

Règlements des Epreuves KATA et FREESTYLE



Index

CHAPITRE 1 : INFORMATIONS GENERALES

- Art.1 Organisation des épreuves Kata / Freestyle en compétition
- Art.2 Les compétiteurs
- Art.3 Le jury
- Art.4 La disqualification
- Art.5 Les protestations / objections
- Art.6 Les situations exceptionnelles

CHAPITRE 2 : EPREUVE KATA

- Art.1 Les compétiteurs
- Art.2 Le jury
- Art.3 Les tâches de contrôle des juges
- Art.4 La notation / classement
- Art.5 Kata de création personnelle
- Art.6

ANNEXE A

ANNEXE B

ANNEXE C

CHAPITRE 3 : EPREUVE FREESTYLE

- Art.1 Notation en Freestyle
- Art.2 Position du jury
- Art.3 Calcul de la note finale
- Art.4 Droits et devoirs
- Art.5 Remarques générales sur le Freestyle
- Art.6 Contenu d'une prestation de Freestyle

ANNEXE D

ANNEXE E

CHAPITRE 1 INFORMATIONS GENERALES

Art.1 ORGANISATION DES EPREUVES KATA / FREESTYLE EN COMPETITION

Droits et obligations de la Commission de Jury

1.a La Commission de Jury doit :

- Prendre contact avec les organisateurs un mois avant la date de la compétition.
- S'assurer de la prise en charge des boîtes contenant les plaquettes de notation.
- Superviser et vérifier la prise en charge des documents liés aux épreuves.

1.b Les organisateurs doivent :

- Définir la date de la compétition en collaboration avec les instances de la SNN et/ou de la WNA.
- Inviter les officiels à valider leur passeport.
- Définir les épreuves et catégories mises en place.
- Vérifier la qualité et la conformité du lieu choisi.
- S'assurer de la présence de chaises et de tables pour les membres du jury.
- S'assurer que l'aire de compétition soit sécurisée et adaptée à l'événement.
- S'assurer de la présence d'un préposé aux annonces et à l'enregistrement des résultats.

1.c L'aire de compétition doit :

- Ne comporter aucun obstacle.
- Être de forme carrée et de dimensions 7m x 7m (au minimum) et 10m x 10m au maximum.
- Comporter une marque désignant le point de départ du Kata.

1.d Organisation de la compétition

L'épreuve Kata comporte quatre catégories

- Juniors (jusque l'âge de 15 ans inclus). Les masculins et féminines sont mélangés.
- Seniors masculins (à partir de 16 ans).
- Séniors féminines (à partir de 16 ans).
- Shodan (à partir de la ceinture noire 1^{er} DAN). Les masculins et féminines sont mélangés, mais si le nombre de participants est suffisant dans les deux sexes, ils seront répartis en deux catégories.

Dans l'épreuve Kata, il est possible de participer à la catégorie supérieure. Pour toutes les catégories (Juniors et Seniors), il est possible de participer avec le nunchaku homologué WNA de son choix (25 ou 35cm).

L'épreuve Freestyle comporte deux catégories :

- Juniors (jusque l'âge de 15 ans inclus).
- Seniors (à partir de 16 ans).

Pour l'épreuve Freestyle, les organisateurs peuvent séparer les catégories masculines et féminines si le nombre de compétiteurs est suffisant. Pour les compétitions internationales, les organisateurs ont la possibilité de changer les limites d'âge.

1.e Contrôle des passeports

A chaque compétition, un officiel de la SNN/WNA doit être présent pour vérifier la validité des passeports ainsi que la catégorie des compétiteurs inscrits. Un officiel est en droit d'exclure tout compétiteur ne présentant pas son passeport, ou dont le passeport n'est pas valide pour l'année en cours.

ART.2 LES COMPETITEURS

2.a Inscription

Tout compétiteur doit être inscrit dans une catégorie correspondant à ses propres caractéristiques. Toute erreur peut engendrer l'exclusion du tournoi.

2.b Le passeport

Tout compétiteur doit être en possession d'un passeport SNN/WNA valide pour l'année en cours.

2.c Tenue vestimentaire

La tenue officielle des compétiteurs est la suivante :

- Un nunchaku-gi noir à manches courtes (les manches ne dépassant pas le coude). Le col en V doit être de la même couleur que l'extrémité des manches, soit de couleur jaune.
- Un pantalon noir.
- Une ceinture officielle SNN/WNA, montrant le grade du compétiteur.
- Aucun bijou, piercing ou autre accessoire ne doit être porté.
- Le logo officiel de la SNN ou de la WNA doit apparaître sur le côté gauche de la veste.
- Le port de bandage ou de protection doit être approuvé par la Commission de Jury et, éventuellement, par le service médical.
- Toute tenue vestimentaire non officielle (et non mentionnée dans le règlement de la compétition) est interdite.
- Les masculins ne doivent pas porter de vêtements sous leur veste.
- Les féminines sont autorisées à porter un vêtement noir ou jaune sous leur veste.
- Un logo de club est autorisé sur la manche gauche de la veste.
- Le compétiteur doit être pieds nus (sauf autorisation exceptionnelle de la Commission de Jury).
- Les lunettes de vue sont autorisées.

2.d Mauvaise conduite

Toute mauvaise conduite fera l'objet d'une exclusion de la compétition (disqualification). Cette exclusion fera l'objet d'un rapport officiel amenant à une sanction définie par le Comité Directeur de la SNN/WNA. Une disqualification peut être également prononcée avant et après la compétition pour mauvais comportement.

ART.3 LE JURY

3.a Tout membre d'un jury doit être titulaire d'un passeport B, A ou A international de la SNN/WNA

3.b La tenue vestimentaire du jury

Le juge principal et les autres membres du jury doivent porter la tenue officielle, validée par la Commission d'Arbitrage SNN/WNA. Cette tenue doit être portée sur tout type de compétitions.

La tenue officielle est la suivante :

- Pantalon noir.
- Chaussettes noires.
- Chemise blanche à manches courtes comportant le logo WNA sur la manche gauche (t-shirt blanc autorisé en dessous).
- Cravate noire.
- Chaussures noires avec semelle blanche ou marron.

ART.4 DISQUALIFICATION

4.a Un compétiteur peut être exclu pour les motifs suivants :

- Passeport non valide
- Inscription non valide
- Tenue et équipement non valides
- Port de bijou, piercing
- Port de bandage ou protection non validée par le chef du jury
- Tenue incorrecte
- Mauvaise présentation
- Mauvaise attitude

4.b Les personnes autorisées à disqualifier un compétiteur sont les suivantes :

- Tout officiel SNN/WNA
- Les organisateurs de la compétition
- Le responsable de la Commission d'Arbitrage
- Le chef du jury

Art.5 PROTESTATIONS/OBJECTIONS

5.a Toute protestation envers une décision du jury doit être déposée au responsable de la Commission d'Arbitrage (ou son remplaçant).

5.b Processus de contestation :

- La contestation doit être rédigée sur papier mentionnant le nom, la date et la signature
- La contestation doit être rédigée par une personne en possession d'un passeport SNN/WNA valide
- L'auteur de la contestation doit suivre la voie protocolaire
- La contestation enregistrée, le Responsable de la Commission d'Arbitrage mettra en place un jugement collectif.

Art.6 SITUATION EXCEPTIONNELLE

6.a Dans le cas où un jugement ne semble pas offrir d'issue (par exemple si un point de règlement est sujet à différentes interprétations), le Responsable de la Commission d'Arbitrage (ou son remplaçant) rendra sa propre décision finale.

CHAPITRE 2 L'EPREUVE KATA

Art.1 LES COMPETITEURS

1.a Le nunchaku

1. En compétition, seul le nunchaku homologué WNA noir et jaune est autorisé.
2. Durant un kata, un compétiteur ne peut changer de nunchaku.
3. Le nunchaku ne doit comporter aucun ajout (ruban adhésif, décoration) sauf en cas d'accord de la Commission d'Arbitrage de la compétition.

1.b Présentation

Le compétiteur doit respecter l'aire de compétition et ses abords.

Il doit saluer avant d'entrer sur l'aire de compétition.

Après avoir été appelé et être entré sur l'aire de compétition, le compétiteur doit prendre place et saluer le jury.

L'évaluation du kata débute dès l'appel du candidat. Le candidat entre, se place sur la marque de départ, et salue le jury.

Le candidat doit attendre le signal donné par le juge principal pour commencer. Durant tous les katas, le pas et la frappe doivent être effectués simultanément, ce qui veut dire que le pied se pose au moment où le nunchaku est supposé avoir touché l'adversaire.

Après le kata, le compétiteur retourne à sa marque initiale et attend que les résultats soient annoncés, et que les juges aient abaissés leur plaquette de notation pour pouvoir partir. Il saluera le jury avant de quitter l'aire de compétition.

Art.2 LE JURY

2.a Un juge doit regarder un kata avec concentration, expertise et donnera une note après l'exécution du kata. La note doit être clairement affichée pour le candidat, mais aussi pour la table des officiels, où les résultats seront enregistrés. Seul le Responsable de la Commission d'Arbitrage peut autoriser un candidat à refaire son kata, si ce dernier le demande.

2.b Le juge principal donne le signal de départ d'un geste de la main. La position des différents juges dépend de leur nombre. A tout moment, ils doivent avoir une vue claire de l'exécution du kata. Ils sont assis côte à côte.

Art.3 LES TÂCHES DE CONTRÔLE DES JUGES

3.a Chaque juge doit vérifier :

- Le nombre de plaquettes de notation (20 chacun) et leur ordre de disposition dans leur boîte.
- La présence de papier et de stylo pour chacun d'entre eux.

3.b Le juge principal doit vérifier :

- Si la position de départ du kata est clairement marquée.
- Si l'aire de compétition est plane et propre.
- Si les chaises du jury sont clairement disposées.
- Si son sifflet fonctionne correctement.

3.c Le juge principal

Il doit vérifier la présentation du compétiteur avant de donner le signal de départ, portant avant tout son attention sur :

- Le pantalon noir, la veste noire à manches courtes et bordures jaunes, au logo SNN/WNA sur la poitrine et la ceinture comportant le bon grade.
- Le DAN affiché pour les ceintures noires.
- Le bon état de la tenue vestimentaire (ni déchirures, ni tâches...).
- Les pieds nus
- L'absence de bijoux, bandages et accessoires.
- Le nunchaku homologué WNA.

3.d Après le signal de départ, le candidat peut commencer son kata. Seul le juge principale est qualifié pour interrompre la prestation. A la fin de l'exercice, il appelle le candidat à revenir à sa position initiale. Ensuite, il demande aux autres juges d'évaluer la prestation. Après délibération, la décision finale des juges est annoncée.

Art.4 NOTATION / CLASSEMENT

4.a Composition de la note

Un juge peut donner une note de 0,00 à 10,0. Si le contenu technique du kata est correct et exécuté conformément aux règles, un maximum de 8pts peut être donné. Pour une présentation correcte de l'attitude, la posture, la puissance, la fluidité et la précision des frappes, le tout en harmonie avec la philosophie du kata, un bonus allant jusqu'à 1pt peut être donné. Pour le rythme, le tempo, la cadence, un autre bonus de 1pt au maximum peut être également donné.

4.b Définition de la note finale

Un jury est généralement composé de 4 juges. Dans ce cadre, la note la moins élevée et la note la plus élevée des 4 juges sont retirées. Dans le cas où un jury n'est composé que de 3 juges, on retirera la moins bonne des trois notes.

Dans les deux cas, on additionne les deux notes médianes. Si les compétiteurs sont amenés à exécuter leur kata deux fois, la note finale sera l'addition de ces deux sommes médianes.

Dans le cas d'une égalité entre plusieurs compétiteurs, les notes retirées au départ seront rajoutées. Si une nouvelle égalité intervient, les candidats à égalité seront invités à exécuter leur kata une nouvelle fois.

Dans le cas exceptionnel où une nouvelle égalité interviendrait, le jury prendrait la décision finale de nommer le vainqueur.

4.c Attente de la note finale

Le candidat les notes sur sa position de départ. Lorsque les juges ont établi leur note, ils sortent les plaquettes de la boîte en bois et les placent sur leurs cuisses, numéro vers le bas. Lorsque tous les juges ont placé leurs plaquettes, le juge principal demande aux autres juges de montrer leur note en signalant par un coup de sifflet. Les juges lèvent alors leurs plaquettes au-dessus de leur tête, bras tendus. Lorsque tous les scores ont été annoncés, le candidat peut quitter l'aire de compétition et les juges rangent les plaquettes dans leur boîte. Entre temps, les officiels enregistrent les notes pour établir le score final. Dans le cas d'une compétition avec tour éliminatoire et finale, le jury définira la manière de procéder avec les scores.

Art.5 KATA DE CREATION PERSONNELLE

5.a Remarques générales

Pour cette épreuve, les modalités de l'épreuve kata s'appliquent également : organisation, compétiteurs, protestations, disqualification et situations exceptionnelles. De plus, les règles suivantes sont appliquées :

- Le jury est composé de quatre membres
- Un des juges est chargé de comptabiliser le nombre de techniques effectuées.

5.b Le terme « technique » désigne ici une technique ou combinaison de techniques liées au nunchaku, éventuellement associée à un mouvement simultané du corps.

A) Exemples de techniques

- _ Une frappe avec le nunchaku
- _ Un blocage
- _ Un fragment
- _ Une technique de freestyle
- _ Une technique de nunchaku jutsu

B) Exemples de techniques n'entrant pas dans ce cadre

- _ Un coup de pied ou un coup de poing
- _ Un mouvement de jambes seul –y compris pas et fentes-
- _ Une roulade

5.c Bien que non comptabilisés dans les dies « techniques », ces mouvements ou actions sont cependant autorisés dans le kata de création personnelle. Le nombre d'actions doit être compris entre 23 et 27. C'est le juge principal qui a la responsabilité de compter le nombre d'actions.

5.d Evaluation

Les juges doivent évaluer le kata en fonction des aspects suivants :

- Qualité de l'exécution technique
- Posture et attitude
- Créativité

5.e Exécution technique

L'accent doit être mis sur la qualité, la fluidité dans la continuité des enchaînements. Des combinaisons ou techniques plus difficiles doivent bien entendu obtenir une note plus élevée que des techniques basiques.

5.f Posture et attitude

La posture et l'attitude générale doivent être en harmonie avec la présentation générale, l'exécution et le style du kata.

5.g Créativité

Il n'est pas imposé que le kata ne comporte que des techniques existantes ou connues. On attend du compétiteur suffisamment de créativité pour trouver de nouvelles techniques ou de nouvelles combinaisons.

5.h Pour ces trois aspects, chaque juge attribue une note distincte comprise entre 0,0 et 10,0. La moyenne des trois notes est réalisée et comptera pour note finale. Dans le cas d'égalité entre plusieurs compétiteurs, les mêmes dispositions seront prises que pour l'épreuve kata traditionnelle.

Art.6 CRITERES D'ELIMINATION DIRECTE

Le juge principal peut arrêter à tout instant l'exécution du kata, en sifflant, pour une des raisons suivantes :

- Lorsque le candidat s'arrête puis recommence le kata au début.
- Si le nunchaku tombe au sol.
- Lorsque le nombre d'erreurs consécutives est trop important.
- Lorsque le candidat effectue 5 erreurs de récupération.
- Lorsque le nombre de techniques est non conforme au règlement (<23 ou >27).

FORMULAIRE DE JUGE

‘KATA DE CREATION PERSONNELLE’

Nom du juge :

Nom du compétiteur :

Catégorie :

Note de créativité :

Note d'exécution technique :

Note de posture/attitude :

Sous-total :

Division du sous-total par 3:

Note finale :

Signature du juge :

FORMULAIRE DE JUGE KATA

Nom du juge :

1 Nom du compétiteur				
.....				
	bonus		s/total	
2 Nom du compétiteur				
.....				
	bonus		s/total	
3 Nom du compétiteur				
.....				
	bonus		s/total	
4 Nom du compétiteur				
.....				
	bonus		s/total	
5 Nom du compétiteur				
.....				
	bonus		s/total	

CRITERES DE DEDUCTION DES POINTS EN KATA

I	Position de depart non respectée Le nunchaku n'est pas le long du corps à l'entrée et au salut Frappe n'aboutissant pas à la cible définie Manque d'allonge dans la frappe Nunchaku non tenu dans la partie noire Talon soulevé Regard non appliqué dans la direction de la frappe Légère hésitation Position de depart non respectée en fin de kata
II	Ne pas saluer à la position de depart Ne pas respecter la position de garde de la main devant la poitrine Ecart de $\pm 22,5^\circ$ par rapport à la direction de la frappe Le nunchaku continue de bouger après un arrêt aérien Manque de bruit au moment des récupérations Ne pas tenir le nunchaku correctement dans la main L'extrémité noire du nunchaku ne dépasse pas sur un Tsuki (frappe courte) Placer une technique d'attaque à un moment inapproprié Utiliser clairement une mauvaise position Légère perte d'équilibre Manquer un kiai ou effectuer un kiai au mauvais moment Ne pas saluer à la fin du kata
V	Débuter le kata avant le signal Ecarter les jambes dans le mauvais ordre (droite/gauche au lieu de gauche/droite) Manque de stabilité du nunchaku sur la garde au triceps de départ Ecart de $\pm 45^\circ$ sur une frappe Effectuer une technique du mauvais côté Récupération du nunchaku manqué Refaire une technique suite à une erreur Une partie du nunchaku touche le sol Une partie du nunchaku glisse de la main Importante perte d'équilibre Murmurer Oublier ou ajouter les parties de concentration ou de repos Parler au public
X	Ne pas refaire une technique erronée Ecart supérieur à 45° dans l'exécution d'une technique Frappe ou technique trop longue par manqué de vitesse et de contrôle Déplacement du mauvais pied Effectuer un mauvais pas Perte de coordination
0,0	Tenue vestimentaire non conforme Plus de 5 erreurs de recuperation Chute du nunchaku au sol Redémarrer le kata Sauter une partie du kata Matériel non conforme Prendre une mauvaise direction dans le kata Mettre une main au sol Jurer ou crier clairement Porter des bijoux ou accessoires Porter un bandage sans autorisation Nunchaku-gi sale ou en mauvais état Nunchaku en mauvais état Enchaînements erronés dans le kata Hésitation importante Mauvaise attitude Comportement inapproprié * pour ces points inférieurs à 0,0; si l'arbitre ne siffle pas, déduire 10 pts

CHAPITRE 3 FREESTYLE

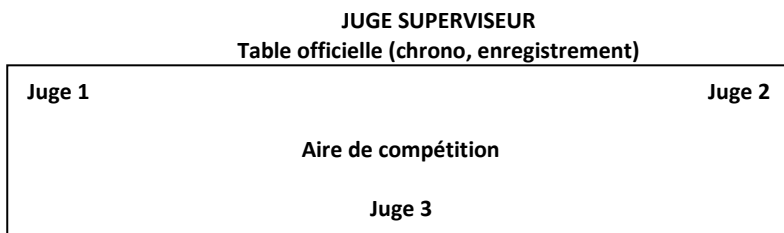
Art. 1 NOTATION FREESTYLE

Lignes directrices pour le classement

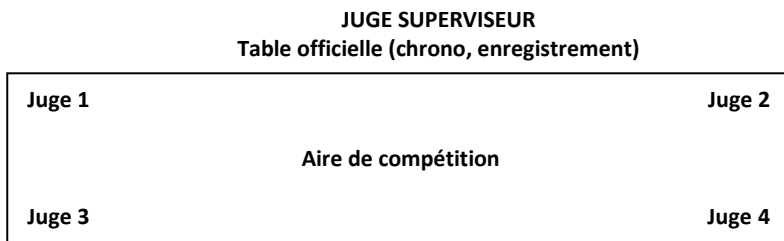
1.a Ces informations visent à assurer une notation objective et uniforme en freestyle lors des tournois SNN/WNA. C'est aussi un outil à destination des membres de jury, des enseignants et des amateurs de freestyle, destiné à les aider dans la connaissance générale de la discipline. Elles les guideront dans les préparatifs d'une compétition. Les juges doivent respecter ces informations afin de parvenir à un classement plus objectif et uniforme. En freestyle, le jury est composé de 3 ou 4 juges qui jugeront en toute indépendance. Selon le type de tournoi, la notation se fera par une grille d'évaluation à compléter ou par les plaquettes de notes similaires à l'épreuve kata.

Art.2 POSITION DU JURY

2.a Cas d'un jury à 3 membres :



2.b Cas d'un jury à 4 membres :



Art.3 CALCUL DE LA NOTE FINALE

3.a Dans le cas d'un jury à 3 membres, la note la moins élevée des 3 juges est retirée, et la note finale sera l'addition des deux autres notes.

3.b Dans le cas d'un jury à 4 membres, la note la moins élevée et la note la plus élevée sont retirées, et la note finale sera l'addition des deux autres notes.

Art.4 DROITS ET DEVOIRS

4.a Droits et devoirs du juge superviseur

- Vérifier les dimensions, la conformité et la sécurité de l'aire de compétition.
- Contrôler le travail des juges.
- Contrôler l'enregistrement des notes et le classement.
- Contrôler les déductions de points (matériel, tenue non conforme...).
- Réunir le jury en cas de grands écarts entre les juges pour un même candidat.
- Signaler l'ordre de départ de la prestation du candidat.
- Interrompre une prestation, ou autoriser un candidat à recommencer sa prestation.

4.b Droits et devoirs des juges

Ils doivent noter la prestation avec précision, objectivité et professionnalisme. Ils doivent notamment évaluer :

- Le contenu technique
- La présentation générale
- Le risque
- Leur opinion personnelle
- Les erreurs et fautes
- Ils doivent établir une note finale

4.c Les grilles d'évaluation doivent être remplies rapidement et clairement, en mentionnant le nom du candidat, le propre nom du juge et sa signature.

Les juges doivent porter la tenue officielle de la Commission d'Arbitrage.

4.d Droits et devoirs du compétiteur

- Le compétiteur doit effectuer sa prestation en conformité avec le présent règlement, et doit être familiarisé avec ce dernier.
- Le compétiteur doit être en possession de son passeport valide à la date de la compétition.
- Le compétiteur doit porter la tenue vestimentaire SNN/WNA, y compris le logo.
- Tout bijou ou accessoire est interdit.
- Le salut à l'entrée de l'aire de compétition est obligatoire.
- Lorsqu'il est prêt à débiter sa prestation, le compétiteur peut donner le signal au technicien du son.
- Aucune forme de publicité ne doit être portée sur la tenue vestimentaire. Le non-respect peut entraîner la disqualification.
- Si la prestation est interrompue sans la responsabilité du candidat, ce dernier est autorisé à reprendre sa prestation au début. Dans le cas où le candidat refuse de reprendre au début, la note sera liée à la prestation effectuée jusqu'à l'interruption.
- Tout matériel ou accessoire autre que ceux homologués par la SNN/WNA doit faire l'objet d'une autorisation.
- Le compétiteur doit respecter les règlements de la SNN/WNA, sauf si une dérogation quelconque lui a été accordée.
- Le compétiteur est responsable de sa musique. Il doit la déposer au technicien du son sur un CD ou une clé USB.
- Le compétiteur est responsable de l'état de son matériel.

4.e Droits et devoirs de l'entraîneur

- L'entraîneur doit informer ses élèves sur le présent règlement.
- L'entraîneur doit connaître le présent règlement et le respecter.
- L'entraîneur doit rester à une distance correcte de l'aire de compétition et ne pas gêner la vue des juges.
- L'entraîneur ne doit pas parler à son élève compétiteur durant la prestation.

4.f En cas de défaillance matérielle, nul n'est autorisé à remettre un nunchaku de remplacement au compétiteur. Ce dernier peut néanmoins placer des nunchakus de remplacement sur l'aire de compétition ou à la limite extérieure. Le compétiteur est le seul à pouvoir récupérer un nunchaku de remplacement. Le juge principal décidera des mesures à prendre en cas de non-respect de ce point.

Art.5 REMARQUES GENERALES RELATIVES AU FREESTYLE

5.a La durée du freestyle doit être comprise entre 90s (1mn 30s) et 180s (3mn). La prestation débute officiellement lorsque le compétiteur effectue son premier mouvement. La prestation se termine officiellement lorsque le compétiteur a effectué son dernier mouvement.

5.b Si le compétiteur dépasse la durée maximale autorisée, les déductions seront effectuées sur la note finale. La table des officiels informera les juges du dépassement de la durée de la musique.

- La zone de compétition doit mesurer au minimum 8m x 8m. Toute la surface doit être utilisée pour la prestation. Si le compétiteur venait à sortir de cette zone, une déduction de points sera opérée. Si un membre du jury observe une sortie, il la signalera en levant la main.
- Les équipements de la SNN/WNA nunchaku-do doivent être utilisés, sauf spécifications données dans le règlement du tournoi ou si une autorisation a été accordée au préalable par la Commission d'Arbitrage ou par le juge principal.

Art.6 CONTENU D'UNE PRESTATION DE FREESTYLE

6.a Remarques générales

L'harmonie d'un freestyle est un facteur important qui influence ses mouvements et son exécution. Rien ne doit perturber cette harmonie. Deux secondes sont autorisées avant d'effectuer une technique à hauts risques. Si le nunchaku tombe au sol, une déduction de 0,5pt sera opérée (un maximum de 2,5pts peut être déduit dans cette situation, soit 5 chutes).

6.b La performance du freestyle sera évaluée sur les critères suivants :

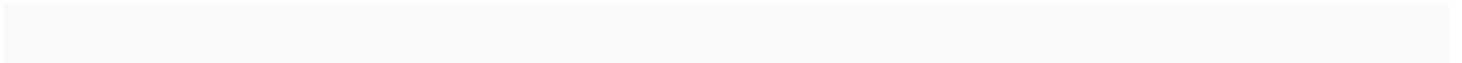
- Tempo et rythme de la prestation.
- Maintenir la fluidité dans l'enchaînement des combinaisons.
- Variété des techniques.
- Contrôle du et des nunchakus durant la prestation.
- Ajout d'éléments de spectacle et d'un facteur d'amusement.
- Utilisation de deux nunchakus en même temps.
- Technique à haut risque à un nunchaku.
- Technique à haut risque à deux nunchakus.
- Techniques uniques et originales.
- Utilisation de toute la surface de l'aire de compétition.
- Esprit budo respecté.

6.c La diversité peut être créée avec les actions suivantes :

- Frappes avec large amplitude.
- Variations dans la direction des techniques.
- Variations entre des mouvements lents et des mouvements rapides, en lien avec le rythme de la musique.
- Techniques d'attaques vers un adversaire imaginaire.

6.d Une technique à haut risque est une technique dans laquelle un ou deux nunchakus sont lancés et effectuent une rotation complète avec la récupération. Durant toute la prestation, le compétiteur doit au minimum effectuer une technique à haut risque de la main droite, et une de la main gauche. Durant la prestation avec les deux nunchakus, au moins une technique à haut risque doit être effectuée avec les deux nunchakus.

6.e Une technique dite unique est une technique qui présente un haut degré de difficulté, d'originalité, de grâce, d'espace et ou de virtuosité. Cette technique est dite unique car non réalisée par un autre compétiteur.



CHAPITRE 3 ANNEXE D ERREURS ET FAUTES TECHNIQUES OU D'ACTION

ERREURS GENERALES	Déduction mineure	Déduction majeure
Chute du nunchaku		0,5pt
Concentration supérieure à 2 secondes	0,2pt	
Manque de motivation		0,5pt
Départ avant le signal officiel	0,2pt	
Gêne occasionnée par le coach		0,5pt
Mauvaise harmonie entre la prestation et la musique	0,2pt	
Tenue vestimentaire incorrecte	0,2pt	

ERREURS EXCEPTIONNELLES	Déduction mineure	Déduction majeure
Sortie de l'aire de compétition	0,2pt	
Musique trop courte		0,5pt
Musique trop longue	0,2pt	
Utilisation d'équipement non conforme		0,5pt

CHAPITRE 3 ANNEXE E FORMULAIRE D'EVALUATION FREESTYLE

 FREESTYLE		
Nom du candidat :		
Catégorie :		
Nom du juge :		
		6.0
Exécution technique	Maximum + 1.0	
Présentation	Maximum + 1.0	
Prise de risque	Maximum +1.0	
Opinion personnelle	Maximum +1.0	
Déductions Chute du nunchaku (maximum 5 fois -0,5) Manque de fluidité des enchaînements (chaque fois -0,2) Durée de la musique trop courte (-0,5) Durée de la musique trop longue (-0,2)	Total:	
Score final:		