

WEBINAIRE NATIONAL - NATATION ARTISTIQUE



LA SYNCHRONISATION

EVOLUTION DE LA SYNCHRONISATION

2017-2022

- Synchronisation fait partie du score d'EXECUTION
- Synchronisation pour les solos (de la nageuse/nageur avec la musique) n'existe plus

2022-2024

- Synchronisation est considérée à part
- Nouveau règlement FINA:



3 contrôleurs de Synchronisation

- Synchronisation seulement pour les duos et les épreuves par équipe (ballets libres, ballets techniques, ballets combinés, ballets acrobatiques)

LE BUT DES CONTROLEURS DE SYNCHRONISATION

- Détecter objectivement les erreurs de synchronisation pendant les ballets puis
- Calculer les déductions pour ces erreurs suite à ces détections

LA SYNCHRONISATION: Définition

- La synchronisation est la précision des mouvements réalisés **en même temps** les uns avec les autres
- Les actions doivent se produire en même temps mais aussi de la **même manière**
- Une différence de synchronisation va aboutir à des **ACTIONS INEGALES**

ACTIONS INEGALES

- Une différence de TIMING:
 - Les mouvements ne sont pas faits exactement au même moment

- Une différence de POSITIONNEMENT (DESSIN / FORME)
 - Différence de positionnement la tête, des bras, des jambes et autres parties du corps
 - Différence de la hauteur de l'eau par rapport aux têtes, aux bras, aux jambes, aux différentes parties du corps
 - Différence dans les espacements et les alignements dans les formations

EXEMPLE DE DIFFERENCE DE POSITIONNEMENT

- Formation
- Direction des jambes
- Niveau de l'eau par rapport aux jambes



QUELQUES PRINCIPES DE BASE

- Les contrôleurs de synchronisation commencent à comptabiliser les actions inégales **lorsque la musique commence**
- Lorsque une faute de TIMING ou une faute de POSITIONNEMENT se produisent au même moment, les contrôleurs enregistrent **SEULEMENT 1** erreur de synchronisation
- Les contrôleurs de synchronisation enregistreront toutes les actions inégales qu'ils détecteront et qui seront validées par le système (nombre illimité). Il peut y avoir plus d'une erreur dans la même hybride ou transition. Chaque mouvement est susceptible de générer une erreur de synchro (ou action inégale).

Exemples d'erreurs de synchronisation multiples :

- Une hybride qui commence asynchrone et qui continue sur un timing différent jusqu'à la fin: chaque mouvement en retard sera comptabilisé comme une erreur de synchro (action inégale)
- Une rotation où une différence de timing et de positionnement se poursuit pendant toute la rotation
 - Dans le Guide de Difficultés il est expliqué que chaque rotation de 180 degré est considéré comme 1 mouvement, donc une erreur de timing qui continue pendant toute la rotation sur une vrille de 720 peut accumuler jusqu'à un maximum de 4 actions inégales (petites ou évidentes)

FREQUENCE DES ERREURS DE SYNCHRONISATION

- Lorsque les mouvements sont très rapides, les contrôleurs comptabilisent autant d'actions inégales qu'ils voient et peuvent être enregistrées dans le système de validation: c'est-à-dire qu'ils ne peuvent enregistrer une action inégale que toutes les 0,5 secondes.

LES 3 CATEGORIES D'ERREURS

PETITE

Des petites différences qui ne peuvent pas être considérées comme 2 mvts séparés mais qui empêchent d'avoir une image de synchronisation parfaite

Les **PETITES** erreurs de synchronisation comprennent:

- Une petite différence de timing
- Toutes les différences de positionnement (design/formation) seront comptabilisées comme petites erreurs (puisqu'elles seront aussi prises en compte par l'atelier d'exécution)
 - Formations et espacements pas clairs
 - Différences dans les angles ou les hauteurs
 - Des sorties promenades non parallèles

EVIDENTE

Toutes les différences non volontaires qui produisent l'effet de 2 mouvements faits l'un après l'autre

Les erreurs **EVIDENTES** de synchronisation comprennent:

- Une différence claire de timing (un mouvement après l'autre)

MAJEURE

Toutes les erreurs qui vont changer le contenu/la choré du ballet (une omission de mouvements par 1 ou plusieurs compétiteurs)

Les erreurs **MAJEURES** de synchronisation comprennent:

- Une altération du contenu du ballet par 1 ou plusieurs compétiteurs
- Toute altération (mouvement manquant) compte comme une erreur majeure – par exemple même si c'est juste un mvt de dos crawlé qui est omis par un compétiteur.
- Toutes les erreurs **MAJEURES** doivent être contrôlées par le Juge Arbitre sur la video officielle puisqu'il y en résultera une déduction majeure

LES 3 CATEGORIES D'ERREURS - DEDUCTIONS

PETITE

- 0,1 point

EVIDENTE

- 0,5 point

MAJEURE

- 3,0 points

LA “MACHINE” OU “ L’APPLI” SYNCHRO

- Les 3 contrôleurs de synchronisation auront chacun une “machine” de synchronisation avec 3 boutons.
 - Le bouton de gauche sera appuyé pour les **PETITES** erreurs
 - Le bouton de droite pour les erreurs **EVIDENTES**
 - Le bouton du milieu pour les erreurs **MAJEURES**
- Le data nécessaire:
 - Le numéro ID a chaque fois qu’un bouton est pressé
 - Le numéro du contrôleur qui a pressé le bouton (1,2 ou 3)
 - Le type d’erreur (petite, évidente, majeure)
 - Le moment auquel l’erreur de synchro a été enregistrée (mm:ss.xx)



ID	Judge	Type	Time
1	Judge 1	Obvious	00:05.56
2	Judge 2	Small	00:05.56
3	Judge 3	Small	00:20.07
4	Judge 1	Small	00:20.09
Etc ...			

LA « MACHINE » OU « L'APPLI » SYNCHRO

- Pour qu'une erreur de synchronisation soit validée, il faut:
 - Qu'**au moins deux contrôleurs** de synchronisation appuient au même moment
 - Qu'il y ait un maximum de **0,5 secondes de décalage** entre 2 contrôleurs qui ont appuyés sur un bouton
 - Lorsque 2 contrôleurs appuient au même moment mais avec une erreur de type différente (par exemple PETITE et EVIDENTE), alors c'est l'erreur la moins pénalisante qui est prise en compte
 - Lorsqu'une erreur MAJEURE a été détectée, le Juge Arbitre doit faire un contrôle vidéo.

LA METHODE « PAPIER + STYLO »

- Si il n'y a pas de “machine” ou “appli” synchronisation alors la méthode traditionnelle du stylo / papier peut être utilisée.
- Pour cette méthode, une feuille A4 du document suivant doit être mise à disposition de chaque contrôleur pour chaque ballet. Le ballet est divisé en plusieurs longueurs (Lap 1, Lap 2, Lap 3 etc...)
- Les contrôleurs cocheront la case appropriée (PETITE, EVIDENTE, MAJEURE) à chaque fois qu'ils verront une erreur.
- Un des contrôleurs de synchronisation précisera à chaque fois qu'il faudra passer à la longueur suivante.
- Chaque contrôleur calcule ensuite son nombre d'erreur pour chaque longueur et la moyenne des 3 contrôleurs est prise en compte pour calculer les pénalités de synchronisation.

SYNCHRONISATION CONTROLLER FORM

Competition:				
Age Group:				
Event:	<input type="checkbox"/> Duet Tech	<input type="checkbox"/> Mixed Duet Tech	<input type="checkbox"/> Team Tech	<input type="checkbox"/> Acrobatic
	<input type="checkbox"/> Duet Free	<input type="checkbox"/> Mixed Duet Free	<input type="checkbox"/> Team Free	<input type="checkbox"/> Combo

Controller Name: _____ Controller No: 1 2 3

Competitor No:			
	Small	Obvious	Major
Lap 1			
	Total:	Total:	Total:
Lap 2			
	Total:	Total:	Total:
Lap 3			
	Total:	Total:	Total:
Lap 4			
	Total:	Total:	Total:

Controller 1				Controller 2				Controller 3			
Lap	Small	Obvious	Major	Lap	Small	Obvious	Major	Lap	Small	Obvious	Major
Lap 1	✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓ ✓		Lap 1	✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓ ✓		Lap 1	✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓ ✓	
	6	4	0		6	4	0		4	4	0
Lap 2	✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓		Lap 2	✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓		Lap 2	✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓	
	8	2	0		7	3	0		7	2	0
Lap 3	✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓		Lap 3	✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓		Lap 3	✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓	
	6	3	0		7	2	0		6	2	0
Lap 4	✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓ ✓	✓	Lap 4	✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓ ✓	✓	Lap 4	✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓ ✓	✓
	8	4	1		9	4	1		10	3	1

Error Avg by Lap:	Controller 1			Controller 2			Controller 3			Average:		
	S	O	M	S	O	M	S	O	M	S	O	M
Lap 1	6	4	0	6	4	0	4	4	0	5	4	0
Lap 2	8	2	0	7	3	0	7	2	0	7	2	0
Lap 3	6	3	0	7	2	0	6	2	0	6	2	0
Lap 4	8	4	1	9	4	1	10	3	1	9	4	1
Total:										27	12	1

DEDUCTIONS

- Le total des erreurs de synchronisation sera déduit du score total du ballet

BALLET	ERREUR PETITE	X 0,1	ERREUR EVIDENTE	X 0,5	ERREUR MAJEURE	X 3,0	DEDUCTION TOTALE
A	14	1,4	0	0	0	0	- 1,4
B	9	0,9	2	1,0	0	0	- 1,9
C	16	1,6	10	5,0	0	0	- 6,6



MERCI DE VOTRE ATTENTION