

DIRECTIVES DE GYMNASTIQUE

2020



Directives & Approfondissement de gymnastique et danse

Les directives et l'approfondissement de gymnastique et danse s'appliquent aux:

- Tests
- Individuel
- Couples
- Team
- Concours de société

Principe

Conformément au principe de l'égalité entre hommes et femmes toutes les désignations de personnes et de fonctions s'appliquent aux deux sexes, que la forme linguistique soit masculine ou féminine.

Abréviations

ANNONCE	Poste d'annonce
CAS	Caisse d'assurance de sport
CJ	Chef juge
CO	Comité d'organisation
CP	Chef de place
DC	Directeur de concours
FSG	Fédération Suisse de gymnastique
J	Juge
MUSIQUE	Responsable de la musique
Note P	Note du programme
Note T	Note technique
P. ex.	Par exemple
Resp.	Respectivement
SECR	Secrétaire

Table des matières

Principe	1
Abréviations	1
Table des matières	2
1. Introduction	6
1.1 Champ d'application	6
1.2 But et finalité.....	6
1.3 Bases	6
1.4 Documents complémentaires	6
2. Généralités.....	7
2.1 Types de compétition	7
2.2 Nombre de gymnastes	7
2.3 Nombre de gymnastes pour la gymnastique de société.....	7
2.4 Tranches d'âge.....	7
2.4.1 Principe	7
2.4.2 Détermination de l'âge	7
2.4.3 Déterminations particulières pour les tranches d'âge	7
2.4.4 Calcul	7
2.5 Surfaces de compétition	8
2.5.1 Choix de la surface de compétition.....	8
2.5.2 Structure du sol	8
2.6 Catégories.....	9
2.7 Durée du programme	10
2.8 Marquages	10
2.8.1 Marquages	10
2.8.2 Emplacements	10
2.9 Tenue.....	10
2.9.1 Apparence.....	10
2.9.2 Tenue non autorisée	10
2.9.3 Publicité sur la tenue de compétition	10
2.10 Blessures.....	11
2.10.1 Sortie de la surface de compétition	11
2.10.2 Interruption de la production.....	11
2.11 Plusieurs productions de gymnastique et danse.....	11
2.12 Musique.....	11
2.12.1 Principes de base.....	11

2.12.2 Formations musicales et instruments	11
2.12.3 Interruption de la musique	11
2.13 Production avec engins à main	12
2.13.1 But de l'engin à main	12
2.13.3 Durée d'utilisation des engins à main	12
2.13.4 Mise à disposition des engins à main	12
2.13.5 Placement sur la surface de compétition	12
2.13.6 Perte de l'engin à main	12
2.14 Engins à main de remplacement	12
2.14.1 Placement sur la surface de compétition	12
2.14.2 Utilisation de l'engin à main de remplacement	12
2.15 Production sans engin à main	12
2.15.1 Durée d'utilisation des engins à main	12
3. Organisation du collège de juges	13
3.1 Directeur de concours (DC)	13
3.2 Chef juge (CJ)	13
3.3 Chef de place (CP)	13
3.4 Juge 1 (J1)	13
3.5 Juge (J)	13
3.6 Secrétaire (SECR)	13
3.7 Responsable de la musique (MUSIQUE)	13
3.8 Speaker (SPEAKER)	14
3.9 Poste d'annonce (ANNONCE)	14
4. Déroulement du jugement	15
4.1 Principes de base	15
4.2 Préparation	15
4.3 Jugement	15
4.4 Incidents spéciaux	16
4.5 Calcul de la note finale	16
4.6 Divers	17
4.6.1 Tenue des juges	17
4.6.2 Changement du J1	17
4.6.3 Justification de la note	17
4.6.4 Précision concernant le chronométrage des engins à main	17
4.6.5 Précision concernant le chronométrage de productions sans engin à main	17

5. Tests	18
5.1 généralités.....	18
5.2 Jugement	18
5.2.1 Déroulement du jugement.....	18
5.2.2 Abandon du test.....	19
5.2.3 Interruption de la production.....	19
5.2.4 Calcul de la note finale des tests.....	19
6. Infractions/déductions d'ordre	20
6.1 Infraction	20
6.2 Déduction d'ordre	20
7. Approfondissent	21
7.1 Evaluation technique	21
7.1.1 Exécution du mouvement.....	21
7.1.1.1 Tension/tenue du corps.....	21
7.1.1.2 Travail des membres supérieurs et inférieurs.....	21
7.1.1.3 Tension/relaxation alternante	21
7.1.1.4 Capacité d'équilibre	21
7.1.1.5 Déclenchement du mouvement central/périphérique	21
7.1.1.6 Coordination des mouvements des bras et jambes.....	21
7.1.2 Mouvement spécifiques avec engins à main	22
7.1.2.1 Plans.....	22
7.1.2.2 Mouvement de l'engin à main	22
7.1.2.3 Prise de l'engin à main.....	22
7.1.2.4 Lancer/réception	22
7.1.2.5 Application de la force adaptée/dosée	22
7.1.2.6 Déclenchement du mouvement central et laisser agir la gravité.....	22
7.1.3 Formations	23
7.1.3.1 Symétrie/asymétrie	23
7.1.3.2 Exacte/précis	23
7.1.4 Synchronisation.....	23
7.1.5 Amplitude/fluidité du mouvement.....	23
7.1.5.1 Amplitude du mouvement	23
7.1.5.2 Fluidité du mouvement.....	23

7.1.5.3 Intensité élevée et énergie	23
7.1.6 Sécurité.....	23
7.1.6.1 Sécurité dans le déroulement de l'exercice	23
7.1.6.2 Prévention.....	23
7.1.7 Rayonnement/effet.....	24
7.2 Conception du programme	24
7.2.1 Musique	24
7.2.1.1 Vivre la musique/la transposer	24
7.2.1.2 Prendre en compte la phrase musicale	24
7.2.1.3 Reprendre le rythme et tempo de la musique.....	24
7.2.1.4 Reproduire les émotions de la musique	24
7.2.1.5 Utiliser les accents et les impulsions de la musique	24
7.2.1.6 Coupures de la musique	24
7.2.2 Conception.....	25
7.2.2.1 Trajectoire, utilisation de l'espace	25
7.2.2.2 Déclaration, effet, ambiance	25
7.2.2.3 Formations.....	25
7.2.2.4 Directions.....	25
7.2.2.5 Attractivité de la production.....	25
7.2.3 Diversité	25
7.2.3.1 Choix des exercices.....	25
7.2.3.2 Capacités de coordination.....	25
7.2.3.3 Variations dans les combinaisons de pas	26
7.2.3.4 Variations dans l'espace/temps/force.....	26
7.2.3.5 Eléments difficiles	26
7.3 Evaluation du test.....	26
7.3.1 Exactitude du test.....	26
7.3.2 Trajectoires	26
7.3.3 Musique	26

1. Introduction

1.1 Champ d'application

Ces directives s'appliquent à toutes les formes de compétition de gymnastique et danse. Ces directives sont impératives pour les formateurs, les organisateurs de compétition, les directions de concours, les juges, les moniteurs et les gymnastes, à moins que cela soit réglé différemment par des règlements supérieurs de la Fédération Suisse de gymnastique.

Les prescriptions de concours des diverses manifestations sont supérieures aux directives de gymnastique et danse. Par principe elles doivent s'orienter aux directives officielles. Mais le déroulement du jugement en particulier ne peut pas être modifié.

1.2 But et finalité

La gymnastique et danse représente la philosophie et les idées du sport de masse. Avec l'aide de la musique, des productions individuelles, de teams et de groupes avec des programmes les plus attrayants possibles, une exécution et synchronisation optimale sont visées.

1.3 Bases

- Statuts de la Fédération Suisse de gymnastique (FSG)
- Règlement sanctions et amendes
- Règlement pour le contrôle de l'affiliation à la FSG resp. à la carte de membre FSG
- Directives concernant la publicité sur les tenues lors de manifestations de la FSG
- Directives concernant la reproduction sonore et sonorisation lors de manifestations de la FSG
- Aide-mémoire pour les sociétés de la FSG en rapport avec les droits des auteurs d'œuvres musicales
- Règlement de la caisse d'assurance de sport (CAS)
- Règlements des associations cantonales, régionales et les sous-associations

1.4 Documents complémentaires

- Terminologie gymnastique

2. Généralités

2.1 Types de compétition

- Tests
- Individuel
- Couples
- Team de 3 à 5
- Gymnastique de société

2.2 Nombre de gymnastes

- Tests 1 gymnaste
- Individuels 1 gymnaste
- Couples 2 gymnastes
- Team de 3 à 5 Au min. 3 gymnastes/au max. 5 gymnastes
- Gymnastique de société Au min. 6 gymnastes

2.3 Nombre de gymnastes pour la gymnastique de société

- Société «S» 6-10 gymnastes
- Société «M» 11-15 gymnastes
- Société «L» dès 16 gymnastes

2.4 Tranches d'âge

2.4.1 Principe

- Jeunesse Jusqu'à 16 ans
- Actifs Age libre
- 35+ Dès 35 ans

Pour toutes les catégories d'âge, l'année de naissance conformément à un document officiel s'applique et pas le jour ou le mois de naissance.

2.4.2 Détermination de l'âge

Dans les compétitions de couple l'âge du gymnaste le plus âgé est normatif pour la détermination de la tranche d'âge.

2.4.3 Déterminations particulières pour les tranches d'âge

- Jeunesse 1/3 des gymnastes peut avoir l'âge maximal de 17 ans
- 35+ 1/3 des gymnastes peut avoir entre 25 et 35 ans

2.4.4 Calcul

Lors du calcul du tiers il est arrondi en tout état de cause.

Exemple avec 10 personnes:

$1/3 = 3.333$. Il est arrondi à 4 personnes. Pour 10 personnes un maximum de 4 personnes peut dépasser l'âge limite effectif inférieur ou supérieur.

2.5 Surfaces de compétition

Type de compétition	Surface	Structure du sol
Tests	12 x 12 mètres	Tapis, sol de salle
Individuel	9 x 9 mètres 12 x 12 mètres	Tapis, sol de salle
Couples	9 x 9 mètres 12 x 12 mètres	Tapis, sol de salle
Team de 3 à 5	9 x 9 mètres 12 x 12 mètres	Tapis, sol de salle
Société «S»	12 x 12 mètres 12 x 18 mètres 12 x 24 mètres 18 x 24 mètres 24 x 40 mètres	Tapis, sol de salle Gazon, sol de salle
Société «M»	12 x 12 mètres 12 x 18 mètres 12 x 24 mètres 18 x 24 mètres 24 x 40 mètres	Tapis, sol de salle Gazon, sol de salle
Société «L»	12 x 12 mètres 12 x 18 mètres 12 x 24 mètres 18 x 24 mètres 24 x 40 mètres	Tapis, sol de salle Gazon, sol de salle

2.5.1 Choix de la surface de compétition

Le choix de la surface de compétition est libre, mais doit être indiquée lors de l'inscription.

2.5.2 Structure du sol

La structure du sol de la surface de compétition est règlementée définitivement dans les prescriptions de concours respectives.

2.6 Catégories

Abréviation	Désignation	Tranches d'âge	Remarque
T1	Test 1	Jeunesse	En 2 parties
T2	Test 2	Jeunesse	En 2 parties
T3	Test 3	Jeunesse	En 3 parties
T4	Test 4	Tous	En 3 parties
T5	Test 5	Tous	En 3 parties
T6	Test 6	Tous	En 3 parties
T7	Test 7	Tous	En 4 parties
GEZ1	Individuel en 2 parties	35+	
GEZ2	Individuel en 2 parties	Actifs	
GEZ3	Individuel en 2 parties	Jeunesse	
GEO1	Individuel sans engin à main	35+	
GEO2	Individuel sans engin à main	Actifs	
GEO3	Individuel sans engin à main	Jeunesse	
GEM1	Individuel avec engins à main	35+	
GEM2	Individuel avec engins à main	Actifs	
GEM3	Individuel avec engins à main	Jeunesse	
GPZ1	Couples en 2 parties	35+	
GPZ2	Couples en 2 parties	Actifs	
GPZ3	Couples en 2 parties	Jeunesse	
GPO1	Couples sans engin à main	35+	
GPO2	Couples sans engin à main	Actifs	
GPO3	Couples sans engin à main	Jeunesse	
GPM1	Couples avec engins à main	35+	
GPM2	Couples avec engins à main	Actifs	
GPM3	Couples avec engins à main	Jeunesse	
GTZ1	Team en 2 parties	35+	
GTZ2	Team en 2 parties	Actifs	
GTZ3	Team en 2 parties	Jeunesse	
GTO1	Team sans engin à main	35+	
GTO2	Team sans engin à main	Actifs	
GTO3	Team sans engin à main	Jeunesse	
GTM1	Team avec engins à main	35+	
GTM2	Team avec engins à main	Actifs	
GTM3	Team avec engins à main	Jeunesse	
GVS01	Société S sans engin à main	35+	
GVS02	Société S sans engin à main	Actifs	
GVS03	Société S sans engin à main	Jeunesse	
GVM01	Société M sans engin à main	35+	
GVM02	Société M sans engin à main	Actifs	
GVM03	Société M sans engin à main	Jeunesse	
GVLO1	Société L sans engin à main	35+	
GVLO2	Société L sans engin à main	Actifs	
GVLO3	Société L sans engin à main	Jeunesse	
GVSM1	Société S avec engins à main	35+	
GVSM2	Société S avec engins à main	Actifs	
GVSM3	Société S avec engins à main	Jeunesse	

GVMM1	Société M avec engins à main	35+	
GVMM2	Société M avec engins à main	Actifs	
GVMM3	Société M avec engins à main	Jeunesse	
GVLM1	Société L avec engins à main	35+	
GVLM2	Société L avec engins à main	Actifs	
GVLM3	Société L avec engins à main	Jeunesse	

2.7 Durée du programme

La durée du programme comporte:

- Individuel – couples – team de 2.00 minutes à 3.30 minutes maximum
- Concours de sociétés jeunesse de 2.30 minutes à 4.30 minutes maximum
- Concours de sociétés actifs/35+ de 3.00 minutes à 4.30 minutes maximum

La durée du programme commence et termine avec le début resp. la fin de la musique. La durée du programme sera communiquée par les gymnastes/ou la société au poste d'annonce avant la compétition. Elle doit être également indiquée visiblement sur le support musical.

2.8 Marquages

2.8.1 Marquages

Les limites du terrain, le centre du terrain et les milieux des lignes latérales sont marqués. D'autres marquages ne sont pas admis. Les lignes de marquages latérales font parties de la surface de compétition.

2.8.2 Emplacements

Les porteurs de drapeaux, les porteurs de cornes et d'autres représentants de société doivent se placer aux marquages officiels (coins ou centre de la ligne latérale).

2.9 Tenue

2.9.1 Apparence

La tenue visible doit donner une image relative au groupe et/ou thème et ne doit gêner ni le mouvement ni le jugement. Des couvre-chefs pour des raisons religieuses ou médicales sont autorisés.

2.9.2 Tenue non autorisée

Le port des objets suivants n'est pas autorisé:

- Montres
- Bijoux (exception: alliances, bandes liées)

Les bijoux fixes doivent être masqués (p.ex. piercings)

2.9.3 Publicité sur la tenue de compétition

Les inscriptions publicitaires doivent correspondre aux directives concernant «La publicité sur les tenues lors de manifestations de la FSG».

2.10 Blessures

2.10.1 Sortie de la surface de compétition

Si un gymnaste se blesse durant la production et quitte la surface de compétition, cela n'est pas considéré comme une sortie.

2.10.2 Interruption de la production

Si un accident grave se passe sur la surface de compétition, le J1 ou la société peut interrompre la production. Si une production doit être interrompue à cause d'un accident évident, elle peut être refaite sans déduction d'ordre.

2.11 Plusieurs productions de gymnastique et danse

Si une société présente plusieurs programmes de gymnastique et danse, ces programmes doivent différer dans les programmes. Dans un tel cas, le même engin à main peut être également utilisé plusieurs fois. Plusieurs productions d'une société peuvent être au départ dans la même catégorie.

2.12 Musique

2.12.1 Principes de base

Pour la reproduction et l'utilisation de musique les documents actuels soit les «Directives concernant la reproduction sonore et sonorisation lors de manifestations de la FSG», l'«Aide-mémoire pour les sociétés de la FSG en rapport avec les droits des auteurs d'œuvres musicales» ainsi que les «Prescriptions de concours» constitue la base.

- Le support musical contient un seul morceau et doit être conforme aux prescriptions de concours correspondants.
- Un support musical de réserve doit être disponible.
- Le support musical doit être marqué avec le nom de la société et la discipline, ainsi que la durée du programme.
- Formats MP3, MP4, WMA, Wave (les prescriptions de concours de l'organisateur sont déterminantes).
- Des téléversements sur des plates-formes peuvent être mis à disposition par l'organisateur.
- Dans ces cas, les consignes de l'organisateur s'appliquent.

2.12.2 Formations musicales et instruments

Si des gymnastes sont accompagnés d'une musique live, elle ne peut comprendre au maximum que six personnes. Tous les instruments nécessaires à l'accompagnement en direct sont apportés par les sociétés. Lors de l'inscription, l'information d'un accompagnement en direct doit être transmise à la direction du concours. La formation musicale n'a pas le droit de se placer sur la surface de compétition.

2.12.3 Interruption de la musique

Si, pour des raisons inconnues, la musique s'arrête durant la production, le J1 doit immédiatement interrompre la production. Si l'erreur ne dépend pas du gymnaste/de la société, la production peut être refaite sans déduction d'ordre. Si l'interruption de la musique est due à une faute du gymnaste/de la société, la production peut également être remontrée, mais avec une déduction d'ordre selon le point 6.2.

2.13 Production avec engins à main

2.13.1 But de l'engin à main

Les engins à main sont les éléments principaux de la production. Ils ne doivent pas entraver le mouvement, mais doivent le soutenir.

2.13.3 Durée d'utilisation des engins à main

Lors des productions avec engins à main, ceux-ci doivent être utilisés activement et simultanément par tous les gymnastes durant au moins 2/3 de la durée du programme.

2.13.4 Mise à disposition des engins à main

Les engins à main doivent être amenés par les gymnastes.

2.13.5 Placement sur la surface de compétition

Les engins à main utilisés durant le concours doivent être placés à l'intérieur de la surface de compétition. Après l'utilisation, ils peuvent être posés à l'intérieur de la surface de compétition ou jetés à l'extérieur de la surface de compétition. Si des engins à main sont réutilisés à un moment plus tardif de la production, ils doivent être posés obligatoirement à l'intérieur de la surface de compétition.

2.13.6 Perte de l'engin à main

La récupération d'un engin à main en dehors de la surface de compétition après une perte ou le lancement des engins à main de remplacement par l'encadrant sera déduit dans le critère «Incidents spéciaux».

2.14 Engins à main de remplacement

2.14.1 Placement sur la surface de compétition

Les engins à main de remplacement sont uniquement posés aux emplacements officiels (à l'intérieur ou à l'extérieur de la surface de compétition).

2.14.2 Utilisation de l'engin à main de remplacement

La récupération de l'engin à main de remplacement à l'extérieur de la surface de compétition après une perte, ne donne pas lieu à une déduction (sortie) puisque la déduction a déjà été effectuée pour la perte de l'engin à main (incidents spéciaux).

2.15 Production sans engin à main

2.15.1 Durée d'utilisation des engins à main

Lors de productions gymnastiques sans engin à main, d'éventuels engins à main ne peuvent être utilisés qu'au maximum durant 1/3 de la durée de la production, quel que soit le nombre de gymnastes.

3. Organisation du collège de juges

3.1 Directeur de concours (DC)

- Est responsable du déroulement correcte de la compétition et du respect des directives.
- Est membre de la direction de concours générale de la compétition ou du comité d'organisation et peut donner des inputs concernant la conception de l'horaire.
- Est la première instance de recours.
- Peut être relayé par un suppléant.

3.2 Chef juge (CJ)

- Est subordonné au directeur de concours.
- Est le supérieur des juges et en a la supervision.
- Est responsable de l'organisation des collèges de juges.
- Informe le DC en cas de problèmes et peut éventuellement le consulter.
- Contrôle et signe les feuilles de notes finales avant la publication de la note et la transmission au bureau de calculs ainsi qu'au moniteur.
- Peut être relayé par un suppléant.

3.3 Chef de place (CP)

- Est responsable de la mise en place ponctuelle des gymnastes.
- Donne le signal de départ pour la musique.
- Chronomètre le temps d'utilisation des engins à main et le communique au J1.
- Conduit les gymnastes hors de la place de compétition.

3.4 Juge 1 (J1)

- Est responsable de l'organisation et du déroulement du collège de juges.
- Décide dans des situations exceptionnelles (p.ex. accident, interruption de la musique) d'une interruption/abandon éventuel de la production.
- Peut consulter le chef juge en cas de divergences.
- Pour des petites manifestations où il n'y a pas de CJ, le J1 prend entièrement en charge ses tâches.

3.5 Juge (J)

- Juge les productions selon les directives de gymnastique et danse.
- Suit les consignes et instructions du J1/CJ.
- Informe le J1 d'incidents spéciaux.

3.6 Secrétaire (SECR)

- Vérifie que les aide-mémoires soient complètes.
- Trace les notes non prises en compte (à chaque fois les notes P et T les plus hautes et les plus basses).
- Est responsable de l'évaluation des aide-mémoires et calcule les notes finales.
- Signe la feuille de notes finale et la classe selon instructions de la direction de concours.

3.7 Responsable de la musique (MUSIQUE)

- Est responsable de la bonne lecture de la musique.
- Compare la durée du programme planifiée et effective.
- Avise le directeur de concours en cas d'inexactitude.

3.8 Speaker (SPEAKER)

- Informe les gymnastes et spectateurs sur le déroulement actuel.
- Est responsable de fournir des informations immédiates en cas d'urgence et d'incidents spéciaux sur ordre de la direction de concours.

3.9 Poste d'annonce (ANNONCE)

- Reçois les inscriptions des gymnastes (p. ex. nombre de gymnastes, grandeur de la surface de compétition) ainsi que le support musical et les transmet aux postes correspondant.
- Est le poste d'information pour la discipline gymnastique et danse.
- Redonne aux gymnastes les feuilles de notes et les supports musicaux après la compétition.

4. Déroulement du jugement

4.1 Principes de base

- Chaque production est jugée par 5 J.
- Tous les J évaluent aussi bien la note T que la note P.
- Il n'est pas communiqué aux J quelle note est tracée.

4.2 Préparation

Dans le cadre de la réunion des juges, qui est fixée au moins 30 minutes avant la première production, la direction de concours remets aux juges et fonctionnaires les dernières mutations et changements. Les documents préparés suivants sont remis aux juges:

- Les aide-mémoires
- La liste récapitulative des notes
- Les indemnisations, les bons de ravitaillement et evt. pour les nuitées

Le J1 organise son collège de juges de la façon suivante:

- Distribuer les numéros de juge
- Définir l'emplacement des juges

4.3 Jugement

- Chaque J doit juger tous les critères de taxation. Il documente son jugement à l'aide d'une croix par critère au terme approprié et en inscrivant la valeur correspondante sur son aide-mémoire.
- Chaque juge note le nombre d'incidents spéciaux sur son aide-mémoire
- Chaque juge note le nombre de gymnaste sur son aide-mémoire.
- Lors de productions avec engins à main, le J1 note sur son aide-mémoire le temps d'utilisation de l'engins à main annoncé par le CP.
- Tous les J notent d'éventuels infractions aux directives de déductions d'ordre et les communique au J1 lors de la remise de l'aide-mémoire. Le J1 décide de la hauteur de la déduction conformément aux articles 6.1 et 6.2 d'un commun accord avec les autres J (en cas d'incohérence, le J1 consulte le CJ ou le DC). Le CJ et le DC se mettent d'accord sur d'éventuelles infractions aux directives qui ne sont pas énumérées au point 6.1.
- Lors de la remise de l'aide-mémoire, on ne discute pas, resp. on ne se rassemble pas (exception: après les premières productions les juges peuvent se rassembler et s'ajuster resp. s'accorder).
- Le J1 transmet les cinq aide-mémoires au secrétariat.
- Après la vérification des aide-mémoires, ainsi que du temps total et si nécessaire du temps d'utilisation des engins à main, la note T et la note P la plus élevée, ainsi que la note T et la note P la plus basse sont éliminés de l'évaluation. Lors de l'évaluation avec le logiciel d'évaluation, le programme se charge du rayage. En conséquence seul 3 notes T et 3 notes P sont attribuées à l'évaluation et prises en compte pour la note finale. La note intermédiaire, d'éventuels déductions d'ordre et de déductions dues à des infractions aux directives, ainsi que de déductions dues à des incidents spéciaux sont prises en considération dans l'évaluation et donne de ce fait la note finale.
- La note définitive ne sera publiée qu'après la signature du secrétariat et du CJ ou du J1.
- Si un J ne peut pas remettre son aide-mémoire complètement rempli (blackout), son jugement n'est pas pris en considération pour l'évaluation. En outre seules les notes T et la note P la plus basse des quatre autres juges seront tracées. Si l'incident se produit plusieurs fois, le juge concerné sera retiré de la compétition et si possible remplacé. Si le

juge ne peut pas être remplacé, la compétition se poursuivra avec quatre juges et en continuant à tracer les notes partielles les plus basses.

4.4 Incidents spéciaux

Est considéré comme incident spécial un incident qui aboutit à une interruption dans la fluidité et/ou qui perturbe l'image de la production. Les points suivants sont évalués en tant qu'incident spécial:

- Chute
- Collision
- Perte d'engin à main

Chaque incident vu compte 0.01 point par juge et est justifié séparément. A la fin de la production, les déductions pour les incidents spéciaux de tous les J sont additionnées et divisées par le nombre de J (5 J). Cette valeur est arrondie mathématiquement à deux décimales après la virgule et est soustraite de la note. Un maximum de 0.30 point peut être déduit par production pour des incidents spéciaux.

Exemple:

Juge 1	5 incidents spéciaux	
Juge 2	8 incidents spéciaux	
Juge 3	3 incidents spéciaux	
Juge 4	6 incidents spéciaux	
Juge 5	4 incidents spéciaux	
Total	26 incidents spéciaux: 5 juges	= 5.2 incidents

De ce fait 0.05 points sont déduits pour les incidents spéciaux.

4.5 Calcul de la note finale

	Note T	
+	Note P	
=	<u>Note intermédiaire</u>	
+	Note de base	
=	<u>Note</u>	
-	Infractions/déductions d'ordre *	
-	Déductions pour des incidents spéciaux *	
=	<u>Note finale</u>	

* Ces deux déductions sont calculées automatiquement par le secrétariat et prises en compte pour la note finale.

4.6 Divers

4.6.1 Tenue des juges

4.6.1.1 Tenue des juges

La tenue des juges comporte le haut de juge officiel de la Fédération Suisse de gymnastiques. En plus un pantalon de training uni noir court ou long et des chaussures de sport. Si besoin un pull blanc à longues manches peut être mis sous le haut et il est également permis de juger pieds nus. Par mauvais temps la tenue doit être fonctionnelle.

4.6.1.2 Tenue des fonctionnaires

La tenue des fonctionnaires doit être choisie de manière à assurer une apparence convenable et une perceptibilité pour les gymnastes et les spectateurs. Par mauvais temps la tenue doit être fonctionnelle.

4.6.2 Changement du J1

Un changement du J1 au sein d'une compétition doit être autant que possible évité.

4.6.3 Justification de la note

Dans des cas justifiés le CJ/J1 peut exiger qu'un juge justifie sa note.

4.6.4 Précision concernant le chronométrage des engins à main

Le temps d'utilisation des engins à main est chronométré par un CP qui a suivi un cours de formation de juge, ou un J (ne jugeant pas à cette manifestation). En l'absence d'une telle personne, un fonctionnaire de gymnastique et danse ayant une expérience suffisante peut effectuer cette tâche.

Le temps est arrêté lorsque l'engin est au sol et que le gymnaste s'en éloigne. En outre le temps est arrêté lorsque l'engin à main est manifestement utilisé comme accessoire (chapeau sur la tête, corde enroulée autour du corps, sac à dos accroché, etc.).

4.6.5 Précision concernant le chronométrage de productions sans engin à main

Le temps d'utilisation des engins à main est chronométré par un CP qui a suivi un cours de formation de juge, ou un J (ne jugeant pas à cette manifestation). En l'absence d'une telle personne, un fonctionnaire de gymnastique et danse ayant une expérience suffisante peut effectuer cette tâche.

5. Tests

Si aucuns points particuliers ne sont mentionnés, les directives mentionnées dans les articles 1 – 4 s'appliquent également aux tests.

5.1 Généralités

Dans les tests jeunesse, le choix du commencement des tests est libre. Dans la catégorie actifs chaque gymnaste doit débiter par le test 4 et ne peut passer au niveau suivant qu'après avoir réussi le test. Le test correspondant doit être passé avant la compétition. Le test est considéré comme réussi lorsque la moyenne de 8.00 points a été atteinte.

5.2 Jugement

5.2.1 Déroulement du jugement

Chaque production est jugée par 5 J. Lors de petite manifestations ou de manifestations avec un grand nombre de participants il est possible qu'un collège de juges ne se compose que de 3 J. Tous les J évaluent l'exécution technique, ainsi que l'exécution du test.

Chaque J doit juger tous les critères de taxation. Il documente son jugement à l'aide d'une croix par critère au terme approprié et en inscrivant la valeur correspondante sur son aide-mémoire. Tous les J notent également d'éventuelles infractions aux directives, déductions d'ordre et incidents spéciaux.

Procédé avec 5 J:

- Les J remettent l'aide-mémoire au J1. En même temps ils annoncent d'éventuels incidents spéciaux, infractions aux directives et/ou déductions d'ordre. D'autres discussions ne sont pas permises (exception: après les premières productions les J peuvent se rassembler et s'ajuster resp. s'accorder).
- Le J1 transmet les cinq aide-mémoires au secrétaire.
- Après contrôle des aide-mémoires la note T et la note Test la plus élevée, ainsi que la note T et la note Test la plus basse sont éliminés de l'évaluation. Lors de l'évaluation avec le logiciel d'évaluation, le programme se charge du rayage. En conséquence seul 3 notes T et 3 notes Test sont attribuées à l'évaluation et prises en compte pour la note finale. La note de production, d'éventuels déductions d'ordre et déductions pour cause d'infractions aux directives, ainsi que déductions d'incidents spéciaux sont prises en considération dans l'évaluation et donne de ce fait la note finale.
- La note définitive ne sera publiée qu'après la signature du secrétariat et du CJ ou du J1.

Procédé avec 3 J:

- Les J remettent l'aide-mémoire au J1. En même temps ils annoncent d'éventuels incidents spéciaux, infractions aux directives et/ou déductions d'ordre. D'autres discussions ne sont pas permises (exception: après les premières productions les J peuvent se rassembler et s'ajuster resp. s'accorder).
- Le J1 contrôle les notes finales des 3 J: celles-ci peuvent avoir une divergence maximale de 0.4 points.
- Si la divergence est plus grande que 0.4 points il faut corriger les notes de la façon suivante: si deux J ont la même note et le troisième est écarté, ce dernier doit corriger. Si les trois notes sont écartées, la note la plus haute est baissée et la plus basse montée.
- Après correction le J1 transmet les trois aide-mémoires au secrétariat pour l'évaluation et le calcul de la note finale. Les trois notes entières sont prises en considération pour la note finale. D'éventuels déductions d'ordre et déductions pour cause d'infractions aux di-

rectives, ainsi que déductions d'incidents spéciaux sont prises en considération dans l'évaluation et donne de ce fait la note finale.

- La note définitive ne sera publiée qu'après la signature du secrétariat et du CJ ou du J1.

5.2.2 Abandon du test

Si le gymnaste abandonne le test et quitte la surface de compétition, le test sera évalué avec la déduction maximale. Cela veut dire que la note sera de 4.00 points.

5.2.3 Interruption de la production

Si la production est interrompue, mais que le gymnaste ne quitte pas la surface de compétition, la production montrée jusqu'à l'interruption est évaluée.

5.2.4 Calcul de la note finale des tests

	Note T
+	Note Test
=	<u>Note intermédiaire</u>
-	Infractions/Déductions d'ordre *
-	Déductions pour des incidents spéciaux *
=	<u>Note finale</u>

* Ces deux déductions sont calculées automatiquement par le secrétariat et prises en compte pour la note finale.

6. Infractions/déductions d'ordre

6.1 Infraction

	Déduction
Infraction au droit de participation (tranches d'âge)	1.0 point
Infraction au droit de participation (nombre de gymnastes)	1.0 point
Infraction aux prescriptions vestimentaires	0.5 point
Mise de marquages non autorisés	0.5 point
Infractions aux directives en dehors des points mentionnées	0.5 point
Exigences concernant le temps non respectées, resp. dépassées (tolérance: plus/moins 5'')	0.2 point
Plusieurs morceaux de musique sur le support musical/informations de la société manquantes sur le support musical	0.2 point
Sortie de la surface de compétition Est considéré comme dépassement: Si quelque partie du corps ou engin à main utilisé activement touche le sol en dehors de la surface de compétition <i>Remarque:</i> La récupération d'un engin à main en dehors de la surface de compétition après une perte, resp. le lancement des engins à main de remplacement par l'encadrant sont déduits sous «incidents spéciaux», et ne sont de ce fait pas d'infractions aux directives.	1 gymnaste = 0.1 point par incident 2 gymnastes = 0.2 point par incident 3 + plus gymnastes = 0.3 point par incident Maximum 0.3 point par incident

6.2 Déduction d'ordre

	Déduction
Comportement antisportif en général	1.0 point
Comportement antisportif du moniteur/gymnastes (p.ex. montrer l'exercice, comptage fort)	0.2 point
Influence du collègue de juges avant, pendant et jusqu'à la fin de la manifestation	1.0 point
Infraction aux prescriptions de concours	0.5 point
Interruption et reprise d'une production suite à un incident technique sur le support musical, aux engins à main amenés, vêtements ou accessoires. La déduction n'est pas effectuée en cas de défaut de l'équipement ou du matériel qui sont mis à disposition par le CO. (incl. l'installation de musique)	0.3 point

Les infractions et déductions d'ordre sont déduites de la note calculée par le secrétariat.

7. Approfondissent

7.1 Evaluation technique

7.1.1 Exécution du mouvement

7.1.1.1 Tension/tenue du corps

- Contrôle du centre de gravité du corps lors d'éléments d'équilibre, de sauts et des déplacements
- Lors de rotations/pirouettes: garder l'axe
- Tenue corporelle droite (en contrant la gravité)
- Tension dans les extrémités lors de l'exécution du mouvement

7.1.1.2 Travail des membres supérieurs et inférieurs

- Cheville flexible, solide et stable
- Expulsion du sol et déroulement du pied sur le sol (marche/pas/course/mouvement de ressort/sautillement/saut)
- Déroulement sans bruit
- Position uniforme et claire des positions des pieds et mains
- Maintien de l'axe des jambes (p.ex. lors de mouvements de ressort)
- Oscillation/balancement/cercle/mouvement conduit dans le plan prévu
- Epaules souples, non crispées lors de bras actifs

7.1.1.3 Tension/relaxation alternante

- Mouvements fluides au niveau de toutes les articulations (ondes)
- Tension maximale
- Relaxation maximale («relâcher»)

7.1.1.4 Capacité d'équilibre

- Statiquement: moment d'arrêt (pose)
- Dynamiquement: mouvement en position d'équilibre (p.ex. position debout sur une jambe avec mouvement de jambe)
- Déplacement dans la direction voulue (changement de direction rapide)
- Transfert du poids du corps continu d'une jambe à l'autre (mouvement fluide)

7.1.1.5 Déclenchement du mouvement central/périphérique

- L'impulsion pour le mouvement provient de la partie du corps voulue (p.ex. centre du corps, main, etc.)
- Utilisation de la force adaptée
- Lors de rotations/pirouettes: préparation, partie du corps donnant l'impulsion = ceinture scapulaire et bassin, rotation de la tête

7.1.1.6 Coordination des mouvements des bras et jambes

- Mouvements découplés (mouvements indépendants p.ex. dans différentes directions avec différentes parties du corps)
- Maintenir/interrompre le rythme approprié durant le déplacement

7.1.2 Mouvement spécifiques avec engins à main

7.1.2.1 Plans

- Maintien des plans avec l'engin à main

7.1.2.2 Mouvement de l'engin à main

- Le corps et l'engin à main sont en harmonie l'un avec l'autre, cela veut dire:
 - Il existe une connexion entre le corps et l'engin à main (contact constant)
 - Pas de contacts inutiles avec le corps ou le sol
 - L'engin à main reste à la partie du corps qui donne l'impulsion
- Mouvement fluide de l'engin à main sur le corps et/ou le sol
- Soutenir un mouvement de l'engin à main le plus ample possible (p.ex. rouler jusqu'à la fin de la partie du corps respective)
- L'engin à main reste toujours en mouvement (p.ex. ruban)

7.1.2.3 Prise de l'engin à main

- Prise fixe: lors du balancer et des cercles
- Prise libre: lors de cercle et de cercles autour du corps
- Lors de cercles les prises fixes ou libres sont possibles en fonction de l'engin à main
- Combiner les deux prises sans pause/arrêt visible, changement de prise fluide
- La prise depuis le sol est effectué d'une manière fluide (p.ex. reprise du ballon à la suite d'un rouler sans prise fixe)
- L'impulsion pour les moulinets, cercles autour du corps et spirales/serpentins vient du poignet
- Pas de bruits entre la main et l'engin à main lors de changement de prise

7.1.2.4 Lancer/réception

- Le corps est en mouvement lors de la préparation du lancer et au moment du lancer de l'engin à main
- Au moment du lâcher le bras est tendu
- Le corps et le bras se tendent en direction de l'engin à main tombant
- Réception sans bruit et baisse immédiate du bras (adapté à la vitesse de chute → freinage du mouvement)
- Le passage au mouvement suivant est fluide
- Lâcher l'engin à main le plus tard possible et l'attraper le plus tôt possible

7.1.2.5 Application de la force adaptée/dosée

- L'accélération de l'engin à main est correcte/précise avec la position finale qui veut être obtenue (p.ex. dribbler, hauteur/distance d'un lancer)
- Contrôle de la vitesse de déplacement de l'engin à main
- Impulsion de rotation rapide et puissante (p.ex. toupie)

7.1.2.6 Déclenchement du mouvement central et laisser agir la gravité

- La force déployée n'est pas constante (mouvement de chute et de montée)
- Le mouvement de flexion et d'extension dans l'articulation du pied, du genou de la hanche soutient le mouvement de l'engin à main et du corps entier

7.1.3 Formations

7.1.3.1 Symétrie/asymétrie

- La symétrie au sein des formations et groupements
- L'asymétrie est clairement visible/explicite

7.1.3.2 Exacte/précis

- Les formations et groupements sont clairement visibles
- Les formations sont précises (formes, écarts, lignes)
- Concordance spatiale exacte des gymnastes au sein de la formation
- Concordance spatiale exacte de plusieurs formations et groupements sur la surface de compétition

7.1.4 Synchronisation

- Début simultané/fin simultanée
- Impulsions et engagements simultanés
- Exécuter les éléments ensemble
- Exécution uniforme du mouvement en même temps et durant toute la durée du mouvement
- Concordance dans le groupe (aperçu général)

7.1.5 Amplitude/fluidité du mouvement

7.1.5.1 Amplitude du mouvement

- Mobilité suffisante dans les articulations
- Différente amplitude du mouvement
- Symétrie dans la grandeur du mouvement (droite/gauche)

7.1.5.2 Fluidité du mouvement

- Transitions du mouvement fluide entre les divers éléments
- Une fluidité du mouvement est garantie durant toute la durée de l'exercice
- La préparation pour p.ex. les sauts, les portés et les éléments acrobatiques doit être effectuée de manière la plus courte possible

7.1.5.3 Intensité élevée et énergie

- Intensité du mouvement
- Engagement corporel énergique
- Performance constante (endurance)

7.1.6 Sécurité

7.1.6.1 Sécurité dans le déroulement de l'exercice

- Chaque gymnaste maîtrise le déroulement de l'exercice
- Aucune insécurité visible
- Pas de «comptage» de l'exercice
- Pas de blancs par les gymnastes

7.1.6.2 Prévention

- Le choix des exercices doit tenir compte de la santé (p.ex. amortissement des sauts, atterrissages en douceur et en sécurité, timing des éléments acrobatiques, poses lors de portés)

7.1.7 Rayonnement/effet

- Mimique/gestuelle
- Produire un effet vers l'extérieur (expression)
- Les gymnastes s'identifient avec la production
- Montrer des émotions

7.2 Conception du programme

7.2.1 Musique

7.2.1.1 Vivre la musique/la transposer

- Les exercices montrés doivent correspondre au caractère de la musique
- Le style de la production doit harmoniser avec la musique
- Harmonie entre la musique, le mouvement et l'expression
- La musique doit déterminer le flux de la chorégraphie et conduire à une unité

7.2.1.2 Prendre en compte la phrase musicale

- Les mouvements doivent correspondre à la phrase musicale
- Représenter d'une manière gymnique les petites et grandes phrases
- Tenir compte des débuts et fin des phrases musicales

7.2.1.3 Reprendre le rythme et tempo de la musique

- Le choix du mouvement doit correspondre à la musique
- La musique doit soutenir l'exécution du mouvement
- Les mouvements doivent correspondre globalement à la musique
- Adapter les mouvements au rythme et au tempo de la musique
- Changement de tempo, de rythme et de mouvement

7.2.1.4 Reproduire les émotions de la musique

- Timbre clair = Exercices légers, entraînants
- Timbre sombre = Exercices lourd, bas
- Musique douce = Mouvements doux et fluides
- Musique impulsive = Mouvements impulsifs, puissants
- Musique rapide = Mouvements rapides
- Musique lente = Mouvements larges, solennels

7.2.1.5 Utiliser les accents et les impulsions de la musique

- Souligner les accents musicaux avec des accents gestuels
- Stopper des mouvements lors d'arrêts de la musique
- Utiliser des impulsions dans le mouvement
- Se servir de la musique en tant que stimulation du mouvement

7.2.1.6 Coupures de la musique

- Transitions musicales nettes
- Bonne qualité sonore
- Un signal de départ au début de la musique est autorisé
- Lors d'arrangements musicaux de plusieurs morceaux, ceux-ci doivent passer de manière fluide de l'un à l'autre, resp. être reliés l'un à l'autre
- Le nombre de morceaux de musique et/ou de coupures musicales ne doit pas être dérangeant et le tout doit être relié de manière à ce que la production totale forme un ensemble harmonieux

7.2.2 Conception

7.2.2.1 Trajectoire, utilisation de l'espace

- Utilisation appropriée de la surface de compétition choisie
- Dessiner des formes sur la surface de compétition à l'aide de trajectoires

7.2.2.2 Déclaration, effet, ambiance

- La production peut faire une déclaration
- Un fil rouge est reconnaissable (thème, déroulement, ambiance)
- Une histoire peut être racontée
- Une ambiance doit être créée durant la production
- Un développement a lieu (p.ex. introduction, point culminant, finale)
- Une ambiance créée se constitue et se développe
- Une ambiance créée se constitue et est à nouveau détruite

7.2.2.3 Formations

- Plusieurs formations diverses animent la production
- Composer les formations avec de nombreuses variantes
- Positions des formations, ainsi que des gymnastes
- Mise en place des groupes/formations/changements de formation faisant un effet visuel

7.2.2.4 Directions

- Utiliser une variété de directions et de fronts

7.2.2.5 Attractivité de la production

- Les mouvements contribuent à l'attractivité de la production par des changements originaux et insolites et/ou par des compléments à leur forme de base
- Incorporer des déroulements et moments inattendus
- Éléments de mouvement, qui soulignent efficacement un accent ou un fragment de la musique
- Mouvements, ainsi qu'éléments exceptionnels et créatifs
- Formations et images originales

7.2.3 Diversité

7.2.3.1 Choix des exercices

- Mouvements vers l'avant, sur le côté et vers l'arrière
- Mouvements horizontaux, verticaux et sagittaux
- Mouvements de tous types avec déplacement et/ou changement de direction
- Travail avec partenaire
- Mouvoir le corps entier
- Utiliser des répétitions pour produire un effet spécial
- Incitation de la souplesse en général

7.2.3.2 Capacités de coordination

- Insérer des mouvements qui demandent des capacités de coordination
- Travail simultané des bras et des jambes

7.2.3.3 Variations dans les combinaisons de pas

- Chorégrapheur des pas de base en alternant les enchaînements
- Insérer des séquences de mouvements complexes et cohérentes

7.2.3.4 Variations dans l'espace/temps/force

- Exploiter les mouvements dans de différentes dimensions spatiales
- Exécuter les mouvements à différentes vitesses (p.ex. mouvements rapides, lents, changement de tempo)
- Exécuter les mouvements avec peu ou beaucoup de force
- Diverses directions, trajectoires et plans
- Varier la durée temporelle et le déroulement rythmique d'un mouvement

7.2.3.5 Eléments difficiles

Des éléments difficiles peuvent contribuer à l'attractivité d'une production

7.3 Evaluation du test

7.3.1 Musique

Les exercices doivent concorder avec la musique indiquée dans le descriptif du test.

7.3.2 Exactitude du test

Les mouvements des pieds, des bras et du corps, ainsi que les éléments avec les engins à main, doivent être exécutés conformément au descriptif du test.

7.3.3 Directions/trajectoires

Les directions/trajectoires prescrites dans le descriptif du test doivent être respectées.