

TABELLE DES DEDUCTIONS

CONCOURS DE SECTIONS

Valable dès juin 2002

Catégorie	Définition	Déductions	Code
Section ou Groupe	- Jouer faux (par exécutant et par faute)	0.10	S1
	- Court arrêt (par exécutant et par fois	0.10	S2
	- Long arrêt sur plusieurs mesures (par exécutant et fois)	0.20	S3
	- Erreur grave (par exécutant et par fois)	0.30	S4
	- Arrêt de toute la section et reprise	1.00	S5
	- Composition ne correspondant pas à l'indication donnée au jury. Arrêt, puis exécution de la composition correcte.	0.50	S6
	- Composition non autorisée ou non annoncée au jury	1.00	S7

Concours de marche	- Alignement, mauvais alignement par rang ou colonne	0.10 max. 1.00	F1
	- Manque d'unité, image dérange (par faute et participant/e)	0.10	F2

Déductions générales	- Trop de fautes et arrêts (seront globalement déduits de la note technique)	*****	G1
	- Perdre une baguette (arrêt et continue à jouer) par fois et par exécutant/e	0.50	G2
	- Peau crevée ou baguette cassée (nouvel essai)	0.00	G3
Discipline	- Information et proposition de disqualification à la CT compétente	*****	D1

Lignes de conduite :

- Les déductions seront indiquées sur les **feuilles de notes** au moyen des **codes appropriés**, avec mention de la partie incriminée. Ex : dans la partie 3 un tambour fait un court arrêt ; **V3 : B1**
- Les accros minimes seront englobés dans la note technique (sans mention).
- Les déductions non mentionnées dans cette table seront appliquées avec discernement ; elles doivent être présentée à la CT compétente pour décision.
- En cas d'**hésitations**, le cas sera soumis au responsable CT compétent.