UNSS
Union Nationale du Sport Scolaire

# FICHE SPORT 23|24

## DOUBLE DUTCH

**Règlement 2024 inclus**

# Membres de la Commission Mixte Nationale

**Directrice nationale adjointe de l'UNSS en charge de l'activité Double Dutch :**

- Françoise BARTHELEMY

**Délégué technique :**

- Appel à candidature (cadre UNSS)

**Membres FDDJR**

- Nadia AIDLI — Présidente de la Fédération de Double Dutch Jump Rope
- Jonathan MAHOTO — Chargé de développement national
- Amélie CESARONI — Professeure d'EPS / Académie de Créteil

**Membres UNSS**

- Emmanuel DAMESTOY — Professeur EPS / Académie de Bordeaux
- Samuel FRAISSENET — Professeur EPS / Académie de Nantes
- Loïs JAN — Professeur EPS / Académie de Nantes

***Référent sport partagé***

- Appel à candidature (enseignant EPS)

# Sommaire de la Fiche Sport Double Dutch


**Dispositions générales à toutes les activités** ..... 3
**Dispositions particulières au Double Dutch** ..... 3
**Challenge national UNSS de Double Dutch en distanciel** ..... 5
**Collèges Excellence / Lycées Excellence** ..... 5
**Remontée des résultats** ..... 6
**des championnats qualificatifs** ..... 6
**Jeunes Officiels** ..... 6
**Innovation** ..... 6
**Annexe 1 - Formation** ..... 7

**Annexe 2 - Convention / Passerelle** ..... 7
**CONVENTION UNSS – FDDJR** ..... 7
**PASSERELLE DE L'UNSS VERS LA FEDERATION** ..... 8
**POUR LES JEUNES JUGES** ..... 8
**Annexe 3 - Innovation** ..... 8
**Annexe 4 – Règlement 2024** ..... 9
**Règlement** ..... 9

# Dispositions générales à toutes les activités

Se référer au document mis en ligne sur OPUSS : https://opuss.unss.org/article/83331

**Précision** : Tout animateur d'AS qui engage une équipe en compétition, dans une discipline à finalité académique/nationale, doit avoir pris connaissance des documents officiels et tout particulièrement :

- Du règlement fédéral
- De la Fiche sport « Dispositions générales » *voir lien ci-dessus*
- De la Fiche sport spécifique

# Dispositions particulières au Double Dutch

La fiche sport donne le cadre obligatoire des championnats académiques et précise les conditions de participation au « Challenge national » organisé chaque année sur le lieu du championnat fédéral.

Elle offre par ailleurs des pistes de développement et une grande souplesse d'organisation des rencontres Double Dutch lors des phases départementales et académiques (sans finalité nationale).

Le Double Dutch est un sport ludique, spectaculaire et accessible à tous, qui mêle un travail de coordination, coopération et performance collective et qui exige la mise en place de liens d'entraide afin que chacun puisse s'y exprimer en interdépendance avec les autres (sauteurs et tourneurs). Tous les élèves peuvent pratiquer le Double-Dutch, que ce soit en tant que tourneur ou sauteur.

C'est un sport mixte. La dualité fille-garçon qui régnait avec la corde à sauter disparaît dans le Double-Dutch, parce qu'il est novateur, chacun y trouve sa place par l'égalité devant la performance, les records.

De mise en œuvre très facile, le Double Dutch ne nécessite pas d'aptitudes physiques préalables particulières, ni d'équipement vestimentaire ou locaux spécifiques.

Les pratiquants peuvent reproduire des figures codifiées, inventer leurs propres pas et/ou figures, ou rechercher à améliorer leur vitesse. Le rôle et l'efficacité du tourneur sont indispensables à la bonne réalisation de l'enchainement (« sans bons tourneurs, pas de bons sauteurs ! »). Les pratiquants sont interdépendants de la performance des uns et des autres.

La mixité potentielle des équipes et l'exigence de coopération en fait un outil de sociabilité et d'éducation à un savoir-être relationnel.

Il se pratique à 3 minimum : 2 tourneurs, un sauteur.

Dans sa version scolaire, il se compose actuellement de 2 formules indépendantes :

- Compétition Classique : une épreuve de freestyle (enchainement d'1'30 de figures gymniques et artistiques) et d'une épreuve de vitesse (maximum de pas sur 3 fois 1 minute).

- Compétition Battle : 4 vs 4 sur le Challenge national ou 3 vs 3 (pôle développement), avec 3 passages de 45" par Battle.

Le programme Double Dutch 2020-2024 propose une formule compétitive du niveau départemental à Inter-Académique avec pour objectif la mise en place d'une finalité nationale UNSS dans le cadre du futur PNDSS 2024-2028.

Dans l'objectif de développement de la pratique de l'activité, un stage national de formation des animateurs d'Associations Sportives a été mis en place à l'INSEP en 2019, permettant de former des enseignants pour décliner les formations en territoires.

Par ailleurs, des professeurs d'EPS et membres de la Fédération Française de Double-Dutch, organisent, selon les demandes, des interventions ou stages de formation en direction des collègues intéressés.
Le règlement et le code de pointage de l'activité sont des outils supports pour la pratique dans les AS.

# Challenge national UNSS de Double Dutch en distanciel
# Collèges Excellence / Lycées Excellence

| | COLLÈGES EXCELLENCE / LYCEES EXCELLENCE |
|---|---|
| COMPOSITION DES ÉQUIPES | **3 à 4 compétiteurs dont le jeune coach**<br>**Mixité possible et encouragée** |
| JEUNE JUGE | Un Jeune Juge **obligatoire** par équipe qualifiée, niveau académique minimum.<br>Il peut être d'une autre association sportive de l'académie.<br>Il ne peut pas être compétiteur.<br>En cas d'absence, l'association sportive concernée ne pourra participer à la compétition. |
| JEUNE COACH | Un Jeune Coach certifié niveau académique **obligatoire** par équipe qualifiée et **intégré à la composition d'équipe** (il peut être compétiteur).<br>Un Jeune coach identifié par un brassard orange par équipe.<br>Il ne peut pas être d'une autre association sportive.<br>En cas d'absence, l'association sportive concernée ne pourra participer au Challenge. |
| RÈGLEMENT | **Code UNSS 2023-2024 - Catégorie « Excellence »**<br>***Version 2024 - Règlement p. 9*** |
| FORMULE DE COMPÉTITION | En distanciel (Modalités à déterminer) |
| TENUE DE COMPÉTITION | Cf Règlement Fédéral (II, B : la tenue de compétition).<br>Les compétiteurs représentent l'AS de leur établissement et doivent en porter les couleurs.<br>En complément du chapitre « tenue de compétition » du règlement UNSS, se référer également au Règlement Fédéral dans lequel, notamment, les règles concernant les publicités sont indiquées. |
| MODALITÉS DE QUALIFICATION | Niveau académique |
| NOMBRE D'ÉQUIPES | A déterminer en académie |
| TITRE DÉCERNÉ | Vainqueur du Challenge académique UNSS **Double Dutch Collèges 2024**<br>Vainqueur du Challenge académique UNSS **Double Dutch Lycées 2024** |

# Remontée des résultats des championnats qualificatifs

## Remontée des résultats des Championnats qualificatifs

**Un Challenge national UNSS 2024 pourra être organisé en distanciel suite aux championnats d'académies en territoires.**

**Toute rencontre devra faire l'objet d'une inscription sur OPUSS.**

Adresse de saisie : Directement sur Opuss
Code d'accès : propre à chaque SR

Une demande de repêchage indiquée ne sera prise en compte que par l'envoi à la DN de la demande officielle (Annexe 1 du Règlement Fédéral), avant la date butoir des phases qualificatives.

Toutes les saisies se feront sur Opuss pour l'année 2023-2024.

# Jeunes Officiels

Deux livrets « Je suis Jeune Juge » et « Je suis Jeune Coach » sont à l'écriture pour être mis en ligne prochainement sur OPUSS, permettant de proposer du contenu de formation sur cette mission.

# Innovation

## Mixité

Mixité possible et encouragée dans les équipes de collèges et de lycées.

## Nouvelles pratiques

Les membres de la CMN sont attentifs aux pratiques en territoire et remercient les AS de bien vouloir faire remonter par l'intermédiaire des services UNSS départementaux et régionaux toute initiative/programme/animation/adaptation visant à développer la pratique du Double Dutch, y compris en sport partagé.

# Annexe 1 - Formation

En complément du programme **« Jeunes Officiels, *vers une génération responsable* »** destiné aux jeunes juges, jeunes organisateurs, jeunes coachs et jeunes dirigeants, l'UNSS développe un pôle formation à destination des enseignants d'EPS, animateurs de l'association sportive.

- Pour oser se lancer, la CMN propose un lien présentant des **vidéos tuto de Double Dutch hébergées sur la chaîne YouTube :** https://www.youtube.com/channel/UCXQNmRhnMMLrrh7qc1I0KcQ
- De plus, la Fédération de Double Dutch propose un **programme complet d'activités autour de la corde à sauter**, constituant un support pédagogique incluant des vidéos : https://sautesante.org/
- **Site de la FDDJR (Fédération Double Dutch – Jump ROPE) -** commande de cordes : https://www.boutiquedoubledutch.com/lots-de-cordes-1
- **Code de pointage de l'épreuve Freestyle :** https://sites.google.com/site/competitiondoubledutch/le-freestyle-simple/code-de-pointage
- **Une application à télécharger et à installer sur son smartphone : https://doubledutchunss.glideapp.io/**

# Annexe 2 - Convention / Passerelle

## CONVENTION UNSS – FDDJR

La 1ère convention UNSS-FDDJR a été signée le 19 janvier 2022, en présence d'Olivier Girault, directeur de l'UNSS et de Nadia AIDLI, présidente de la FDDJR.
Cette signature officialise des années de partenariat et de fidélité tout en récompensant l'engagement de la CMN au service du développement du Double Dutch, une collaboration déjà bien engagée entre les deux fédérations.
https://opuss.unss.org/article/76086

**PASSERELLE DE L'UNSS VERS LA FEDERATION**
**POUR LES JEUNES JUGES**

**L'UNSS** s'engagera à communiquer à la Fédération la liste des Jeunes Juges certifiés académiques ainsi que les livrets « Je suis Jeune Juge » et « Je suis Jeune Coach ».

Les meilleurs Jeunes juges académiques pourront intégrer une formation passerelle vers la FDDJR, à l'issue de laquelle, ils seront en mesure d'officier sur une compétition FDDJR.

# Annexe 3 - Innovation

## Challenge national en distanciel ou académique UNSS 2024

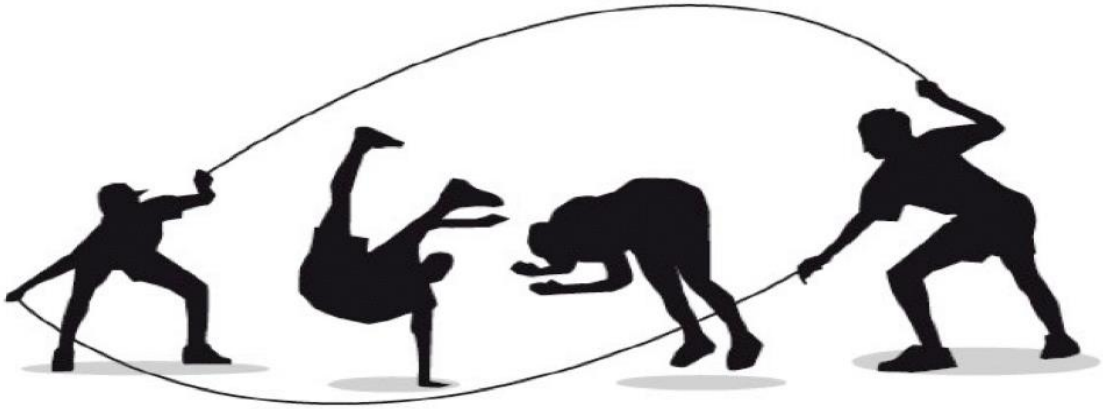
Dans le cadre du partenariat UNSS-FDDJR, une rencontre nationale intitulée **« Challenge UNSS-FDDJR »** a été mise en place en 2019, réunissant plusieurs AS volontaires au sein d'une manifestation nationale **FDDJR**.

En 2024, ce challenge national pourra se faire en distanciel (les modalités d'inscription et les épreuves vous seront communiquées ultérieurement).

Les AS intéressées par ce **« Challenge UNSS »** sont invitées à mettre en place une formation de Jeunes Juges en Double Dutch ainsi qu'une rencontre départementale ou académique qualificative.

Les conditions de participation sont indiquées en page 5.

# Annexe 4 – Règlement 2024



## Règlement

## 1- Le terrain et ses dimensions

- En vitesse : 5m x 5m
- En freestyle : 8m x 8m
- En Battle : 8m x 8m

## 2- Les Cordes

- En **vitesse :** cordes en nylon avec un nœud aux extrémités (3m20)
- En **freestyle :** cordes perlées de Double Dutch simple (3m60)
- En **Battle :** cordes Double Dutch nylon ou perlées, simples ou doubles.

## 3- La composition d'équipe

Pour un format de compétition classique (vitesse + freestyle), l'équipe est composée de 3 à 4 compétiteurs sachant que :

- La composition des équipes **PEUT** être identique sur les deux épreuves
- La constitution du trio **PEUT** varier d'un sauteur entre la vitesse et le freestyle
- La mixité est possible

Le compétiteur qui ne saute pas peut être coach sur l'épreuve concernée.
Pour un format Battle, l'équipe est composée de **4 sauteurs**.

## 4- L'équipement

Une tenue d'équipe adaptée (short, legging, tee-shirt, survêtement, basket) qui doit être identifiable pour l'AS.

# 5- Formules de compétition

## 5.1 COMPÉTITION classique

Pour un format de **compétition classique**, deux épreuves :

a) **Un passage vitesse 3 x 1'**
b) **Un passage Freestyle 1'30**

Le classement se fait au cumul des points sur les deux épreuves et selon la formule suivante :

**SCORE TOTAL = SCORE FREESTYLE X (SCORE VITESSE / 100)**

## *La VITESSE*

Réaliser par 3, **un maximum de sauts en 3 minutes sous forme de relais**. Le changement de sauteur s'effectue à chaque minute sans que le temps ne s'arrête :

- ✓ Au commencement de l'épreuve, les deux cordes sont tenues en mains et immobiles au sol
- ✓ L'épreuve commence suite au commandement du speaker : « Sauteurs prêts, Juges prêts, 3, 2, 1, Biiiiip »

**Cf. bande son téléchargeable sur le site Double Dutch UNSS**

- ✓ L'épreuve et le comptage se termine au « Biiip » du speaker (ou la bande son) au bout de 3 minutes
- ✓ Les transitions entre sauteurs sont annoncées par le speaker (ou la bande son) à 55'' et 1'55. A partir de l'annonce de la transition, le comptage des pas est arrêté jusqu'à l'entrée du nouveau sauteur
- ✓ On comptabilise **seulement le pied droit du sauteur**. Le sauteur doit donc sauter alternativement dans les cordes (les sauts pieds joints ne seront pas comptabilisés)
- ✓ 2 juges comptabilisent simultanément à l'aide de compte-pas la performance d'une équipe. La moyenne des 2 scores relevés correspondra au résultat final.

**Si le score n'est pas un chiffre entier, on arrondira au chiffre supérieur.**

**Le nombre total de sauts détermine le « SCORE VITESSE »**

- ✓ **Un bonus de 20 pts** sera ajouté au « SCORE VITESSE », si l'équipe entière réalise l'épreuve sans arrêt de corde, transitions comprises.
- ✓ **Une pénalité de 20 pts** sera appliquée au « SCORE VITESSE » pour chaque sortie de la surface délimitée : **au moins un pied touche la ligne** (5m x 5m)
- ✓ Utilisation de cordes réglementaires (Nylon de 3m20)
- ✓ Le Jeune Coach peut intervenir pendant l'épreuve pour aider à replacer le sauteur en action ou encourager. Il est obligatoirement placé à l'extérieur de la zone.

## *Le FREESTYLE*

Les sauteurs vont réaliser un enchaînement par équipe de 3, d'une **durée limite de 1'30''**, en **respectant 2 exigences** :

1. **Chacun des sauteurs** doit combiner dans son enchaînement, **2 figures minimum issues de 2 catégories différentes,** parmi les suivantes :
   - Figures debout (Doivent être réalisées en 4 temps, cf vidéo)
   - Figures au sol
   - Acrobaties
2. **Tous les sauteurs** doivent rentrer **dans les cordes**

**Une PÉNALITÉ de 5 pts** sera appliquée sur le total de l'équipe **par exigence manquante**.

**Exemples :**

a) Si un sauteur fait uniquement des figures debout, une pénalité de 5 points sera appliquée pour l'équipe.

b) Si un sauteur ne rentre pas dans les cordes, c'est finalement une pénalité de 10 points qui sera appliquée à l'équipe, **car les pénalités s'accumulent** (pénalité de 5 pts pour ne pas être rentré dans les cordes, **qui s'ajoute** à une pénalité de 5 pts pour de fait, ne pas avoir le nombre de catégories différentes nécessaires).

c) Si dans une équipe, **un sauteur** fait uniquement des figures debout **et un autre sauteur** ne rentre pas dans les cordes, ce sera donc une pénalité de 15 pts qui s'appliquera (5 + 10).

- ✓ Au début, pendant et à la fin de l'enchaînement, les entrées, sorties et transitions entre sauteurs et tournages seront comptabilisées selon le code de pointage
- ✓ **Chaque sauteur** a la possibilité de réaliser au **maximum 10 figures**
- ✓ Les figures de base sont répertoriées dans le tableau des vidéos

**Cf. A- p. 17 « Code de pointage » téléchargeable sur le site « Double Dutch UNSS »**

- ✓ Une même figure réalisée 2 fois par le même sauteur ne comptera qu'une seule fois.
- ✓ Dans chaque catégorie, les figures se déclinent avec une cotation A, B, C, D ou E renvoyant respectivement au degré de difficulté de la figure en question :

DIF A = 1pt  DIF B = 2pts  DIF C = 3pts  DIF D = 4pts  DIF E = 5pts

- **Une PÉNALITÉ de 2 pts sera appliquée sur le total de l'équipe tous les 3 arrêts de cordes. (Exemple :** Si une équipe fait 7 arrêts de corde au total, une pénalité de 2 x 2 = 4 pts sera appliquée pour l'équipe). Conseil : les arrêts de cordes peuvent être comptabilisés avec un compte pas.

- **Une PÉNALITÉ de 2 pts sera appliquée sur le total de l'équipe à chaque sortie de la surface délimitée.** (Au moins un pied touche la ligne)

- **Un BONUS de +2 pts sera appliqué sur le total de l'équipe s'il n'y a aucun arrêt de corde pendant l'enchainement**

## Les 2 catégories de bonifications :

**Chaque figure peut être bonifiée si la figure de base est identifiable**

### Bonifications des Tourneurs

**Tournage (+ 2 à 5 pt en fonction du tournage : se référer au code de pointage).**

Cette bonification est graduée selon le code de pointage. La difficulté du tournage déterminera la valeur de la bonification.

Pour qu'un tournage soit comptabilisé, il faut qu'une figure soit réalisée à l'intérieur.

Il n'est **pas possible de réaliser deux fois la même « bonification des tourneurs » sur un enchaînement** (Autrement dit, un même tournage spécifique ne doit apparaitre qu'une seule fois sur l'ensemble de l'enchainement de l'équipe des 3 sauteurs).

**Ex :** Tournage doublé = 2 pt + la valeur de la figure

### Bonifications du Sauteur

1. **Rotation de 180 degrés minimum pendant la figure (+ 1 pt)**

   **Ex :** Y 180°

2. **Suppression ou modification d'un appui porteur après la figure de base (+ 1 pt)**
   Cette bonification, n'est valable que si la figure modifiée suit immédiatement la figure de base.

   **Ex :** pompes / pompes mains croisées
   **Ex :** pompes / pompes 1 main

3. **Translation (déplacement) de l'équipe d'un grand pas minimum pendant lafigure (+ 1 pt)**

   **Ex :** Pompes crabe en déplacement.

**Remarque** :

**Il n'est pas possible de cumuler plusieurs « bonifications du sauteur »** pour une même figure.

**Il est possible de cumuler, pour une même figure, une « bonification des tourneurs » et « une bonification du sauteur »**

**Exemple possible :** Airgrab + Tournage doublé + demi-tour.

**Pourquoi ?** Un Air Grab (fig. de DIF A) peut être bonifié à la fois par une rotation (« Bonification du sauteur ») + un tournage doublé (« Bonification des tourneurs »). L'ensemble comptabilisera au total : 1 pt (DIF A) + 1pt (Rotation de 180°) + 2pt (Tournage doublé) soit un total de 4 pt.

## Une figure est jugée réussie si :

1. Elle est **effectuée dans les cordes**
2. La **corde passe sous le sauteur** pendant la figure
3. Elle est **identifiable** par rapport **à la vidéo du code** de pointage

**Un arrêt de corde annule automatiquement la figure correspondante.**

**En cas d'erreur, il est possible de retenter** une figure sachant que chaque équipe gère son temps.

**Exemples :**

1. Si un élève effectue une « pompe », puis une « pompe mains croisées » (bonifications du sauteur) et que la corde ne passe pas sous la « pompe mains croisées », sa première « pompe » (figure de base) sera quand même validée et donc comptabilisée dans l'enchainement.
2. Un élève enchaine un « Accroupi » puis une « Pompe », la corde passe sous « l'accroupi », mais ne passe pas sous la « pompe ». « L'accroupi » est validé et donc comptabilisé, car la corde est passée sous le sauteur, mais pas la « pompe », car la corde n'est pas passée sous le sauteur.
3. Un élève enchaine un « Sol fesses » avec un autre « Sol fesses », car il n'arrive pas à enchainer immédiatement avec une figure différente. La corde passe sous le 1er « Sol fesses », mais ne passe pas sous le deuxième. La figure « Sol fesses » est validée et comptabilisée.

**Avant de passer**, chaque équipe devra obligatoirement **présenter aux Jeunes Juges leur « Fiche Juge FREESTYLE et VITESSE ».**

- ✓ Cette dernière ayant été complétée avec attention et application.
- ✓ Cette fiche répertorie les figures, leurs cotations et les bonifications, **dans l'ordre de passage de l'enchainement de l'équipe.** Elle sert de support pour le jugement.
- ✓ Elle permet donc aux Jeunes Juges de valider ou non les différentes composantes des prestations.

**Cf. B- p. 18 « Fiche Juge FREESTYLE et VITESSE » téléchargeable sur le site « Double Dutch UNSS »**

**Remarques :**

- ✓ Les figures doivent être **répertoriées <u>et</u> exécutées dans l'ordre écrit sur « la Fiche juge FREESTYLE et VITESSE ».**
  Si ce n'est pas le cas, la figure qui n'apparaît pas dans l'enchaînement au bon moment ne sera pas comptabilisée.

- ✓ Chaque figure réussie est **comptabilisée**, **même si la bonification n'a pas été réalisé**.

L'utilisation de la vidéo sera possible uniquement en cas de litige et dans une démarche de formation et d'accompagnement des Jeunes Juges.

## Note d'éxécution :

Afin d'évaluer la qualité globale de l'exécution de l'enchainement, les juges doivent se prononcer selon le barème indiqué sur la « Fiche Juge » FREESTYLE :

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Note d'exécution** | **0 – 1 – 2 – 3 pt** | **4 – 5 – 6 – 7 pt** | **8 – 9 – 10 pt** | |
| | Geste étriqué<br>Figures peu reconnaissables | Geste assez amples<br>Figures lisibles | Gestes amples et déployés<br>Figures identiques aux vidéos du code de pointage | |

## Les créations de nouvelles figures

**Si un élève crée une nouvelle figure de base, non répertoriée** dans le code de pointage pour l'épreuve du Freestyle Simple, et ce, afin que celle-ci soit éventuellement cotée et intégrée au code, servant de référence pour les compétitions à venir, l'enseignant responsable filme la figure et l'envoie à :

- francoise.barthelemy@unss.org / Direction Nationale de l'UNSS
- Déléguée Technique Double Dutch
- cmndoubledutch@gmail.com / Commission Mixte Nationale Double Dutch

**Cette demande doit être effectuée <u>avant le 31 décembre de l'année scolaire en cours</u>.**

## 5.2 COMPÉTITION Battle

### Organisation

Pour le format Battle, les équipes, composées de **4 sauteurs**, vont s'affronter sur 3 manches. Chaque manche est constituée de 2 passages de 45 sec maximum, un pour chacune des équipes (Questions / Réponses).

### Déroulé de l'épreuve

Un tirage au sort a lieu pour désigner qui commencera les 3 manches.

**Déroulé d'une manche :**

- **AVANT chaque passage**, un temps d'écoute de la musique et de concertation est possible.
- **AU MOMENT où les élèves rentrent** dans l'espace scénique le décompte des 45 secondes commence.
- **A 35 Secondes** du passage, un **Drapeau JAUNE** averti les sauteurs qu'il reste 10 sec pour sortir.
- **A 45 secondes**, un **drapeau ROUGE** annonce la fin du passage et donc la sortie effective de l'équipe.
- Le Juge Drapeau remet chrono à « 0 » et se prépare pour la réponse de l'adversaire.

L'équipe adverse rentre dans l'espace scénique dès qu'elle est prête. C'est à cet instant-là que le juge drapeau déclenche à nouveau son chrono.

**Le processus se répète pour les manches suivantes.**

### Jugement

**Chaque Battle est jugé par 5 jeunes juges** :

- **1 juge « Drapeau » :**

**Son rôle :** Il est le **garant de l'organisation temporelle du Battle.**
**Son équipement :** 1 chrono, 1 drapeau Jaune, 1 drapeau Rouge.
Cf. chapitre « Déroulé de l'épreuve » et **fiche « Battle Juge Drapeau », Cf. F- p. 22.**

- **1 juge « Exigences » :**

**Son rôle :** Il doit Vérifier que les **2 exigences suivantes sont bien présentes pour chacune des équipes :**

1- **Tous les sauteurs** doivent **tourner et sauter au moins une fois dans les cordes**.
2- Il est obligatoire de **faire au minimum un passage en double** (2 sauteurs en même temps dans les cordes).

Il est également responsable de la **« Feuille de Match Battle », Cf. E- p. 21.**

- **3 juges « Critères » :**

**Leurs rôles :** Évaluer la manche.

**Les critères qu'ils doivent prendre en compte sont :**

- ✓ Musicalité
- ✓ Présence / Espace / Energie
- ✓ Qualité, Amplitude gestuelle
- ✓ Effet WOUHAHOU
- ✓ Fluidité

A la fin de chaque manche, chaque **« Juge Critères »** prends un temps individuel de réflexion, afin de répartir les critères explicités dans la **« Fiche Critères Battle »** - tableau suivant ou **Cf. C- p. 19**.

| Critères | Niveau 1 | Niveau 2 | Niveau 3 |
|---|---|---|---|
| **Musicalité** | Les jumper ne sautent jamais sur le rythme de la musique | Les jumpers sautent de temps en temps sur le rythme de la musique. | Les jumpers jouent avec la musique et marquent des accents |
| **Qualité et Amplitude Gestuelle** | Figures basiques et étriquées | Figures lisibles et assez amples | Figure amples et déployées avec style |
| **Fluidité** | Sortie hors temps : **Drapeau rouge**<br><br>Enchainement haché avec beaucoup d'arrêts de cordes | Passage terminé<br><br>Enchainement haché par quelques arrêts de cordes | Passage terminé<br><br>Enchainement Fluide |
| **Présence Espace / Energie** | Les jumpers sont timides<br><br>Espace restreint, 1 seule orientation | Les jumpers mettent en scène l'entrée OU la sortie<br><br>Quelques déplacements OU changements d'orientations dans l'espace scénique | Les jumpers jouent avec les adversaires, le public et les juges avec le regard et la mise en scène<br><br>Déplacements et orientations variées |
| **Effet wouahou** | Pas de coup de coeur | Un moment original et marquant (tournage, jeu avec cordes, jeu entre jumper etc…) | Plusieurs moments marquants (tournage, jeu avec cordes, jeu entre jumper etc…) |

Il doit ensuite les notifier sur la **« Fiche Juge Battle », Cf. D- p. 20).**

La décision est prise à la fin de chaque manche à main levée en pointant l'équipe gagnante.

- **L'équipe qui recueille le plus de mains levées est déclarée gagnante de la manche.**
- **L'équipe qui gagne le plus de manches, gagne le Battle.**
- **A la fin du Battle, si une équipe n'a pas respecté une des exigences (« Passage en double » et « tous les sauteurs tournent et sautent au moins une fois dans les cordes »), l'équipe perd automatiquement le Battle.**

## A- « Code de pointage »

# DOUBLE DUTCH
## CODE DE POINTAGE FREESTYLE – 05 janv 2024

NEW

UNSS Union Nationale du Sport Scolaire

| 3 Catégories | A 1 point | B 2 points | C 3 points | D 4 points | E 5 points |
|---|---|---|---|---|---|
| Les figures debout (Tous les steps doivent être réalisés en 4 temps) | • Cancan<br>• Croisé / décroisé<br>• Cloche pied<br>• Montée de genoux<br>• Handfoot NEW | • Pas de bourré<br>• Pointes<br>• Farmer<br>• Up and Down<br>• DBZ Step<br>• Indian step<br>• Salsa rock<br>• Basic Front Step | • Crisscross<br>• Jerk<br>• Boubou Step | • Styling Heel<br>• Happy Aina<br>• Running Man NEW<br>• M'Balou Step<br>• J-Step | |
| Les figures au sol | • Accroupi<br>• Fentes | • Pompes<br>• Break<br>• Fentes alternées | • Pompes crabe<br>• Sol fesses<br>• Kahina<br>• Superman<br>• Pompe Vague NEW<br>• Grand écart américain NEW | • Trax<br>• Grand écart facial<br>• Grand écart latéral<br>• Pompe Vrillée<br>• Three Step<br>• Sol dos | |
| Les figures acrobatiques | • Saut écart<br>• Chaplin<br>• Kick<br>• Air Grab | • Pivot<br>• Roue<br>• Rondade | • Tic-tac<br>• Saut de main<br>• Y<br>• Clé<br>• Souplesse avant<br>• Roue une main<br>• Baby Alpha | • Tic-tac 1 main<br>• Freeze ciseaux<br>• Équilibre sauté<br>• Salto Fesses<br>• Macaque<br>• Freeze<br>• Relevé | • Alpha<br>• Salto avant<br>• Salto arrière<br>• Flip arrière<br>• Envolée<br>• Roue sans les mains<br>• Coupole |
| Les entrées<br>Les sorties | • Entrée roue cordes à l'arrêt<br>• Entrée saute-mouton cordes à l'arrêt<br>• Entrée Évalie cordes à l'arrêt NEW | • Entrée roue cordes en mouvement<br>• Entrée rondade<br>• Entrée en marchant<br>• Sortie roulade<br>• Sortie entre les jambes<br>• Sortie Pompe enroulée NEW | • Entrée tic-tac<br>• Entrée roue 1 main, cordes en mouvement<br>• Entrée saute-mouton cordes en mouvement<br>• Entrée Saut de main<br>• Entrée Vague NEW<br>• Sortie saut de main | • Entrée Saute-mouton debout<br>• Entrée Ellema<br>• Sortie Flip Arrière | |
| Les transitions | • Transition directe | • Transition directe retournée<br>• Transition directe main derrière | • Transition tourniquet<br>• Transition olé<br>• Transition Samsam | | |
| Le tournage | | • Doublé<br>• Flash<br>• Arrière<br>• Krougar<br>• Genou | • Tour Du Monde 1 et TDM 2 (Même figure)<br>• Croisé<br>• Lasso<br>• Doublé doublé à l'envers<br>• Tour de chine | • Roue chinoise<br>• Tableau magique<br>• Doublé doublé sortir 1 corde<br>• Triplé | • Quadruplé<br>• Roue chinoise demi-tour |

## B- « Fiche Juge FREESTYLE et VITESSE »

Equipe /Etablissement : ..... **« Fiche Juge » VITESSE** Ville : .....

| Vitesse | Nombre de sauts | |
|---|---|---|
| | Juge A | Juge B |
| | ..... sauts | ..... sauts |
| MOYENNE DES COMPTES DES 2 JUGES | ..... sauts | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| BONUS | Si aucun arrêt de corde (transitions comprises) | + 20pt | |
| PÉNALITÉ | A chaque sortie de la surface délimitée (5m x 5m) | - 20pt | |
| | | SCORE VITESSE | |

## TOTAL FINAL ÉQUIPE

| | |
|---|---|
| SCORE FREESTYLE x (SCORE VITESSE/100) = | |

### RAPPELS

**VITESSE :**

- 2 juges vitesse : moyenne des deux scores relevés au compte pas (seulement le pied droit sera comptabilisé)
- Les sauts pieds joints ne comptent pas.

**FREESTYLE :**

**Avant l'enchaînement :**

- **VÉRIFIER** que la « fiche Juge » est bien pré-remplie. Les figures doivent être nommées et cotées dans la case « Valeur ».

**Pendant l'enchaînement :**

- **ENTOURER** la valeur des figures validées (remarque : Il est possible d'entourer une valeur barrée si le sauteur refait la figure avant de passer à la suivante et qu'il la réussit).
- **BARRER** la valeur de la figure ou de la bonification, si celle-ci est ratée ou incomplète (cf. code de pointage)
- **NE RIEN FAIRE** si la figure n'est pas vue.

**Rappel :**

- La durée maximale de l'enchaînement est de **1'30**.
- Chaque sauteur doit présenter au minimum 2 figures issues de 2 catégories différentes. Chacun des sauteurs d'une équipe doit être rentré dans les cordes.
- Une figure passée correctement est comptabilisée même si la bonification n'a pas été réussie.
- Tous les steps doivent être réalisés sur 4 temps.

# Fiche critères Battle

| Critères | Niveau 1 | Niveau 2 | Niveau 3 |
|---|---|---|---|
| **Musicalité** | Les jumper ne sautent jamais sur le rythme de la musique | Les jumpers sautent de temps en temps sur le rythme de la musique. | Les jumpers jouent avec la musique et marquent des accents |
| **Qualité et Amplitude Gestuelle** | Figures basiques et étriquées | Figures lisibles et assez amples | Figure amples et déployées avec style |
| **Fluidité** | Sortie hors temps : **Drapeau rouge**<br><br>Enchainement haché avec beaucoup d'arrêts de cordes | Passage terminé<br><br>Enchainement haché par quelques arrêts de cordes | Passage terminé<br><br>Enchainement Fluide |
| **Présence Espace / Energie** | Les jumpers sont timides<br><br>Espace restreint, 1 seule orientation | Les jumpers mettent en scène l'entrée OU la sortie<br><br>Quelques déplacements OU changements d'orientations dans l'espace scénique | Les jumpers jouent avec les adversaires, le public et les juges avec le regard et la mise en scène<br><br>Déplacements et orientations variées |
| **Effet wouahou** | Pas de coup de coeur | Un moment original et marquant (tournage, jeu avec cordes, jeu entre jumper etc…) | Plusieurs moments marquants (tournage, jeu avec cordes, jeu entre jumper etc…) |

## D- « Fiche juge Battle »

| | |
|---|---|
| NOM DU JUGE :<br>ÉTABLISSEMENT : | COLLÈGE<br>/<br>LYCEE |

| Critères | Nom et académie du CREW de **Gauche (G)** : | | | Nom et académie du CREW de **Droite (D)** : | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | **1er passage** | | **2ème passage** | | **3ème passage** | |
| | **G** | **D** | **G** | **D** | **G** | **D** |
| **Musicalité** | | | | | | |
| **Qualité et Amplitude Gestuelle** | | | | | | |
| **Fluidité** | | | | | | |
| **Présence espace / energie** | | | | | | |
| **Effet wouahou** | | | | | | |
| **TOTAL** | | | | | | |

*Entourer le vainqueur de chaque passage

| | |
|---|---|
| NOM DU JUGE :<br>ÉTABLISSEMENT : | COLLÈGE<br>/<br>LYCEE |

| Critères | Nom et académie du CREW de **Gauche (G)** : | | | Nom et académie du CREW de **Droite (D)** : | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | **1er passage** | | **2ème passage** | | **3ème passage** | |
| | **G** | **D** | **G** | **D** | **G** | **D** |
| **Musicalité** | | | | | | |
| **Qualité et Amplitude Gestuelle** | | | | | | |
| **Fluidité** | | | | | | |
| **Présence espace / energie** | | | | | | |
| **Effet wouahou** | | | | | | |
| **TOTAL** | | | | | | |

*Entourer le vainqueur de chaque passage

## E- « Feuille de match Battle »

**Feuille de match Battle**

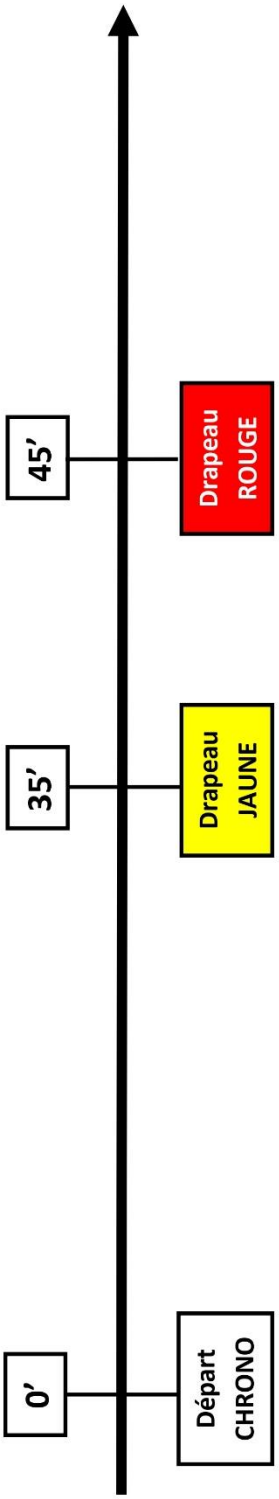
| BATTLE : | Équipe ……<br>A: B:<br>C: D: | | Équipe ……<br>A: B:<br>C: D: | |
|---|---|---|---|---|
| | Nombre de mains | Victoire 1 / Défaite 0 | Nombre de mains | Victoire 1 / Défaite 0 |
| Manche 1 | | | | |
| Manche 2 | | | | |
| Manche 3 | | | | |
| TOTAL | | | | |
| Exigences Tourneurs | A - B - C - D | | A - B - C - D | |
| Exigences Sauteurs | A - B - C - D | | A - B - C - D | |
| Exigences Passage double | OUI / NON | | OUI / NON | |
| Vainqueur | | | | |

**Feuille de match Battle**

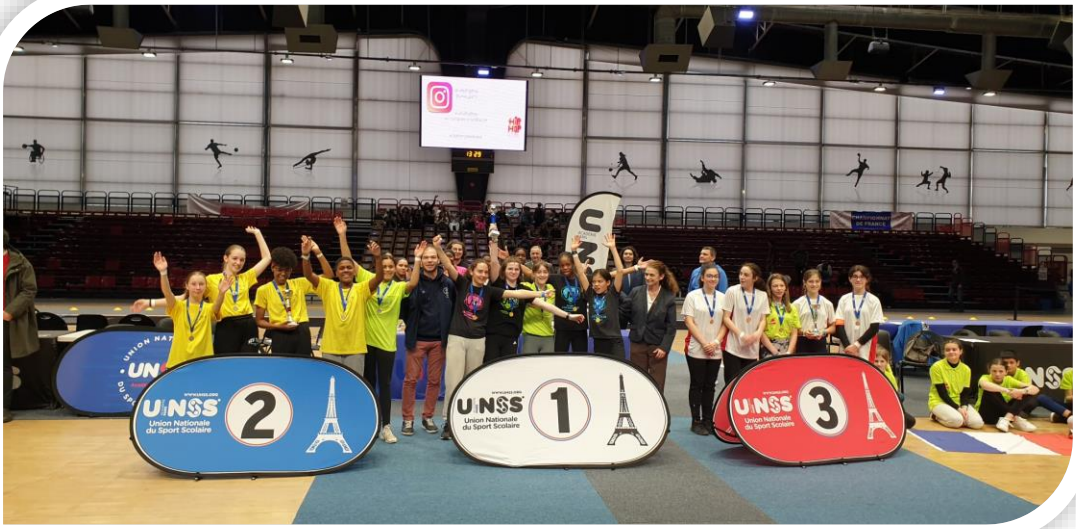
| BATTLE : | Équipe ……<br>A: B:<br>C: D: | | Équipe ……<br>A: B:<br>C: D: | |
|---|---|---|---|---|
| | Nombre de mains | Victoire 1 / Défaite 0 | Nombre de mains | Victoire 1 / Défaite 0 |
| Manche 1 | | | | |
| Manche 2 | | | | |
| Manche 3 | | | | |
| TOTAL | | | | |
| Exigences Tourneurs | A - B - C - D | | A - B - C - D | |
| Exigences Sauteurs | A - B - C - D | | A - B - C - D | |
| Exigences Passage double | OUI / NON | | OUI / NON | |
| Vainqueur | | | | |

## F- « Fiche Battle Juge Drapeau »

# Battle Juge Drapeau



**Une application-outils**
**à télécharger et à installer**
**sur son smartphone !**



**Un site Web complémentaire :**

**https://sites.google.com/site/competitiondoubledutch/home?authuser=0**

UNSS
Betclic
Sortie de secours

# UNSS
## Union Nationale du Sport Scolaire

13, rue Saint-Lazare - 75009 Paris | 01 42 81 55 11

Ne manquez rien de l'actualité de l'UNSS
Sur notre site internet www.unss.org

Et sur nos réseaux sociaux :

Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

AGENCE NATIONALE DU SPORT

MAIF