

THE GAMES SUMMER EDITION™

Veillez suivre les messages affichés à l'écran. Après le chargement, un message vous demandera de redéfinir les touches/commandes. (Voir le paragraphe intitulé "Changement de commandes.")

ECRANS PRÉCÉDANT LES JEUX

(Version à disquette seulement)

Il existe neuf choix sur la carte du village comme suit:

Tir à l'arc	Course cycliste sur vélodrome	Barres parallèles à différents niveaux
Plongeon	Lancement du marteau	
110m Haies	Saut à la perche	Options
Anneaux		

Choisissez entre le jeu de compétition et le jeu d'entraînement. Dans le jeu d'entraînement, vos points ne seront pas mis en mémoire, donc aucune médaille ne vous sera décernée. Pour sélectionner les jeux d'entraînement, déplacez la manette de jeu afin de sélectionner l'un des événements, puis appuyez sur le bouton de la manette de jeu. Pour sélectionner le jeu de compétition, mettez en contraste le mot Options, puis appuyez sur le bouton de la manette de jeu.

JEU D'ENTRAÎNEMENT

(Versions à disquette seulement)

Pour vous exercer à un jeu particulier, déplacez la manette de jeu de façon à placer la torche sur l'image de

la manifestation sportive voulue sur la carte du village. Appuyez sur le bouton de la manette de jeu pour vous exercer à un jeu. Après vous être exercé une fois, un message vous demandera si vous voulez recommencer de vous exercer. Pour revenir à la même manifestation sportive, sélectionnez YES et appuyez sur le bouton de la manette. Pour revenir à la carte du village, sélectionnez NO et appuyez sur le bouton de la manette.

MENU DES OPTIONS

- Cérémonie d'inauguration†
- Participation à toutes les manifestations
- Participation à quelques manifestations*
- Entraînement dans toutes les manifestations
- Affichage des records mondiaux
- Cérémonie de clôture†
- Retour au village*

† Ces options ne figurent pas dans le version cassette.

* Ces options figurent sur les version à disquette seulement.

AFFICHAGE DES CÉRÉMONIES D'INAUGURATION

Affichez cette option en contraste et appuyez sur le bouton de la manette pour le déroulement de la séquence d'inauguration. Appuyez sur le bouton de manette pour revenir au menu des options, ou attendez que le générique soit affiché et vous reviendrez automatiquement au menu des options.

PARTICIPATION À TOUTES LES MANIFESTATIONS

La sélection de cette option vous permettra de prendre part à toutes les manifestations. Un message vous demandera tout d'abord d'introduire le nom de tous les concurrents. Tapez le nom, puis appuyez sur ENTREE. Pour supprimer des noms ou les corriger, utilisez les touches de traitement de texte normales. Après avoir introduit un nom, sélectionnez le pays de ce concurrent à l'aide de la manette pour mettre votre choix en contraste, puis appuyez sur le bouton TIR.

Vous allez maintenant prendre automatiquement part à toutes les huit manifestations dans l'ordre. Pour obtenir le score maximum, suivez les instructions applicables au jeu qui sont contenues dans ce dépliant.

PARTICIPATION À QUELQUES MANIFESTATIONS

(Version à disquette seulement)

Sélectionnez cette option et une fois de plus, la carte du village sera affichée. Déplacez la torche jusqu'à l'image de la manifestation voulue. Pour sélectionner cette manifestation, appuyez sur le bouton de la manette. Vous pouvez sélectionner autant de manifestations que vous le voulez. Vous passerez automatiquement d'une manifestation à l'autre. Suivez les instructions applicables au jeu qui sont contenues dans ce dépliant.

ENTRAÎNEMENT DANS TOUTES LES MANIFESTATIONS

Sélectionnez cette option pour vous exercer dans chacune des huit manifestations, l'une après l'autre. Après avoir terminé chaque catégorie de jeu, vous aurez le choix de recommencer votre entraînement dans ce jeu ou de passer à la manifestation suivante.

AFFICHAGE DES RECORDS MONDIAUX

Sélectionnez cette option pour obtenir l'affichage des records mondiaux de chacune des huit manifestations.

CERÉMONIE DE CLÔTURE

Après avoir participé à toutes les manifestations sélectionnées, la liste des pays ayant obtenu des médailles sera affichée à l'écran.

L'écran des DERNIERS RESULTATS indique le nom de chaque compétiteur, le nom des médailles d'or d'argent et de bronze qu'il a gagnées et le total des points obtenus. Or = 5 points, Argent = 3 points, Bronze = 1 point. Puis la cérémonie de remise des médailles aura lieu où seront indiqués les principaux pays ayant obtenu des médailles.

RETOUR AU VILLAGE

Sélectionnez cette option pour retourner à la carte du village.

CHANGEMENT DE COMMANDES

cette option Vous permet de changer les touches ou les manettes de jeu utilisées pour les joueurs 1 et 2 ce qui leur permet d'entrer en concurrence directe. Les deux joueurs peuvent utiliser les mêmes commandes, mais quand ils participent à la course cycliste sur vélodrome ou aux 110m Haies, chaque joueur doit se mesurer à un étalon de l'ordinateur, plutôt que contre son adversaire.

Vous pourrez faire votre sélection à partir de:

- 1 Manette de jeu 1
- 2 manette de jeu 2
- 3 Clavier

Pour sélectionner la méthode de commande voulue, appuyez sur le numéro requis. Cette séquence sera alors répétée pour le joueur 2. (A noter: les joueurs 1, 3, 5 et 7 doivent utiliser la méthode de commande choisie par le joueur 1. Les joueurs 2, 4, 6 et 8 doivent utiliser la méthode de commande choisie par le joueur 2).

TIR A L'ARC

COMMANDES

1. Appuyez sur le bouton de la manette pour tendre l'arc. Pour réduire ou accroître la tension, poussez la poignée de la manette vers la gauche ou la droite.

2. Lorsque vous avez bien tendu l'arc, appuyez de nouveau sur le bouton.

Une fenêtre rapprochée vous permet de voir la cible dans le viseur. A ce stade, vous ne pouvez plus réajuster la tension de votre arc.

3. Alignez votre flèche avec la cible à l'aide de la poignée de la manette. Contre-balancez l'effet du vent.

4. Lorsque vous êtes prêt à décocher une flèche, appuyez sur le bouton de la manette.

Remarque: Après votre tir, une vue rapprochée de la cible vous montre le point d'arrivée de votre flèche. Dans la fenêtre supérieure droite, vous voyez un décompte du temps qui vous reste pour les autres flèches ainsi que votre score.

COURSE SUR VELODROME

COMMANDES

Contre l'ordinateur/Tournoi

1. Le premier écran vous demande quel mode de jeu vous voulez: Tournoi ou Contre l'ordinateur. Dans le premier cas, il vous faut deux manettes (fenêtre inférieure = manette 1/fenêtre supérieure = manette 2). Dans le deuxième, une manette suffit (vous êtes le concurrent de la fenêtre supérieure). Pour une partie à un seul joueur, choisissez le jeu contre l'ordinateur. Appuyez ensuite sur le bouton de la manette.
2. En compétition, la liste des participants et leur nationalité apparaissent.
Appuyez sur le bouton de nouveau.
3. L'écran se divise alors en trois parties; la fenêtre de droite montrant une vue aérienne du vélodrome avec des points pour représenter les positions des cyclistes.
4. Pour commencer, appuyez sur le bouton de la manette et attendez le coup de feu signalant le départ. (En mode de jeu Tournoi, les deux joueurs doivent appuyer sur le bouton.)

5. Pour vous lancer dans la course, poussez la manette vers le haut et vers le bas. Votre concurrent se mettra automatiquement à courir.

6. Pour rouler plus vite, poussez la manette plus vigoureusement.

Remarque: Si vous suivez votre adversaire de très près, vous entendrez un "ssh", vous indiquant que vous êtes "en aspiration". (Voir CONSEILS TECHNIQUES)

7. Pour aller à droite ou à gauche, poussez la manette à droite ou à gauche.

Remarque: sous la fenêtre de chaque cycliste se trouve une barre indiquant sa puissance. Elle clignote lorsque vous gagnez.

8. Vous serez chronométré dans le dernier tour (annoncé par la sonnerie de la cloche). Les temps des deux cyclistes sont donnés à la fin de la course.

PLONGEON

COMMANDES

DÉPLACEMENT DE LA ROUE

Maintenez enfoncé le bouton de la manette tout en déplaçant celle-ci vers la droite pour éloigner la roue de la piscine ou vers la gauche pour la rapprocher.

PLONGEONS EN AVANT

Pour commencer un plongeon, poussez la manette vers la gauche.

Le plongeur fait quelques pas, puis commence à prendre son impulsion de départ. Si vous abaissez la manette avant que le plongeur ne retombe sur la planche, la hauteur du saut sera accrue. Plus longtemps la manette sera abaissée, plus haut sera le saut. Sélectionnez les déplacements de la manette en fonction du plongeon que vous voulez réaliser.

Type de plongeon

Saut de l'ange

Plongeon ordinaire en avant

Saut périlleux avant

Commande

Poussez la manette vers le haut, puis vers le bas pour entrer dans l'eau.

Poussez la manette vers la gauche jusqu'à ce que l'athlète ait amorcé son plongeon, abaissez-la alors pour entrer dans l'eau.

Poussez la manette vers la gauche et relâchez la pression juste avant le saut périlleux complet. Abaissez-la pour entrer dans l'eau.

Piqué avant

Poussez la manette vers la gauche tout en appuyant sur le bouton. Abaissez-la pour entrer dans l'eau.

Salto avant

Poussez la manette vers le haut tout en appuyant sur le bouton, mais relâchez la pression après que le plongeur ait réalisé un demi-tire-bouchon. Abaissez-la ensuite pour entrer dans l'eau.

Plongeon renversé

Poussez la manette vers la droite, puis vers le bas lorsque l'athlète amorce son plongeon. Abaissez-la encore pour entrer dans l'eau.

Saut périlleux renversé

Poussez la manette vers la droite et relâchez la juste avant le saut périlleux complet. Abaissez-la pour entrer dans l'eau.

Piqué renversé

Poussez la manette vers la droite tout en appuyant sur le bouton. Abaissez-la pour entrer dans l'eau.

PLONGEONS EN ARRIÈRE

Déplacez la manette vers la droite: le plongeur marche jusqu'au rebord du tremplin. Arrêtez-le juste au bord en abaissant la manette avant qu'il ne plonge. Relâchez votre pression, puis donnez une suite de commandes pour réaliser le plongeon voulu.

Type de plongeon

Commandes

Plongeon ordinaire en arrière

Poussez la manette vers le haut, puis vers le bas pour entrer dans l'eau.

Plongeon intérieur

Poussez la manette vers la droite et relâchez la pression juste avant l'amorce du saut périlleux. Abaissez-la pour entrer dans l'eau.

Saut périlleux arrière

Poussez rapidement la manette vers la gauche et relâchez la pression juste avant que l'athlète n'effectue un tour complet. Abaissez-la rapidement pour entrer dans l'eau.

Piqué arrière intérieur

Poussez la manette vers la droite tout en appuyant sur le bouton. Abaissez-la pour entrer dans l'eau.

Piqué arrière intérieur

Poussez la manette vers la droite tout en appuyant sur le bouton. Abaissez-la pour entrer dans l'eau.

Piqué arrière extérieur

Abaissez la manette, puis poussez-la rapidement vers la gauche tout en appuyant

Piqué arrière intérieur

Poussez la manette vers la droite tout en appuyant sur le bouton. Abaissez-la pour entrer dans l'eau.

Piqué arrière intérieur

Poussez la manette vers la droite tout en appuyant sur le bouton. Abaissez-la pour entrer dans l'eau.

Piqué arrière extérieur

Abaissez la manette, puis poussez-la rapidement vers la gauche tout en appuyant sur le bouton. Abaissez-la pour entrer dans l'eau.

Salto arrière

Appuyez sur le bouton tout en poussant la manette vers le haut. Abaissez-la pour entrer dans l'eau.

Saut périlleux intérieur

Poussez la manette vers la droite et relâchez la pression avant que l'athlète n'effectue un tour. Abaissez-la pour entrer dans l'eau.

COMBINAISONS DE PLONGEONS

Essayez de combiner des plongeon en lançant un second plongeon après avoir commencé le premier. Par exemple, vous pouvez amorcer un salto arrière qui se

transforme en saut périlleux arrière lorsque vous abaissez la manette, puis la poussez rapidement vers le haut tout en appuyant sur le bouton. Lorsque l'athlète est en plein salto, poussez rapidement la manette vers la gauche. Il vous faudra de l'entraînement avant de réussir à coordonner vos mouvements en respectant le temps imparti.

SCORES

Chaque juge note de 0,0 à 10,0 (meilleure note = 10,0) votre plongeon, en fonction de:

- la qualité d'exécution
- la hauteur
- le nombre d'enchaînements
- l'entrée dans l'eau.

LANCER DU MARTEAU

COMMANDES

Pour que l'athlète fasse tourner le marteau autour de sa tête, lorsque vous voulez mettre fin aux exercices d'échauffement, appuyez sur le bouton de la manette. Pour accroître la trajectoire du marteau au cours de cette phase, faites tourner la manette dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Appuyez de nouveau sur le bouton pour passer à l'étape suivante où l'athlète tourne sur lui-même en faisant tourner le marteau autour de sa tête. Lorsque vous estimez qu'il a atteint sa vitesse maximale, appuyez sur le bouton pour lancer le marteau.

SCORES

Les fautes de lancer sont les suivantes:

- Relâcher trop tard le bouton de la manette pour lancer le marteau: celui-ci fait alors un trou dans la barrière.
- Relâcher trop tôt le bouton de la manette: le marteau est lancé dans votre direction.
- Si vous n'appuyez pas sur le bouton avant que l'athlète ne sorte du cercle, vous serez littéralement expédié dans les airs.
- Si le concurrent ne tourne pas sur lui-même suffisamment vite, le filin du marteau s'enroulera autour de lui.

CONSEILS TECHNIQUES

Le "marteau" sphère métallique reliée à une poignée par un câble d'acier, pèse pratiquement 8 kilos. Il faut de la force et une bonne synchronisation pour le lancer correctement. Entraînez-vous à bien coordonner les phases de moulinet, tournoiement et projection.

Au moment du tournoiement, vous pouvez prendre de la vitesse en faisant tourner la manette un peu plus rapidement que le marteau.

Prévoyez bien le moment de votre lancer. Essayez de lancer le marteau droit dans le stade, ce qui vous permet de gagner jusqu'à trois mètres.

SAUT DE HAIES

COMMANDES

1. L'écran présente d'abord deux concurrents se dirigeant vers leurs couloirs. Maintenez appuyé le bouton de la manette pour les placer en position "à vos marques".
 2. Attendez le coup de feu pour relâcher le bouton: la course commence.
 3. Pour augmenter votre vitesse, poussez la manette de gauche à droite de plus en plus vite, en rythme avec les pieds de l'athlète.
 4. A l'approche d'une haie, appuyez sur le bouton de la manette pour sauter.
- Remarque:** Si vous n'appuyez pas assez tôt sur le bouton, l'athlète trébuchera ou tombera sur la haie. Si vous gardez le bouton appuyé trop longtemps, il réalisera un saut plus long, mais se fatiguera plus rapidement.
5. Lorsque vous avez sauté les dix haies, sprintez vers la ligne d'arrivée.

TABLEAU DES PERFORMANCES

Après avoir fini votre première course en compétition, suivez les étapes ci-dessous:

1. La ligne d'arrivée sitôt franchie, les coureurs ralentissent leur foulée et se mettent à marcher. Appuyez sur le bouton de la manette pour voir votre temps.

Remarque: Le temps réalisé par l'ordinateur (adversaire) n'apparaît pas.

2. Un deuxième écran s'affiche automatiquement, vous indiquant le nom et la nationalité du joueur suivant. Pour

faire commencer la deuxième course en compétition, appuyez sur le bouton. S'il n'y a plus de concurrents, vous verrez apparaître l'écran concernant le jeu suivant.

SCORES

Le vainqueur est le participant ayant effectué le temps le plus faible. Lorsque vous faites tomber des haies au cours d'une compétition, votre temps en est affecté, mais vous n'êtes pas disqualifié. En revanche, si vous tombez en sautant une haie, vous êtes automatiquement disqualifié.

SAUT A LA PERCHE

COMMANDES

Suivez la procédure suivante:

1. L'écran de présentation montre un matelas propre à cette épreuve. La hauteur que vous essayez de franchir est indiquée dans le coin supérieur gauche de l'écran. Pour positionner la barre à la hauteur voulue, poussez la manette vers le haut ou vers le bas.

2. En entraînement, élevez ou abaissez la barre à n'importe quelle hauteur.

En compétition, ne placez pas la barre plus bas que le record précédemment établi.

3. Appuyez de nouveau sur le bouton de la manette pour commencer à courir.

4. Poussez la manette vers la gauche ou vers la droite, en rythme avec les pieds de l'athlète, pour augmenter sa vitesse.

5. Lorsque la perche touche l'emplacement prévu dans le sol (aussi tard que possible), poussez la manette vers le haut.

6. Pour faire passer le corps de l'athlète par dessus la barre tout en lui faisant effectuer une rotation, poussez la manette vers la droite au plus haut de son saut. Le perchiste retombe sur le matelas en entraînant ou non la barre avec lui, selon votre dextérité à effectuer ces étapes. Appuyez sur le bouton de la manette pour passer à l'essai suivant.

Scores

Pour gagner vous devez réaliser le meilleur saut. Il y a faute lorsque l'athlète fait tomber la barre, ne parvient pas à la franchir ou rompt sa perche.

ANNEAUX

Commandes

Poussez la manette selon un rythme variable pour simuler la force et le contrôle de votre corps nécessaires pour ce jeu. La pression à exercer sur la manette dépend de la difficulté des mouvements à effectuer. Ainsi, vous devez pousser la manette à une cadence plus serrée pour la figure de la croix de fer étant donné qu'elle requiert plus de force qu'une simple suspension. Procédez de la manière suivante pour jouer:

1. L'écran de présentation montre un gymnaste en suspension aux anneaux.

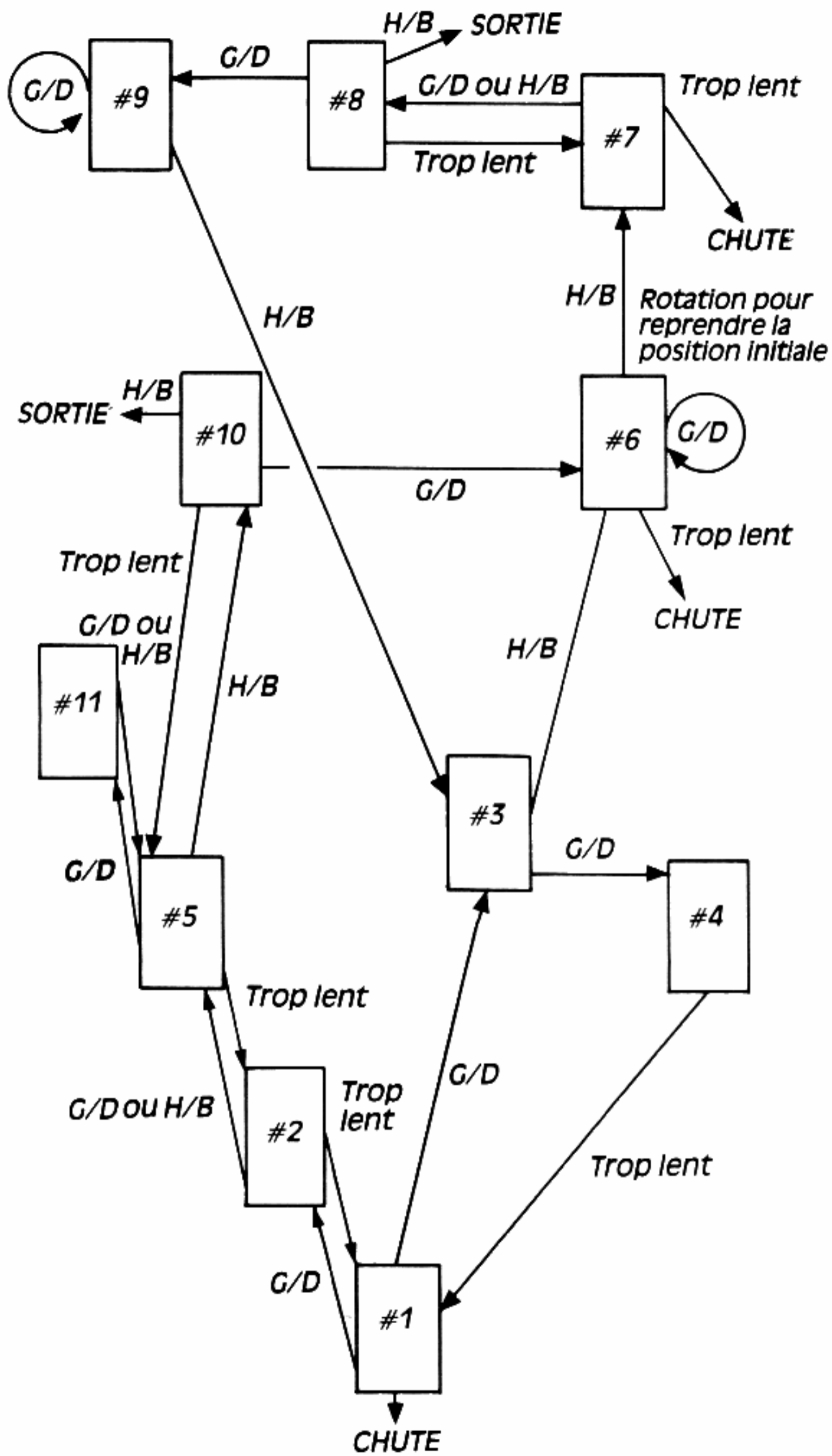
Trois choix vous sont proposés:

- Si vous poussez rapidement la manette à gauche puis à droite, le gymnaste se met en position "jambes en equerre".
- Si vous poussez rapidement la manette vers le haut et vers le bas, le gymnaste se met en suspension à bout de bras.

2. Choisissez les mouvements suivants à l'aide du diagramme présenté dans cette section. Il en existe onze, chacun correspondant à un degré de difficulté différent.

3. Lorsque le gymnaste est dans une position donnée, laissez-le ainsi pendant deux secondes avant de lui faire exécuter le mouvement suivant. Pour cela, poussez de façon répétée la manette vers la gauche ou la droite, ou vers le bas ou le haut, suivant la dernière direction donnée à la manette.

DIAGRAMME DES ÉPREUVES AUX ANNEAUX



Numéro Mouvement

1	Suspension	6	Suspension gauche
2	Jambes en équerre	7	Dislocation
3	Suspension à bout de bras	8	Appui tendu renversé
4	Croix de fer	9	Planche
5	Piqué	10	Suspension renversée
		11	Rotation arrière

POSITIONS GAGNANTES

Pour éviter d'être pénalisé, lisez attentivement ceci:

- Si votre pression sur la manette est insuffisante pour que le gymnaste maintienne sa position, ce dernier tombe.
- Si votre pression est suffisante pour que le gymnaste ne tombe pas, mais toujours insuffisante pour maintenir sa position, il commence à trembler.
- Les trois voyants en haut de l'écran s'allument lorsque le gymnaste maintient une position de suspension pendant deux secondes. S'il s'agit d'un mouvement de type "A", c'est le voyant gauche qui s'allume; de type "B", celui du milieu et de type "C", celui de droite. Vous entendez simultanément sonner un bip; ces deux signaux vous indiquent qu'il faut songer à enchaîner le mouvement suivant.

SCORES

Les six critères suivants interviennent dans la notation de chaque épreuve:

Exécution	4,4 points au maximum
Difficulté	3,4 points au maximum
Enchaînement	1,6 points au maximum
des exercices	
Originalité	0,2 points au maximum
Virtuosité	0,2 points au maximum
Risque	0,2 points au maximum

Remarque: Si vous obtenez moins de 1 pour la difficulté de l'exercice, votre note d'exécution en est affectée.

L'exécution concerne l'aisance avec laquelle un enchaînement est effectué.

Dès qu'un gymnaste tremble ou garde une position trop ou pas assez longtemps, vous perdez des points en exécution (une chute entraîne automatiquement un zéro).

Pour avoir plus de points que prévu, il vous faut un maximum en exécution.

Pour chaque mouvement compte un degré de difficulté: "A" (facile), "B" (difficulté moyenne) ou "C" (difficile). Pour obtenir le score maximum en difficulté, vous devez exécuter deux mouvements "A", trois "B" et trois "C". Voici des exemples de difficultés possibles:

Mouvement	Difficulté
Appui tendu renversé/Planche	A
Planche/Suspension à bout de bras	A
Suspension/Jambes en équerre	B
Suspension à bout de bras/Croix de fer	B
Equerre/Rotation arrière	C
Suspension/Croix de fer	C

Si vous choisissez davantage de mouvements difficiles, vous aurez une meilleure note en exécution. Par exemple, si vous exécutez un mouvement "A", deux "B" et cinq "C", vous gagnerez toujours 3,4 points en difficulté, mais vous aurez davantage en exécution.

Les notes d'enchaînement d'exercices et d'originalité dépendent l'une de l'autre. Une bonne note dans la première catégorie entraînera une bonne note dans la seconde. L'inverse n'est toutefois pas vrai. L'originalité est fonction du nombre de différents mouvements effectués et non de leur fréquence.

Vous aurez 0,1 point de risque si vous restez en suspension gauche ou en dislocation pendant deux secondes.

BARRES ASYMETRIQUES

PREMIER MOUVEMENT: LA MONTÉE

Vous pouvez monter à califourchon ou en extension. Pour monter, suivez les étapes suivantes:

1. Appuyez sur le bouton de la manette pour amorcer votre montée.
2. Poussez la manette vers le bas ou vers le haut. Vers le haut, la gymnaste monte à califourchon: vers le bas, elle monte en extension sur la barre inférieure. Vous êtes noté à la fois sur l'exécution des mouvements et selon quatre niveaux de difficulté pour chaque mouvement ("A" correspondant au degré minimum de difficulté et "D" au degré maximum).

MOUVEMENTS AUX BARRES

Reportez-vous au diagramme pour déterminer les enchaînements que vous voulez reproduire. Vous devez respecter les instructions suivantes:

1. A chaque mouvement (montée exceptée), poussez la manette vers le haut, vers le bas ou vers le centre.

Remarque: Vous pouvez éviter la soleil tour sortie en maintenant enfoncé le bouton de la manette pendant le mouvement.

2. La manette en position médiane entraîne généralement un tenu ou un balancé.

3. Au moment de la sortie, appuyez sur le bouton de la manette juste avant que l'athlète ne touche le sol (sinon, elle sera pénalisée pour avoir trébuché).

Remarque: Vous avez deux minutes pour faire tous les exercices. Si la gymnaste est toujours en train de travailler aux barres à la fin du délai, elle tombe par terre.

SCORES

A la fin de chaque exercice, un tableau apparaît, qui évalue la difficulté et la composition de l'enchaînement, spécifie les endroits qui vous ont fait perdre des points et vous donne votre note totale.

Chaque juge donne une note de 0 à 10, en se basant sur:

- la difficulté moyenne des mouvements,
- la composition (il faut au moins un et au plus trois mouvements de chaque groupe),
- les exigences techniques des mouvements (par exemple, le concurrent a-t-il changé de barre en souplesse ou a-t-il changé de direction en passant d'une barre à l'autre?).

Vous travaillez avec les deux barres en continu en passant de l'une à l'autre. Vous ne devez pas vous arrêter ni exécuter plus de quatre manœuvres sur une même barre. Vous devez effectuer dix mouvements au minimum. A

l'exception des balancés, des tenus de barres ou des chutes, les juges évaluent chaque mouvement en termes de degrés de difficulté (voir le tableau des scores pour savoir ce qui fait perdre ou gagner des points).

TABLEAU DES SCORES

Performance

Points gagnés/perdus

Difficulté du mouvement (1)

De 0 à +3,5

Composition (2)

De 0 à +6,5

Exigences techniques
(retrait de points)

Chute

−1,0

Mouvements sans intérêt (3)

−0,2 à −9,9

Enchaînement trop court (4)

−0,2

Peu de changements de direction
(de gauche à droite et vice-versa) (4)

−0,2

Peu de changements de barre (de
barre supérieure à inférieure et
vice-versa) (5)

−0,1

Trop de mouvements sur barre
supérieure

De −0,2 à −9,9

Mauvaise montée

−0,2

Absence de sortie

−0,2

Sortie avec trébuchement

−0,1

REMARQUE

(1) Pour calculer les points gagnés, il faut additionner tous les points de chaque mouvement selon leur degré de difficulté : A(1), B(2), C(3), et D(4). Vous pouvez cependant accroître la difficulté chaque fois qu'un mouvement

s'enchaîne avec le suivant sans l'intermédiaire de tenus, de balancés ou de pauses. Un mouvement de Type A ainsi enchaîné est noté comme un B, etc. N'oubliez, pas que votre maximum est limité à 3,5.

(2) Pour chaque type de mouvement exécuté au moins une fois (mais pas plus de trois), 0,5 point est ajouté au score de la composition.

(3) Lorsqu'il y a un mouvement sans intérêt, comme un balance ou un tenu, un son exprimant la déception se fait entendre et une deduction de 0,2 points est effectuée.

(4) Moins de dix.

(5) Moins de huit.

DIAGRAMME DES ENCHAÎNEMENTS POSSIBLES AUX BARRES ASYMÉTRIQUES

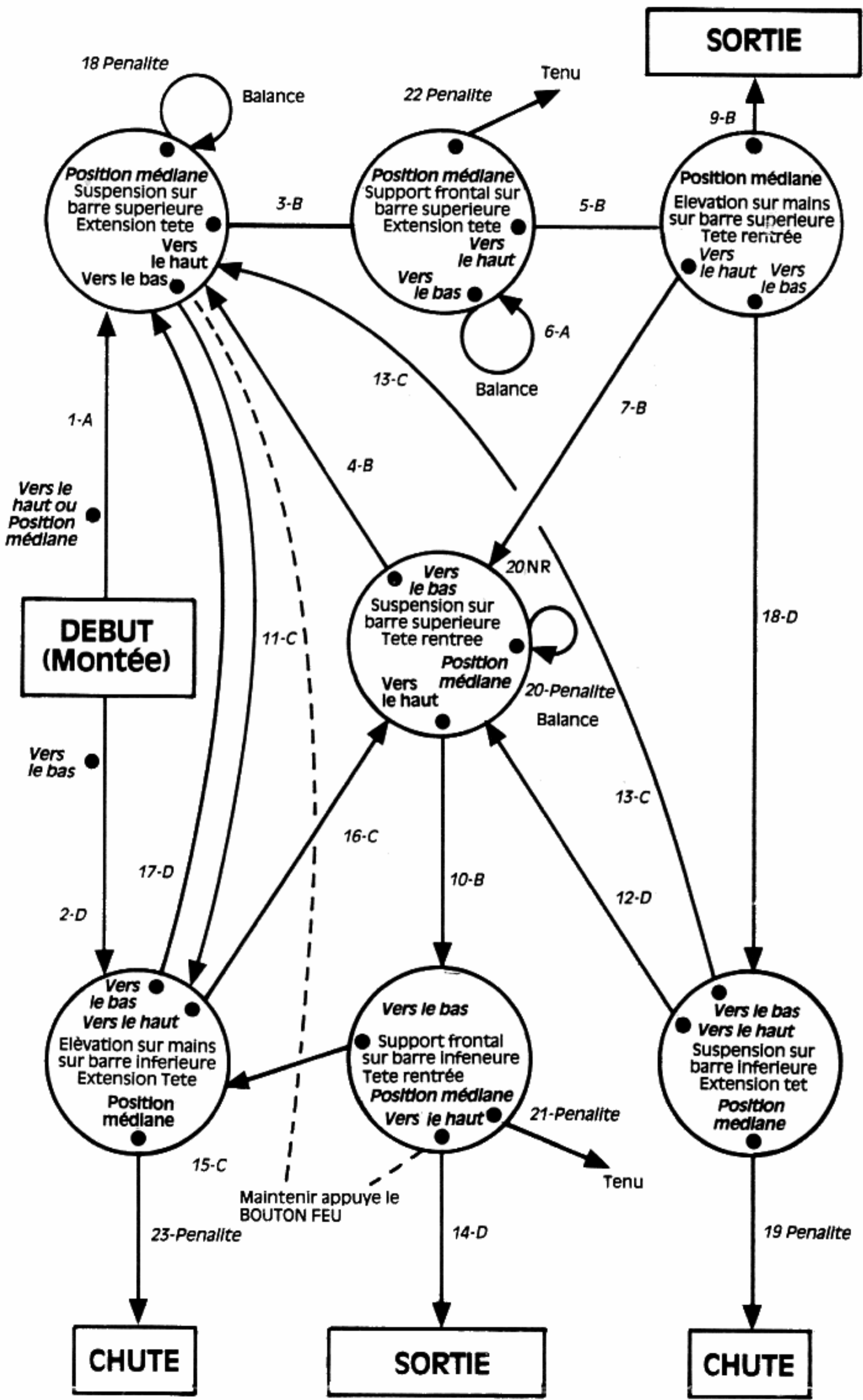


TABLEAU D'EVALUATION DES DEGRÉS DE DIFFICULTÉ

Mouvement No.	Degré de Difficulté	Mouvment
1	A	Montée à califourchon sur BI Support sur mains
2	D	Montée en extension Appui sur mains BS
3	B	Extension debout Grand-écart Relevé Appui BS
4	B	Soleil Demi-tour Changement prise
5	B	Jeté en Appui sur mains Jambes réunies
6	A	Soleil En avant sur BS
7	B	Couché Suspension Pirouette Califourchon sur BS
8	D	Lancé en l'air Demi-tour Changement prise
9	B	Salto arrière Demie vrille Sortie
10	B	Extension debout Grand-écart Relevé Appui BS
11	C	balancé Cambré arrière Grand-écart en Appui sur mains
12	D	Glisse Grand-ecart Tour complet Changement prise
13	C	Radochlaroll Tour complet Suspension BS
14	D	Soleil Tour Sortie
15	C	Balance inférieur Demi-tour Appui sur mains
16	C	Soleil Demi-tour Saut BS
17	D	Salto Roulé avant Suspension BS
18	(Pénalté)	Long balancé BS
19	(Pénalté)	Double ressort Chute

- | | | |
|----|-----------|----------------------------|
| 20 | (Pénalté) | Long balancé sur BS |
| 21 | (Pénalté) | Support frontal interne BS |
| 22 | (Pénalté) | Support frontal externe BS |
| 23 | (Pénalté) | Renversé à plat Chute BI |

*A = 1 point, B = 2 points, C = 3 points, D = 4 points

Abréviations employées: BI : Barre inférieure; BS : Barre supérieure

© 1988 EPYX Inc. Tous droits réservés

Cette compilation © 1989 US Gold Ltd.

EPYX est une marque déposée No. 1195270.

Fabriqué et distribué sous licence d'EPYX Inc. par

U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.

Tel: 021-625 3388.

Tous droits réservés. Copyright subsiste sur ce programme. La radiodiffusion et toute sorte de diffusion, la représentation en public, la reproduction ou l'enregistrement, la location, le leasing, la rente et la vente sous quelque formule que ce soit d'échange ou de rachat sont formellement interdites.