



# 1. LA FORMATION

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

- 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 équipe 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.

## JE SUIS JUGE de LIGNE

Je suis placé dans 1 angle du praticable et je suis chargé de contrôler 2 côtés de celui-ci. Je note sur une fiche les sorties d'engin et les sorties de gymnastes du praticable pendant toute la durée de la chorégraphie.

➡ Attention, pour pénaliser de 0.10 pt, il faut que soit l'engin, soit le gym touche le sol à l'extérieur de la ligne. La pénalité est de 0.10 pt par contact à l'extérieur.

Si lors d'une sortie d'engin, celui-ci est renvoyé au gymnaste par une tierce personne, l'équipe est pénalisée d'une sortie de gymnaste et d'une sortie d'engin soit 0.20 pt.

Je note également les substitutions d'engins : utilisation de l'engin de remplacement, sauf en cas d'engin brisé soit 0.20 pt.

Je transmets ma fiche au J.S. 4., à l'issue du passage.

## JE SUIS JUGE CHRONOMETREUR

Je vérifie que l'entrée et la sortie des gymnastes se fait sans musique. Dans le cas contraire, j'applique une pénalité de 0.20 pt.

Je chronomètre l'enchaînement et en cas de nécessité, j'applique les pénalités prévues de 0.05 pt par seconde manquante ou supplémentaire.

Je transmets ma fiche au JS 4.

## 2. JE SUIS JUGE en COMPOSITION



### 2.1. LES COLLABORATIONS

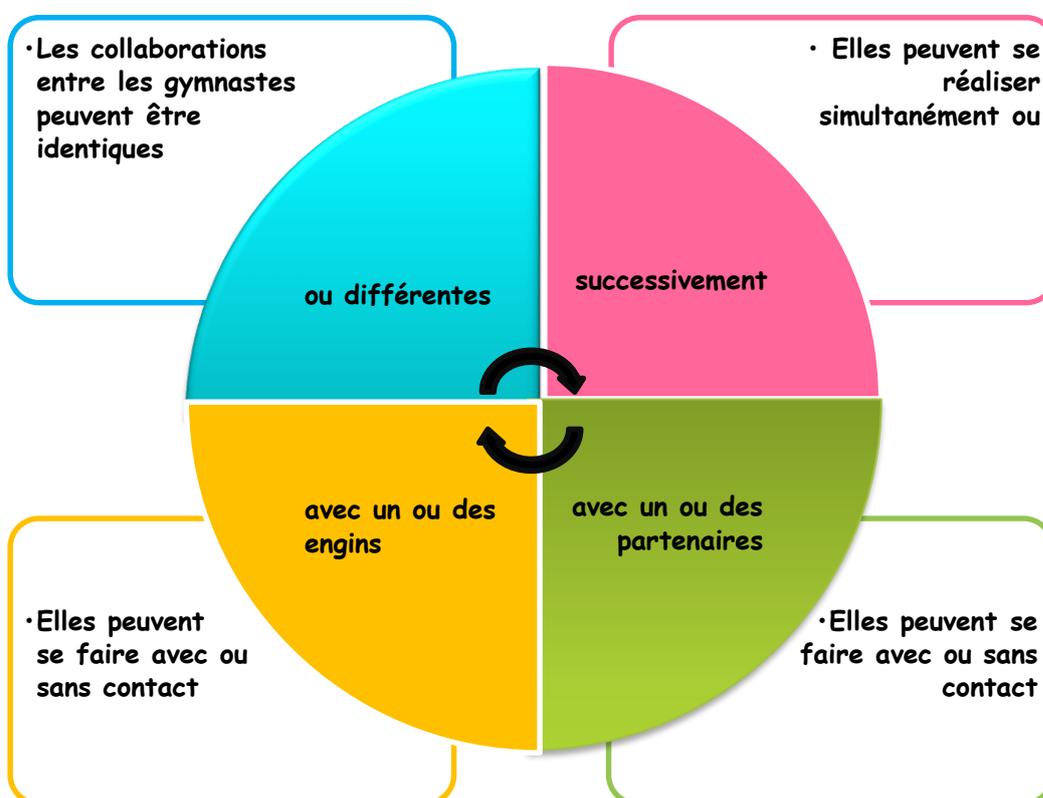
CE QUE JE DOIS

SAVOIR

Je dois être en possession de la fiche récapitulative : **COLLABORATIONS**  
Je dois être en possession des pages 12, 14 et 30 du code UNSS GR 2020-2024

- 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 2 en même temps qu'une collaboration à 2 (2+2), permet de valider 2 collaborations et 2 regroupements : à 2 et à 4)



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

Une collaboration peut être <b>décentrée</b> :	Les gymnastes ne sont pas placés au centre du praticable symbole : <b>D</b>
Les gymnastes peuvent être à <b>des niveaux différents</b> :	Par exemple, certains sont debout alors que les autres sont au sol sur la même collaboration symbole : <b>N</b>
Il est possible de faire <b>un lancer</b> sur une collaboration : Ce lancer peut être <b>simple</b> : je lance et je rattrape ou un autre partenaire rattrape mon engin. <b>Pour les Excellence uniquement</b> , d'autres lancers peuvent être validés <b>avec une perte de repère visuel</b> . 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 <b>se déplacer dans l'espace</b> .	La collaboration commence à un endroit et se termine à un autre endroit. symbole : 
Une collaboration peut se faire avec un <b>nombre différent de gymnastes</b> : à 2, à 3... à 6.	On note le nombre de gymnastes qui <b>participent à la collaboration</b> symbole : 2 3 6
Collaboration avec lancer de 2 engins par un seul gym (sans chute)	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 (lancer simple).	Si la collaboration se déplace dans l'espace	Le nombre de gymnastes concernés	Si un ou plusieurs gymnastes lancent avec perte de repère visuel <b>pour l'Excellence uniquement.</b>	Si un gymnaste lance 2 engins en même temps.
J'écris alors en utilisant les symboles						
<b>D</b>	<b>N</b>			<b>2</b>		

## LA NOTATION - EXEMPLE DE PRISE DE NOTES EN EE

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

Pour noter, aller à la ligne après chaque collaboration

1	<b>2+2</b>	2 collaborations à 2, simultanées, ne comptent que pour 1 seule.
2	<b>4N</b>	Collaboration à 4 avec des niveaux différents (2 gymnastes sont à genoux, 2 sont debout).
3	<b>4</b>	Collaboration à 4 gymnastes.
4	<b>3</b> ↗	Collaboration à 3 : un gymnaste a fait un lancer simple.
5	<b>4</b> →	Collaboration à 4 gymnastes qui se déplacent dans l'espace.
6	<b>4D</b>	Collaboration à 4 dans un coin du praticable, elle est décentrée.
7	<b>3</b> ↗↗	Collaboration à 3 : 1 gymnaste lance 2 engins.

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

- 7 collaborations : (4 peuvent être comptabilisées)	4 x 0.30= 1.2 pt
- Sur une formation décentrée :	0.30 pt
- A des niveaux différents :	0.30 pt
- Avec un lancer simple :	0.30 pt
- En déplaçant la collaboration dans l'espace :	0.30 pt
- Avec lancer de 2 engins par 1 gymnaste :	0.30 pt

**Note totale :**  
**2.70.**  
**Note finale :**

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

12 EQUIPES			
Nombre de gymnastes →		4	
1 <sup>ère</sup> collaboration	0.30	(0.30)	0.30
2 <sup>ème</sup> collaboration	0.30	(0.30)	0.30
3 <sup>ème</sup> collaboration	0.30	(0.30)	0.30
4 <sup>ème</sup> collaboration	0.30	(0.30)	0.30
Collaboration décentrée	0.30	(0.30)	0.30
Collaboration avec des gymnastes à des niveaux différents dans la collaboration	0.30	(0.30)	0.30
Collaboration avec lancer simple*	0.30	(0.30)	0.30
Collaboration qui se déplace	0.30	(0.30)	0.30
Avec lancer de 2 engins par le même gymnaste [en simultané ou en rapide succession, sans chute au rattraper] *	0.30	(0.30)	0.30
<b>TOTAL EE</b>	<b>2.50 pts max.</b>	<b>2.5</b>	

## 2.2. LES ECHANGES

### CE QUE JE DOIS SAVOIR

Je dois être en possession de la fiche de jugement : ECHANGES  
Je dois être en possession des pages 12 et 14 du code UNSS GR 2020-2024

☒ 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 transmission et je réceptionne par transmission.	Je donne par rouler et je réceptionne d'un lancer.	<u>et si tout le monde</u> réussit (2/2, 3/3, 4/4, 5/5 ou 6/6).

☒ 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  
Pour valider la grande distance, plus de 6 mètres,

J'ai comme repères :

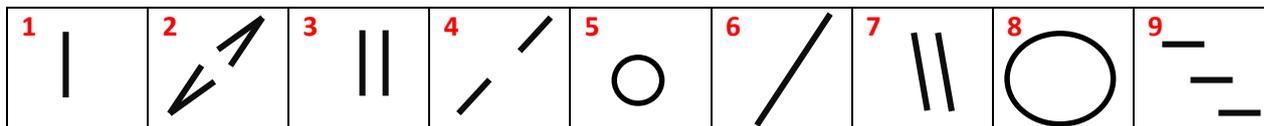
- un praticable mesure 13m sur 13m, donc les engins doivent parcourir au moins la moitié du praticable,
- la diagonale d'un praticable mesure : 18m30.

☒ 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.

### Précisions 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

- Donner ou recevoir sans les mains, c'est manipuler son engin avec une <b>partie du corps autre que la main</b> , c'est par exemple utiliser les pieds, une jambe, un genou, le dos.	≠
- Un gymnaste est considéré comme étant dans une <b>position au sol</b> quand il est à genoux (au moins 1), assis ou couché.	S
- Lors d'un échange sol/sol par lancer, les gymnastes lancent au sol et rattrapent au sol.	==
- Un échange est considéré <b>hors du champ visuel</b> lorsque : le gymnaste qui lance son engin ne peut pas voir le gymnaste à qui il lance ou inversement. <b>Valorisé uniquement en Excellence.</b>	⊗

### CE QUE JE DOIS FAIRE

**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

### Massues (équipe de 4 EE)

Pour noter, aller à la ligne après chaque échange

Une équipe <b>Etablissement</b> réalise l'enchaînement suivant aux massues, quels critères valides-tu ?			
en I	4 ↗ D6m	4 gymnastes échangent par lancer à grande distance	0,30 : 1er échange en lancer + 0,30 : 6m
en T	2T / ↗	2 gymnastes par transmission et 2 gymnastes par lancer	0,30 : échange mixte. 0,30 : 2 échanges avec des formations différentes
en carré	4 T	4 gymnastes échangent en transmission	0,30 : échange avec 1 seule modalité autre que lancer
en L	4 ↗ = ≠	4 gymnastes en lancer au sol et rattraper au sol avec blocage de la seconde massue.	0,30 : lancer sol/ sol 0,30 : 2è échanges par lancer 0,30 : rattraper sans les mains

2,4 / 2,5pts

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

Nom du club / Etablissement		<b>2 ECHANGES</b>					
12 EQUIPES		Quatuor massues					
Tout le monde tente l'échange et tout le							
1 <sup>er</sup> échange en lancer	<b>0,30</b>	0,30	0,30	0,30	0,30	0,30	0,30
2 <sup>nd</sup> échange en lancer	<b>0,30</b>	0,30	0,30	0,30	0,30	0,30	0,30
Echange sol /sol par lancer	<b>0,30</b>	0,30	0,30	0,30	0,30	0,30	0,30
Echange grande distance 6m	<b>0,30</b>	0,30	0,30	0,30	0,30	0,30	0,30
Echanges avec 2 formations différentes	<b>0,30</b>	0,30	0,30	0,30	0,30	0,30	0,30
Echange avec une seule modalité autre que lancer	<b>0,30</b>	0,30	0,30	0,30	0,30	0,30	0,30
Echange avec 2 modalités différentes (Echange mixte)	<b>0,30</b>	0,30	0,30	0,30	0,30	0,30	0,30
Donner ou recevoir sans les mains (sans lancer)	<b>0,30</b>	0,30	0,30	0,30	0,30	0,30	0,30
Echange avec lancer debout et rattraper au sol	<b>0,30</b>	0,30	0,30	0,30	0,30	0,30	0,30
<b>TOTAL EE</b>	<b>2.50 pts max</b>	<b>2,4 pts</b>					
<b>EXCELLENCE</b>	3 <sup>ème</sup> échange par lancer	<b>0,30</b>	0,30	0,30	0,30	0,30	0,30
	Echange avec lancer ou rattraper hors du champ visuel	<b>0,30</b>	0,30	0,30	0,30	0,30	0,30
	Enchaînement de 2 échanges consécutifs par Lancer	<b>0,30</b>	0,30	0,30	0,30	0,30	0,30
<b>TOTAL EXC</b>	<b>3.50 pts max</b>						

## 2.3. LA RICHESSE A L'ENGIN

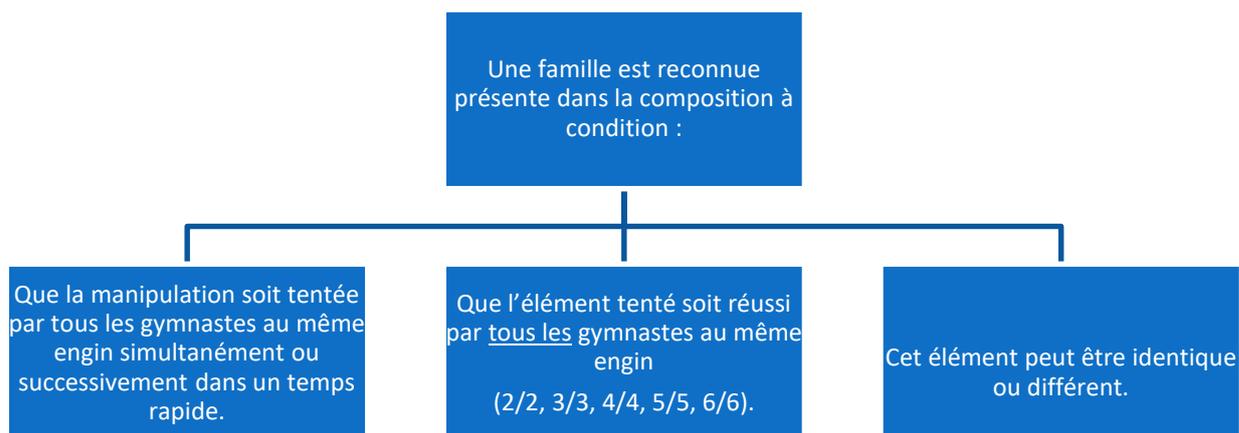
### CE QUE JE DOIS SAVOIR

Je dois être en possession de la fiche de jugement : RICHESSE A L'ENGIN  
Je dois être en possession des pages 13, 15, 16 et 17 du code UNSS GR 2020-2024

#### ➔ 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. <b>X</b>	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. <b>&gt; &lt;</b>	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. <b>↔</b>	
			Mouvements asymétriques <b>+</b>	
<b>Remarque :</b> il est également possible de faire des enroulés sur le bras ou une partie du corps. Ces manipulations ne sont pas obligatoires.	<b>Remarque :</b> il est également possible de faire glisser le cerceau sur le sol. Ce travail n'est pas obligatoire.	<b>Remarque :</b> 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.	<b>Remarque :</b> Il est également possible d'effectuer des mouvements de glisser et de roulement. Ces manipulations ne sont pas obligatoires.	

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

## Variété

Dans les mêmes conditions d'autres manipulations rapportent : + 0,10 pt (tentées par tous les gymnastes au même engin et réussies par tous les gymnastes).

- Manipulation dans le plan dorsal = + 0,10 pt 
- Manipulation sans les mains (autre que lancer) = + 0,10 pt 

Une autre manipulation rapporte : + 0,30 pt (tentée et réussie par 1 seul gymnaste).

- Manipulation de 2 engins par un gymnaste = + 0,30 pt



**ATTENTION : les manipulations suivantes peuvent être réalisées et comptabilisées 2 fois,**

Une fois tentées et réussies par 1 seul gymnaste = + 0,10 pt

**ET** une fois tentées par tous les gymnastes et réussies par tous = + 0,30 pt.

		1 seul	Tous
Lancer hors du champ visuel pour soi		0,10	0,30
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	<b>SP ou symbole</b>	0,10	0,30

### UNIQUEMENT POUR L'EXCELLENCE

Réalisation d'une 2 <sup>nd</sup> e manipulation spécifique de l'engin		0,10	0,30
Rattraper d'un lancer sans les mains pour soi		0.10	0.30

## 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.

## CE QUE JE DOIS VOIR...

- Les manipulations par famille (hors échanges et hors collaborations)
- Le nombre de gymnastes qui tentent et réussissent la manipulation
- La variété (plan 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...

### ➔ Exemples de prise de notes, EE

#### JJ richesse engin: Trio au Cerceau

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

#### 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 <sup>ème</sup> élément dans les 3 familles : Rotations, circumductions, rouler	0,1 par famille	0,30
Manipulation dans le plan dorsal		0,10
Manipulation sans les mains autre que lancer		0,10
Manipulation de 2 engins par 1 gym		0.30
Lancer hors du champ visuel pour soi pour 1 gym		0.10
Réalisation d'une spécificité par 100% des cerceaux		0,30
<b>total</b>		<b>1.80</b>

 ,  ,  ,  , 1  ,  ,  ,  ,  ,  ,  , 

#### JJ richesse engin : Quatuor 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 <sup>ème</sup> élément dans les familles spirales, serpentins, circumduction	0,1 par famille	0,30
Manipulation dans le plan dorsal		0,10
Manipulation sans les mains autre que lancer		0,10
Echapper avec rotation de la baguette par 1 gym spécificité 1		0.10
<b>total</b>		<b>1.10</b>

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

Nom du J.J. :		Etablissement :							
③ RICHESSE ENGIN - Manipulation individuelle hors cc									
ENGIN :		10 EQUIPES		Trio	Quatuor				
				Cerceau	Ruban				
Manipulations réalisées par tous les gymnastes au même engin et réussies par tous	1 <sup>re</sup> manipulation par famille	Familles communes à tous les engins		Circumduction		0.10	0.10	0.10	
				Lancer-Rattraper		0.10	0.10	0.10	
	Familles 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 <sup>de</sup> manipulation par famille	2 <sup>ème</sup> manipulation d'une 1 <sup>ère</sup> famille à l'engin				0.10	0.10	0.10	
		2 <sup>ème</sup> manipulation d'une 2 <sup>ème</sup> famille à l'engin				0.10	0.10	0.10	
		2 <sup>ème</sup> manipulation d'une 3 <sup>ème</sup> famille à l'engin				0.10	0.10	0.10	
		2 <sup>ème</sup> manipulation d'une 4 <sup>ème</sup> famille à l'engin				0.10	0.10	0.10	
	Variété	Manipulation dans le plan dorsal				0.10	0.10	0.10	
		Manipulation sans les mains autre que lancer				0.10	0.10	0.10	
	Manipulation de 2 engins par 1 gymnaste				0.30	0.30	0.30		
	<b>Les critères suivants peuvent être validés 2 fois : à 0.10 pt si 1 seul gymnaste tente et réussit</b>								
Lancer hors du champ visuel pour soi		0.10	0.30	0.10	0.30	0.10	0.30		
Lancer sans les mains pour soi (attention à la hauteur)		0.10	0.30	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	0.10	0.30		
Réalisation d'une manipulation spécifique à l'engin		0.10	0.30	0.10	0.30	0.10	0.30		
<b>UNIQUEMENT POUR LES EXCELLENCE</b>									
Réalisation d'une 2 <sup>de</sup> manipulation spécifique à l'engin		0.10	0.30	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	0.10	0.30		
<b>TOTAL: (maxi 2.50 pts pour EE, maxi 3.50 pts pour EXCELLENCE)</b>				<b>1.8</b>	<b>1.1</b>				

## 2.4. MUSIQUE-CHOREGRAPHIE-RICHESSE CORPORELLE

---

Je dois être en possession de la fiche récapitulative Musique-Chorégraphie-Richesse Corporelle

Je dois être en possession des pages 12, 18, 19 et 30 du code UNSS GR 2020-2024

Je dois être en possession des pages 19, 20 et 21 du document JJ UNSS GR 2020-2024

### PASSAGE AU SOL

---

#### CE QUE JE DOIS SAVOIR

Un passage au sol peut être validé mais il doit être réalisé en relation avec la musique. 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.

### PAS DANSES

---

#### CE QUE JE DOIS SAVOIR

Les pas dansés doivent durer entre 7 et 10 secondes et être en étroite relation avec la musique. L'engin doit toujours être en mouvement. Les séries de pas dansés doivent être variées. Tous les gymnastes doivent les réaliser.

Je peux valider 2 pas dansés en catégorie Etablissement et 3 en Excellence.

Je peux valider plusieurs critères sur chaque pas dansé.

#### CE QUE JE DOIS FAIRE

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

Pas dansés	<b>D</b>
Changement de niveau (1 gym ou +)	<b>N</b>
Jeu d'orientation (1 gym ou +)	<b>O</b>
Déplacement autre que vers l'avant (1 gym ou +)	<b>D</b>
Changement de formation pendant le pas dansé	<b>F</b>
Intégration d'une collaboration pendant le pas dansé	<b>C</b>

## LA MUSIQUE ET LA CHOREGRAPHIE

### 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.

#### ✓ Les jeux chorégraphiques : **JC**

C'est l'utilisation de différents types de travail comme le travail en canon, en cascade, les jeux de questions-réponses, le travail synchronisé...

#### ✓ L'utilisation des accents ponctuels : **AC ou AE**

Ils doivent être variés et en corrélation avec la musique pour créer des effets artistiques et éviter la monotonie. J'inscris **AC** pour accent avec le corps et **AE** pour accent avec engin.

#### ✓ L'enchaînement des éléments :

Il doit être fluide et logique sans arrêts ni mouvements préparatoires prolongés.

#### ✓ La musique :

Elle soutient 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.

## LES ELEMENTS CORPORELS ET DIFFICULTES

### 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 tous.  
Il doit être réalisé avec une manipulation d'engin.

- Seuls les éléments et difficultés décrits dans les tableaux page 20, 21 et 22 peuvent être validés.
- 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.

Les éléments corporels et difficultés sont répartis en 3 familles corporelles : les équilibres, les tours et pivots, et les sauts.

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

### ✓ Les Equilibres

Il existe 8 équilibres en élément et 9 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 (arrêt net) pendant que le gymnaste manipule son engin.

### ✓ Les Tours et Pivots

Il existe 9 tours ou pivots en élément et 6 pivots en difficulté.

- Les tours s'effectuent sur les 2 pieds, sur les genoux sur les fesses ou sur le dos.
- Les pivots debout 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 plus.
- L'axe du corps doit être vertical.

### ✓ Les Sauts

Il existe 10 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 haut et l'engin doit être en mouvement.

#### En EE

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



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

#### En EXCELLENCE

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



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

AC SOL DN JC DF J AC AE AC DC JC AC 9

2 Jeux Chorégraphiques		0,10
1 passage au sol		0.30
3 pas dansés	2 x 0.30	0.60
<i>Critères pas dansés</i>		
Changement de niveau	(0.10)	0.30
Changement de formation	(0.10)	
Avec collaboration	(0.10)	
4 accents marqués par le corps 1 accent marqué par l'engin		0.30
Saut 1		0.10
Equilibre 1		0.10
L'enchaînement est fluide et logique sur 1 partie		0.10
La musique soutient le projet choré sur tout l'enchaînement		0.30
<b>TOTAL</b>		<b>2.20 pts / 2.50 pts maxi</b>

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

4 MUSIQUE - CHOREGRAPHIE - RICHESSE CORPORELLE				
		10 EQUIPES		
Pas dansés	Passage avec travail au sol en relation avec la musique	0.30	0.30	0.30
	Nombre de pas dansés en relation avec la musique. Tous les gymnastes avec manipulation			
	Pas dansés 1 EE et excellence	0.30	0.30	0.30
	Pas dansés 2 EE et excellence	0.30	0.30	0.30
	Pas dansés 3 Uniquement Excellence	0.30	0.30	0.30
	Critères sur les pas dansés : au moins 1 gymnaste pour valider le critère mais une seule fois par gymnaste Les EE ne peuvent valider que 3 critères (maxi 0.30pt), les Excellence peuvent valider 4 critères (maxi 0.30pt)			
	Changement de niveau	0.10	0.10	0.10
	Jeu d'orientation	0.10	0.10	0.10
	Déplacement autre que vers l'avant	0.10	0.10	0.10
	Changement de formation	0.10	0.10	0.10
Une collaboration intégrée	0.10	0.10	0.10	
Musique et chorégraphie	Les 4 critères suivants ne peuvent être validés qu'une seule fois à l'échelle nationale			
	Jeux chorégraphiques (comptabilisés durant l'enchaînement)	1 à 2 fois 0.10 pt	3 fois et + 0.30 pt	0.10 0.30
	Utiliser les accents ponctuels de manière variée avec le corps ou/et l'engin	engin ou corps 0.10	engin et corps 0.30	0.10 0.30
	L'enchaînement des éléments est fluide et logique	Sur 1 partie de l'encht 0.10	Sur tout l'encht 0.30	0.10 0.30
La musique soutient le projet chorégraphique	Sur 1 partie 0.10	Sur tout l'encht 0.30	0.10 0.30	
Familles corporelles	Saut 1 EE et excellence	0.10	0.10	0.10
	Saut 2 Uniquement excellence	0.10	0.10	0.10
	Equilibre 1 EE et excellence	0.10	0.10	0.10
	Equilibre 2 Uniquement excellence	0.10	0.10	0.10
	Tours et pivots 1 EE et excellence	0.10	0.10	0.10
	Tours et pivots 2 Uniquement excellence	0.10	0.10	0.10
	1 famille corporelle supplémentaire au choix, uniquement en EE	0.10	0.10	0.10
Ecart max : 0.30 pt entre les 2 JJ		TOTAL EE	2.50 pts maximum	2.20
		TOTAL Excellence	3.50 pts maximum	
EE Difficultés en surnombre				

# LES ELEMENTS CORPORELS ET DIFFICULTES

## LES EQUILIBRES

Pour que l'élément ou la difficulté d'équilibre soit comptabilisé,

- L'arrêt doit être nettement **VISIBLE** sur l'appui d'équilibre
- L'arrêt doit être associé à une manipulation d'engin

ELEMENTS CORPORELS			DIFFICULTES		
EC.1 : Equilibre <u>fessier</u> , jambes fléchies ou tendues.			D.1 : Sur <u> pied plat ou 1/2 pointe </u> <u>planche faciale</u> , tronc et jambe à l'horizontale.		
EC.2 : Sur un <u> pied à plat </u> , équilibre en retiré.			D.2 : Equilibre en retiré sur <u> 1/2 pointe </u> , cuisse proche de l'horizontale.		
EC.3 : Sur un <u> pied à plat </u> , pointe jambe libre en retiré au niveau de la <u> cheville </u> .			D.3 : Sur une <u> 1/2 pointe </u> , jambe libre en retiré au niveau de la <u> cheville </u> .		
E.C. 4 : Sur un <u> pied à plat </u> genoux serrés.					
EC.5 : Sur un <u> pied à plat </u> , jambe libre tendue devant, sur le côté ou derrière et cuisse à l'oblique basse ou proche de l'horizontale.			D.5 : Sur <u> 1/2 pointe </u> , jambe libre tendue devant, sur le côté, ou derrière et cuisse à l'horizontale. Jambe d'appui tendue.		
EC.6 : Sur un <u> pied à plat </u> , jambe libre fléchie devant ou derrière, cuisse basse ou proche de l'horizontale.			D.6 : Sur <u> 1/2 pointe </u> , jambe libre fléchie devant ou derrière, et cuisse à l'horizontale (attitude).		
EC.7 : Onde totale du corps, latérale ou antéropostérieure.			D.7 : Flexion dorsale à l'horizontale à genou sans appui de la main.		
EC.8 :			D.8 : Sur un <u> pied à plat ou 1/2 pointe </u> , avec <u> jambe libre levée </u> et tenue, pied au niveau de la tête devant, coté ou derrière.		
			D.9 : Descente sur les cous-de- pied avec extension dorsale.		
			D.10 : Assis sur les talons, se lever avec une <u> onde totale </u> du corps, passer sur la pointe des pieds. (remontée sur les cous-de-pied).		

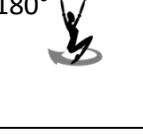
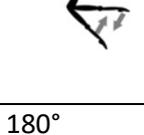
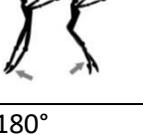
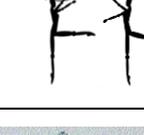
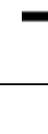
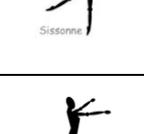
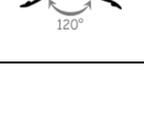
## LES TOURS et PIVOTS

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

## LES SAUTS

Les sauts sont caractérisés par une **élévation nettement visible** et une **forme** bien définie.

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

## 2.4.1. Les Acrobaties

Les acrobaties ne sont pas obligatoires.

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

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

### Les acrobaties autorisées sont :

- Les roulades avants, arrières.
- Les roues (sur 1 main, 2 mains, les avant-bras).
- Les appuis sur 1 ou 2 mains ou sur les avant-bras sans arrêt à la verticale.

Les appuis avec renversement partiel ou total du corps (exemple : souplesse avant).

- La crevette est autorisée mais il est interdit de basculer en avant.



**Les acrobaties se font OBLIGATOIREMENT sans temps de suspension et sans temps d'arrêt dans la position.**

**Le scorpion est interdit en EE.**

**CE QUE JE DOIS FAIRE**

**J'applique les pénalités éventuelles pour difficultés en surnombre en EE (1 pt) ou acrobaties non autorisées (0.50pt) ou acrobatie réalisée sans manipulation d'engin (0.20 pt).**

entre les 2 JJ		TOTAL Excellence	3.50 pts maximum					
Difficultés et acro (pénalités)	EE Difficultés en surnombre (4 autorisées)		-1.00 pt / diff supp					
	Excellence (6 difficultés exigées)		-0.30 pt / diff manquante					
	Acrobatie non autorisée		-0.50 pt à chaque fois					
	Acrobatie sans relation avec l'engin		-0.20 pt à chaque fois					
	Ecartmax : 0.30 pt entre les 2 JJ		TOTAL DES PENALITES					

# 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 2020-2024, je note les fautes qui sont répertoriées en 2 catégories : les petites fautes et les fautes graves ainsi que le nombre de gymnastes en faute avec des symboles.  
*Je note en minuscule les petites fautes et je surligne 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 pt quand le maniement et/ou la technique corporelle de base ainsi que l'harmonie sont incorrects, **pour chaque gymnaste qui fait une ou plusieurs fautes**.

L'exécution Corporelle	L'exécution à l'engin
Alignement corporel, tenue des segments	Tenue de l'engin (Prise libre) Fautes caractéristiques à l'engin
Qualité des appuis	Amplitude (Mise à distance)
Amplitude du mouvement	Maniement – Continuité
Perte d'équilibre	Chute avec 1 ou 2 pas
Absence d'harmonie entre le rythme de la musique et l'enchaînement	Trajectoire imprécise de l'engin

### LES FAUTES GRAVES

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

## 3.2. L'EXECUTION CORPORELLE : sur 10 points

Je dois être en possession des pages 24 et 25 du code UNSS GR 2020-2024

Je dois être en possession de feuilles de brouillon

### CE QUE JE DOIS SAVOIR

J'observe la qualité des appuis

Sur place	<ul style="list-style-type: none"><li>• Les pieds sont serrés</li><li>• Pas de piétinement</li><li>• L'élévation sur demi-pointes est maximum</li></ul>
En déplacement	<ul style="list-style-type: none"><li>• L'attaque se fait par la pointe de pied</li><li>• Le placement des appuis est net sur la ligne de déplacement</li><li>• Les appuis sont légers</li></ul>
Lors des sauts	<ul style="list-style-type: none"><li>• L'élévation est nettement visible et la réception légère</li></ul>
Lors des pivots	<ul style="list-style-type: none"><li>• La giration est complète sur la ½ pointe</li></ul>

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 et l'élévation suffisante
lors des tours ou pivots	La jambe au sol est tendue, la jambe libre est placée et le(s) talon(s) bien monté(s)

J'observe l'harmonie sur la composition et l'espace :

La fluidité dans les liaisons et mouvements	Il ne doit pas y avoir d'arrêts ou de mouvements préparatoires, tout doit se faire dans la continuité
L'absence d'harmonie entre le rythme de la musique et les mouvements	Le rythme de ce que je vois ne correspond pas à la musique que j'entends
La synchronisation entre les gymnastes	Le travail des gymnastes doit avoir lieu en même temps, sur le même rythme
L'utilisation de l'espace	Il ne doit y avoir ni décalage ni erreur importante de positionnement sur les formations ou lors les déplacements

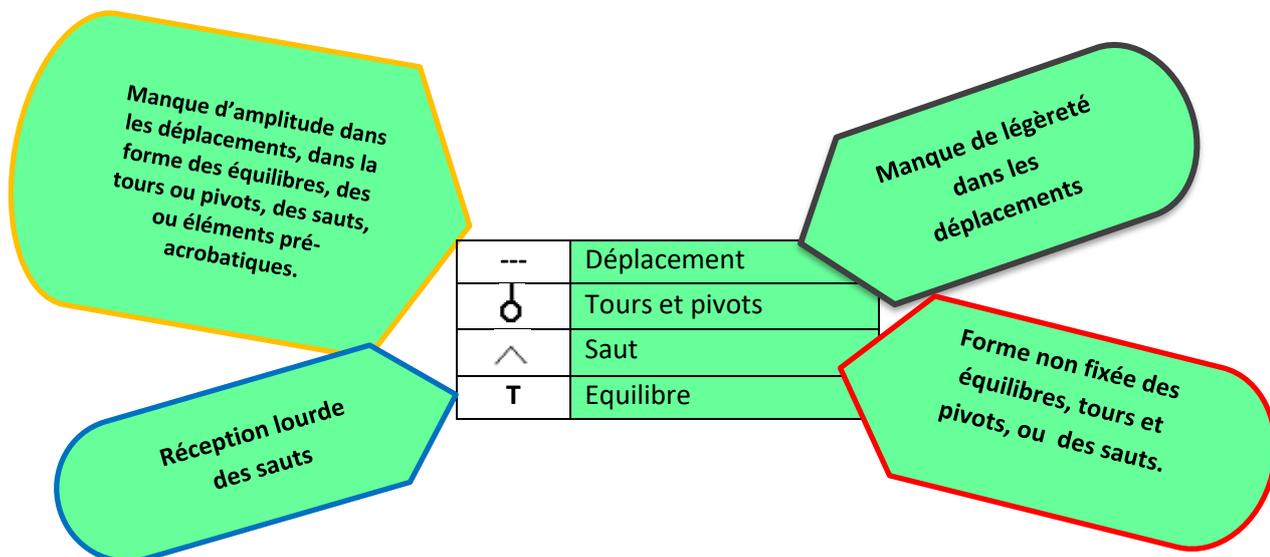
- A chaque fois que l'exécution corporelle de base est incorrecte, le JJ note une petite faute par un petit « c » et le nombre de gymnastes en faute :

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

- Lorsque l'exécution corporelle de base est très incorrecte, le JJ note une faute grave en surlignant « 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 2 autres ont les bras relâchés le long du corps, puis les 4 gymnastes réalisent un saut, 3 d'entre elles manquent d'élévation dans le saut :

$C4 + \wedge 3 : = 0,70 \text{ pt de pénalité.}$

- A chaque fois que la technique des éléments corporels est très 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

T3 : 3 x 0,3 := 0,90 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 corporelle. Les pénalisations pour fautes de rythme et d'espace consécutives à ces chutes sont ajoutées à la 1<sup>ère</sup> faute.

**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.		
ac	Éléments acrobatiques	Manque d'amplitude dans la forme. Réception lourde.	Technique non autorisée.	
uc	Unité de composition	Manque de fluidité. Manque de continuité dans les liaisons.		
mm		Absence d'harmonie entre le rythme de la musique et les mouvements sur une mesure.		Absence d'harmonie entre le rythme de la musique et le caractère de la musique pendant tout l'enchaînement (musique de fond).
Sy	Synchronisation	Manque de synchronisation entre les gymnastes. Contact involontaire entre gymnastes.	Collision entre 2 gymnastes. Fin de l'enchaînement avec 1 gym manquant ou pas en accord avec la musique.	Communication par la voix.
ue	Utilisation de l'espace	Décalage, erreur sur le placement sur 1 formation. Imprécision ou erreur du trajet sur un déplacement.	Arrêt prolongé sur une formation (16tps).	
ec			Absence d'expression corporelle pendant tout l'enchaînement.	

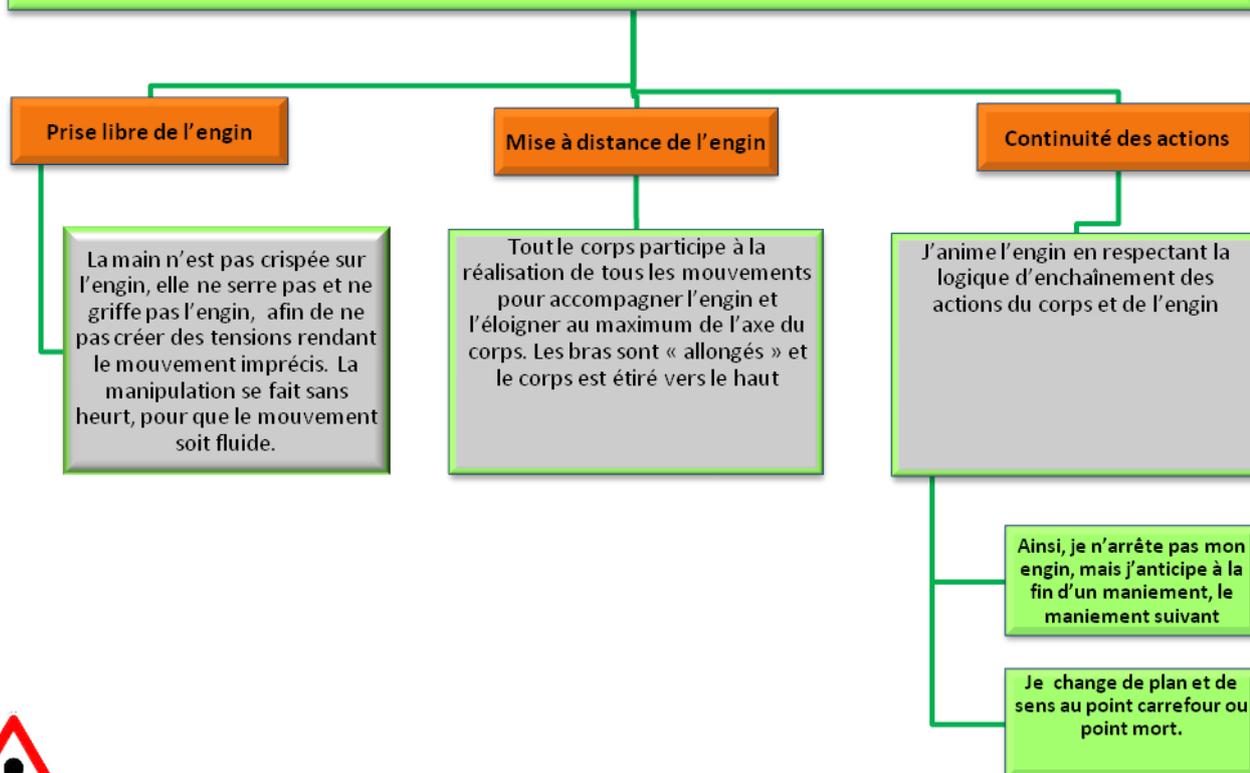
### 3.3. L'EXECUTION A L'ENGIN : sur 10 points

Je dois être en possession des pages 26, 27, 28 du code UNSS GR 2020-2024

Je dois être en possession de feuilles de brouillon

#### 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.

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

Le statisme (ST) est pénalisé par le JJ Exécution Engin de -0,30 pt à chaque fois et pour chaque engin.

### CE QUE JE DOIS FAIRE

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

- ➡ Une **petite faute** par le dessin du maniement de l'engin concerné 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, changement de plan incorrect
Trajectoire imprécise
Contact involontaire avec l'engin
Chute avec reprise immédiate

- ➡ Une **grosse faute** par le dessin du maniement de l'engin concerné souligné et le nombre de gymnastes en faute.

Engin statique ou engin bloqué
Chute d'engin avec grand déplacement (3 pas ou plus)
Fin de l'enchaînement avec un engin sans contact avec un gymnaste

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 et pour chaque engin.

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 <b>X</b>	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. <b>&gt; &lt;</b>	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 <b>↔</b>	
			Mouvements asymétriques <b>+</b>	

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

Je les souligne si ce sont des fautes graves.

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 : Excellence Cerceau

- Une équipe de 5 gymnastes au cerceau réalisent des rotations irrégulières au cerceau puis 3 cerceaux sont rattrapés d'un lancer sur l'avant-bras.
- Plus tard deux gymnastes laissent tomber leur engin et vont le chercher après un grand déplacement

○ 5+ ↘ 3, ↓ ↓

Petites fautes à l'engin	8 x 0,10 pt	Pénalité : 0.80 pt	Total des pénalités : 1,40 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)
		Position finale avec un engin sans contact avec un gymnaste

## 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	
	Altérations du dessin du ruban-déformations « parasites » du dessin : Spirales non rondes Serpentins non « pointus » Dessins non réguliers (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	

# SOMMAIRE

<b>1. LA FORMATION .....</b>	<b>2</b>
1.1. LA CHARTE DU JEUNE JUGE.....	2
1.2. LA FONCTION DE JUGE .....	3
<b>2. JE SUIS JUGE en COMPOSITION .....</b>	<b>4</b>
2.1. LES COLLABORATIONS .....	4
2.2. LES ECHANGES.....	7
2.3. LA RICHESSE A L'ENGIN .....	10
2.4. MUSIQUE-CHOREGRAPHIE-RICHESSE CORPORELLE	14
2.4.2. Les tableaux par famille	18
2.4.3. Les acrobaties	21
<b>3. JE SUIS JUGE EXECUTION.....</b>	<b>22</b>
3.1. GENERALITES.....	22
3.2. L'EXECUTION CORPORELLE .....	23
3.3. L'EXECUTION A L'ENGIN .....	26