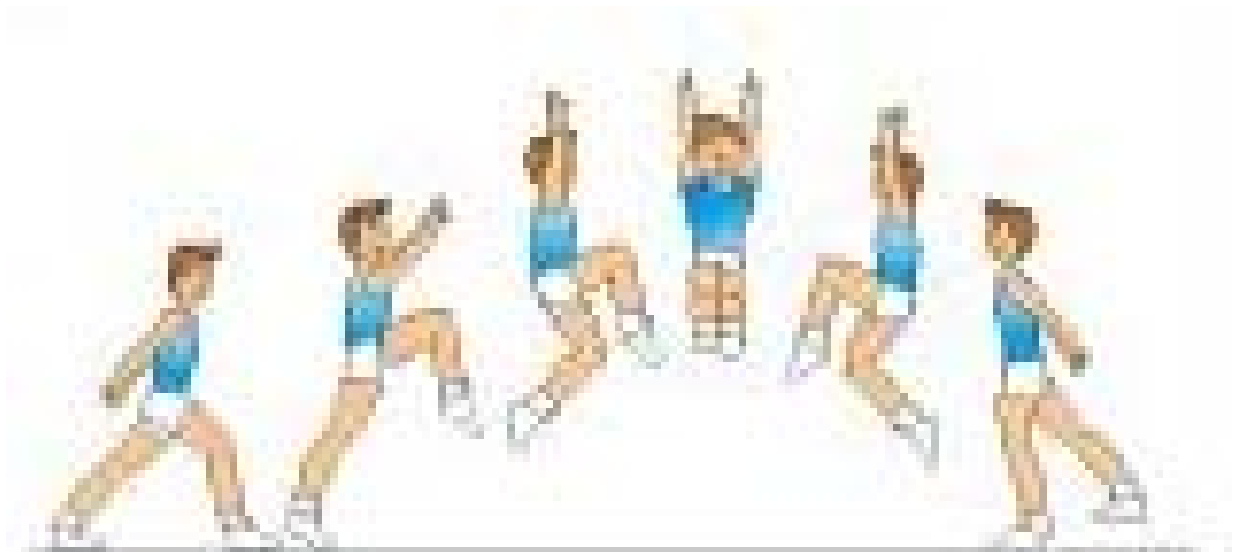


CODE DE POINTAGE JAA et JAT



LE JUGE ARBITRE ARTISTIQUE

Etablissement :

Catégorie :

BONUS ARTISTIQUE : 86 pts (Collège) – 84 pts (Lycée) - 82 pts (Excellence)

COMPOSITION ET ORIGINALITE CHOREGRAPHIQUE 25 PTS

A	Interaction	de 1 à 5 pts	
B	Tableau Final ou Porter	de 1 à 5 pts	
C	Transition	de 1 à 5 pts	
D	Partie originale et/ou thème et/ou effets de scène	de 1 à 10 pts	

MUSIQUE 20 PTS

E	Respect de la structure musicale (tempo) Relation musique / mouvement	de 1 à 20 pts	
---	--	---------------	--

TECHNIQUE CORPORELLE 25 PTS

F	Richesse et combinaison des pas de base et des bras	de 1 à 15 pts	
G	Intensité et fréquence des pas de base et des bras	de 1 à 10 pts	

UTILISATION DE L'ESPACE 10 PTS

H	Utilisation des 3 niveaux	de 1 à 5 pts	
I	Déplacements – Répartition des athlètes	de 1 à 5 pts	
J	Bonus nombre	+ 2 pt (par athlète)	

TOTAL BONUS ARTISTIQUE : 86 - 84 ou 82 pts

PENALITES ARTISTIQUES

K	Ne termine pas sur la dernière note de la musique	- 5 pts	-
L	Erreur d'interprétation de texte de l'équipe sur SA et SM seulement	- 2 pts à chaque fois pour le groupe	-
M	Chants, Paroles ou Mimiques	De - 1 à - 3 pts	-
N	Interactions manquantes ou supplémentaires (plus de 2)	- 5 pts	-
O	Manque de fluidité du porter	De - 1 à - 3 pts	-
P	Porter supplémentaire (plus de 2) et/ou mis en dehors du début ou de la fin de la chorégraphie	- 10 pts	-
Q	Effet de scène sup à 1 x 8 tps	- 5 pts	-
R	Chorégraphie /porter débutant à l'extérieur du praticable ou déjà mis en place avant le début de la musique	- 10 pts	-

TOTAL PENALITES ARTISTIQUES

CODE DE POINTAGE DU JUGE ARBITRE ARTISTIQUE

Il évalue le BONUS ARTISTIQUE et il prend en compte les PENALITES ARTISTIQUES

BONUS ARTISTIQUE

- Il évalue le BONUS sur 80 pts pour toutes les catégories
(Les points supplémentaires étant liés au bonus nombre : 86 points en collège, 84 points en lycée et sur 82 points en excellence)
- Le Bonus artistique évalue **en positif la richesse artistique de l'enchaînement**. Le bonus **n'est pas obligatoire**. Il doit servir à différencier les équipes entre-elles et à récompenser le travail de composition chorégraphique ainsi que la qualité d'interprétation.
- *La reprise de l'imposé dans sa totalité ou les jambes de l'imposé ne peut pas prétendre à avoir le maximum de points dans tous les critères*

CRITERES BONUS ARTISTIQUE

COMPOSITION et ORIGINALITE de la CHOREGRAPHIE 25 Points	Interaction / 5 points	<u>Définition</u> : Une interaction est un contact physique de l'ensemble des compétiteurs, en un seul groupe ou en sous-groupes, ces derniers gardant toujours un contact pied ou main avec le sol (sans se lâcher sinon 2 interactions). 2 interactions maximum. 8 temps maximum par interaction.	
		1-2	Interaction furtive ou de mauvaise qualité. Très simple (taper dans les mains à 2, la chenille.)
		3	Interaction simple et de bonne qualité.
		4 - 5	Interaction originale liée à la chorégraphie.
	Transition / 5 points	<u>Définition</u> : Une transition est un mouvement utilisé pour passer d'un niveau à un autre (se relever du sol par exemple) ou entre 2 difficultés sans interrompre l'énergie ou le rythme.	
		1-2	Transition simple mais non fluide. 3 éléments enchaînés.
		3	Transition simple et fluide (pas de rupture d'énergie).
		4 - 5	Transition différente, originale et fluide.
	Partie originale Thème Effet de scène / 10 points	<u>Définition des effets de scène</u> : Possibilité pendant 1 fois 8 temps maximum d'évoluer dans l'espace sans que les gymnastes n'agissent en même temps (cascade, canon...). Interdiction d'y réaliser des difficultés.	
		1-4	Effet monotone de la routine.
		5-6	Un seul moment original ou un effet de scène ou thème survolé
		7-8	2 moments originaux (1 partie originale + 1 effet de scène).
		9-10	Routine captivante, thème exploité, effets de scène percutants.
	Porter Tableau final / 5 points	<u>Définition tableau final</u> : moment de clôture de la chorégraphie. <u>Définition porter</u> : Quand un ou plusieurs gymnastes ne sont plus en contact avec le sol. Attention : le ou les voltigeurs doit (vent) être entièrement manipulés Une chorégraphie peut avoir 2 porters (1 au début et 1 à la fin), mais seul le porter final est pris en compte . Le porter du début pourra être évalué dans la partie originalité. Toute chorégraphie comportant plus de 2 porters et/ou mis en dehors du début ou de la fin de la chorégraphie sera pénalisée	
		1-2	Porter ou tableau final simple, avec une mise en place prévisible. Pas de fluidité.
		3	Porter ou tableau final simple, de bonne qualité, fluide.
4-5		Porter ou tableau final complexe, surprenant (utilisation de force et/ou souplesse avec ou sans changement de hauteur)	

MUSIQUE 20 Points	Relation musique-mouvement Structure musicale (respect du tempo)	1-5	La musique sert seulement de fond sonore. Les gestes choisis ne sont que peu en relation avec la musique. Pas sur les comptes. Impression d'ennui au regard de la chorégraphie. Aucun intérêt des effets sonores.
		6-10	Les gestes choisis sont assez souvent en relation avec la musique. Quelques décalages avec le tempo. Accents musicaux non exploités ou manque de sens entre 2 musiques.
		11-15	Les gestes choisis collent à la musique. La musique nourrit parfois un thème. Un ou deux décalages de 1 à 2 fois 8 temps avec le tempo Quelques accents musicaux exploités
		16-20	Les gestes donnent la couleur musicale. La musique nourrit un thème. Tout le groupe respecte le tempo sur l'ensemble de la chorégraphie. Utilisation des accents musicaux et effets sonores bien exploités
TECHNIQUE CORPORELLE 25 Points	Richesse et combinaison des pas de base et des bras / 15 points	1-5	Les mouvements de bras sont simples (symétrie) et identiques souvent dans le même plan Les pas de base sont souvent non identifiables et sont souvent des pas courus et/ou marchés
		6-10	Bras simples et pas de base combinés ou bras difficiles mais avec pas courus et/ou marchés ou toujours les mêmes pas de base
		11-15	Bras variés et complexes avec finition de plusieurs formes de mains (asymétrie et utilisation des contretemps) Variété et richesse (contretemps) des 7 pas de base
	Intensité et fréquence des pas de base et des bras / 10 points	1-5	Trajets de bras lents Irrégularité dans l'amplitude des mouvements Fatigue du groupe perçue vers la moitié de la routine (perte de qualité cardio-vasculaire):
		6-10	Trajets de bras rapides Réelle amplitude des mouvements pendant toute la routine Bonne endurance cardio-vasculaire de l'équipe sur l'ensemble de la routine

ESPACE 10 Points	Utilisation des niveaux (/ 5 points)	Définition des niveaux : air (sauts) / terre (debout) / sol		
		1-2	Mauvaise répartition air/terre/sol. Reste par exemple trop longtemps au sol (+ de 4 fois 8 temps).	
		3	Léger déséquilibre dans la répartition des difficultés. Le passage au sol n'est pas trop long, mais la réalisation des difficultés au sol est vide de chorégraphie.	
	4-5	Exploitation harmonieuse des niveaux.		
	Déplacements (/ 5 points)	1-2	Trajectoires floues des gymnastes. Déplacements souvent en avant, en arrière. Toujours les mêmes gymnastes qui sont devant et/ou derrière.	
		3	Déplacements nets et différents mais linéaires (forme de tiroir). Pas de circulaire.	
4-5		Placements nets, riches et inattendus des athlètes. Présence de la circulaire.		

PENALITES ARTISTIQUES

MUSIQUE	Ne termine pas sur la dernière note de la musique	- 5 pts
ERREURS D'INTERPRETATION DE TEXTE	Une faute de texte : c'est une erreur de placement des bras et /ou des jambes de tout le groupe dans la reproduction des séquences imposées : Séquence Miroir et Aérobic	- 2 pts à chaque fois pour le groupe.
CHANTS PAROLES MIMIQUES	Trop ou exagérés	De - 1 à - 3 pts
INTERACTIONS	Interaction manquante ou supplémentaire (plus de 2)	- 5 pts
PORTER	Manque de fluidité du porter	De - 1 à - 3pts
	Porter supplémentaire (plus de 2) et/ou mis en dehors du début ou de la fin de la chorégraphie	- 10 pts
DEBUT CHOREGRAPHIE	Chorégraphie /porter débutant à l'extérieur du praticable ou déjà mis en place avant le début de la musique	- 10 pts
EFFET DE SCENE	Effet de scène supérieur à 1 x 8 tps	- 5 pts

JUGE ARBITRE TECHNIQUE

Etablissement :		Catégorie :	
NOTE DE DIFFICULTE : 24 pts (Collège) – 30 pts (Lycée) – 60 pts (Excellence)			
Total NOTE DE DIFFICULTE			+
A	Bip sonore de départ supérieur à 4 temps ou absence de Bip	- 5 pts	-
B	Introduction supérieure à 2X8 temps	- 5 pts	-
C	Musique entre 151 et 159 bpm	- 10 pts	-
D	Musique supérieure à 160 bpm	disqualification	-
E	Musique trop lente < 140 bpm	- 10 pts	-
F	Séquence lente trop longue > à 4 x 8 temps	- 5 pts	-
G	Temps < ou > de + de 6sec / tps réglementaire	- 10 pts	-
H	Temps < ou > de 1 à 5sec / tps réglementaire	- 5 pts	-
I	Tenue vestimentaire non réglementaire	- 5 pts par athlète - 15 pts maxi	-
J	Tenue vestimentaire incorrecte	- 1pt / athlète	-
K	Plus de 8 difficultés	- 10 pts / difficulté supplémentaire	-
L	Difficulté manquante	- 10 pts	-
M	Famille manquante	- 5 pts / famille	-
N	Séquence Aérobie ou Miroir manquante	- 5 pts / séquence	-
O	Eléments interdits	- 10 pts / élément	-
P	Répétition d'une difficulté	- 5 pts /éléments	-
Q	Chute sur porter	- 5 pts	-
R	Grosse faute ou chute sur pas de base (ETM non respectée)	De -1 à -3 points	-
S	Dépassement de l'aire de compétition	-1pt / fois	-
T	Reprise de l'imposé dans sa totalité (Lycée)	- 10 pts	-
U	Reprise de l'imposé dans sa totalité (Excellence)	- 20 pts	-
V	Thème contrevenant au code d'éthique du sport	- 10 pts	-
TOTAL DES PENALITES TECHNIQUES			

CODE DE POINTAGE DU JUGE ARBITRE TECHNIQUE

Il établit la note de difficulté sur **24 points (collège), 30 points (lycée), 60 points (excellence)**

Pour valider les difficultés le JAT doit se référer à la grille de difficultés du Programme Fédéral « Challenge » en cours de validité (catégorie collège, lycée et excellence) et grille excellence (catégorie excellence)

Les Exigences Techniques Minimales (ETM) y sont précisées pour chaque difficulté.

CALCUL DE LA NOTE DE DIFFICULTE

- C'est l'addition de toutes les difficultés validées par le JAT, 8 maximum
- Pour être comptabilisées, les difficultés doivent être exécutées, par l'ensemble des athlètes **au même moment** et répondre aux exigences techniques minimales (ETM) de réalisation
-

PENALITES TECHNIQUES

DIFFICULTES

- Déclassement des difficultés : **Une difficulté mal réalisée (rotation incomplète, amplitude insuffisante...) n'est pas déclassée.** La valeur de la difficulté perd 1 pt. Dans la catégorie excellence, si un élément de valeur 3 est mal réalisé, il n'obtiendra pas la valeur 2, mais la valeur zéro.
La difficulté sera alors comptabilisée dans les 8 éléments maximum, mais ne pourra prétendre représenter la famille. (Il n'y aura cependant pas de pénalité pour élément interdit).
 - Exemples : la planche D22 (valeur de départ 2 pts) est réalisée en respectant les Exigences Techniques Minimum (ETM= Tenue 2 sec), mais le corps n'est pas à l'horizontal pendant la réalisation de la difficulté donc - 1 pt. La difficulté, dans ce cas, reçoit la valeur de 1pt (2 - 1 = 1pt)
 - Le tour C23 (valeur de départ 3 pts) est réalisé avec une rotation incomplète perd - 1 pt. La difficulté, dans ce cas, reçoit la valeur de 2 pts (3 - 1 = 2 pts) dans les catégories collège et lycée, mais la valeur de zéro point dans la catégorie excellence.
- Important, 2 difficultés par famille sont obligatoires. La pénalité pour **famille manquante** sera donnée si aucune difficulté représentant la famille n'est validée par le JAT. Une seule difficulté validée sur les deux exigées suffit pour reconnaître la famille.
- Une autre pénalité, pour **difficulté manquante** sera donnée à l'équipe si elle n'a pas **présentée 2 difficultés par famille validées ou non.**
 - **2 difficultés par famille démontrées et validées = 0 pénalité**
 - **2 difficultés par famille démontrées mais 1 seule validée = 0 pénalité**
 - **2 difficultés par famille démontrées mais aucune de validée = - 5 pts pour famille manquante**
 - **1 seule difficulté démontrée et validée = - 10 pts pour difficulté manquante**
 - **1 seule difficulté démontrée et non validée = - 10 pts pour difficulté manquante et - 5 pts pour famille manquante**
 -
- **1 même difficulté réalisée plusieurs fois = - 5 pts pour répétition de difficulté**
- **Plus de 8 difficultés = - 10 pts par difficultés supplémentaires**

MUSIQUE	Bip sonore de départ supérieur à 4 temps ou absence de Bip	- 5 pts
	Introduction supérieure à 2x8 temps	- 5 pts
	Musique entre 151 et 159 bpm	- 10 pts
	Musique supérieure à 160 bpm	disqualification
	Musique trop lente < 140 bpm	- 10 pts
	Séquence lente trop longue > à 4 x 8 temps	- 5 pts
	Temps < ou > de + de 6sec / tps réglementaire	- 10 pts
	Temps < ou > de 1 à 5sec / tps réglementaire	- 5 pts
PORTER	Chute sur porter	- 5 pts
PAS DE BASE	Grosse faute ou chute sur pas de base (ETM non respectée)	De -1 à -3 points
AIRE DE COMPETITION	Dépassement de l'aire de compétition	-1pt / fois
TENUE VESTIMENTAIRE	Tenue vestimentaire non réglementaire	- 5 pts par athlète - 15 pts maxi
	Tenue vestimentaire incorrecte	- 1pt / athlète
ELEMENTS INTERDITS	Eléments interdits	- 10 pts / élément
SEQUENCES	Séquence Aérobie ou Miroir manquante	- 5 pts / séquence
IMPOSE	Reprise de l'imposé dans sa totalité (Lycée)	- 10 pts
	Reprise de l'imposé dans sa totalité (Excellence)	- 20 pts
THEME	Thème contrevenant au code d'éthique du sport (sexe, violence, religion)	- 10 pts