symétriques (split aligné, cambrure contrôlée, amplitude propre).</li> <li>● La figure doit être tenue, sans précipitation ni tricherie sur l'alignement.</li> </ul>	0–5 pts
<b>Transitions, entrées et sorties</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● L'athlète varie les manières d'entrer/sortir de l'agrès, sans répétition.</li> <li>● Les transitions (au sol ou sur l'agrès) sont fluides, connectées, et esthétiques.</li> <li>● Le rythme reste constant, sans coupure visible ou relâchement.</li> </ul>	0–5 pts
<b>Maîtrise du mode static et spin</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● En pole, les deux modes (barre fixe et barre tournante) sont utilisés de manière équilibrée.</li> <li>● Dans les agrès autre que la pole, observation du contrôle et de l'équilibre entre des figures avec rotations ou non</li> <li>● L'athlète adapte ses mouvements au mode choisi : contrôle en static, maîtrise de la rotation en spin.</li> <li>● Les transitions entre les deux modes sont propres, sans perte de rythme.</li> </ul>	0–5 pts

## B. Partie Artistique – 50 points

<i>Sous-critère</i>	<i>Description détaillée</i>	<i>Barème</i>
<b>Cohérence du récit</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Le thème est clair, original, bien exploité tout au long de la prestation.</li> <li>● Le costume est en lien avec le thème, adapté, soigné et conforme au règlement.</li> </ul>	0–10 pts
<b>Interprétation musicale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Les mouvements sont rythmiquement alignés avec la musique (temps forts, ralentis, accents).</li> <li>● La gestuelle exprime les nuances musicales (puissance, douceur, rupture).</li> <li>● L'interprétation respecte le thème choisi et donne du sens à la musique.</li> </ul>	0–10 pts

<b>Présence scénique</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● L'athlète occupe l'espace avec confiance, en regardant vers le public, sans se refermer sur lui-même.</li> <li>● Le regard, les expressions, l'assurance générale sont cohérents avec l'histoire racontée.</li> <li>● L'interprétation est sincère, pas surjouée.</li> </ul>	0–10 pts
<b>Variété et originalité des figures / combinaisons</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● L'athlète ne répète pas les mêmes positions ou enchaînements.</li> <li>● Il y a de la créativité dans l'ordre, les liens, et les contrastes de figures.</li> <li>● La prestation est personnelle, pas calquée sur un modèle standard.</li> </ul>	0–10 pts
<b>Occupation de la scène &amp; floorwork</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● L'espace scénique est utilisé dans sa globalité (haut, bas, droite/gauche, sol).</li> <li>● Le travail au sol est fluide, expressif, pas seulement un passage « vide ».</li> <li>● En pole : static et spin sont répartis équitablement ; en cerceau/tissu : l'espace aérien est bien investi.</li> </ul>	0–10 pts

### C. Déductions

<u>Sous-critère</u>	<u>Description détaillée</u>	<u>Barème</u>
<b>Chute</b>	Chute (atterrissage) soudaine, rapide et incontrôlée sur le sol de toute partie du corps autre que les pieds. Cela peut se produire à partir de n'importe quelle position ou niveau sur ou hors de l'agrès. Seules les chutes où l'athlète n'est pas en mesure de retrouver son équilibre par des mouvements supplémentaires seront considérées comme des chutes.	-1 pts/par fois
<b>Glissade</b>	Un glissement de jambe ou de corps provoque une rupture de la fluidité. Les glissades doivent être évidentes. Aucune déduction ne sera faite pour les réajustements.	-0,5 pts/par fois
<b>Dysfonctionnement costume / accessoires</b>	Il y a dysfonctionnement du costume lorsqu'une partie du costume tombe accidentellement, se détache ou devient révélatrice et/ou indécente.	-1 pts/par fois
<b>Exécution de figures proscrites</b>	En cas de non respect des limitations dans le choix des figures, des déductions peuvent avoir lieu par figures exécutées proscrites.	-5 pts/par figure
<b>Exécution de figures dans le désordre</b>	Uniquement les figures annoncées doivent être réalisées dans l'ordre annoncé. En cas de non-respect de l'ordre une déduction unique est appliquée.	-5 pts / applicable une seule fois

## D. Pénalités générales

<u>Sous-critère</u>	<u>Description détaillée</u>	<u>Barème</u>
<b>Non-respect durée musique</b>	-La musique dure au minimum 2.30 min. et durée maximale de, pour le niveau: <ul style="list-style-type: none"> <li>● Amateur 1 est de 3.00 minutes</li> <li>● Amateur 2 est de 3.00 minutes</li> <li>● Amateur 3 et 4 est de 3.30 minutes</li> </ul>	-3 pts
<b>Costume non conforme</b>	-Qui ne respecte pas le règlement. -Présence de tatouage non conforme non couvert. -Confusion avec de la nudité en cas de présence de tissu couleur chair, au niveau du pelvis et de la poitrine.	-5 pts
<b>Utilisation accessoire / figurant non conforme</b>	-Accessoire non autorisé. -Présence de bijoux. -Contact de l'agrès avec le figurant.	-1 pts / par fois
<b>Préparation ou enlèvement des accessoire avant prestation &gt;60 secondes</b>	-Mise en place des accessoires ou/et figurant nécessitant plus de 1 min. avant ou après la prestation.	-1 à -2 pts
<b>Fin de prestation qui se termine après la dernière note de musique</b>	-Exécution de mouvement après le temps réglementaire.	-3 pts
<b>Disqualification</b>	-Non respect du règlement de participation (costume non approprié de manière volontaire et jugé extrême, utilisation volontaire d'accessoires et/ou figurants non conformes avec violation des règlements d'une manière jugée extrême).  -Chorégraphie agressivement provocante et comportement obscène  -Comportement agressif (verbale ou physique) envers un officiel, un concurrent, un spectateur ou un autre sportif, se livrer intentionnellement à une action abusive ou violente ou inciter d'autres athlètes ou spectateurs à le faire.  -Consommation de drogues (sauf à des fins médicales ou alcool), avant ou pendant la compétition.  -Exhiber de la nudité avant, pendant ou après la prestation.  -Tentative de fraude volontaire sur le niveau de participation  -Le compétiteur ou son coach a/ont caché un lien direct d'affiliation ou de collaboration. Il n'est pas interdit d'être coaché par un juge mais cela doit être clairement mentionné avant la compétition.  -Infractions multiples ou graves aux règles et règlements	

