

1. LA FORMATION

Elle a pour objectif d'enrichir tes connaissances pour devenir JEUNE OFFICIEL.

- Tu débuteras ta formation au sein de ton Association Sportive.
- Tu pourras te perfectionner dans des regroupements de district, départementaux et académiques.
- Tu passeras d'abord un examen écrit qui vérifiera tes connaissances théoriques.
- Suivant les résultats, tu pourras exercer un ou plusieurs rôles dans les compétitions où tes compétences seront ainsi évaluées et tu pourras ainsi obtenir une validation départementale, académique ou nationale

A chaque journée de formation et à chaque compétition tu dois apporter tous tes documents :

- Ton code UNSS, ton document de jeune Juge
- Ta licence UNSS ou justificatif

1.1. LA CHARTE DU JEUNE JUGE



- Je dois participer aux formations de juges organisées chaque année afin de me remettre à niveau, et de m'entraîner.
- Je dois être à l'heure à ma place dans le jury.
- Je n'utilise pas mon téléphone portable pendant la compétition.

- Je dois être juste et impartial : je dois noter chaque équipe, en laissant de côté mes préférences ou inimitiés et être capable de justifier ma note auprès du juge arbitre.
- Je ne dois pas me laisser influencer par les commentaires que je peux entendre autour de moi, par les autres juges, les professeurs ou les gymnastes. Je dois mettre la note qui me semble juste et adaptée au travail présenté.
- Je ne dois pas communiquer avec mon équipe ou une autre pour lui donner des résultats.
- Je ne dois pas faire de signes ou de gestes aux équipes qui passent, ni faire de commentaires



1.2. LA FONCTION DE JUGE

Avant la compétition

- Etre présent à la réunion du jury pour vérifier ses compétences et connaître le rôle ou les rôles que l'on se verra confier.
- Ne pas hésiter à poser des questions si nécessaire.
- S'installer à sa place et remplir obligatoirement les différentes rubriques des fiches de jugement:
 - le nom de l'équipe et le n° de passage,
 - la catégorie.

Pendant la compétition

- Travailler avec un brouillon, et écrire ses symboles sans regarder sa feuille.
- Analyser ses notes, et calculer ses pénalités et/ou ses valorisations.
- Mettre sa note en se référant à la grille de notation, tout en étant capable de justifier sa note auprès du second juge et du juge superviseur.
- Ecrire la note en composition ou les pénalités en exécution sur la fiche, et la transmettre à l'agent de liaison.

2. JE SUIS JUGE en COMPOSITION



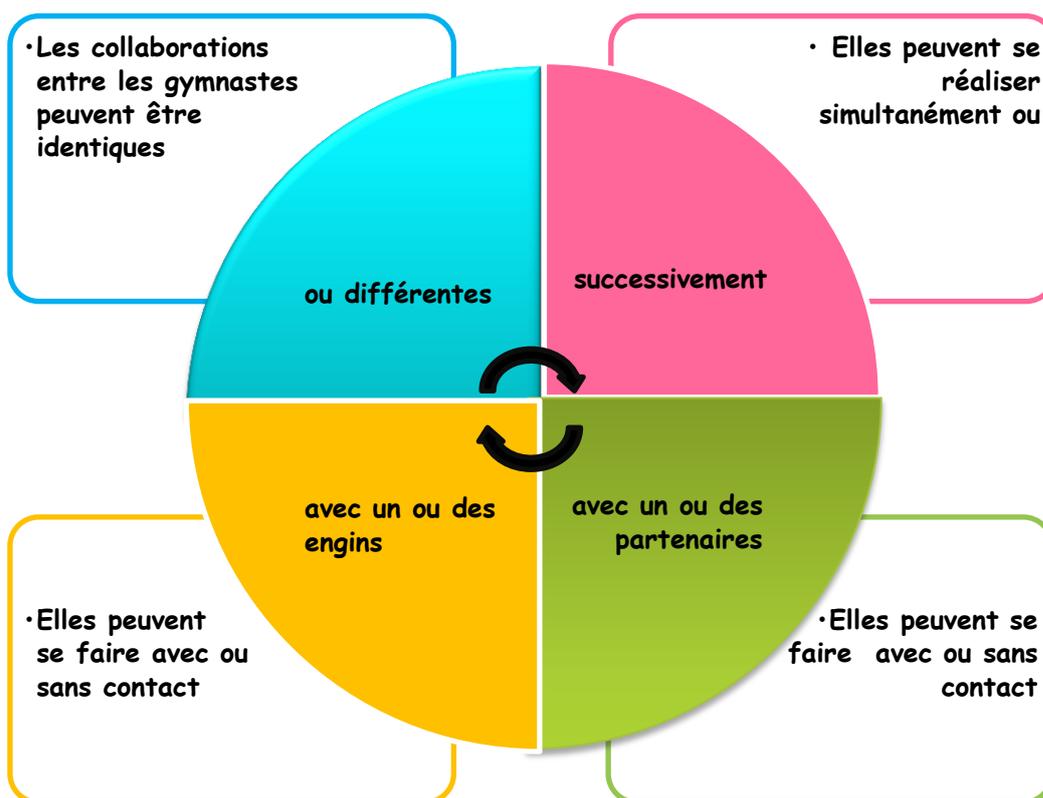
2.1. LES COLLABORATIONS

CE QUE JE DOIS SAVOIR

Je dois être en possession de la fiche récapitulative : ECHANGES

- La collaboration est une communication privilégiée où la réussite d'une partie des gymnastes est conditionnée par la qualité et la précision du travail de ses partenaires.
 - C'est un jeu entre les gymnastes et/ou leurs engins.
 - Il n'est pas nécessaire que tous les gymnastes y participent
- Si 2 collaborations se passent en même temps, on compte 1 collaboration (et pas 2), mais les regroupements sont comptabilisés indépendamment.*

*(exemple : une collaboration à 4, puis une collaboration à 3 en même temps qu'une collaboration à 2 (3+2), permet de valider 2 collaborations et 3 regroupements : à 2, à 3 et à 4.)



Pour enrichir et diversifier une composition on utilise un certain nombre de critères différents

Une collaboration peut être décentrée :	les gymnastes ne sont pas placés au centre du praticable symbole : D
Les gymnastes peuvent être à des niveaux différents :	par exemple, certains sont debout alors que les autres sont au sol sur la même collaboration symbole : N
Il est possible de faire un ou plusieurs lancers sur une collaboration : ces lancers peuvent être simples : je lance et je rattrape ou un autre partenaire rattrape mon engin. Ces lancers peuvent être avec une perte de repère visuel . C'est le cas lorsque le gymnaste qui lance et quitte ensuite son engin des yeux (il tourne, il fait une roulade...), puis rattrape un engin (le sien ou celui d'un autre).	Symbole du lancer :  Symbole hors du champ visuel : 
Une collaboration peut se déplacer dans l'espace	La collaboration commence à un endroit et se termine à un autre endroit. Symbole : →
Une collaboration peut se faire avec un nombre différent de gymnastes : à 2, à 3,.....à 6. Une collaboration peut commencer avec 2 gymnastes, puis 2 autres les rejoignent :	on dit alors que la collaboration évolue par le nombre . Symbole : 2→ 3→ 6
Un enchaînement de collaborations, impliquant l'ensemble de l' équipe avec :	Changement de niveau et Changement d'orientation et Evolution dans l'espace Symbole : ©

CE QUE JE DOIS FAIRE

J'observe et je note dans l'ordre chronologique toutes les collaborations :						
en notant le nombre de gymnastes concernés.						
Je précise si c'est le cas :						
Si la collaboration est décentrée	Le niveau des gymnastes	Si un gymnaste lance	Si la collaboration se déplace dans l'espace	Si des collaborations s'enchaînent en utilisant les 3 critères : niveau et, orientation et, déplacement	Si un ou plusieurs gymnastes lancent avec perte de repère visuel	Si un gymnaste lance 2 engins en même temps
J'écris alors en utilisant les symboles						
D	N		→	©	 	 2 ou 

LA NOTATION - EXEMPLE DE PRISE DE NOTES

Pour valider une collaboration, il n'est pas nécessaire que tous les gymnastes la réalisent.

Pour noter, aller à la ligne après chaque collaboration

33	2 groupes de trois effectuent une collaboration
222	3 groupes de 2 effectuent une collaboration
6	les 6 gymnastes effectuent une collaboration.
(2 + 3)	2 gymnastes en collaboration et 3 autres en collaboration. Ces 2 collaborations étant simultanées, elles ne comptent que pour une seule. Par contre les 2 regroupements à 2 et à 3 peuvent être validés.
3 ↗	une gymnaste a fait un lancer sur une collaboration à 3
2 → 4	2 gymnastes en collaboration sont rejoints par 2 autres et la collaboration évolue en collaboration à 4, il y a donc évolution du nombre
4D	la collaboration à 4 s'effectue est dans un coin du praticable, elle est décentrée

Bilan : Le juge l'effectue à l'aide de la fiche récapitulative et de sa prise de notes. Il a noté :

- 7 collaborations :	7 x 0.10 pt
- Avec 3 groupements différents : à 2, à 3, à 4, à 6 :	0.10 pt
- En faisant évoluer le nombre :	0.30 pt
- Avec un lancer simple:	0.10 pt
- Sur une formation décentrée :	0.10 pt

**Note finale :
1.30 / 3.00**

Sur la fiche récapitulative, il faut ensuite entourer les cases validées et calculer la note finale.

1 COI				
Plusieurs critères peuvent				
12 EQUIPES		Une		
Nombre de gymnastes		5		
1 ^{ère} collaboration	0.10	0.10	0.10	0.10
2 ^{ème} collaboration	0.10	0.10	0.10	0.10
3 ^{ème} collaboration	0.10	0.10	0.10	0.10
4 ^{ème} collaboration	0.10	0.10	0.10	0.10
5 ^{ème} collaboration	0.10	0.10	0.10	0.10
6 ^{ème} collaboration	0.10	0.10	0.10	0.10
7 ^{ème} collaboration	0.10	0.10	0.10	0.10
8 ^{ème} collaboration	0.10	0.10	0.10	0.10
3 groupements différents (à 2, à 3...)	0.10	0.10	0.10	0.10
Une collaboration décentrée	0.10	0.10	0.10	0.10
Avec des gymnastes à des niveaux différents dans la collaboration	0.10	0.10	0.10	0.10
Avec un lancer* simple d'un gymnaste ou +	0.10	0.10	0.10	0.10
La déplacer dans l'espace	0.30	0.30	0.30	0.30
Evolution du nombre	0.30	0.30	0.30	0.30
Enchaînement de collaborations avec toute l'équipe (niveau, orientation et déplacement)	0.30	0.30	0.30	0.30
*Avec lancer, et rattraper et perte de repères visuels (un seul gymnaste)	0.30	0.30	0.30	0.30
*Avec lancer, et rattraper et perte de repères visuels (2 gymnastes ou plus)	0.30	0.30	0.30	0.30
*Avec lancer de 2 engins par le même gymnaste [en simultané ou en rapide succession]	0.30	0.30	0.30	0.30
TOTAL	3 pts	1.30		

*NB : En cas de chute d'engin, le critère de collaboration avec lancer ne peut pas être validé. Cas particulier au ballon. rattraper après

2.2. LES ECHANGES

CE QUE JE DOIS SAVOIR

Je dois être en possession de la fiche de jugement ECHANGES

☒ Un échange comprend deux actions: donner et recevoir

Ces actions peuvent être identiques :	Ces actions peuvent être différentes : j'utilise alors 2 modalités différentes, c'est un <u>échange mixte</u>	Un échange est validé si tous les gymnastes échangent : chaque gymnaste donne un engin et chaque gymnaste reçoit un autre engin
je donne par rouler et je réceptionne un rouler	je donne par rouler et je réceptionne un lancer	<u>et plus de la moitié</u> réussit (3/4, 3/5 ou 4/6).

☒ Suivant les engins, il existe différents types d'échanges : les modalités

par transmission : je donne, tu me donnes	T	
par rouler	R	
par lancer	L	
par échapper	échap	
par rebond	reb	
par renversement	renv	
par glisser sur le sol	G	

☒ Je dois apprécier à quelle distance les uns des autres se trouvent les gymnastes : 6m au moins 6 mètres

J'ai comme repères :

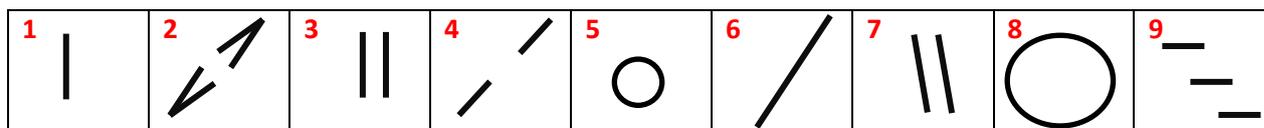
- un praticable mesure 13m sur 13m, donc les engins doivent parcourir au moins la moitié du praticable.
- la diagonale d'un praticable mesure : 18.30m

☒ Je dois voir dans quelle formation se trouvent les gymnastes :

Une formation est une figure géométrique que je perçois.

Les gymnastes peuvent réaliser des formations tous ensemble, ou utiliser les possibilités de sous-groupes.

Précision sur les formations



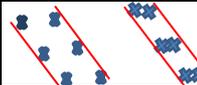
Le jeune juge a noté 9 dessins successifs mais ne comptabilise que 6 formations POURQUOI ?

Certaines formations sont identiques

Une formation n'est comptée qu'une seule fois :
un grand cercle (formation 8) et un petit cercle (formation 5) sont 2 formations identiques

F1 et F6	F3 et F7	F5 et F8
la ligne	2 lignes parallèles	le cercle

Certaines formations sont différentes

les lignes sont parallèles		1 ligne	
			
F14	F16	F4	F6
Le dessin représente 2 lignes de 3	Les 3 sous-groupes font apparaître 3 lignes de 2 	Les 2 sous-groupes font apparaître 2 lignes de 3 	Le dessin représente 1 ligne de 6 
2 formations différentes		2 formations différentes	

Autres critères

- Un gymnaste est considéré comme étant dans une position au sol quand il est à genoux, assis ou couché.	S
- Utiliser une partie du corps autre que la main c'est manipuler son engin avec par exemple les pieds, une jambe, un genou, le dos	≠
- Un échange est considéré hors du champ visuel lorsque : le gymnaste qui lance son engin ne peut pas voir le gymnaste à qui il lance ou inversement.	
- Je dois connaître le tableau* des manipulations spécifiques des engins que je vais juger.	s

***Tableau des échanges utilisant la spécificité des engins**

CORDE:	CERCEAU:	BALLON:	MASSUES:	RUBAN:
Lancer la corde ouverte et tenue par un seul bout	Lancer dans le plan oblique	Rattraper par un rouler sur le corps	Lancer des 2 massues	Echappé du ruban
Lancer avec saut en passage à travers	Lancer en renversement	Rattraper sur le dos des mains	Lancer d'1 ou 2 massue(s) à Plat	

Pas de cumul des critères : par exemple sur un échange des 2 massues à plat, on peut valider soit le critère du lancer des 2 massues, soit celui des massues à plat

On peut valider de 0,10 pt une seule fois si 1 gym tente et réussit le critère.

ou

On peut valider de 0,30 pt une seule fois si tous les gym tentent et réussissent le critère

En cas de double engin, on peut valider de 0,30 pt si 100 % des gymnastes au même engin tentent et réussissent le critère

J'observe et je note dans l'ordre chronologique tous les échanges :

- avec les symboles définissant la ou les modalité(s) de l'échange (rouler...)
- en dessinant la formation utilisée
- en les barrant en cas d'échec.

Et je précise les critères

LA NOTATION- EXEMPLE DE PRISE De NOTES

Cerceaux (équipe de 5)

Pour noter, aller à la ligne après chaque échange

Une équipe **Excellence** réalise l'enchaînement suivant au cerceau, quels critères valides-tu ?

en X	5 ↗ D6m	(5 gyms échangent en lancer à grande distance)	0,30 : 1er E en lancer + 0,30 : 6m
en T	3T/2⊕	(3 par transmission et 2 par toupie)	2 modalités différentes 0,30
	3 ↗spé / 2 ↗ 3 ↗ / 2 ↗spé	(3 gyms échangent en lancer oblique et 2 gyms échangent en rouler, puis ils inversent)	0,30 : 2è E en lancer + 0,30 : spécificité : oblique
en cercle	T5	(transmission des 5 gyms)	0,30 : 1 seule modalité + 0,30 : 3 E avec des formations différentes
en II	5 ↗SS spé ≠	5 en lancer au sol avec un renversement et rattraper au sol entre les jambes	0,30 : lancer sol sol 0,30 : spécificité renvst 0,30 : rattraper sans les mains

Total 3/3pts

J'entoure les cases validées dans la fiche et calcule la note finale

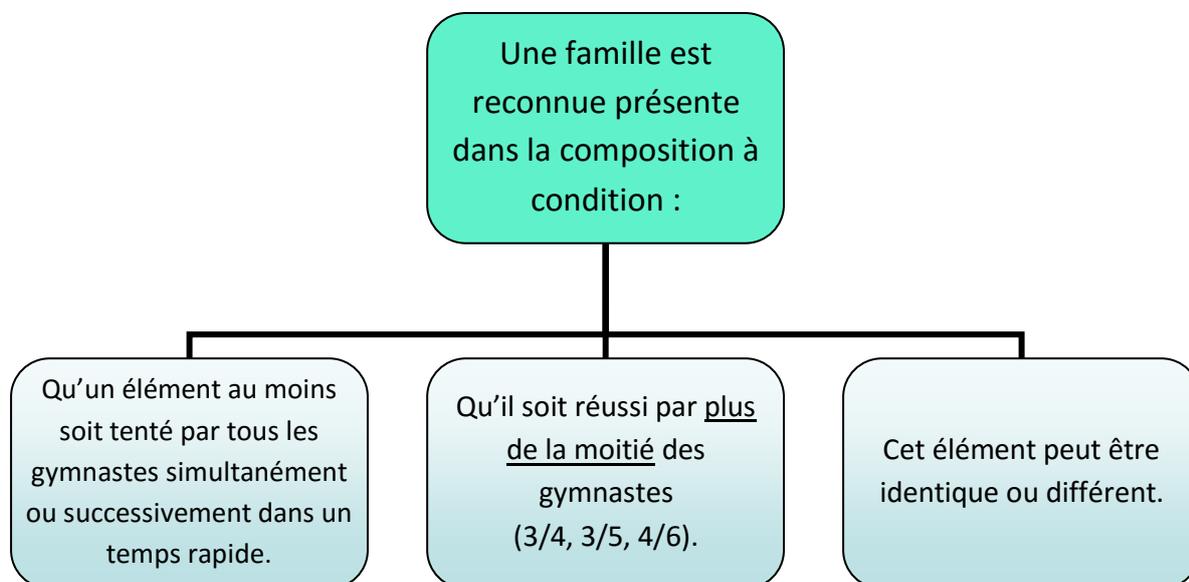
EQUIPES		Plusieurs		
		Exc 1]		
Tout le monde tente				
1 ^{er} échange en lancer	0,30	0,30		
2 nd échange en lancer	0,30	0,30		
Echange sol /sol par lancer	0,30	0,30		
Echange grande distance 6m	0,30	0,30		
3 Echanges avec des formations différentes	0,30	0,30		
Echange avec une seule modalité autre que lancer	0,30	0,30		
Echange avec 2 modalités différentes (Echange mixte)	0,30	0,30		
Les 2 critères suivants peuvent être validés si tous les gyms				
		Eng 1	Eng 2	Eng 3
*Utilisation d'une manipulation spécifique	0,10 : 1 gym 0,30 : tous	0,10	0,10	0,10
*Utilisation d'une 2 nd e manipulation spécifique	0,10 : 1 gym 0,30 : tous	0,10	0,10	0,10
Les 4 critères suivants peuvent être validés				
Donner ou recevoir sans les mains (sans lancer)	0,10 : 1 gym 0,30 : tous	0,10	0,10	0,10
Echange avec lancer ou rattraper sans les mains	0,10 : 1 gym 0,30 : tous	0,10	0,30	0,10
Echange avec lancer debout et rattraper au sol	0,10 : 1 gym 0,30 : tous	0,10	0,30	0,10
Echange avec lancer ou rattraper hors du champ visuel	0,10 : 1 gym 0,30 : tous	0,10	0,30	0,10
TOTAL	3 pts max	3.00		

2.3. LA RICHESSE A L'ENGIN

CE QUE JE DOIS SAVOIR

L'engin doit être manipulé

Toutes les familles de manipulation doivent être présentes dans la composition
(**Manipulation pour soi hors échanges et hors collaborations**).



- Chaque famille présente une fois dans la composition rapporte : + 0,10 pt.
- La présence d'une deuxième manipulation rapporte à nouveau : + 0,10 pt (limitation à 4 familles maximum).

Corde	Cerceau	Ballon	Massues	Ruban
Maniements : balancés, élans, circumductions, mouvements en 8. 	Maniements : balancés, élans, circumductions, mouvements en 8. 	Maniements : balancés, élans, circumductions, mouvements en 8. 	Maniements : balancés, élans, circumductions, mouvements en 8. 	Maniement : balancés, élans, circumductions, mouvements en 8. 
Lancers, rattrapés. 	Lancers, rattrapés. 	Lancers, rattrapés. 	Lancers, rattrapés. 	Lancers, rattrapés. Echappés. Boomerang 
Sauts dans la corde. 	Passages à travers ou par-dessus le cerceau. 	Rebonds. 	Moulinets. 	Passage à travers ou au-dessus du ruban. 
Sautillés. 	Roulers sur le sol ou sur le corps. 	Roulers sur le sol ou sur le corps. 	Frappés. 	Serpentins. 
Rotations. 	Rotations (autour d'un point) 		Petits cercles. 	Spirales. 
Echappés de la corde (lancers à petite hauteur ou échappés d'une extrémité). 	Renversements (rotations autour d'un axe). 		Echappés. 	
			Mouvements asymétriques 	
Remarque : il est également possible de faire des enroulés sur le bras ou une partie du corps. Ces manipulations ne sont pas obligatoires.	Remarque : il est également possible de faire glisser le cerceau sur le sol. Ce travail n'est pas obligatoire.	Remarque : il est également possible de réaliser des rotations de ballon et des renversements avec ou sans mouvements circulaires des bras, le ballon en équilibre sur la main. Ces manipulations ne sont pas obligatoires.	Remarque : Il est également possible d'effectuer des mouvements de glissement et de roulement. Ces manipulations ne sont pas obligatoires.	

Variété

Dans les mêmes conditions (tentées par tous et réussies par plus de la moitié), d'autres manipulations rapportent : + 0,10 pt

- Manipulations dans le plan vertical ET horizontal = + 0,10 pt « | ET — »
- Manipulation dans le plan dorsal = + 0,10 pt 
- Manipulation sans les mains (autre que lancer) = + 0,10 pt 



ATTENTION : les manipulations suivantes peuvent être réalisées et comptabilisées,

- Une fois par 1 gymnaste = + 0,10 pt
- ET une fois par au moins 3 gymnastes = + 0,30 pt.

		1 gymnaste	3 gymnastes
Lancer hors du champ visuel pour soi		0,10	0,30
Rattraper hors du champ visuel pour soi		0,10	0,30
Lancer sans les mains pour soi		0,10	0,30
Rattraper d'un lancer sans les mains pour soi		0,10	0,30
Lancer, perte de repère visuel, rattraper pour soi		0,10	0,30
Réalisation d'une manipulation spécifique de l'engin*		0,10	0,30
Réalisation d'une 2nde manipulation spécifique de l'engin*		0,10	0,30
		1 gymnaste	2 gymnastes
Manipulation de 2 engins		0,10	0,30

*LES MANIPULATIONS SPECIFIQUES				
Corde	Cerceau	Ballon	Massues	Ruban
<ul style="list-style-type: none"> • Manivelle • 1 Double tour • Saut dans la corde pliée en 2 	<ul style="list-style-type: none"> • Rouler sur 2 segments • Lancer pour soi en renversement • Toupie sur la main à plat 	<ul style="list-style-type: none"> • Rouler sur 2 segments • Rebond avec une autre partie du corps que la main (mini 1) 	<ul style="list-style-type: none"> • Echapper des 2 massues • Série de moulinets avec description d'un grand ½ cercle 	<ul style="list-style-type: none"> • Echapper avec renversement de la baguette. • Boomerang

Attention, en ruban l'échapper est exigé avec renversement de la baguette.

Exception : en cas de double engin, si 100% des gymnastes à 1 engin réalisent une spécificité et réussissent, alors c'est le critère à 0,30 point qui est validé. Par exemple, pour une équipe avec 2 rubans/3 cerceaux, si les 2 gymnastes au ruban réalisent et réussissent un échapper, alors le JJ accorde 0,30 point.

La Notation - CE QUE JE DOIS FAIRE

Je note dans l'ordre chronologique tous les éléments de manipulation à l'engin de l'enchaînement en utilisant des symboles.

En cas de double engin, chaque Jeune Juge note un engin. La note de l'équipe est ensuite établie par la moyenne des notes des 2 Juges

CE QUE JE DOIS VOIR...

- Les manipulations par famille (hors échanges et hors collaborations)
- Le nombre de gymnastes qui tentent la manipulation
- Le nombre de gymnastes qui réussissent la manipulation
- La variété (plans vertical, horizontal, dorsal, manipulation sans les mains)
- Les critères (, , , , )
- Les manipulations spécifiques (spé 1, spé 2)
- La manipulation de 2 engins par le même gymnaste.

CE QUE J'ECRIS...

Exemple de prise de notes, EE : 3 cerceaux-2 rubans

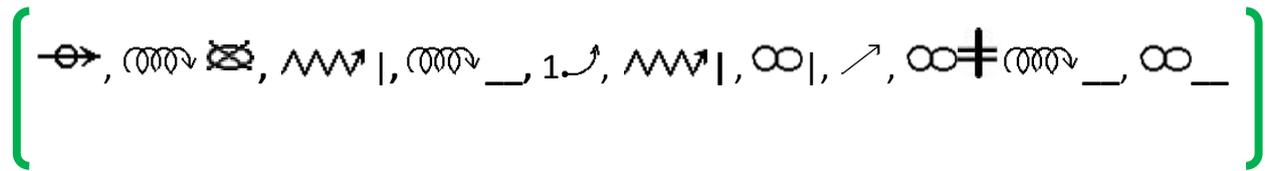
(, , , 2 engins (1 gym), , , , , ,
1 , 3  sur 2 bras (spé 1))

JJ richesse engin: cerceau

Bilan :

Présence d'un élément dans les familles : passage à travers, rouler, rotation, renversement, circumduction, lancer	0,1 par famille	0,60
Présence d'un 2 ^{ème} élément dans les 3 familles: Rotations, circumductions, rouler	0,1 par famille	0,30
Travail dans le plan horizontal et vertical		0,10
Travail dans le plan dorsal		0,10
Manipulation sans les mains		0,10
Lancer hors du champ visuel pour 1 gym		0,10
Manipulation de 2 engins par 1 gym		0,10
Réalisation d'une spécificité par 100% des cerceaux		0,30
total		1,70

JJ richesse engin ruban



Bilan :

Présence d'un élément dans les familles lancer, circumduction, passage à travers, spirales, serpentins	0,1 par famille	0,50
Présence d'un 2 ^e élément dans les familles spirales, serpentins, circumduction, lancer/échapper	0,1 par famille	0,30
Variété dans les plans horizontal et vertical		0,10
Rouler dorsal		0,10
Manipulation sans les mains		0,10
Echapper avec rotation de la baguette par 1 gym spé 1		0,10
		1,20 /3 pts.

RICHESSSE ENGIN - Manipulation individuelle hors col									
		EQUIPES			JJ cerceau		JJ ruban		
					Eng 1	Eng 2	Eng 1	Eng 2	
Manipulations réalisées par tous les gymnastes	Famille communes à tous les engins	Circumduction			0.10	0.10	0.10	0.10	
		Lancer-Rattraper			0.10	0.10	0.10	0.10	
	Famille spécifiques aux engins	Corde	Cerceau	Ballon	Massues	Ruban	0.10	0.10	0.10
					><		0.10	0.10	0.10
							0.10	0.10	0.10
							0.10	0.10	0.10
					+		0.10	0.10	0.10
	2 ^{de} manipulation par famille	2 ^{ème} manipulation d'une famille à l'engin			0.10	0.10	0.10	0.10	
		2 ^{ème} manipulation d'une 2 ^{ème} famille à l'engin			0.10	0.10	0.10	0.10	
		2 ^{ème} manipulation d'une 3 ^{ème} famille à l'engin			0.10	0.10	0.10	0.10	
		2 ^{ème} manipulation d'une 4 ^{ème} famille à l'engin			0.10	0.10	0.10	0.10	
	Variété	Manipulations dans le plan vertical et horizontal			0.10	0.10	0.10	0.10	
		Manipulation dans le plan dorsal			0.10	0.10	0.10	0.10	
		Manipulation sans les mains autre que lancer			0.10	0.10	0.10	0.10	
	Les 8 critères suivants peuvent être validés 2 fois : à (0.10 pt) s'ils sont tentés par 1 ou 2 et réussis								
+ 0.10 pt : Réussi par 1/1 ou 1/2 + 0.30 pt : Réussi par 3/3, 3/4, 3/5 ou 3/6	Lancer hors du champ visuel pour soi			0.10	0.30	0.10	0.30		
	Rattraper d'un lancer hors du champ visuel pour soi			0.10	0.30	0.10	0.30		
	Lancer sans les mains pour soi			0.10	0.30	0.10	0.30		
	Rattraper d'un lancer sans les mains pour soi			0.10	0.30	0.10	0.30		
	Lancer avec perte de repère visuel et rattraper pour soi			0.10	0.30	0.10	0.30		
	*Réalisation d'une manipulation spécifique à l'engin			0.10	0.30	0.10	0.30		
	*Réalisation d'une 2 nd e manipulation spécifique à l'engin			0.10	0.30	0.10	0.30		
	Manipulation de 2 engins par 1 gym (0.1), par 2 gymns (0.3)			0.10	0.30	0.10	0.30		
TOTAL				3 pts max	1.70	1.20			

C'est ensuite la moyenne des 2 notes (calculée par l'ordinateur) qui comptera pour l'équipe soit

$$1,60 + 1,20 = 2,80/2 = 1,40 \text{ pt, note finale pour la rubrique.}$$

2.4. MUSIQUE et RICHESSE CORPORELLE

LA MUSIQUE

C'est la relation entre ce que je vois et ce que j'entends.

CE QUE JE DOIS SAVOIR

Une équipe homogène doit avoir la même écoute pour travailler en harmonie, avec la même énergie. L'équipe doit respecter le rapport musique mouvement et ne pas être en décalage ; par son travail elle se doit de respecter le tempo et les phrases musicales.

Le tempo :

C'est la vitesse des pulsations de la musique (ce qui se compte).

Respecter le tempo, c'est identifier la vitesse et marquer ces pulsations avec une action.

La mélodie :

C'est ce qui se chante. Elle se découpe en phrases musicales.

Les phrases corporelles correspondent aux phrases musicales, aussi je dois reconnaître et voir le découpage de la musique à travers le mouvement des gymnastes.

L'accent :

Il s'appuie sur une pulsation de manière forte ou faible et permet de reconnaître la mesure. Cette note accentuée doit ressortir parmi les autres soit corporellement soit par la manipulation de l'engin.

Jouer avec le tempo et la mélodie :

Jouer avec le tempo, c'est le doubler : 2 temps pour une pulsation et/ou le dédoubler : 1 temps toutes les 2 pulsations.

En fonction de la musique choisie le mouvement peut souligner le tempo mais aussi renforcer la ligne mélodique.

Les deux composantes peuvent aussi être utilisées simultanément par des sous-groupes.

Le projet chorégraphique

Le caractère, le style ou l'univers de la musique doivent définir l'idée directrice, le fil rouge ou le thème de la composition. L'ensemble doit transmettre cette idée aux spectateurs du début à la fin de l'exercice.

Le tempo	T
La mélodie	m
L'accent, avec le corps	AC
L'accent avec l'engin	AE

PAS DANSES

CE QUE JE DOIS SAVOIR

Les pas dansés doivent durer au minimum une phrase musicale et être en étroite relation avec la musique.
L'engin doit toujours être en mouvement.
Je peux valider plusieurs critères sur chaque pas dansés

CE QUE JE DOIS FAIRE

J'observe et je note dans l'ordre chronologique tous les pas dansés et note les critères qui les valorisent :

Pas dansés	D
Changement de niveau	N
Jeu d'orientation	O
Déplacement autre que vers l'avant	d
Changement de formation pendant le pas dansé	F
Intégration d'une collaboration	C

PASSAGE AU SOL

CE QUE JE DOIS SAVOIR

Pour être validé un passage au sol doit durer au minimum une phrase musicale, il doit être en relation avec la musique et l'engin doit toujours être en mouvement.

CE QUE JE DOIS FAIRE

Je note « **sol** » sur ma feuille dès que je valide un passage au sol.

PENALISATIONS

Une pénalité de 0.20 doit être appliquée si :

Au début de l'enchaînement un engin est posé au sol sans contact avec les gymnastes.

Il est interdit de commencer ou terminer l'enchaînement en pont en crevette ou en ATR.

La NOTATION

- 1- Je note chronologiquement tout ce que je vois et tout ce que j'entends.
- 2- J'utilise le tableau récapitulatif « musique-richesse corporelle » pour calculer ma note.
(je n'oublie pas l'évaluation du projet chorégraphique)
- 3- Je reporte cette note sur la fiche de notation et je mets si nécessaire les pénalisations.

DN SOL DF AC AE AC DC AE T AC

Jeu sur le tempo	0.10
1 passage au sol	0.30
3 pas dansés	3 x 0.30
<i>Critères pas dansés</i>	
Changement de niveau	0.10
Changement de formation	0.10
Avec collaboration	0.10
3 accents marqués par le corps	0.30
2 accents marqués par l'engin	0.10
TOTAL	2.00 pts

Nom du J.J. :			
4 MUSIQUE			
Une séc			
14 EQUIPES			
Jouer avec le tempo ou utiliser la mélodie	0.10		(0.10)
Passage au sol en relation avec la musique (une phrase » musicale mini)		0.30	(0.30)
Nombre de pas dansés			
Pas dansés 1 (une phrase musicale au mini)		0.30	(0.30)
Pas dansés 2 (une phrase musicale au mini)		0.30	(0.30)
Pas dansés 3 (une phrase musicale au mini)		0.30	(0.30)
Critères sur les pas dansés 1 gymnaste ou plus			
▪ Changement de niveau	0.10		(0.10)
▪ Jeu d'orientation	0.10		0.10
▪ Déplacement autre que l'avant	0.10		0.10
▪ Avec un changement de formation	0.10		(0.10)
▪ Intégration d'une collaboration	0.10		(0.10)
Les 3 cri			
Utiliser les accents ponctuels de manière variée avec le corps	0.10 1 ou 2 fois	0.30 3 fois et +	(0.10) (0.30)
Utiliser les accents ponctuels de manière variée avec l'engin	0.10 1 ou 2 fois	0.30 3 fois et +	(0.10) (0.30)
La musique soutient le projet chorégraphique	0,10 1 partie	0,30 tout l'encht.	0.10 0.30
TOTAL	2.20 pts max		2.00

2.5. LA RICHESSE CORPORELLE ET LES DIFFICULTES

Les familles corporelles

Les éléments corporels et difficultés sont répartis en 4 familles corporelles : les équilibres, les pivots, les sauts, les tours et souplesses. Je dois connaître les éléments et les difficultés répertoriées dans les pages 21, 22, 23 et 24 du code UNSS 2016-2020, ou dans les tableaux ci-après.

Les Equilibres

Il existe 9 équilibres en élément et 10 équilibres en difficulté.

- Je regarde la forme : la position de la jambe d'appui et de la jambe libre doit être précise.
- La position doit être tenue visiblement pendant que la gymnaste manipule son engin.

Les Pivots

Il existe 9 tours ou pivots en élément et 8 pivots en difficulté.

- les tours s'effectuent sur les 2 pieds, sur les genoux sur les fesses ou sur le dos.
- les pivots s'effectuent sur une jambe d'appui tendue.
- Je regarde la forme : la position de la jambe d'appui et de la jambe libre doit être précise.
- Je regarde le degré de giration : les pivots en difficultés font 360 degrés et +.
- L'axe du corps doit être vertical.

Les Sauts

Il existe 9 sauts en élément et 13 sauts en difficulté.

- Je regarde la forme du corps dans l'espace : elle doit être précise.
- Le saut doit être assez haut et l'engin doit être en mouvement.

Les Ondes et Les Souplesses

Il existe 7 ondes ou souplesses en élément et 11 difficultés en souplesse .

- Je regarde la forme du corps. L'amplitude du corps doit être importante, je recherche l'étirement au maximum, des différents membres (buste, jambes).
- La forme du corps doit être précise.
- L'engin est en mouvement.

LES ELEMENTS CORPORELS

CE QUE JE DOIS SAVOIR

Une famille est reconnue présente dans la composition à condition qu'un élément corporel au moins soit tenté par tous les gymnastes et réussi par plus de la moitié.
Il doit être réalisé avec une manipulation d'engin

- Seuls les éléments décrits dans les tableaux peuvent être validés.
- Les éléments non décrits dans le code UNSS ne sont pas comptabilisés
- Les éléments ou les difficultés peuvent être tentés en même temps ou successivement dans un temps très rapide.
- Ils peuvent être identiques ou différents.
- Ils ne peuvent pas être validés 2 fois.
- Ils peuvent être réalisés sur un échange.

Je dois connaître les éléments et les difficultés des différentes familles et leurs symboles.

Pour les équilibres les symboles représentent la forme de l'élément ou la difficulté

jambe à l'avant	jambe à l'arrière	jambe sur le coté	jambe tenue	pied à plat
La barre à droite du corps	La barre à gauche du corps	,	Barrée	
F	↵	F'	F'	↓

En général les éléments sont sur pied plat, les difficultés sur ½ pointe, sauf la planche et les équilibres avec le pied au niveau de la tête.

2.5.1. LES DIFFICULTES

CE QUE JE DOIS SAVOIR

- 1- **Une difficulté est validée** à partir du moment où :
 - Elle est réalisée avec une manipulation de l'engin
 - Toute l'équipe la tente et plus de la moitié réussit : 3/4, 4/5, 4/6.
- 2- **Les difficultés autorisées** sont celles décrites dans le code UNSS 2016-2020.
Une difficulté FIG qui n'est pas dans le code UNSS 2016-2020 est pénalisée de **1 point** à chaque fois, quel que soit le nombre de gymnastes qui la tente.
- 3- **Les gymnastes peuvent faire dans le même temps des difficultés différentes.**
- 4- **Les difficultés peuvent se faire sur un échange.**
- 5- **Les 2 JJ difficultés doivent être d'accord sur leur note, aucun écart n'est autorisé.**

En EE

Une équipe ne peut pas présenter plus de **4 difficultés**



Pénalité de **1 point** à chaque difficulté en trop.

En EXCELLENCE

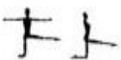
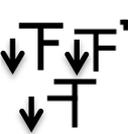
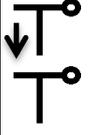
Chaque équipe doit présenter **6 difficultés** au minimum



Pénalité de **0.30 pt** pour chaque difficulté manquante.

2.5.2. Les tableaux par famille

LES EQUILIBRES

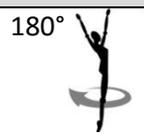
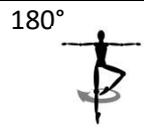
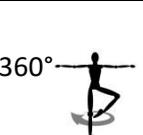
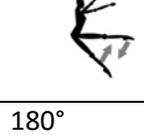
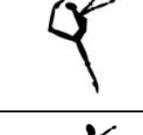
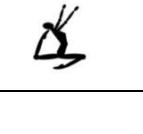
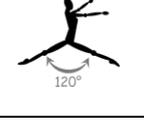
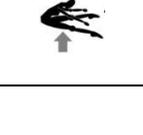
ELEMENTS CORPORELS			DIFFICULTES		
EC.1 : Equilibre <u>fessier</u> , jambes fléchies ou tendues.					
EC.2 : Equilibre à <u>genou</u> , jambe libre <u>fléchie</u> , pied près du sol : en avant ou latérale.			D.1 : Equilibre à <u>genou</u> , cuisse proche de l'horizontale, jambe libre <u>tendue</u> : en avant ou latérale.		
EC.3 : Sur un <u>pied à plat</u> , équilibre en retiré.			D.2 : Equilibre en retiré sur <u>½ pointe</u> , cuisse proche de l'horizontale.		
EC.4 : Sur un <u>pied à plat</u> , pointe jambe libre en retiré au niveau de la <u>cheville</u> .			D.3 : Sur une <u>½ pointe</u> , jambe libre en retiré au niveau de la <u>cheville</u> .		
EC.5 : Sur un <u>pied à plat</u> genoux serrés.					
EC.6 : Sur un <u>pied à plat</u> , jambe libre <u>tendue</u> devant, sur le côté ou derrière et cuisse à l'oblique basse ou proche de l'horizontale.			D.4 : Sur <u>½ pointe</u> , jambe libre <u>tendue</u> devant, sur le côté, ou derrière et cuisse à l'horizontale. Jambe d'appui tendue.		
EC.7 : Sur un <u>pied à plat</u> , jambe libre <u>fléchie</u> devant ou derrière, cuisse basse ou proche de l'horizontale.			D.5 : Sur <u>½ pointe</u> , jambe libre <u>fléchie</u> devant ou derrière, et cuisse à l'horizontale (attitude).		
			D.6 : Sur <u>pied plat</u> ou <u>½ pointe</u> <u>planche faciale</u> , tronc et jambe à l'horizontale.		
			D.7 : Sur un <u>pied à plat</u> ou <u>½ pointe</u> , avec <u>jambe libre levée</u> et <u>tendue</u> pied au niveau de la tête devant, coté ou derrière.		
EC.8 : Equilibre <u>pied à plat</u> avec placement du buste <u>en dehors</u> de la verticale : <u>en boule</u> .			D.8 : Equilibre sur <u>½ pointe</u> avec placement du <u>buste en dehors</u> de la verticale : en boule.		
EC.9 : Equilibre <u>pied à plat</u> avec <u>extension arrière</u> .			D.9 : Equilibre sur <u>½ pointe</u> avec <u>extension arrière</u> .		
			D.10 : Equilibre <u>cosaque</u> .		

TOURS et PIVOTS

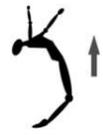
Pour les tours et pivots, le code des symboles est le même que pour les équilibres ; en général les pivots sur un pied sont des éléments à partir de 180° et des difficultés à partir de 360°

ELEMENTS			DIFFICULTES		
EC.1: Tour couché au sol.	360°	360 sol			
EC.2: Tour à genoux.	360°	360 g			
EC.3: Tour sur les fesses.	360°	360 f			
EC.4: Tour enveloppé ou détourné.	360°	360 d / e			
EC.5: Un tour (ou plus) sur 2 pieds, sur place ou en déplacement (déboulé).	360°	 360	D.1: Série de 2 ou plus pivots : sur 1 pied, <u>jambe libre en retiré</u> . (piqués tournés)	360° + 360° 	 360 (2)
EC.6: Pivot de « 180° ou plus » en retiré avec pied au niveau de la cheville.	180° et + 	 180	D.2: Pivot de « 360° ou plus », <u>en retiré</u> avec pied au niveau de la <u>cheville</u> .	360° et + 	 360
EC.7: Pivot de « 180° ou plus » en retiré avec jambe libre à l'horizontale.	180° et + 	 180	D.3: Pivot de « 360° ou plus » en <u>retiré</u> avec jambe libre à l' <u>horizontale</u> .	360° et + 	 360
EC.8: Pivot de « 180° ou plus » avec jambe libre tendue, proche de l'horizontale(a) ou à l'oblique basse (b) (devant, côté ou derrière)	180° et +  a b	 180	D.4: Pivot de « 360° ou plus » avec jambe libre <u>tendue</u> , cuisse proche de l' <u>horizontale</u> (devant, côté ou derrière).	360° et + 	 360
EC.9: Pivot de « 180° ou plus » en attitude avant ou arrière, cuisse oblique basse	180° et + 	 180	D.5: Pivot de « 360° ou plus » en <u>attitude</u> avant ou arrière.	360° et + 	 360
			D.6: Pivot de « 360° ou plus » avec placement du <u>buste en dehors de l'axe</u> vertical, en <u>avant</u> .	360° et + 	 360
			D.7: Pivot de « 360° ou plus » avec placement du <u>buste en dehors de l'axe</u> vertical, en <u>arrière</u> .	360° et + 	 360
			D.8: Pivot <u>cosaque</u> de « 360° ou plus ».	360° et + 	 360

LES SAUTS

ELEMENTS			DIFFICULTES		
EC.1: ½ Volte Impulsion et réception 1 ou 2 pieds.	180° 	 180	D.1: Volte Impulsion et réception 1 ou 2 pieds.	360° 	 360
EC.2: ½ Volte 180° avec 1 jambe en retiré.	180° 	 180	D.2: Volte 360° avec 1 jambe en retiré.	360° 	 360
EC.3: Saut Groupé			D.3: Saut Groupé avec <u>½ volte</u> .	180° 	 180
EC.4: Saut de Chat simple ou avec ½ tour.			D.4: Saut de Chat avec <u>tour complet</u> .	360° 	 360
EC.5: Saut Ciseau avant			D.5: Saut Cambré		
EC.6: Fouetté avec ½ tour du buste.	180° 		D.6 : Fouetté avec ½ tour de buste <u>et</u> avec changement de jambe.	180° 	
			D.7: Cabriole Avant, côté, arrière (frappé de jambes) ou avec ½ tour.		
EC.7: Assemblé (appel 1 pied, réception 2 pieds).		ass	D.8: Cosaque simple ou avec ½ tour.		4
EC.8: Sissonne (appel 2 pieds, réception 1 pied).	 <small>Sissonne</small>	siss	D.9: Saut Boucle Impulsion 1 ou 2 pieds.		
			D.10: Saut de Biche simple ou avec ½ tour.		
			D.11: Biche boucle		
EC.9: Enjambé sous l'horizontale (saut de rivière).	 <small>120°</small>		D.12: Enjambé Ecart des jambes proche de l'horizontale.	 <small>Enjambé 180°</small>	
			D.13: Carpé écart		

LES ONDES ET SOUPLESSES

ELEMENTS			DIFFICULTES		
EC.1: Onde totale du corps , latérale ou antéropostérieure.			D.1: Flexion dorsale à l'horizontale à genou sans appui de la main.		
EC.2: Extension dorsale à l'horizontale à genou avec 1 jambe dégagée, avec ou sans appui de la main au sol.			D.2: Flexion dorsale à l'horizontale debout.		
EC.3: Extension dorsale en appui sur 2 pieds et une main.			D.3 : Crevette		
EC.4: Relever en pont (en appui sur 2 pieds et 1 main).			D.4 : Descente en pont : glisser sur le dos des mains (sans marquer l'arrêt), puis sur le dos.		
EC.5: Grand écart passager au sol.			D.5 : Passage au sol par le grand écart, inclinaison du tronc sur 1 jambe et roulade latérale en restant en grand écart.		
EC.6: Couché sur le ventre : élévation du tronc jusqu'à la flexion dorsale avec aide (main, engin, partenaire).			D.6: Couché sur le ventre : élévation du tronc jusqu'à la flexion dorsale (cobra ou relevé de buste).		
			D.7: Scorpion une ou 2 jambes. (interdit en EE)		
EC.7: Descente sur les cous-de-pied buste vertical.			D.8: Descente sur les cous-de-pied avec extension dorsale.		
			D.9: Assis sur les talons, se lever avec une onde totale du corps, passer sur la pointe des pieds. (remontée sur les cous-de-pied).		
			D.10: Tour plongé (illusion) en appui sur 1 pied (avec ou sans : effleurer le sol avec une partie du corps).		
			D.11: Penché en appui sur un pied avec ou sans aide des mains, jambe libre proche de la verticale.		

2.5.3. Les Acrobaties

Les acrobaties ne sont pas obligatoires.

Les acrobaties doivent être liées à une manipulation individuelle de l'engin.

Exemple : il n'ait pas possible de donner son engin à une partenaire pour réaliser une acrobatie.

Les acrobaties autorisées sont :

- Les roulades (avant, arrière)
- Les roues (sur 1 main, 2 mains, les avant-bras).
- Les appuis (sur 1 ou 2 mains ou sur les avant-bras).
- Les appuis avec renversement partiel ou total du corps (exemple: souplesse avant).



Les acrobaties se font OBLIGATOIREMENT sans temps de suspension et sans arrêt dans la position
-Le scorpion est interdit en EE
-La crevette est autorisée mais il est interdit de basculer en avant.

QUE JE DOIS FAIRE

J'applique les pénalités éventuelles pour difficultés (1 pt) ou acrobaties (0.50 pt) interdites et acrobatie sans manipulation d'engin (0.20 pt).

J'observe et je note dans l'ordre chronologique tous les éléments et difficultés tentés par tous les gymnastes (sauts - équilibres - tours ou pivots - onde ou souplesse).

J'utilise les symboles appropriés ou Je dessine la forme du corps.

J'indique le nb de gymnastes qui les réussissent (important pour la validation).

Je note les acrobaties.

Je vérifie que les éléments et les difficultés sont dans le code UNSS.

Je valide l'élément ou la difficulté si tous les gymnastes le tentent et si + de la moitié réussissent.

Je remplis la fiche récapitulative Richesse corporelle - Difficultés :

Je compte les éléments par famille et pose une 1^{ère} note sur 0.80 pt (2 éléments par famille).

Je compte le nombre de difficultés réalisées et je mets éventuellement une pénalité.

Pour les CEE

A partir de 5
1 pt par difficulté en trop.

Pour les excellences

Moins de 6
0.30 pt par difficulté manquante.

→ 5, √ 2/2, ⚙ 360 4/5, ⚙ 2 + ⚙ 3, 4 5, ⚙ 1 à 360° et 4 à 180°

Le jeune juge a noté :

un saut de biche réussi par 5 gymnastes	Saut en <u>difficulté</u>
un équilibre fessier tenté par 2 et réussi par 2 gymnastes	Equilibre élément non validé
un pivot pied à la cheville 360 tenté par 5 réussi par 4 gymnastes	Pivot <u>difficulté</u>
un équilibre à genou jambe en avant réussi par 2 gymnastes et un équilibre en retiré réussi par 3 gymnastes	Equilibre en <u>Difficulté</u> (mixte)
un saut cosaque réussi par 5 gymnastes	Saut <u>difficulté</u>
pivot attitude 360° tenté par 5 gymnastes et réussi par 1 gymnaste, les autres réalisant le 180°	Pivot élément

Nom du J.J. :				
5 RICHESSE Un				
14 EQUIPES		EE	EXC	
Familles corporelles				
Saut 1	0.10	0.10	0.10	0.20
Saut 2	0.10	0.10	0.10	0.20
Equilibre 1	0.10	0.10	0.10	0.20
Equilibre 2	0.10	0.10	0.10	0.20
Tours et pivots 1	0.10	0.10	0.10	0.20
Tours et pivots 2	0.10	0.10	0.10	0.20
Onde et souplesse 1	0.10	0.10	0.10	0.20
Onde et souplesse 2	0.10	0.10	0.10	0.20
TOTAL	0.80 pts max	0.50	0.50	
Pénalités				
Difficulté en surnombre en EE (5 ^{ème} et +)	1.00 pt / <u>diff</u>	-		
Difficulté manquante en excellence (6 exigées)	0.30 pt / <u>diff</u> manquante	-	0.60	
Difficulté non autorisée	1.00 pt à chaque fois	-		
Acrobatie non autorisée	0.50 pt à chaque fois	-		
Acrobatie sans relation à l'engin	0.20 pt à chaque fois	-		
TOTAL des PENALITES		-	0.60	

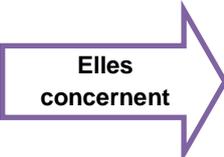
3. JE SUIS JUGE EXECUTION

3.1. GENERALITES

- Je suis juge en exécution et je dois pénaliser tout ce qui nuit à la **qualité de la réalisation** de l'enchaînement.
- J'observe les gymnastes dans la rubrique que je juge, je ne regarde pas 1 ou 2 gymnastes, mais **tous les gymnastes**.
- En me référant au code UNSS 2016, je note les fautes qui sont répertoriées en 2 catégories : les petites fautes et les fautes graves et le nombre de gymnastes en faute avec des symboles :
Je note en minuscule les petites fautes, en majuscules pour les fautes graves. Par exemple :
 - *c pour une petite faute corporelle*
 - *C pour une grosse faute corporelle*
- Je note par dixième de points, chaque rubrique est notée sur 10 points.
- Je calcule le total des pénalités, et j'inscris ce total sur la feuille de juge (l'ordinateur réalisera la soustraction).
- Je dois pouvoir justifier ma note en cas de désaccord entre les juges.

LES PETITES FAUTES

Elles sont pénalisées de 0,10 quand le maniement et/ou la technique corporelle de base sont incorrects, **pour chaque gymnaste qui fait une ou plusieurs fautes**.

	La technique à l'engin	La technique Corporelle
 Elles concernent	Tenue de l'engin (Prise libre) Fautes caractéristiques à l'engin	Alignement corporel, tenue des segments
	Amplitude (Mise à distance)	Qualité des appuis
	Maniement – Continuité	Amplitude du mouvement
	Chute avec 1 ou 2 pas	Perte d'équilibre

LES FAUTES GRAVES

Elles sont pénalisées de 0,30pt quand le maniement et/ou la technique corporelle sont très incorrects (forme altérée, grosse perte d'équilibre, chute d'engin avec grand déplacement...) **pour chaque gymnaste qui fait une faute**.

3.2. LA TECHNIQUE CORPORELLE : sur 10 points

CE QUE JE DOIS SAVOIR

J'observe la qualité des appuis

sur place	<ul style="list-style-type: none">• les pieds sont serrés.• pas de piétinement.• l'élévation sur demi-pointes est maximum.
en déplacement	<ul style="list-style-type: none">• l'attaque se fait par la pointe de pied.• le placement des appuis est net sur la ligne de déplacement.• les appuis sont légers.
lors des sauts	<ul style="list-style-type: none">• l'élévation est nettement visible et la réception légère.
lors des pivots	<ul style="list-style-type: none">• la giration est complète sur la $\frac{1}{2}$ pointe.

J'observe le placement corporel:

la recherche d'alignement sur la verticale :	Il faut placer le corps au-dessus des appuis sans monter les épaules. (pieds, jambes, bassin, buste, tête sont alignés)
la recherche d'étirement :	c'est-à-dire l'amplitude.
lors des équilibres:	Le placement de la jambe libre est précis, et le corps est placé. Attention, si l'équilibre est bien placé mais non maintenu, je ne pénalise pas en exécution.
lors des sauts :	La forme est précise.
lors des tours ou pivots :	La jambe libre est placée et le(s) talon(s) bien montés.

CE QUE JE DOIS FAIRE

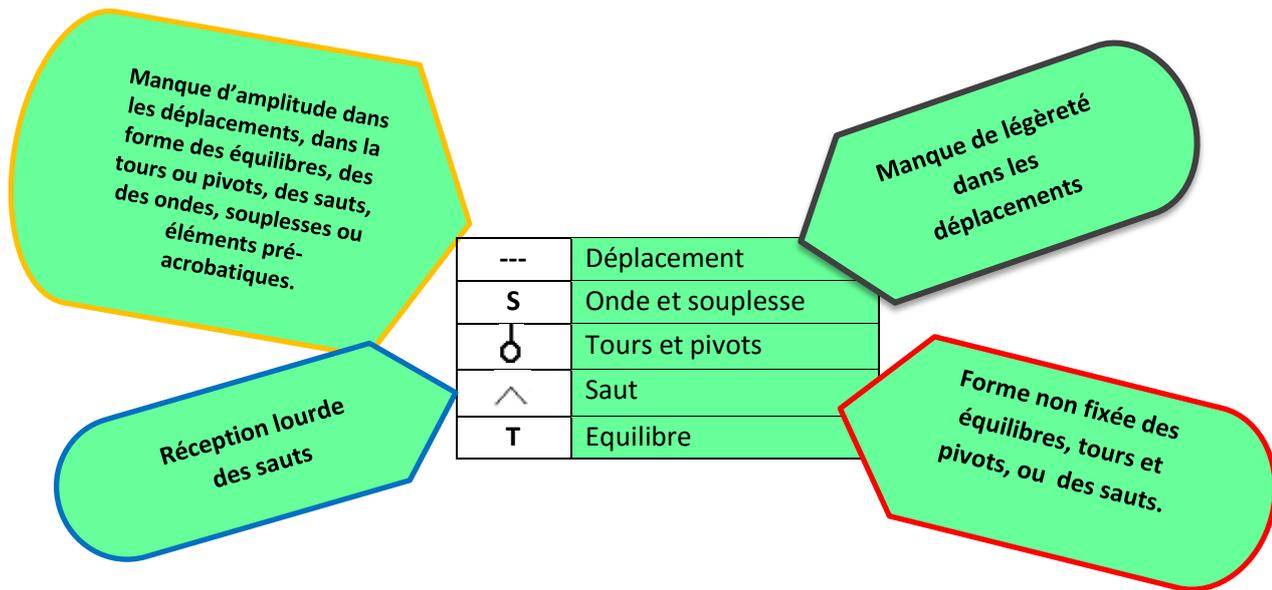
- A chaque fois que la technique corporelle de base est incorrecte le JJ note une petite faute par un petit « c » et le nombre de gymnastes en faute:

Tenue incorrecte des segments (pieds, jambes, bras), perte d'équilibre avec ou sans déplacement
(1 pas)

- Lorsque la technique corporelle de base est très incorrecte le JJ note une faute grave par un grand « C » et le nombre de gymnastes en faute :

Perte d'équilibre avec appui de la main au sol ou sur l'engin

- A chaque fois que la technique des éléments corporels est incorrecte le JJ note une petite faute en dessinant le symbole de l'élément et le nombre de gymnastes en faute :



Exemple : 2 gymnastes réalisent un pas chassé avec attaque talon, et 3 autres ont les bras relâchés le long du corps, puis les 5 gymnastes réalisent un saut, 3 d'entre elles manquent d'élévation dans le saut :

$$C5 + \wedge 3 : = 0,80\text{pt de pénalité.}$$

- A chaque fois que la technique des éléments corporels est incorrecte le JJ note une faute en dessinant le symbole de l'élément qu'il souligne et le nombre de gymnastes en faute :

Exemple : 3 gymnastes réalisent un équilibre non tenu et rattrapé avec plus de 2 pas

$$\underline{T} 3 : 3 \times 0,3 : = 0,90\text{pt de pénalité}$$

- **Les chutes** de gymnaste font l'objet de pénalisations particulières à 0,50 pt:

Une chute de gymnaste est pénalisée de 0,50 pt par les juges exécution « technique corporelle ». Les pénalisations pour fautes de rythme et d'espace consécutives à ces chutes sont déduites par le J.J. harmonie générale

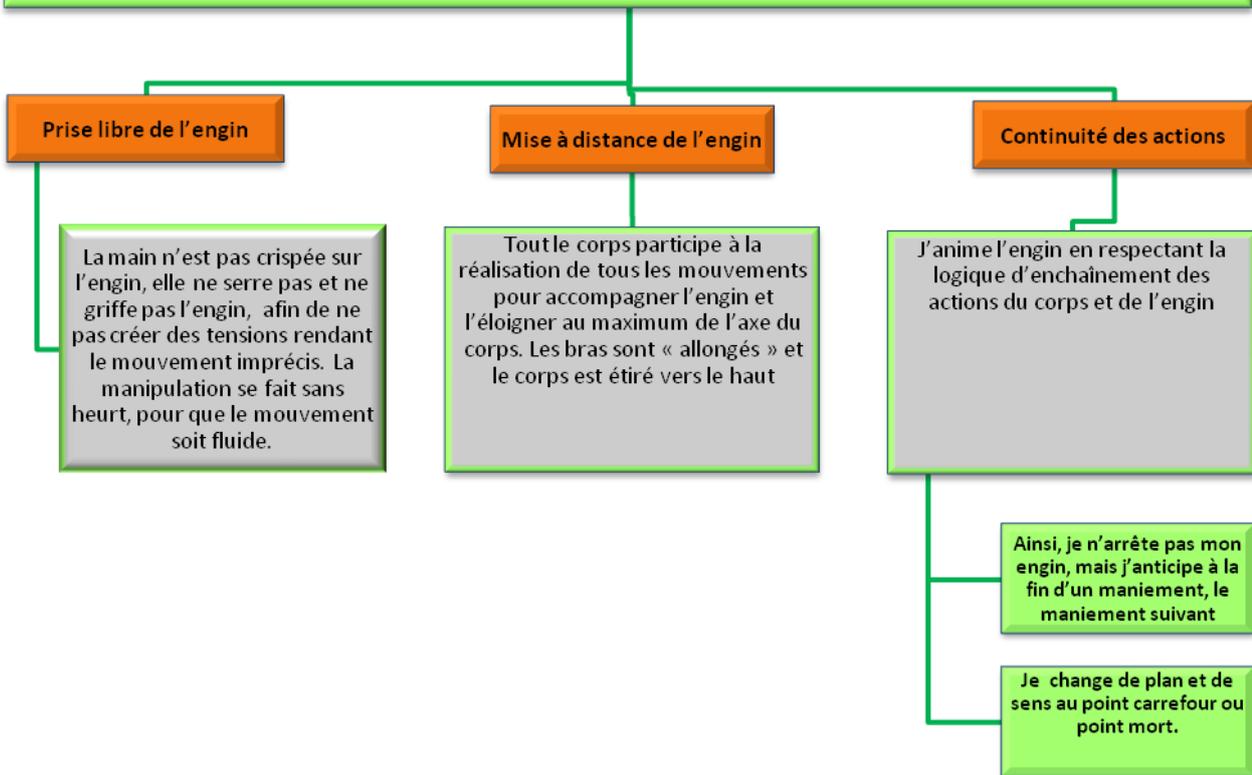
TABLEAU DES FAUTES

Symbole	Type de fautes	Petites fautes : 0.10 pt	Fautes graves: 0.30 pt	0,50 pt
c	Technique de base valable pour toutes les familles : travail fondamental.	Tenue incorrecte des segments : pieds (pointes non tendues, attaque talon), jambes, bras libre, tête et tronc.		
		Perte d'équilibre avec ou sans déplacement.	Perte d'équilibre avec appui de la main au sol ou sur l'engin.	Perte totale d'équilibre, chute de gymnaste.
---	Déplacements	Manque d'amplitude et de légèreté.		
T	Equilibres	Manque d'amplitude dans la forme ou forme non fixée.	Perte d'équilibre avec plus d'1 pas	
o	Tours et pivots	Manque d'amplitude dans la forme ou forme non fixée.	Axe pas vertical, plus d'1 pas après la rotation Sautillé(s) pendant la rotation.	
		Elévation sur ½ pointe(s), insuffisante.	Pivot à pied plat.	
^	Sauts	Manque d'élévation Manque d'amplitude dans la forme.		
		Réception lourde.		
S	Ondes et souplesse	Manque d'amplitude dans la forme (travail de la tête, colonne vertébrale, bassin).		
ac	Eléments acrobatiques	Manque d'amplitude dans la forme. Réception lourde.	Technique non autorisée.	

3.3. LA TECHNIQUE A L'ENGIN : sur 10 points

CE QUE JE DOIS SAVOIR

C'est le corps qui met l'engin en mouvement tout en respectant certaines règles : le bras et la main servent à affiner le mouvement et donner la précision. Ainsi le corps et l'engin sont en concordance. Le corps est le moteur de l'engin. Pour que le corps et l'engin soient en concordance, il faut respecter les 3 principes suivants :



L'engin doit toujours être en mouvement. Mais il est toléré qu'il soit **immobilisé pendant un temps très bref lors d'une collaboration.**



Par exemple :

- 2 éléments de déplacement ou de liaison (2 pas chassés).
- L'élément préparatoire à l'élément corporel (ou difficulté) plus l'élément corporel lui-même.
- 2 éléments corporels successifs (ou difficultés), même de même famille (2 sauts) ...

Le ballon posé en équilibre sur la main, sans crispation ni blocage contre le poignet ou le corps, n'est pas considéré comme statique. C'est assimilé à une manipulation.

Le statisme (st) est pénalisé par le JJ T. Engin de -0,30 pt à chaque fois.

Je suis capable de faire la différence entre un engin statique et un engin immobilisé pendant une collaboration

CE QUE JE DOIS FAIRE

A chaque fois que le maniement de base est incorrect le JJ note :

- une **petite faute** par un petit « e » ou le dessin du maniement de l'engin concerné et le nombre de gymnastes en faute
- une **grosse faute** par un grand « E » ou le dessin du maniement de l'engin concerné souligné et le nombre de gymnastes en faute

Tenue incorrecte de l'engin
Manque d'amplitude, travail avec bras fléchis, sans participation du corps
Altération du plan de travail
Trajectoire imprécise
Contact involontaire avec l'engin
Chute avec reprise immédiate

Corde	Cerceau	Ballon	Massues	Ruban
				
Maniements : balancés, élans, circumductions, mouvements en 8. ∞	Maniements : balancés, élans, circumductions, mouvements en 8. ∞	Maniements: balancés, élans, circumductions, mouvements en 8. ∞	Maniements: balancés, élans, circumductions, mouvements en 8. ∞	Maniement : balancés, élans, circumductions, mouvements en 8. ∞
Lancers, rattrapés. ↗	Lancers, rattrapés. ↗	Lancers, rattrapés. ↗	Lancers, rattrapés. ↗	Lancers, rattrapés. ↗ Echappés. ↗
Sauts dans la corde. ⊖→	Passages à travers ou par-dessus le cerceau. ⊖→	Rebonds. ∨	Moulinets. X	Passage à travers ou au-dessus du ruban. ⊖→
Sautillés. ⋈	Roulers sur le sol ou sur le corps. ∞	Roulers sur le sol ou sur le corps. ∞	Frappés. > <	Serpentins. ⋈
Rotations. ○	Rotations (autour d'un point) ○		Petits cercles. ⊙	Spirales. ∞
Echappés de la corde (lancers à petite hauteur ou échappés d'une extrémité). ↪	Renversements (rotations autour d'un axe). ⊖		Echappés. ↔	
			Mouvements asymétriques +	

Les fautes spécifiques à chaque engin, font l'objet d'une pénalité de 0,10 pt ou 0,30 pt selon leur gravité et toujours pour chaque gymnaste en faute.

J'observe et note toutes les **fautes (petites et graves)** avec les symboles de la manipulation concernée.

Je les souligne si ce sont des fautes graves.

u>

Je comptabilise toutes **les chutes d'engin** avec ce symbole (↓), je n'écris pas les fautes de rythme et d'espace qui découlent de chaque chute.

Exemple :

- une équipe de 5 gymnastes au cerceau (3) - ruban (2) réalisent des rotations irrégulières, au cerceau et des spirales non rondes au ruban puis
- les 3 cerceaux rattrapent un lancer sur l'avant-bras, alors que les 2 rubans laissent trainer le bout du ruban au sol sur le rattraper.
- Puis 2 gymnastes s'enroulent dans leur ruban.
- Plus tard deux gymnastes laissent tomber leur engin et vont le chercher après un grand déplacement

○ 3 + (○○○) 2, ↘ 5, E2 , ↓ ↓

Petites fautes à l'engin	10 x 0,10 pt	Pénalité : 1,00 pt	Total des pénalités : 2,20 pts
Fautes graves	2x 0,30 pt	Pénalité : 0,60 pt	
2 Chutes avec grand déplacement	2 x 0,30 pt	Pénalité : 0,60 pt	

Fautes communes à tous les engins

Technique de base	Petites fautes : 0.10 pt	Fautes graves : 0.30 pt
	Manque d'amplitude : travail avec bras fléchis et sans étirement du corps. Altération du plan de travail. Changement de plan incorrect.	
	Contact involontaire de l'engin avec le corps, le sol, ou un autre engin.	
	Reprise avec arrêt de l'engin : interruption de la trajectoire ou impossibilité de réaliser la manipulation suivante.	
		Engin statique ou bloqué sur plus d'1 élément corporel. (à chaque fois)
	Trajectoire imprécise avec grand déplacement de la gymnaste pour rattraper l'engin (plus de 3 pas).	
	Chute avec reprise immédiate (1 ou 2 pas max).	Chute d'engin avec grand déplacement (3 pas ou plus).

Fautes techniques à la corde

Technique de base	Petites fautes : 0.10 pt	Fautes graves : 0.30 pt
	Tenue incorrecte de la corde	
	Dessin de la corde déformé. Corde en tas au cours d'un élément.	
	Perte d'un bout de la corde.	
	Nœud involontaire dans la corde.	
	Enroulement involontaire autour du corps.	

Fautes techniques au cerceau

Technique de base	Petites fautes : 0.10 pt	Fautes graves : 0.30 pt
	Tenue incorrecte du cerceau. Vibrations du cerceau. Rotations irrégulières.	
	Reprise d'un lancer sur l'avant-bras, le bras.	
	Glissement du cerceau sur l'avant-bras.	
	Roulement incorrect avec rebond.	

Fautes techniques au ballon

Technique de base	Petites fautes : 0.10 pt	Fautes graves : 0.30 pt
	Tenue incorrecte du ballon : - La main n'épouse pas la forme du ballon (ballon griffé). - Appui du ballon contre l'avant-bras.	
	Roulement incorrect avec rebond.	
	Rattraper avec bruit. Rattraper en bloquant fortement le ballon avec les 2 mains. Rattraper en crochétant le ballon entre la main et l'avant-bras ou le corps.	

Fautes techniques aux massues

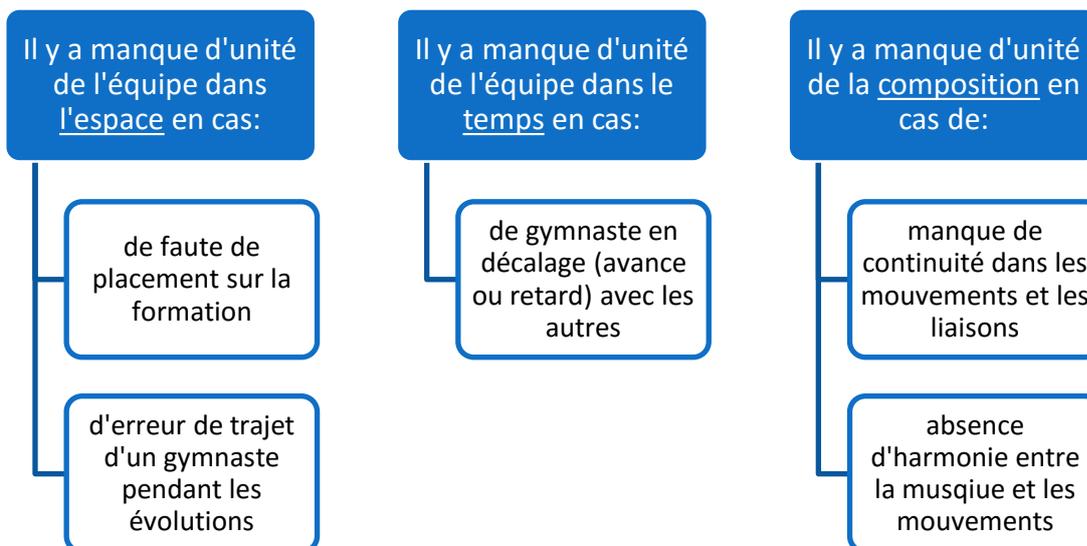
Technique de base	Petites fautes : 0.10 pt	Fautes graves : 0.30 pt
	Tenue incorrecte Massues non placées dans le prolongement des bras. Massues tenues par le col (sauf pour la réalisation d'un élément spécifique).	
	Poignets écartés dans les moulinets.	
	Mouvements irréguliers pendant les petits cercles.	
	Manque de synchronisation entre les 2 massues.	

Fautes techniques au ruban

Technique de base	Petites fautes : 0.10 pt	Fautes graves : 0.30 pt
	Tenue incorrecte : Baguette non tenue par l'extrémité.	
	Altération du dessin du ruban : Déformation « parasite » du dessin. Spirales non rondes. Serpentins non « pointus ». Dessin non régulier (taille).	Enroulement involontaire autour d'une partie du corps ou du corps avec interruption de l'exercice.
	Une partie du ruban ne participe pas au dessin.	
	Nœud avec altération du dessin.	Nœud avec interruption prolongée de l'enchaînement.
	Claquement du ruban.	
	Arrêt complet ou prolongé du ruban.	
	Le bout du ruban reste au sol dans un lancer.	
	Reprise incorrecte d'un lancer ou d'un échapper entraînant une rupture de dessin.	

3.4. L'HARMONIE GENERALE sur 10 points

CE QUE JE DOIS SAVOIR



CE QUE JE DOIS FAIRE

A chaque fois que les gymnastes manquent d'harmonie dans l'espace ou le temps....

- ➔ le JJ note une **petite faute** par gymnaste en écrivant **les lettres ci-dessous** et en notant le nombre de gymnastes en faute

uc	unité de composition (fluidité..)
m	musique / mouvement
ex	expression corporelle
s	organisation du travail collectif : synchronisation
e	espace

A chaque fois que l'harmonie est très incorrecte

- ➔ le JJ note une **faute grave** en écrivant **les mêmes lettres en les soulignant** et en notant le nombre de gymnastes en faute

A la fin de l'enchaînement au moins un gymnaste doit être en contact avec les engins.

Attention: le JJ ne pénalise pas les chutes mais les conséquences de la chute, qui nuisent à l'harmonie de l'équipe.

Exemple :

- Sur une diagonale, 2 gymnastes ne sont pas alignés,
- puis lors du déplacement suivant en courbe, 3 gymnastes ne suivent la trajectoire,
- puis lors d'une descente au sol 2 gymnastes descendent en décalage,
- puis 2 entrent en collision,
- et à la fin de l'enchaînement 2 gymnastes terminent après la musique

e2, e3, s2, S, UC

Petites fautes : e2, e3, s2,	7 fautes : 7x 0,10pt	Pénalité : 0,70 pt	Total des pénalités : 1,30 pt
Fautes graves : <u>S</u> , <u>UC</u>	2 x 0,30 pt	Pénalité : 0,60 pt	

Tableau des fautes

	Type de fautes	Petites fautes (0.10 pt)	Fautes graves (0.30 pt)	0.50 pt
uc	Unité de la composition	Manque de fluidité dans les mouvements. Manque de continuité dans les liaisons. Les éléments sont juxtaposés.		
			Fin de l'enchaînement pas en accord avec la musique quel que soit le nombre de gymnastes.	
m	Musique et mouvement	Absence d'harmonie entre le rythme de la musique et les mouvements sur une mesure : le rythme du mouvement que je vois, ne correspond pas au rythme de la musique que j'entends.		Absence d'harmonie entre le rythme de la musique et le caractère de la musique pendant tout l'enchaînement (musique de fond)
ex	Expression corporelle		Absence d'expression corporelle pendant tout l'enchaînement.	
s	Organisation du travail collectif, synchronisation	Contact involontaire entre gymnastes.	Collision entre 2 gymnastes.	
		Manque de synchronisation entre le rythme individuel et celui de l'ensemble sur une mesure.		Communication par la voix
			Position finale : aucun gymnaste en contact avec un engin.	
e	Utilisation de l'espace	Décalage (alignement, intervalle), erreur importante de placement sur une formation.		
			Arrêt prolongé sur une formation. (plus de 16 temps)	
		Imprécision ou erreur du trajet pendant un déplacement.		

1. LA FORMATION.....	2
1.1. LA CHARTE DU JEUNE JUGE	2
1.2. LA FONCTION DE JUGE.....	3
2. JE SUIS JUGE en COMPOSITION	4
2.1. LES COLLABORATIONS.....	4
2.2. LES ECHANGES.....	7
2.3. LA RICHESSE A L'ENGIN.....	10
2.4. MUSIQUE et RICHESSE CORPORELLE.....	14
2.5. LA RICHESSE CORPORELLE ET LES DIFFICULTES.....	17
2.5.1. Les difficultés	19
2.5.2. Les tableaux par famille	20
2.5.3. Les acrobaties	24
3. JE SUIS JUGE EXECUTION	26
3.1. GENERALITES	26
3.2. LA TECHNIQUE CORPORELLE	27
3.3. LA TECHNIQUE A L'ENGIN	30
3.4. L'HARMONIE GENERALE	35