



Jeux francophones de l'Alberta
24 au 26 mai 2024 | Lac La Biche

DEVIS TECHNIQUE

Discipline :

Musique

Catégorie :

7^e à 12^e année



DEVIS TECHNIQUE – MUSIQUE

1. SITE DE COMPÉTITION

- 1.1 La compétition de musique aura lieu dans une classe et sur une scène J. A. Williams School
- 1.2 Les courses aux défis ont lieu dans une classe et autour de l'école.

2 NOMBRE D'ATHLÈTES

- 2.1 Chaque délégation pourra inscrire un **maximum d'un (1) individu** ou un **(1) groupe comprenant 4 membres maximum** pour un maximum de 9 actes dans le volet musique.
- 2.2 Lorsqu'un participant est inscrit en solo, celui-ci ne peut pas se présenter en groupe. Idem pour un membre d'un groupe qui voudrait participer en solo.
- 2.3 La délégation est responsable de faire la sélection au sein de sa zone si plus d'un acte désire s'inscrire.
- 2.4 Si le volet musique a moins de (9) actes inscrits, il est entendu qu'une zone pourra inscrire plus d'(1) acte jusqu'à ce que le volet soit complet c'est-à-dire 9 actes maximum.

3 INSCRIPTION

- 3.1 Chaque inscription doit être clairement identifié comme étant soit **SOLO** ou en **GROUPE**
- 3.2 Chaque inscription doit inclure un devis technique qui indique clairement les besoins techniques, les instruments et d'autres détails au besoin.

4 ACCOMPAGNEMENT

- 4.1 La FSFA fournira 1-2 bénévoles au besoin pour assurer un nombre d'accompagnateur suffisant pour la grandeur du volet.
- 4.2 Chaque délégation doit fournir (1) entraîneur/accompagnateur pour le volet de musique.
- 4.3 La délégation peut assigner d'autres accompagnateurs. Cependant, si la délégation dépasse le nombre total d'accompagnateurs permis, celle-ci devra assumer tous les frais liés au déplacement et à la présence d'accompagnateurs supplémentaires. L'ajout d'accompagnateurs doit être approuvé par la FSFA.

5 FONCTIONNEMENT DE LA COMPÉTITION

- 5.1 La course aux défis
 - 5.1.1 Une série de défis que chaque zone devra accomplir pour amasser des points. Par le passé, les zones devaient résoudre des énigmes, faire des jams, amasser des points en jouant à des jeux vidéos, répondre à des questions quiz, transcrire de la musique, etc. Les participants auront une liste de chansons qu'ils pourront écouter afin de se préparer pour les défis.
- 5.2 Compétition de scène : Demi-finales
 - 5.2.1 Chaque acte doit préparer et performer **(2) pièces** sur scène devant jury.
 - 5.2.2 Le jury classera les actes pour déterminer la neuvième jusqu'à la première place de la compétition de scène.
 - 5.2.2.1 Le pointage de la course au défis sera calculé avant ce point
 - 5.2.2.2 Il est possible qu'un concurrent en 4ième de la compétition de scène dépasse le concurrent de la 3ème place grâce à un pointage plus élevé dans la course aux défis.
 - 5.2.3 Le top 3 du classement des demi-finales s'affronte en finale devant juge et public.
 - 5.2.3.1 Les juges peuvent choisir d'envoyer 4 finalistes si le pointage des courses aux défis est proche.
- 5.3 Compétition de scène : finales

7.2 La compétition de scène

7.2.1 Un pointage est attribué à chaque zone selon leur classement

7.2.1.1 1^e place 700 points

7.2.1.2 2^e place 650 points

7.2.1.3 3^e place 600 points

7.2.1.4 4^e place 200 points

7.2.1.5 5^e place 175 points

7.2.1.6 6^e place 150 points

7.2.1.7 7^e place 100 points

7.2.1.8 8^e place 50 points

7.2.1.9 9^e place 0 points

7.2.2 Si une délégation présente plus d'un acte selon 2.4, seulement l'acte qui aura la plus haute position au classement recevra des points pour leur délégation

7.3 Critère d'évaluation compétition de scène.

Interprétation

/10 Originalité/audace

/20 Performance scénique

/15 Contact avec le public et Chimie du groupe (quand ça applique)

Habilité Musical

/15 Confiance

/20 Connaissance de leur instrument

/10 Fluidité

/10 Choix de répertoire

Total: /100

Pointage compétition de scène			
Place	Zone	Participant	Point
1			700
2			650
3			600
4			200
5			175
6			150
7			100
8			50
9			0

Utilise la grille d'évaluation pour déterminer le placement.

7.4 Le classement final sera fait en calculant la somme des points selon les devis techniques des points 7.1 et 7.2

7.5 En cas d'égalité

- 7.5.1 Le jury devra délibérer pour offrir des points additionnels à la ou aux zones ayant eu le meilleur esprit d'équipe.

8 ÉQUIPEMENT

8.1 Course aux défis

- 8.1.1 Chaque participant doit apporter (1) paire d'écouteurs avec fil
- 8.1.2 Chaque participant doit apporter (1) bouteille d'eau réutilisable

8.2 Compétition de scène

- 8.2.1 L'équipement suivant sera fourni selon les devis techniques du point 3.1:
 - 8.2.1.1 Kit de batterie avec pédale pour grosse caisse simple (1 crash, 1 ride, 2 toms, et une caisse claire)
 - 8.2.1.2 Clavier électrique
 - 8.2.1.3 Amplificateurs
 - 8.2.1.4 Microphones
- 8.2.2 Tout équipement ou accessoire nécessaires à la performance qui n'est pas énuméré au point 8.2.1 devra être fourni par le participant
- 8.2.3 Tout équipement spécialisé (amplificateur avec effets spécifique, pédales à effets, clavier électrique avec sons simulés) nécessaire à la performance devra être fourni par le participant