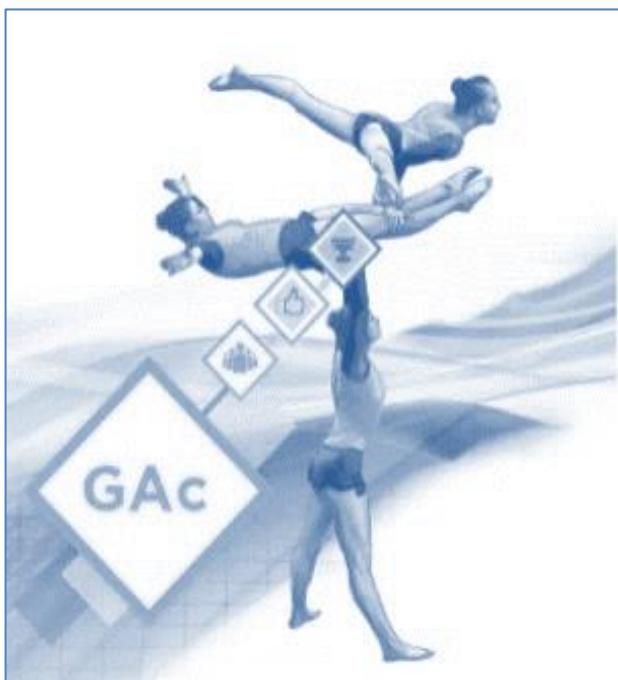


## GUIDE DE NOTATION GAc

Version Septembre 2022



- Notation Exécution technique
- Notation Artistique
- Evaluation des exercices
- Fautes et pénalités
- Ecriture symbolique



## NOTATION EXECUTION TECHNIQUE

Les Juges à l'Exécution évaluent les exercices présentés pour leurs fautes techniques en stricte application du Code de Pointage et sans discussion avec les autres juges ou entraîneurs.

Les juges à l'Exécution doivent garder une trace de la réalisation et des fautes techniques, pour lesquelles des pénalités ont été données, et doivent être capables de justifier leur notation en se référant à la notation symbolique.

L'exécution concerne la qualité de la réalisation technique de l'exercice **et non pas la technique utilisée**. Chaque exercice est évalué pour sa proximité aux critères de perfection d'exécution.

Les juges à l'exécution prennent en considération **l'amplitude** et la **justesse d'exécution technique** de chaque élément présenté.

Ceci concerne la qualité de l'extension, de la tonicité du corps et de l'amplitude du mouvement, c'est-à-dire que l'exécution de l'élément doit viser à utiliser l'espace maximal possible. Les éléments collectifs et individuels sont tous concernés.

La forme et la ligne du corps sont prises en compte, y compris l'exactitude des angles, en relation avec les critères d'excellence technique définis par les entraîneurs et juges.

L'efficacité de la technique est prouvée par la capacité à réussir des entrées fluides vers les éléments, à maintenir l'équilibre dans les positions statiques, à présenter des sorties et réceptions nettes, à donner un rythme aux éléments au sol et à démontrer une confiance dans les rattrapages et lancers. Les éléments dynamiques doivent entraîner des phases d'envol maximales.

Les fautes d'exécutions sont déduites chaque fois qu'elles se produisent de la note maximale de **10,00 points** en utilisant l'échelle de pénalités suivante :

- **Faute mineure 0,1**
- **Faute significative 0,2 – 0,3**
- **Faute grave 0,5**
- **Chute 1,0**

### Pénalité maximale pour un élément :

**Elément collectif** (cf. annexe 2 du CoP sur la définition d'un élément) = **1 point** incluant les fautes de mise en place, réception et chutes.

**Elément individuel** = **1 point** par élément ou par série d'élément et par partenaire.

Exemples : un gymnaste réalise...

- *souplesse arrière puis maintien en équerre puis saut de main* → 3 éléments **séparés**, notés **chacun** sur 1 point.
- *saut de mains pieds décalés, rondade, flip* → 3 éléments **en série**, notés **ensemble** sur 1 point
- *souplesse arrière enchaîné avec flip grand écart puis maintien en poirier* → 2 éléments **en série** notés **ensemble** sur 1 point et 1 élément **isolé** noté sur 1 point.

Dans le cas d'un **élément chuté puis recommandé**, la nouvelle tentative est considérée comme un nouvel élément pour lequel les déductions peuvent également s'appliquer jusqu'à 1 point.

## TABLEAU DES FAUTES TECHNIQUES

Les tableaux qui suivent visent à fournir **un guide général des déductions** qui peuvent être appliquées pour les fautes techniques des éléments collectifs, des éléments individuels et de la chorégraphie. Il est impossible de lister toutes les fautes techniques. Il est attendu des juges qu'ils utilisent ces directives comme base pour appliquer les déductions de fautes qui ne sont pas incluses dans ces tableaux.

### 1. AMPLITUDE

Critères d'évaluation	DEDUCTION		
	Petite	Significative	Grave
1. Manque d'extension, d'amplitude ou de tonicité du corps dans l'exécution d'un élément (pieds, jambes, genoux, bras, dos...)	0,1	0,2 – 0,3	0,5
2. Manque d'amplitude de la phase de vol dans les éléments dynamiques. Déviation par rapport à la direction idéale de tous les éléments (S, D, Ind.)	0,1	0,2 – 0,3	0,5

### 2. FORME DU CORPS, ANGLES ET LIGNES

Critères d'évaluation	DEDUCTION		
	Petite	Significative	Grave
1. Equilibre sur les mains pas à la verticale ou dans la position idéale.	0,1	0,2 – 0,3	0,5
2. Cambrure du dos et/ou flexion des hanches lorsque le gymnaste tente de maintenir une position droite.	0,1	0,2 – 0,3	0,5
3. Bras pliés en équilibre sur les mains et angle des genoux, chevilles et poignets selon la forme de l'équilibre.	0,1	0,2 – 0,3	0,5
4. Jambes au-dessus ou au-dessous de la position idéale dans les maintiens (ex. jambes en dessous de l'horizontale à l'équerre).	0,1	0,2 – 0,3	0,5
5. Jambes écartées à moins de 180°.	0,1	0,2 – 0,3	

### 3. HÉSITATIONS, PAS ET GLISSADES

Critères d'évaluation	DEDUCTION		
	Petite	Significative	Grave
1. Hésitations du voltigeur ou réajustements dans la construction ou les transitions.	0,1	0,2 – 0,3	
2. Hésitations dans une phase de changement de position d'un élément interrompant la fluidité du mouvement.	0,1	0,2 – 0,3	
3. Perte de puissance dans un changement de position obligeant à recommencer le changement de position.		0,3	
4. Sursauts ou pas dans un porter, un rattraper ou une réception. 1-2 petits ; 3 ou 1 grand pas moyen; 4 et + grave.	0,1	0,2 – 0,3	0,5
5. Glissade d'un pied d'une main ou d'un bras dans la montée, le maintien ou les transitions et dans les rattrapes.		0,3	
6. Un pied, une main ou une autre partie du corps passe à travers le carré ou glissant du point de support dans les rattrapes/réceptions dynamiques sur partenaire.		0,3	
7. Trébuchement / faux pas dans n'importe quelle partie de l'exercice en dehors des éléments.		0,3	0,5

#### 4. INSTABILITÉS

Critères d'Evaluation	DEDUCTION		
	Petite	Significative	Grave
1. Instabilité ou tremblements du/des porteur(s), semi(s) ou voltigeur dans la phase de construction d'un élément statique ou dynamique.	0,1	0,2 – 0,3	0,5
2. Porteur(s) oscillant des talons aux orteils ou faisant des pas en essayant de stabiliser un élément.	0,1	0,2 – 0,3	Plus de 3 pas 0,5
3. Réajustement des positions après un rattraper ou avant un lancer, ou en essayant de stabiliser l'équilibre.	0,1		
4. Touche du partenaire ou du sol, ou aide significative, ou stabilisation du partenaire pour garder l'équilibre sur un partenaire.		0,3	
5. Pose non intentionnelle d'un genou ou d'une main au sol ou d'une jambe ou de la tête, ou d'une épaule sur ou contre un partenaire.			0,5
6. Pression temporaire du(des) corps ou épaules du/des porteur(s) contre le voltigeur afin de le stabiliser.		0,3	
7. Pression du torse ou des épaules du/des porteur(s) contre le voltigeur afin de régler un grave problème de stabilité ou pour éviter la chute.			0,5
8. Aide supplémentaire d'un partenaire(s) pour éviter la chute (Ex. rattraper manqué ou une sortie précise manquée).			0,5

#### 5. ROTATIONS

Critères d'évaluation	DEDUCTION		
	Petite	Significative	Grave
1. Sur ou sous rotation dans les tours, vrilles ou saltos.	0,1	0,2 – 0,3	0,5
2. Sous rotation de saltos demandant de l'aide du/des partenaire(s) pour terminer la rotation.		0,3	
3. Sous/sur rotation de saltos demandant le soutien total du/des partenaire(s) pour terminer la rotation et/ou éviter une chute.			0,5

#### 6. ELEMENTS NON TERMINÉS ET CHUTES

Critères d'évaluation	DEDUCTION		
	Petite	Significative	Grave
1. Elément non terminé sans chute.			0,5
2. Partenaire arrivant au sol avec une réception non intentionnelle ou illogique, sans contrôle, d'un point de support ou d'équilibre, mais sans chute.			0,5
3. Une main ou un pied glissant d'un point de support sur un partenaire et les mains sont utilisées pour éviter la chute.			0,5
4. Les 2 pieds ou les 2 mains glissent à travers le carré, des épaules ou d'autres points d'appui sur le corps du partenaire, lors d'une tentative de maintien d'équilibre ou lors d'un rattraper. = <b>CHUTE</b>			1,0
5. Chute au sol ou sur partenaire(s) depuis une pyramide ou élément de duo ou depuis un carré sans réception contrôlée ou logique. = <b>CHUTE</b>			1,0

6. Réception incontrôlée ou chute sur le sol ou au sol sur la tête, les fesses, le ventre le dos ou le côté, les mains et les genoux ensemble, les deux mains et pieds ou les deux genoux. = <b>CHUTE</b>			1,0
7. Roulade avant ou arrière suivant une réception sans avoir montré d'abord une réception stabilisée sur les pieds. = <b>CHUTE</b>			1,0

### Quels sont les critères à retenir ?

- Efficacité et logique des entrées et sorties d'éléments
- Efficacité de l'exécution technique
- Exactitude des lignes et des formes
- Amplitude (allongement et finition) dans l'exécution des éléments collectifs et individuels (extension maximale dans les éléments statiques et en vol maximal dans les éléments dynamiques)
- Stabilité des éléments statiques, fluidité des changements de position
- Sûreté, efficacité des rattrapes et des lancers
- Précisions des vrilles et tours
- Contrôle des réceptions (statique et dynamique)
- Les trébuchements durant la chorégraphie

### Sur le terrain, que doit faire un juge à l'Exécution ?

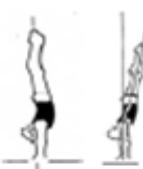
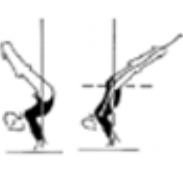
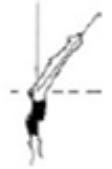
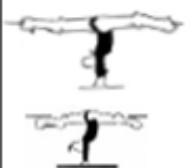
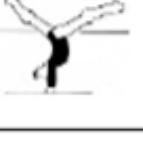
- 1) Le juge à l'exécution regarde la réalisation technique des éléments individuels de chaque partenaire, des éléments collectifs et la chorégraphie.
- 2) Le juge prend si possible en symbolique les éléments et dans tous les cas, inscrit les pénalités relatives à chaque élément sur sa feuille de notation.

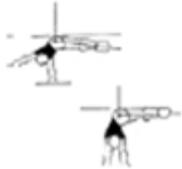
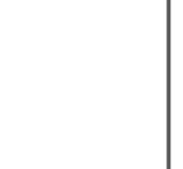
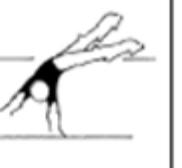
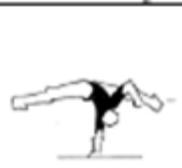
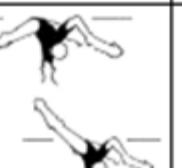
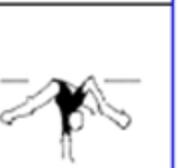
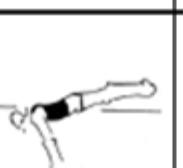
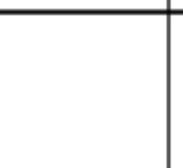
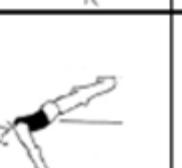
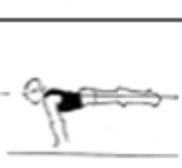
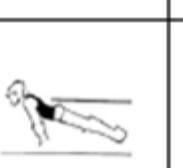
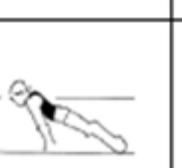
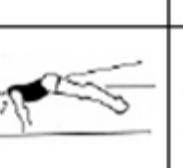
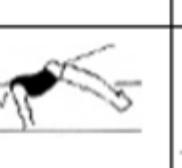
NB : **utiliser la fiche type téléchargeable sur le site fédéral** : se connecter à l'extranet / mon compte / compétition / base documentaire / GAc / Documents de notation

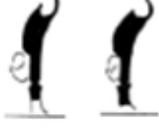
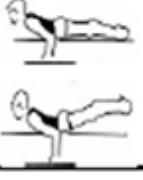
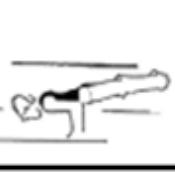
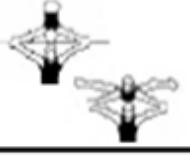
- 3) A la fin de l'exercice, le juge additionne toutes les pénalités et les retire du total de la note de base de 10 points.
- 4) Il veille à respecter la cohérence avec la notation des autres groupes de la même catégorie.

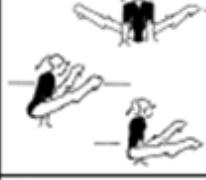
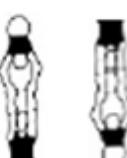
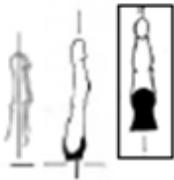
GUIDE POUR LES JUGES A L'EXECUTION

Erreurs Statique

	Element	Ideal	0.1	0.2	0.3	0.5
1	ATR					
						
						
						
						
	Mexicain					
						
						
						
						

		Erreurs Statique					
		Element	Ideal	0.1	0.2	0.3	0.5
3	Drapeau						
	Drapeau approfondi						
	Drapeau grand écart						
4	Planche						
							
							
							
							

		Erreurs Statique				
Element	Ideal	0.1	0.2	0.3	0.5	
5 Yogi / Disloc						
						
6 Crocodile						
7 Poule						
8 Bras écartés						
9 Position cambrée						
10 Pont						
						
10 Table						
						

		Erreurs Statique					
		Element	Ideal	0.1	0.2	0.3	0.5
11	Equerre						
							
12	Bras						
							
13	Pointes Genoux						
							
							

### Erreurs Dynamique

	Element	Ideal Position	0.1	0.2	0.3	0.6	1.0
1	Groupé						
							
2	Carpé						
3	Tendu						
							
4	Pas et réceptions non soutenues						
5	Réceptions soutenues						
							
							

## Précisions / fautes particulières

Position assise du porteur : l'écart des jambes doit être inférieur ou égal à 90°. Au-delà, pénalité de 0,30.



Positions mexicain (V) et allongé en extension dorsale (P) : l'écart des jambes doit être inférieur ou égal à la largeur des épaules. Au-delà, pénalité de 0,30.



# NOTATION ARTISTIQUE

Les juges à l'artistique évaluent la qualité artistique des exercices réalisés en respectant strictement le code de pointage et sans discussion avec les autres juges et entraîneurs.

## Section VI COP & Section X COP

### Généralités

#### LA QUALITÉ ARTISTIQUE

La qualité artistique prend en considération la structure chorégraphique et la composition de l'exercice, la variété du contenu incluant la sélection des éléments de difficulté. Cela concerne également la relation entre les partenaires, le mouvement et la musique.

La qualité artistique est le reflet des qualités uniques du style du duo ou du groupe, de l'expression et de la musicalité. C'est la capacité à transcender toutes les exigences de ce sport pour toucher l'audience et les juges.

Un exercice est présenté aux spectateurs et juges. Il doit établir une identité propre à chaque duo et groupe et être mis en valeur par une tenue gymnique qui complète la chorégraphie.

Les athlètes doivent se présenter avant de se mettre en position au départ et une nouvelle fois avant de quitter le praticable à la fin de leur exercice sauf autre indication précisée lors de la compétition.

Le jugement artistique commence au début de l'exercice et se termine à la position finale. L'entrée sur le praticable doit être la plus courte possible jusqu'à la position de départ, et doit être simple, sans chorégraphie et sans musique. La position de départ ne peut pas inclure une phase de construction d'un élément recevant une valeur en difficulté.

La fin de l'exercice doit coïncider avec la fin de la musique et être une position statique. Cette position ne peut pas être un élément de difficulté duquel une sortie/descente est requise.

#### ACCOMPAGNEMENT MUSICAL

A l'exception de la série d'éléments techniques de la catégorie Elite Avenir, tous les exercices sont réalisés en musique ; des paroles peuvent être utilisées dans tous les exercices en respectant le code de l'éthique de la FIG. Les paroles inappropriées (par exemple sexuelles, offensantes, agressives, violentes...) sont interdites.

#### L'ÉVALUATION ARTISTIQUE

L'évaluation artistique n'est pas seulement CE que font les compétiteurs mais aussi COMMENT et OÙ ils réalisent leur exercice. Pour établir la note, les critères artistiques suivants sont évalués de façon positive en utilisant l'échelle suivante :

<b>Partenariat</b>	<b>Maximum 2.0</b>
<b>Expression</b>	<b>Maximum 2.0</b>
<b>Réalisation</b>	<b>Maximum 2.0</b>
<b>Créativité</b>	<b>Maximum 2.0</b>
<b>Musicalité</b>	<b>Maximum 2.0</b>

L'artistique est jugé sur tous les critères de la section artistique du Code de Pointage, en utilisant l'échelle fournie.

Pour la note artistique les points sont attribués jusqu'à la note maximale de :

- **10,00 points en filières Elite et Nationale A** : tous les critères mentionnés ci-dessus sont pris en compte.
- **6,00 points en filière Nationale B et Fédérale** : seuls les critères Réalisation / Créativité / Musicalité sont pris en compte.

## Description des critères

### 1. Réalisation

L'acte, le processus ou l'art de réaliser une performance en utilisant amplitude, espace, trajectoires, niveaux.

Synchronisation entre partenaires

 Agir comme une seule entité plutôt que plusieurs gymnastes séparés

### 2. Créativité

Faire preuve d'imagination, d'originalité, d'inventivité, d'inspiration.

Variété dans la composition, les entrées/sorties, les éléments.

### 3. Musicalité

Les gymnastes expriment la musique tout au long de l'exercice :

- Accorder mouvements et formes avec le rythme, la mélodie et l'humeur de la musique qui est jouée ;
- Synchroniser avec les battements musicaux ;
- Varier l'ampleur et la vitesse/tempo des mouvements avec la musique ;
- Utiliser des mouvements expressifs qui sont influencés par la mélodie, les variations de rythme et l'ambiance ou la combinaison d'humeurs ;

### 4. Partenariat

Il doit y avoir une relation logique et une connexion entre les individus à l'intérieur du partenariat :

- Maturité
- Niveau de préparation
- Equilibre de performance dans le partenariat
- Connexion visible

### 5. Expression

- Faire comprendre au public vos pensées, vos sentiments, votre caractère, votre attitude.
- Les gymnastes doivent véhiculer une émotion particulière.

## Echelle de notation pour chaque critère

<b>Parfait: 2,0</b>	L'exercice inclut/montre un niveau <b>exceptionnel</b> du critère.
<b>Excellent : 1,8 – 1,9</b>	L'exercice inclut/montre un <b>excellent</b> niveau du critère.
<b>Très Bon: 1,6 – 1,7</b>	L'exercice inclut/montre un <b>très bon</b> niveau du critère.
<b>Bon: 1,4 – 1,5</b>	L'exercice inclut/montre un niveau <b>bon</b> du critère.
<b>Satisfaisant: 1,2 – 1,3</b>	L'exercice inclut/montre un niveau <b>moyen</b> du critère.
<b>Pauvre: 1,0 – 1,1</b>	L'exercice inclut/montre un niveau <b>faible</b> du critère.

## Échelle de référence pour la note Artistique

		Fédéral / Nat B	Nat A / Elite
• Exercice <b>Parfait</b>	Note entre	5,8 et 6,0	9,6 et 10
• <b>Excellent</b> exercice	Note entre	5,4 et 5,7	9,0 et 9,5
• <b>Très Bon</b> exercice	Note entre	4,8 et 5,3	8,0 et 8,9
• <b>Bon</b> exercice	Note entre	4,2 et 4,7	7,0 et 7,9
• Exercice <b>Satisfaisant</b>	Note entre	3,6 et 4,1	6,0 et 6,9
• Exercice <b>pauvre</b>	Note entre	3,0 et 3,5	5,0 et 5,9

## Sur le terrain, que doit faire un juge à l'Artistique ?

1. Avoir l'ensemble des critères en tête
2. Etre concentré sur la prestation de la formation mais uniquement du point de vue artistique = occulter l'aspect technique des éléments réalisés par les gymnastes.
3. A la fin de la prestation, définir avec précision la valeur attribuée pour chaque critère **en se servant de la feuille de notation**, puis les additionner.  
NB : utiliser la fiche type téléchargeable sur le site fédéral : se connecter à l'extranet / mon compte puis aller sur compétition / base documentaire / GAc / Documents de notation
4. Enfin, pour vérifier la justesse de sa notation, comparer la note obtenue aux notes des prestations précédentes, afin de maintenir une cohérence de classement et se référer à **l'échelle de notation correspondante**.

# EVALUATION DES EXERCICES

## Section IX COP

Pour toutes les compétitions, l'exécution des réalisations sont chacune notées de 0 à 10, avec une précision de 0,001. L'artistique est noté sur 6 ou 10 points selon les catégories, avec une précision de 0,001. Pour les seniors, la difficulté est ouverte.

### Calcul des notes d'Exécution (note E) et d'Artistique (note A)

	Note d'Exécution (E)	Note d'Artistique (A)
2 ou 3 juges	Moyenne des notes, multipliée par 2.	Moyenne des notes.
4 ou 5 juges	Moyenne des notes médianes après élimination de la plus haute et de la plus basse, multipliée par 2.	Moyenne des notes médianes après élimination de la plus haute et de la plus basse.
6 juges	Moyenne des notes médianes après élimination des 2 plus hautes et des 2 plus basses, multipliée par 2.	Moyenne des notes médianes après élimination des 2 plus hautes et des 2 plus basses.
Précisions	Rq : la note d'exécution du juge Arbitre peut également être intégrée dans le calcul de la note d'exécution.	Rq : la note artistique du juge Arbitre peut également être intégrée dans le calcul de la note artistique.
	La note est sur 10 points, quelle que soit la catégorie.	La note est sur - 6 points pour les catégories Nationales B ; - 10 points pour les catégories Nationales A et Elite.
	Les exercices sont notés avec une précision de 0,001 sans arrondi du chiffre final.	

### Calcul de la note de difficulté (note D)

(Ref. CdP pour règlementation FIG et Brochures des programmes Edition septembre 2021)

Total de Difficultés : Le total des valeurs en difficulté des éléments réalisés dans un exercice est la note brute qui détermine le Total de Difficultés (TD) de l'exercice.

Note de difficulté : note D. Le total de difficultés est converti en Note de difficulté en utilisant le **coefficient** correspondant à la catégorie.

Coefficient :	Fédéral	0,04
	NB	0,03
	NA TC	0,01
	NAAV / ELES	1
	ELJU / ELSE	0,01

Rq : le juge Arbitre peut intervenir dans le calcul de la note de difficulté.

### Tolérance des écarts de notes

La tolérance de 0,3 n'est plus requise dans les compétitions internationales.

Néanmoins, il est pris la décision suivante pour les compétitions françaises :

- Dans le but d'harmonisation territoriale du jugement et d'accompagnement des juges, application de la tolérance de 0,3 entre les notes médianes (ou entre toutes les notes si 2 ou 3 juges) pour toutes les compétitions, sauf le Championnat de France par unités des catégories Elite.

Le JA et le(s) JD(s) applique(nt) les pénalités (P) sur la Note Totale qui est déterminée en additionnant les notes A, E et D.

## Calcul de la Note Finale

La note finale (NF) d'un exercice est calculée avec une précision de 0,001 sans arrondir le chiffre final.  
Elle est calculée par la formule :

$$\text{Note de Difficulté} + \text{note Exécution} \times 2 + \text{note Artistique} - \text{Pénalités} = \text{Note Finale de l'exercice}$$
$$\mathbf{D + E (x2) + A - P = NF}$$

## Application d'un coefficient pour le Championnat de France par Equipes :

Pour cette compétition, chaque passage d'une unité est calculé selon les modalités d'évaluation de sa catégorie.  
Un **coefficent est ensuite appliqué sur la note finale de l'exercice** selon la catégorie présentée par l'unité.

Catégorie	Coefficient
NB 8-15	0,95
NB TC	0,95
NATC	1
ELAV	0,95
ELES	0,95
ELJU	1
ELSE	1

# FAUTES ET PENALITES

## Section X COP

L'éventail des pénalités est compris entre 0,1 et 1,00 comme indiqué dans les tableaux des pénalités.

### Pénalités du Juge Arbitre

Fautes	Pénalités		
Durée de la musique supérieure à la durée autorisée Le chronomètre est déclenché à la première note (hors bip)	0,1 par seconde		
Différence de taille entre les partenaires	Senior & 13-19 ans	12-18 ans	11-16 ans
	0,5 - 1,0	0,3 - 0,5	0,1 - 0,3
	pas d'application en France		
Comportement antisportif dans l'arène de compétition	0,5		
Musique ou paroles ne respectant pas le code éthique	0,5		
Pas en dehors des limites du praticable	0,1 chaque fois		
Réception avec les 2 pieds ou chute en dehors des limites du praticable	0,5 chaque fois		
Début avant la musique Fin avant ou après la musique	0,3		
Manquement aux règles de publicité (par exemple, identification nationale non clairement visible sur la tenue)	0,3 pas d'application en France		
Réajustement de la tenue. Perte d'accessoires (ex : barrettes). La jupe ne tombe pas sur les hanches	0,1 chaque fois		
Manquement aux règles sur les tenues, port de bijoux. <i>(A l'exception de ce qui est indiqué spécifiquement dans ce tableau)</i>	0,3 pour chaque infraction		
Tenue interdite (ex : manches amples) ou tenue impudique (ex : décolleté trop bas, justaucorps entre les fessiers)	0,5		
Marques, tapis (exception exercices statique et combiné des quatuors) sur le praticable	0,5		
Positions indécentes	0,3		
Présence de l'entraîneur sur le praticable	1,0		

## Pénalités du Juge à la Difficulté

Fautes	Pénalités
Faute de temps pour chaque élément statique de duo/groupe tenu moins de temps que déclaré	0,3 par seconde manquante
Elément statique de duo/groupe tenu moins d'une seconde (la faute de temps est appliquée seulement si tous les partenaires sont en position de valeur au moment de la chute)	0,9 faute de temps pas de valeur en difficulté ES non prise en compte
Elément individuel statique tenu une seconde	0,3 faute de temps
Elément individuel statique tenu moins d'une seconde	0,6 faute de temps pas de valeur en difficulté ES non prise en compte ⚠ pas d'ES en NATC, ELJU et ELSE car élément individuel non obligatoire (cf. tableau ci-après pour clarifications)
Elément commencé et non terminé	pas de valeur en difficulté ES non prises en compte
Non-respect des Exigences Spécifiques de composition Précision en Fédéral A & B / NB / ELAV / ELES : élément réalisé mais non conforme. En Fédéral et National B, se référer aux clarifications qui accompagnent les grilles quant à la reconnaissance des éléments.	1,0 pour chaque exigence manquante pas de valeur en difficulté  ES non prises en compte (cf. tableau ci-après pour clarifications)
Réalisation d'un élément interdit Précision en ELAV / ELES : <ul style="list-style-type: none"><li>• Réalisation d'un élément simple dépassant la quantité de rotation transversale ou longitudinale autorisée, ou la valeur max de 5</li><li>• Réalisation d'un élément libre ou d'un élément individuel dépassant la fourchette autorisée</li></ul> Précision en NATC et ELJU : <ul style="list-style-type: none"><li>• Réalisation d'éléments (déclarés ou non) au-delà des 20 valeurs additionnelles autorisées à l'exception des entrées /sorties très simples (valeur max 5)</li></ul>	1,0 chaque fois
- Eléments non réalisés dans l'ordre déclaré - Plus d'une alternative déclarée sur la carte - Alternative sur un élément statique en NATC, ELJU, ELSE : 0,3 - Réalisation d'un élément non déclaré en remplacement d'un élément déclaré, permettant de remplir l'Exigence Spécifique, uniquement en Fédéral, NB, ELAV et ELES	0,3 (1 seule fois par exercice) ES prise en compte
EN ELAV et ELES : Réception sans soutien (sorties ou élément dynamique V > 1) exceptions : éléments « Canon Ball » et 5/4 gainer départ crevette	0,5 à chaque fois

## Valeurs minimales et maximales de difficulté des éléments ou exercices

Fautes	Pénalités
Dépassement des fourchettes autorisées pour les éléments libres en ELAV et ELES	1,00 pt
Dépassement du total de valeurs autorisé en NATC et ELJU	1,00 pt (et les valeurs excédentaires ne sont pas prises en compte) En ELJU, seule l'obtention du bonus permet de dépasser ce total)
Non-respect du minima de total de valeurs en difficulté en NATC, ELJU et ELSE	1,00 pt <a href="#">Application en France uniquement</a>

## Exigences spécifiques relatives aux éléments individuels

Précision pour les éléments individuels : Il faut penser les ES en globalité et non en fonction du nombre de partenaires.

Résumé par catégorie :

Catégorie	Exercice	Nombre d'ES	Type d'Exigence Spécifique, pour chacun des partenaires	Pénalités max pour l'unité
ELSE / ELJU / NATC	Tout exercice	0	/	0 pt
ELES * (Catégories internationales 11-16)	Statique	1	▪ Réaliser 3 éléments choisis librement dans les familles Maintien / Souplesse / Agilité	1 pt
	Dynamique	1	▪ Réaliser 3 éléments de tumbling	1 pt
ELAV *	Combiné	1	▪ Réaliser 3 éléments choisis librement dans les familles Maintien / Souplesse / Agilité/ tumbling	1 pt
NB Fédéral	Combiné	3	▪ Réaliser 3 éléments individuels, 1 de chaque famille	3 pts

\* Précisions concernant les éléments individuels dans toutes les catégories :

Les éléments individuels doivent être réalisés **simultanément ou en cascade** par les partenaires (lors d'une réalisation en cascade, chaque partenaire qui en suit un autre doit débuter son élément avant que le partenaire précédent ne termine le sien. Dans le cas contraire, 1 point pour ES manquante et difficulté des éléments non accordée.)

⇒ en ELES mouvement Statique et ELAV, il est autorisé de « mixer » les familles (exemple V réalise une souplesse pendant que P fait une agilité puis les deux réalisent un maintien puis V une agilité et P une souplesse)

### Précision spécifique aux catégories NATC et Elite :

Tous les éléments individuels d'une série doivent être déclarés.

#### *Exemples Elite Avenir*

Réalisé : rondade / salto puis rondade / flip arrivée grand écart

Déclaré : rondade / salto / flip arrivée grand écart

→ le flip arrivée grand écart n'est pas reconnu en difficulté, exigence manquante pour le 3e élément individuel imposé.

#### *Exemples Elite Avenir*

Réalisé : grand écart / crocodile 2" / rondade flip arrivée à genoux

Déclaré : grand écart / crocodile 2" / flip arrivée à genoux

→ le flip arrivée à genoux n'est pas reconnu en difficulté, la rondade est prise en compte pour les exigences spécifiques avec une pénalité de 0,3 pour erreur de carte

#### *Exemple National A TC*

Réalisé : healy / crocodile 2" / rondade flip salto tendu vrille

Déclaré : healy / crocodile 2" / salto tendu vrille

→ le salto tendu vrille n'est pas reconnu en difficulté.

La seule exception à cette règle concerne l'exercice statique de la catégorie Elite Espoir où la rondade, élément de tumbling non reconnu ici, peut précéder un élément d'agilité sans faire l'objet d'une déclaration.

### Précision relative aux éléments collectifs

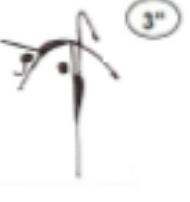
Changement de position de Porteur et de Voltigeur simultanément en duo, transition de la Base avec changement de position de Voltigeur en groupe : le mouvement doit être initié par le Porteur / la Base pour être reconnu en difficulté.

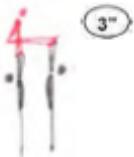
### PRÉSENTATION DES ÉLÉMENTS DE DIFFICULTÉ AUX JUGES :

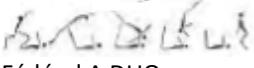
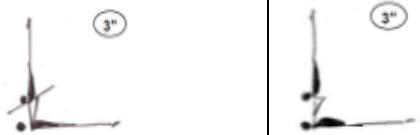
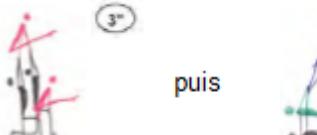
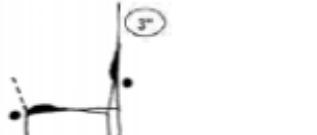
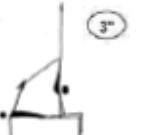
Il est rappelé qu'un exercice de gymnastique acrobatique est destiné à être vu, apprécié et jugé. Chaque élément, collectif comme individuel, doit pouvoir être reconnu et évalué.

Dans le cas où il apparaît manifestement que l'orientation d'un élément collectif par rapport aux juges, ou le placement des gymnastes lors des éléments individuels (gymnaste « caché » par un autre), vise à empêcher les juges d'évaluer correctement la qualité technique d'un élément, alors la reconnaissance de celui-ci pourrait se voir refusée par le juge à la difficulté.

## Exemples de cas de pénalités du juge à la difficulté

Ce qui est déclaré sur la carte	Ce qui est réalisé en compétition	Pénalités
 Fédéral DUO Pos. Variées H1	Pyramide tenue 2''	Faute de temps : 0,30 Difficulté : OK Exigence : OK
	Pyramide tenue 1''	Faute de temps : 0,60 Difficulté : OK Exigence : OK
	Pyramide tenue moins de 1'', élément non retenté	Faute de temps : 0,90 Difficulté : NON Exigence : 1 point
	Pyramide tenue moins de 1'', élément retenté et réussi 3''	Faute de temps : 0,90 (1 <sup>ère</sup> tentative) Difficulté : OK Exigence : OK
	Pyramide moins de 1'', élément retenté et réalisé à nouveau avec moins de 1''	Faute de temps : 1,80 (0,90 pour chaque tentative) Difficulté : NON Exigence : 1 point
	Elément non tenté	pas de faute de temps (on ne les applique que sur un élément construit, ce n'est pas le cas ici) Difficulté : NON Exigence : 1 point
 X4  Fédéral QUATUOR Indiv. Maintien G1	L'un des partenaires réalise 1''	Faute de temps : 0,30 Difficulté : OK Exigence : OK
	Deux partenaires réalisent 1''	Faute de temps : 0,60 (0,30 par partenaire) Difficulté : OK Exigence : OK
	L'un des partenaires réalise moins de 1'', élément non retenté	Faute de temps : 0,60 Difficulté : NON pour l'unité (aucun des gymnastes ne reçoit de valeur en difficulté) Exigence : 1 point
	L'un des partenaires réalise moins de 1'', élément retenté et réussi	Faute de temps : 0,60 (1 <sup>ère</sup> tentative) Difficulté : OK Exigence : OK
	Deux partenaires réalisent moins de 1'', élément non retenté	Faute de temps : 1,20 (0,60 par partenaire) Difficulté : NON pour l'unité (aucun des gymnastes ne reçoit de valeur en difficulté) Exigence : 1 point (on prend en compte l'unité et non le gymnaste)
 Fédéral A TRIO Dynamique 2 - J2	Elément non tenté	Difficulté : NON Exigence : 1 point
	Elément Dynamique 2 - J1 4/4F 	Difficulté : NON Exigence : OK (car famille Dynamique 2 représentée) Erreur de carte : 0,30 (car l'élément réalisé remplace celui déclaré et remplit l'exigence)
	Elément dynamique prise carrée salto arrière tendu 4/4B 	Difficulté : NON (élément non conforme, l'élément présenté n'est pas proposé dans les grilles du programme fédéral) Exigence : 1 point

<b>Ce qui est déclaré sur la carte</b>	<b>Ce qui est réalisé en compétition</b>	<b>Pénalités</b>
 Fédéral B TRIO Equerre – E3	Elément Equerre D3 maintenu 3'' 	Difficulté : NON Exigence : OK (car famille Equerre représentée) Erreur de carte : 0,30 (car l'élément réalisé remplace celui déclaré et remplit l'exigence)
	Elément Equerre D3 maintenu 1'' 	Difficulté : NON Exigence : OK (car famille Equerre représentée) Faute de temps : 0,60 Erreur de carte : 0,30 (même remarque)
 Fédéral B DUO Equerre - A3	Equerre écartée sur la même position de porteur 3'' (n'est pas proposée dans les grilles du programme Fédéral)	Difficulté : NON Exigence : 1 point
	Equerre écartée sur la même position de porteur 2'' (n'est pas proposée dans les grilles du programme Fédéral)	Faute de temps : 0,30 (car 3'' déclaré même s'il s'agit d'un autre élément) Difficulté : NON Exigence : 1 point
 National B QUATUOR Pos. variées/Equerre – E3	Le semi s'installe sur les cuisses des porteurs et chute. Elément retenté et réussi 3''	Faute de temps : NON (tous les partenaires n'étaient pas en place au moment de la chute) Difficulté : OK Exigence : OK
	Le voltigeur se place en appui sur les mains du semi sans avoir commencé l'équerre et chute immédiatement au sol. Elément retenté et réussi 3''	Faute de temps : NON (idem) Difficulté : OK Exigence : OK
	Le voltigeur se place en équerre dans les mains du semi et chute immédiatement au sol. Elément retenté et réussi 2''	Faute de temps : 0,9 (1ère tentative – tous les partenaires étaient en place au moment de la chute) et 0,3 (2e tentative) = 1,20 Difficulté : OK Exigence : OK
 X3 Fédéral TRIO Indiv. Agilité / Tumbling – G5	2 partenaires OK, le 3 <sup>e</sup> réalise une rondade (Agilité / Tumbling – E4)	Difficulté : NON pour le seul gymnaste, OK pour les 2 autres (car tous réalisent un élément reconnu de la même famille) Exigence : Ok (car famille Tumbling représentée par tous) Erreur de carte : 0,30
	1 partenaire OK, les 2 autres réalisent une rondade (Agilité / Tumbling – E4)	Difficulté : NON pour les 2 gymnastes, OK pour celui réalisant le saut de mains (car tous réalisent un élément reconnu de la même famille) Exigence : Ok (car famille Tumbling représentée par tous) Erreur de carte : 0,30
	2 partenaires OK, le 3 <sup>e</sup> ne tente pas l'élément	Difficulté : NON pour l'ensemble des 3 gymnastes Exigence : 1 point
	1 partenaire OK, les 2 autres ne tentent pas l'élément	Difficulté : NON pour l'ensemble des 3 gymnastes Exigence : 1 point (on prend en compte l'unité et non le gymnaste)
	2 partenaires OK, le 3 <sup>e</sup> réalise une souplesse avant	Difficulté : NON pour l'ensemble des 3 gymnastes Exigence : 1 point
	1 partenaire OK, les 2 autres réalisent une souplesse avant	Difficulté : NON pour l'ensemble des 3 gymnastes Exigence : 1 point (on prend en compte l'unité et non le gymnaste)
	2 partenaires ok, 1 partenaire réalise saut de mains + salto avant	Difficulté : OK Exigence : OK Des fautes d'exécution peuvent s'appliquer sur le salto avant. Pas d'erreur de carte, car cet élément n'en remplace pas un autre.

Ce qui est déclaré sur la carte	Ce qui est réalisé en compétition	Pénalités	
3/4B  Fédéral A DUO Dynamique 1 – H2	L'élément est réalisé sans phase aérienne de V	Difficulté : NON Exigence : 1 point (l'élément sans phase aérienne n'est pas proposé dans la grille)	
4/4B  Fédéral B TRIO Dynamique 2 – F6	La réception de V n'est pas accompagnée par un P	Difficulté : OK Exigence : OK (des fautes d'exécution peuvent s'appliquer pour la réception)	
	La réception de V n'est accompagnée par aucun P	Difficulté : NON Exigence : 1 point (élément non conforme)	
Fédéral DUO ATR – F1 ou ATR - H1	 OU 	 ATR - F1	Difficulté : OK (celle de l'élément F1) Exigence : OK Pas d'erreur de carte
Fédéral DUO ATR – H1			Difficulté : NON Exigence : OK (car famille ATR représentée) Erreur de carte : 0,30 ⇒ d'où l'intérêt d'utiliser l'alternative !
Fédéral A QUATUOR Equerre – H1 puis Pos. variées – J5	 puis 	 puis 	Erreur de carte : 0,30 (inversion) Difficulté : OK pour les deux éléments Exigence OK pour les deux éléments
Duo Fédéral A ATR – G4		 ATR – D4 (élément interdit en Fédéral A)	Difficulté : NON Exigence : 1 point (car la famille ATR n'est pas représentée par une valeur E à J en Fédéral A)
En Fédéral A ou en FestiGAc, l'unité ne réalise qu'un seul élément dynamique (deux sont exigés)		Exigence : 1 point (une des deux familles de Dynamique n'est pas représentée)	
En Fédéral A ou en FestiGAc, l'unité déclare et réalise deux éléments de la grille dynamique 2 et aucun de la grille dynamique 1		Difficulté : Ok pour l'élément de plus forte valeur en dynamique 2 seulement Exigence : 1 point (famille Dynamique 1 non représentée)	
En Fédéral B, l'unité réalise deux éléments dynamiques (un seul est demandé)		Exigence : OK Difficulté accordée seulement sur l'élément déclaré. Si 2 éléments sont déclarés : prise en compte de l'élément de plus forte valeur et erreur de carte 0,3	
En National B trio ou quatuor, l'unité réalise les deux éléments statiques sur des bases de la même catégorie (identifiée par la même couleur dans les grilles)		Difficulté : OK pour le l'élément de plus forte valeur seulement Exigence : 1 point (le 2 <sup>e</sup> élément étant interdit, la famille n'est pas représentée)	

## Ecriture symbolique

### 4. Positions assises

Jambes serrées	Jambes écart	Écrasement facial / poule (japana)	À genoux redressé
A genoux sur talons	Sur 1 genou	A genoux cambré	

### 5. Positions allongées

Sur le dos	Sur le ventre	Angle droit	Ange (front angel)
Biche (back angel)			

### 6. Travail sur tête

Poingier	Appui sur tête			

### 7. Appui sur épaules / poitrine

Chandelle	Appui sur la poitrine	Grand C	

### 8. Bras

Bras fléchis	1 bras fléchi	Bras tendus	1 bras	

### 1. Positions debout et variantes

Position debout	Chaise	Chaise bras libres	Fente
Jambes écart	Appui ventral	Pont	Trépied
Trépied bras libres			

### 2. Arabesques et variantes

Arabesque	Attitude	Y	Y approfondi
Position cambrée	Position cambrée approfondie	I renversé (back scale)	Œil (eye)
Arabesque approfondie jambe tenue (Needle stand)			

### 3. Grands écarts

Grand écart facial	Grand écart antéropostérieur		

#### 12. Roulades

Avant	Arrière	latérale	Élevée / saut de l'ange

#### 13. Renversements

Roue	Roue 1 bras	Roue sans bras (salto costal)	Souplesse arrière
Souplesse arrière 1 bras	Souplesse avant	Souplesse avant sans bras (salto facial)	Souplesse arrière demi-tour souplessse avant
Souplesse arrière arabe (Valdez)	Retour debout		

#### 14. Renversements dynamiques

Saut de mains	Flip	Saut de tête	Rondade
Saut de mains 2 pied	Flip avant		

#### 9. Appuis sur les mains

ATR	ATR 1 bras	Mains jointes	Mexicain 2 bras
Mexicain 1 bras	Jambes écart	Disloc	Drapeau
planche	crocodile	Equerre écart	Equerre serrée
Equerre renversée			

#### 10. Sauts

Latéral	Grand jeté	Changement de jambes	Pied tête
2 pieds tête	Saut extension	180°	360°
540°	720°	Carpé écart	

#### 11. Balanciers

Canonball						

### 18. Lancers

Rigodon		Départ côte côte		Carré (2)		Plateforme (3)	
Départ positions « enfourchées »		Départ par-dessus la tête					

### 19. Rattrapers

Dans les bras		Dans les bras (groupe)		Enfourché, de face		Enfourché, de dos	
Sur les épaules		Dans les mains					

### 20. Divers

Pas		Diamidov		Papillon		Cerde	
	----						
Coupé		Retour					

### 15. Salto

Tempo	Arrière groupé	Double arrière	Triple arrière
Arrière carpé	Double carpé	Arrière tendu	Double tendu
180°	Full in back out	Avant	Double avant
Avant carpé	Avant tendu	Japonais	Barani
900°	Pivot accroupi	Pivot en position Y	
180°	360°	540°	720°

### 16. Pivots

180°	360°	540°	720°
900°	Pivot accroupi	Pivot en position Y	

### 17. Pirouettes horizontales

180°	360°