

Les Olympiades de jonglerie Ben & Gabzy



Les règlements

Document réalisé par : Bernard Lebel
Daniel Dupré
Gabriel Gagnon

Version 23/08/2018

Règlements des épreuves

1-Épreuve : Endurance - 2 minutes

DESCRIPTION :

Le participant doit jongler le plus longtemps possible en cascade avec 3 balles jusqu'à un maximum de 2 minutes. Celui-ci a **2 essais** pour réussir. Le chronomètre s'arrête lorsqu'il y a échappé ou lorsque le participant atteint les 2 minutes.

N.B. Si le participant réussit les 2 minutes, celui-ci se qualifie automatiquement pour la grande finale.

POINTAGES :

- Si le participant n'atteint pas les 2 minutes lors de ses deux essais, le nombre de points alloués pour l'épreuve sera le nombre de seconde de son meilleur essai multiplié par 3. (Voir exemple #1)
- Dès que le participant atteint les 2 minutes dans un essai, il se voit allouer 360 points.

Point Bonus :

- S'il atteint les 2 minutes au premier essai, le participant aura 30 points bonus. (Voir exemple #2)
- S'il atteint les 2 minutes au deuxième essai, le participant aura 15 points bonus. (Voir exemple #3).

EXEMPLES : (épreuve #1 : endurance /2 minutes)

Exemple #1 : Le participant a fait ses deux essais sans réussir à se rendre à 2 minutes. Par conséquent, il n'a pas accès à la grande finale.

Essai	Temps en minute (s)	Nombre de sec X3	Bonus 2 min		Points
Essai #1	1 min 07 sec	67 sec. X3= 201	30	0	201 pts
Essai #2	1 min 22 sec	82 sec. X3= 246	15	0	246 pts

Exemple #2: Le participant a réussi les 2 minutes au 1^{er} essai. Il a accès à la grande finale.

Essai	Temps en minutes (s)	Nombre de sec 3	Bonus 2 min		Points
Essai #1	2 min 00 sec	120 sec. X3= 360	30	0	390 pts
Essai #2			15	0	

N.B. Le participant n'a pas besoin de faire son deuxième essai s'il réussit les 2 minutes au premier essai.

Exemple #3: Le participant a réussi les 2 minutes au 2^e essai. Il a accès à la grande finale.

Essai	Temps en minutes (s)	Nombre de sec 3	Bonus 2 min		Points
Essai #1	1 min 14 sec	74 sec. X3= 222	30	0	222 pts
Essai #2	2 min 00 sec	120 sec. X3= 360	15	0	375 pts

GRANDE FINALE :

BUT : déterminer un gagnant d'épreuve parmi ceux qui ont réussi l'endurance de 2 minutes.

N.B. Il n'y a pas de points attribués aux participants de la grande finale de l'épreuve endurance de 2 minutes.

Déroulement :

Les finalistes se regroupent et commencent à jongler tous ensemble au signal d'un juge.

Si des participants réussissent les 2 minutes, sans arrêter de jongler, il y aura un premier défi à affronter :

Défi #1- Départ debout, le participant doit s'asseoir par terre sans arrêter de jongler et attendre le signal du juge pour revenir debout.

Suivi de 30 secondes de jonglerie et un deuxième défi :

Défi #2- En équilibre sur le pied de son choix, le participant doit tourner 360° vers la droite et revenir 360° vers la gauche ou vice versa jusqu'au signal du juge.

Suivi de 30 secondes de jonglerie et un troisième défi :

Défi #3- Le participant doit exécuter des sauts papillons (jumping Jack), pieds collés et pieds décollés sans faire de pause ou d'arrêt entre les sauts. Les pieds doivent être décollés égales ou plus larges à la largeur des épaules du participant. Celui-ci doit sauter jusqu'au signal du juge.

N.B. La participation à la grande finale se termine dès qu'il y a échappé, une perte d'équilibre ou une mauvaise exécution d'un défi et ce jusqu'à temps qu'il reste un dernier participant qui sera déclaré « gagnant de l'épreuve ».

2- Épreuve : Course à obstacles

DESCRIPTION :

En une seule tentative chronométrée, le participant doit franchir un parcours de 5 défis. Celui-ci a 3 essais pour réussir chaque défi, sinon il passe au prochain point de contrôle. (Voir annexe)

N.B. Si le participant échappe et/ ou fait tomber un bâton de haie et/ou ne suit pas le bon trajet, il doit repartir au dernier point de contrôle franchi identifié par deux marqueurs.

IMPORTANT : Le participant doit s'assurer que ses deux pieds soient derrière la ligne du dernier point de contrôle franchi lorsqu'il recommence à jongler, sinon il y aura une pénalité de 10 points à chaque manquement et ce tout au long de la course.

Défi #1 : Le participant doit :

- partir de la zone **DÉPART** en jonglant;
- faire un zigzag de 5 cônes;
- se rendre et traverser le point de contrôle.

Défi #2 : Le participant doit :

- se rendre à l'intérieur du premier cerceau;
- tourner **360° vers la gauche**;
- se rendre à l'intérieur du deuxième cerceau;
- tourner **360° vers la droite**;
- se rendre et traverser le point de contrôle.

Défi #3 : Le participant doit :

- se rendre à l'obstacle;
- passer, lui et ses balles entre la corde et la haie sans faire tomber le bâton;
- se rendre et traverser le point de contrôle.

Défi # 4: Le participant doit :

- passer par-dessus les trois haies sans les faire tomber;
- se rendre et traverser le point de contrôle.

Défi # 5: Le participant doit :

- faire le tour des quatre poteaux en faisant toujours face à la zone d'arrivée. Les déplacements de côté doivent être faits obligatoirement en pas chassés (voir annexe 1);
- se rendre et traverser la ligne d'arrivée.

POINTAGES :

Il faut soustraire aux 450 points de départ :

- la durée de la course en seconde;
- 10 points pour les deux premiers échappés d'un même défi et 20 points au troisième échappé d'un même défi;
- 10 points à chaque manquement de pied lorsqu'il doit recommencer à jongler derrière le dernier point de contrôle franchi.

EXEMPLE :

Le participant a fait la course en 1 minute et 10 secondes. Il a échappé 1 fois au défi #1 et 3 fois au défi #4, il a fait 2 manquements de pied lorsqu'il a recommencé à jongler derrière le dernier point de contrôle franchi.

Points de départ							450	pts						
Temps de la course en minute (s)							1 min 10 sec=	- 70	sec					
Échappé(s)	Défi #1		Défi #2		Défi #3		Défi #4		Défi #5		3X 10=	-	30	
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1X 20	-
Manquement (s) de pied					X	X					2 X 10=	-	20	
Total des points pour l'épreuve							=	310	pts					

3-Épreuve : Habilité

DESCRIPTION :

Le participant peut présenter jusqu'à 8 trucs différents. Il a trois essais pour démontrer chacun. Pour qu'un truc soit considéré réussi, il doit être réalisé six fois. Si le participant exécute un truc ne faisant pas parti de la liste Ben & Gabzy, le juge lui attribuera le niveau de difficulté approprié.

Il sera évalué selon trois critères :

- le niveau de difficulté;
- l'exécution technique;
- le rythme du truc.

POINTAGES :

Les niveaux de difficulté des trucs.

- Niveau facile : le participant accumulera 10 points s'il réussit le truc ;
- Niveau moyen : le participant accumulera 20 points s'il réussit le truc;
- Niveau difficile : le participant accumulera 30 points s'il réussit le truc.

Les niveaux d'exécution technique des trucs.

- Passable : le participant accumulera 5 points;
- Bonne : le participant accumulera 10 points;
- Très bonne : le participant accumulera 15 points.

Les rythmes des trucs.

- Rythme lent (1 balle sur 3 et +) ou irrégulier : 10 points
- Rythme moyen (1 balle sur 2) : 20 points;
- Rythme rapide (à chaque balle) : 30 points.

À noter que certains trucs n'ont qu'un rythme (rapide) : le tennis, le W, l'électricité statique, etc.

EXEMPLE #1:

Le participant a réussi le truc du tennis d'une difficulté facile avec une bonne exécution et le rythme était rapide (à chaque balle).

ÉPREUVE # 3 / TABLEAU DES RÉSULTATS				
Nom des trucs	Difficulté	Exécution	Rythme	PTS
#1 Le tennis	Facile =10 pts	Passable = 5 pts	10 pts	50
	Moyenne =20 pts	Bonne = 10pts	20 pts	
	Difficile =30 pts	Très bonne = 15pts	30 pts	

EXEMPLE #2:

Le participant a réussi le truc du bond sur la cuisse d'une grande difficulté avec une très bonne exécution. Son rythme était cependant irrégulier (1balle sur 3, 4 et/ou 5 lancers).

ÉPREUVE # 3 / TABLEAU DES RÉSULTATS				
Nom des trucs	Difficulté	Exécution	Rythme	PTS
#5 Bond sur la cuisse	Facile =10 pts	Passable = 5 pts	10 pts	55
	Moyenne =20 pts	Bonne = 10pts	20 pts	
	Difficile =30 pts	Très bonne = 15pts	30 pts	

N.B. Vous pouvez aller sur le site BEN & GABZY pour connaître le niveau de difficulté des trucs.

4- Épreuve : Course 300 mètres

DESCRIPTION :

Le participant doit faire 5 tours du terrain de volleyball en jonglant. Celui-ci est délimité par 6 points de contrôle (cônes).

S'il y a échappé, celui-ci doit reculer jusqu'au dernier point de contrôle. Un cône placé sur la ligne du point de contrôle aidera à savoir où repartir. Le participant doit jongler avant de repartir du point de contrôle.

IMPORTANT : Le participant doit s'assurer que ses deux pieds se retrouvent derrière le point de contrôle lorsqu'il repart à jongler, sinon il y aura une pénalité de 10 points à chaque manquement et ce tout au long de la course.

N.B. Les juges pourraient pénaliser le participant de 100 points ou même le disqualifier s'il dérangeait un adversaire lors de la course.

POINTAGES : Il faut soustraire aux 500 points de départ :

- la durée de la course en seconde;
- 10 points à chaque manquement de reprise de jongler derrière la ligne du point de contrôle après un échappé.

Point Bonus : Il y aura 10 points bonus pour chaque tour réussi sans échappé à condition que le tour débute et termine au cône de départ du participant.

EXEMPLE : Le participant a fait la course de 300 mètres en 2 minutes et 10 secondes; soit en 130 secondes. À une occasion, il n'a pas recommencé derrière le point de contrôle lors d'une reprise après un échappé et il a réussi 3 tours sans avoir fait d'échappé.

Points de départ						500	pts
Temps de la course en minute (s)						2 min 10 sec	-130 secondes
Manquement à la reprise de course				X		10 pts x 1 =	-10 = 360
Tour(s) sans échappé		#1 B	#2	#3 B	#4 B	#5	10 pts x 3 =
							+ 30
Total des points pour l'épreuve						=	390 points