

U²⁰¹⁸NSS

REGLEMENT Double Dutch

2017-2018

Mise à jour 12 janvier 2018

Sommaire

Préambule	Page 3
Règlement / Composition d'équipe	Page 4
Formule de compétition	Page 4
Epreuves	Page 4
a- La vitesse	Page 4-5
b- Le freestyle	Page 5-6

Préambule

Le programme Double-Dutch 2016-2020 propose actuellement une formule compétitive du niveau départemental jusqu'au niveau académique ou inter-académiques en attente d'une finalité nationale qui est pour cette année encore à l'étude.

Dans l'objectif de développement de la pratique de l'activité, un stage national de « Formation de formateurs d'animateurs d'Associations Sportives en Double Dutch » va être mis en place les jeudi et vendredi 15 et 16 novembre 2018. Une information sera transmise par l'intermédiaire des services UNSS dès la rentrée 2018.

Par ailleurs, une Commission Mixte Nationale a été mise en place au sein de laquelle des professeurs d'EPS et des membres de la Fédération 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.

Règlement

1- Le terrain et ses dimensions

En vitesse : 5m x 5m

En freestyle : 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)

3- La composition d'équipe

L'équipe est composée de **3 à 4 compétiteurs** sachant que :

- **Seuls 3 sauteurs** devront être identifiés et autorisés à passer les 2 épreuves
- La composition des équipes doit être **identique sur les deux épreuves**
- La **mixité** est possible

Le 4^{ème} compétiteur pouvant être coach (intégré à l'équipe) ou remplaçant mais seulement en cas de blessure

4- L'équipement

Une tenue d'équipe **adaptée** (short, legging, tee-shirt, survêtement, basket) et **identifiable** pour l'AS

5- Formule de compétition

Deux épreuves :

- Un passage vitesse 3 x 1'
- Un passage Freestyle 1'30

Classement au cumul des points sur les deux épreuves

6- Epreuves

On distingue deux épreuves : la vitesse et le freestyle

a- 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 ».

→ L'épreuve et le comptage se termine au « Biiip » du speaker au bout de 3 minutes.

→ Les transitions entre sauteurs sont annoncées par le speaker 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.

→ Le nombre total de sauts détermine le nombre de points de l'équipe. Ce résultat est coefficienté (x 0,1) pour le faire correspondre aux autres épreuves.

Ex : 250 sauts = 25 pts

Ex : 255 sauts = 25,5 pts

→ Un bonus de 2 pts est attribué si l'équipe entière réalise l'épreuve sans arrêt de corde, transitions comprises.

→ Une pénalité de 2 pts sera attribuée pour chaque sortie de la surface délimitée (5m x 5m).

→ Utilisation de cordes réglementaires (Nylon de 3m20).

b- Le Freestyle

Réaliser un enchaînement par équipe de 3, d'une durée limite de 1'30'', en combinant chacun 2 figures minimum issues de 2 catégories différentes parmi les suivantes :

- Figures debout
- Figures au sol
- Acrobaties
- Figures exceptionnelles

→ Au début, pendant et à la fin de l'enchaînement, les entrées, sorties et transitions entre sauteurs seront comptabilisées selon le code de pointage

→ Tous les jumpers doivent rentrer dans les cordes

→ Chaque jumper a la possibilité de réaliser au max 10 figures

→ Une pénalité de 5 pt sera appliquée sur le total de l'équipe par exigence manquante

→ Une même figure réalisée 2 fois par le même jumper ne comptera qu'une seule fois

→ Chaque catégorie correspond à une cotation A, B, C ou D renvoyant respectivement à son degré de difficulté (DIF A = 1pt, DIF B = 2pts, DIF C = 3pts et DIF D = 4pts, figure exceptionnelle = 5pts)

→ **Chaque figure peut être bonifiée si, et seulement si, la figure de base est identifiable**

Les figures de base sont répertoriées dans le tableau des vidéos (cf. code de pointage).

Chaque bonification rapporte 1pt.

Les 4 types de bonifications :

- **Rotation de 180 degrés** minimum pendant la figure / 1 pt

Ex : Y tourné

- **Suppression ou modification d'un appui** / 1 pt

Attention, cette bonification, n'est valable que si la figure modifiée suit immédiatement la figure de base.

Ex : Tic tac - tic tac une main.

- **Translation** (déplacement) de l'équipe **d'un grand pas minimum** pendant la figure / 1 pt

Ex : Pompes crabe en déplacement.

- **Tournage** / de 1 à 4 pts

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

Ex : Tournage doublé / 1 pt

Ex : Tournage croisé / 2 pts

→ **Il est possible d'accumuler les bonifications**

Ex : Doublé + Air grab demi-tour

Par exemple un Air grab, (une figure de DIF A) peut être bonifiée à la fois par une rotation + un tournage doublé. La figure comptabilise donc au final : 1pt (DIF A) + 1pt (rotation) + 1pt (tournage doublé) = 3 pts

→ Chaque tournage original ne peut être comptabilisé qu'une seule fois dans tout l'enchaînement.

→ Une figure est jugée réussie si :

- Elle est effectuée dans les cordes
- **Elle est rétablie ou enchaînée** avec une autre figure sans arrêt de cordes
- Elle 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.

→ Un bonus de 2pts est accordé à l'équipe si l'enchaînement est réalisé sans arrêt de cordes.

→ Avant de passer, chaque équipe devra obligatoirement présenter aux Jeunes Juges une fiche projet récapitulative de son enchaînement répertoriant les figures dans l'ordre de passage (Annexe 2 : voir exemple de fiche dans le livret Jeune Juge).

Cette fiche enchaînement servira de support pour l'évaluation.

→ Seules les figures annoncées sur la fiche enchaînement seront comptabilisées. Attention, chaque figure réussie est comptabilisée même si le bonus 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.

→ 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, l'enseignant responsable filme la figure et l'envoi au comité organisateur pour que celle-ci soit cotée.