

# FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE ESTHÉTIQUE DE GROUPE



## IFAGG CODE DE POINTAGE

### Catégories Junior et Sénior

L'IFAGG détient les droits d'auteur sur ce règlement.  
Toute utilisation ou modification de ce document (totale ou partielle)  
sans le consentement d'IFAGG est interdit.

**Mis à jour le 31 décembre 2023**

**Valid since: 1 January 2024**

**Valid until: 31 December 2024**

<b>1. GÉNÉRALITÉS</b>	<b>3</b>
1.1 NORMES GÉNÉRALES DE LA COMPÉTITION	3
1.2 CATÉGORIES DE COMPÉTITION	3
1.3 GROUPE DE COMPÉTITION	3
1.3.1 Nombre de gymnastes	3
1.4 PROGRAMME DE COMPÉTITION	4
1.4.1 Durée du programme	4
1.4.2 Musique	4
1.5 ZONE DE COMPÉTITION	4
1.6 TENUES, COIFFURE ET MAQUILLAGES DES GYMNASTES	5
1.6.1 Tenue	5
1.6.2 Coiffure et maquillage	5
1.7 DISCIPLINE	6
1.7.1 Dopage	6
1.7.2 Discipline des gymnastes et des entraîneurs	6
<b>2. VALEUR TECHNIQUE</b>	<b>7</b>
2.1 ÉLÉMENT REQUIS DANS LE PROGRAMME	8
2.1.1 Équilibre	8
2.1.2 Sauts	11
2.1.3 Mouvements corporels	14
2.1.4 Séries combinées (séries combinées de différents groupes de mouvements)	14
2.2 ÉLÉMENTS TECHNIQUES ET ÉVALUATION DE LA VALEUR TECHNIQUE (TV)	16
2.2.1 Éléments techniques	16
2.2.2 Évaluation de la valeur technique	16
<b>3. VALEUR ARTISTIQUE</b>	<b>17</b>
3.1 QUALITÉ ARTISTIQUE	17
3.1.1 Qualité AGG	18
3.1.2 Structure	18
3.1.3 Expression and musique	21
3.1.4 Penalités	22
3.1.5 Évaluation de la qualité artistique (VA-A)	24
3.1.6 Tableau de déduction de la qualité artistique VA-A	25
3.2 ÉLÉMENT ARTISTIQUE	27
3.2.1 Éléments de difficulté (3.4)	27
3.2.2 Éléments de collaboration (1,0)	29
3.2.3 Éléments d'originalité (0,6)	30
3.2.4 Évaluation des éléments artistiques (VA-B)	31
3.2.5 TABLEAU DES ÉLÉMENTS ARTISTIQUES VA-B	31
<b>4. EXÉCUTION</b>	<b>33</b>
4.1 EXIGENCES D'EXÉCUTION	33
4.2 ÉVALUATION DE L'EXÉCUTION	33
4.2.1 Tableau des déductions d'exécution	34
<b>5. JUGEMENT</b>	<b>35</b>
5.1 GÉNÉRALITÉS	35
5.2 JUGES D'ÉVALUATION	36
5.2.1 Panels d'évaluation	36
5.2.2 Juges en chef	36
5.2.3 Juge responsable	37
5.2.4 Juge supérieur	37
5.2.5 Juge de ligne	37
5.2.6 Juge du temps	37
<b>6. COMPTABILISATION DES POINTS</b>	<b>38</b>
6.1 GÉNÉRALITÉS	38
6.2 CALCUL DES SCORES PARTIELS	38
<b>7. MODIFICATION DES RÈGLES</b>	<b>38</b>

# RÈGLEMENT DE COMPÉTITION DE GYMNASTIQUE ESTHÉTIQUE DE GROUPE

La Fédération Internationale de Gymnastique Esthétique groupe (IFAGG) détient les droits d'auteur sur les règles suivantes. Toute utilisation de ce document (totale ou partielle) sans le consentement de l'IFAGG est interdite. Ces règles s'appliquent à tous les compétitions Internationales de Gymnastique Esthétique de Groupe dans les Catégories Junior et Senior organisés par l'IFAGG et ses membres

## 1. GÉNÉRALITÉS

La gymnastique esthétique de groupe est composée de mouvements corporels totaux stylisés et naturels où les hanches forment le centre de mouvement de base. La philosophie du sport est fondée sur des mouvements harmonieux, rythmés et dynamiques effectués avec une utilisation naturelle de la force. Ce sport combine la danse et la gymnastique avec la grâce et la beauté

### 1.1 NORMES GÉNÉRALES DE LA COMPÉTITION

Voir les Règles générales de l'IFAGG.

### 1.2 CATÉGORIES DE COMPÉTITION

**Catégorie Junior :** gymnastes âgés de 14 à 16 ans.

Deux membres du groupe peuvent avoir un an de moins ou un an de plus que l'âge minimum et maximum donné.

**Catégorie Senior :** gymnastes âgés de 16 ans et plus

Deux membres du groupe peuvent avoir un an de moins que l'âge minimum donné.

L'âge d'un gymnaste est déterminé en fonction de son année de naissance, et non de sa date de naissance réelle.

### 1.3 GROUPE DE COMPÉTITION

#### 1.3.1 Nombre de gymnastes

**Catégories junior et sénior :** Un groupe se compose de 6 à 15 gymnastes nominés pour la durée d'une saison. Les remplaçants appartiennent au groupe.

Pour chaque compétition spécifique, une équipe se compose de 6 à 10 gymnastes sur le tapis de compétition. La nomination à chaque compétition au cours de la même saison (préliminaires et / ou finales) doit être faite parmi les 15 gymnastes (maximum) nominés au cours de la même saison.

Un gymnaste peut concourir au cours d'une saison de compétition dans un maximum de 2 (deux) groupes/équipes et 2 (deux) catégories de compétition (exemple : junior et sénior). (Voir les règles générales de l'IFAGG).

Dans le cas où un groupe commence l'exercice avec 6 gymnastes ou plus et qu'au milieu de l'exercice, une gymnaste abandonne pour une raison quelconque, le groupe sera pénalisé pour un gymnaste manquant :

→ **Pénalité par le juge en chef de l'exécution :** - 0,5 pour chaque gymnaste manquant ou gymnaste supplémentaire.

## 1.4 PROGRAMME DE COMPÉTITION

### 1.4.1 Durée du programme

La durée autorisée d'un programme de compétition est de 2 min 15 sec–2 min 45 sec.

Le chronométrage commence à partir du premier mouvement après que le groupe a pris sa position de départ sur le tapis de compétition. Le chronométrage s'arrête dès que tous les gymnastes sont complètement immobiles.

- **Pénalité par le juge en chef de la VA-A:** - 0,1 pour chaque seconde complète supplémentaire ou manquante . La pénalité est proposée par les juges du temps.

L'entrée d'un groupe dans ses positions de départ **ne doit pas** prendre trop de temps, être accompagnée de musique ou inclure des mouvements supplémentaires.

- **Pénalité par le juge en chef de la VA-A (proposition de la majorité des juges de la VA-A) :** - 0,3 pour l'entrée qui prend trop de temps, est accompagnée de musique ou comprend des mouvements supplémentaires

### 1.4.2 Musique

Le choix de la musique est libre. La musique peut être interprétée par un ou plusieurs instruments et les voix et les mots sont autorisés dans la musique. La musique doit être unifiée et complète sans interruption, avoir une structure claire et bien définie et être adaptée à la catégorie d'âge des gymnastes. Les fragments musicaux déconnectés ou les effets sonores irréguliers ne sont pas autorisés. Un signal court est autorisé avant la musique. Une courte introduction musicale sans mouvement est autorisée. Les gymnastes ne sont pas autorisés à émettre des sons vocaux, à l'exception de claquements simples, des tapes ou des effets rythmiques similaires.

Il doit s'agir d'une seule piste de musique enregistrée en format électronique. La musique doit être fournie aux organisateurs dans le formulaire demandé.

Les informations suivantes doivent être clairement indiquées en anglais sur le CD ou le fichier de musique électronique qui l'accompagne :

- Nom du club / nom du groupe
- Pays du groupe
- Catégorie de compétition
- Temps de la musique.

Le(s) nom(s) du (ou des) compositeur(s) et le titre de la musique doivent être fournis aux organisateurs sur demande.

Le programme doit être exécuté dans sa totalité avec un accompagnement musical.

Lorsqu'une musique incorrecte est jouée, il est de la responsabilité du groupe d'arrêter l'enchaînement immédiatement. Le groupe recommencera dès que la bonne musique commencera.

Un groupe peut recommencer son enchaînement uniquement dans des cas de « **force majeure** » telles qu'un accident ou une erreur causée par les organisateurs (c'est-à-dire coupure d'électricité, une erreur de sonorisation, etc.). Le juge responsable / le jury supérieur / les juges en chef des comités doivent approuver la décision de recommencer l'enchaînement.

## 1.5 ZONE DE COMPÉTITION

La taille du tapis de compétition est de 13 m x 13 m, bordure comprise. La bordure doit être clairement marquée et avoir une largeur d'au moins 5 cm. Les gymnastes ne sont pas autorisés à sortir de la zone de compétition pendant le programme de compétition, y compris les positions de départ et de fin.

- **Pénalité par le juge en chef de l'EXE :** - 0,1 pour chaque gymnaste chaque fois que la limite est franchie. La pénalité est proposée par les juges de ligne.

## 1.6 TENUES, COIFFURE ET MAQUILLAGES DES GYMNASTES

### 1.6.1 Tenue

Les tenues de compétition sont des justaucorps ou académiques avec ou sans jupette avec un attrait esthétique respectant l'esprit du sport de compétition. La tenue de compétition doit être identique (matière et style) et de la même couleur pour tous les membres du groupe. Cependant, si la tenue est faite d'un tissu à motifs, de légères différences dues à la coupe peuvent être tolérées. La tenue de compétition doit être la même du début à la fin de l'enchaînement.

**Les gymnastes peuvent effectuer le programme en chaussons de couleur beige (½ pointes).**

Le justaucorps doit être fait d'un tissu non transparent à l'exception des manches, de l'encolure et des jambes. L'échancrure du justaucorps ne doit pas être inférieure au haut de la poitrine et au bas des omoplates. La coupe de la jupette doit être assez longue pour couvrir l'aîne devant et les fesses derrière. La tenue de compétition ne doit pas empêcher de voir clairement les mouvements ni perturber l'évaluation de l'exécution.

Il est permis d'avoir :

- des collants jusqu'aux chevilles, sur ou sous le justaucorps,
- de petites décorations sur le justaucorps (rubans, strass, rosaces etc.) qui sont esthétiques et ne perturbent pas l'exécution du programme,
- des bandages et des bandes de soutien doivent être de la couleur de la peau de la gymnaste
- emblèmes et logos nationaux conformes au **Règlement Général de Compétition** (taille max. 30 cm<sup>2</sup>). Les emblèmes peuvent être situés sur le haut des bras ou sur les hanches de la tenue de compétition

Il est interdit d'avoir :

- des chapeaux ou tout autre couvre-chef,
- décorations séparées sur les poignets, les chevilles et/ou le cou,
- **tous types de boucles d'oreilles et autres bijoux,**
- toutes les lumières dans la tenue de compétition,
- des gants ou des manches sur la paume,
- **décorations ou éléments décoratifs trop grands dans la tenue de compétition qui ne permettent pas aux juges de voir les mouvements**
- pantalon.

Le justaucorps ne doit ni blesser ni porter atteinte à une religion, nationalité ou exprimer une attitude / opinion politique.

- **Pénalité par le juge en chef de VA (proposition de la majorité des juges VA) : -0,3 pts pour tenue blessante / insultante, exprimant sa religion, ou prise de position politique, pouvant blesser des personnes.**

### 1.6.2 Coiffure et maquillage

**Les cheveux (sauf cheveux courts) doivent être attachés pour la sécurité des gymnastes. Les petites décorations de cheveux (y compris un chouchou autour du chignon) sont autorisées (la taille maximale de toutes les décorations de cheveux est d'environ 5 x 10 cm, la hauteur du cuir chevelu max 1 cm) et doivent être du même style. La coiffure des gymnastes doit rester inchangée du début jusqu'à la fin du programme. Chaque coiffure détruite entraînera une pénalité AV.**

**Précision : La perte des petites épingles à cheveux et des petits strass ne sera pas pénalisée.**

Il est interdit d'utiliser des teintures capillaires pouvant se transférer sur la zone de compétition.

**Le maquillage doit être conforme aux principes du sport de compétition, mais pas à un spectacle ou à une performance. Le maquillage sportif, modéré et esthétique est autorisé. Le maquillage théâtral, les dessins ou autres dessins sur le visage, les pierres ou paillettes, les ombres scintillantes, la couleur de rouge à lèvres trop foncée/non naturelle, les lentilles de contact colorées, etc. ne sont pas autorisés. Les cils artificiels sont autorisés (mais pas plus longs que 1 cm).**

- **Pénalité par le juge en chef de la VA-A (proposition de la majorité des juges de la VA-A) :** - 0,1 pour un gymnaste et - 0,2 pour deux gymnastes ou plus pour l'habillement, la coiffure ou le maquillage non conformes à ces règles
- **Pénalité par le juge en chef de la VA-A (proposition de la majorité des juges de l'AV-A) :** -0,1 pour chaque coiffure détruite
- **Pénalité par le juge en chef de la VA-A :** - 0. 1 pour chaque objet perdu (décoration des cheveux, pointes, etc.). La pénalité est proposée par les juges de ligne.
- **Pénalité par le juge responsable :** - 0,2 pour chaque tache de couleur. La pénalité est proposée par les juges de ligne.

## 1.7 DISCIPLINE

### 1.7.1 Dopage

Voir les Règles générales de l'IFAGG.

Comme condition préalable à la participation aux événements de l'IFAGG, une personne doit suivre les règles antidopage. Tous les gymnastes, entraîneurs, assistants de gymnastes et officiels sont tenus de se familiariser avec les règles antidopage. Des informations sur les substances et les méthodes interdites sont disponibles sur le site Web de l'AMA : <http://www.wada-ama.org/>.

### 1.7.2 Discipline des gymnastes et des entraîneurs

Toutes les équipes doivent être présentes et effectuer leur enchaînement lors de l'entraînement officiel.

***Si un groupe ne participe pas à l'entraînement officiel de la compétition, il lui est interdit de participer à cette compétition (sauf dans des circonstances atténuantes et uniquement avec l'approbation du juge responsable / conseil de l'IFAGG).***

Tous les équipes et entraîneurs doivent respecter l'équipe en compétition et ne pas déranger l'équipe concurrente, pendant la compétition et / ou les entraînements. Les voix fortes ou la musique provenant de l'extérieur de la zone de compétition lors des performances d'autres équipes ne sont pas autorisées et entraîneront une pénalité déduite de la valeur artistique.

- **Pénalité par le juge responsable :** - 0,3 pour discipline de l'entraîneur

Les gymnastes ne sont pas autorisés à s'échauffer sur place avant d'entrer sur le tapis. Pendant le programme de compétition, les entraîneurs et les gymnastes de réserve doivent rester à l'endroit désigné pour les entraîneurs. Ils ne peuvent rester dans aucun endroit visible à proximité du tapis. Cela entraînera une pénalité déductible de l'AV-A.

- **Pénalité du juge responsable :** -0,3 pour discipline de l'entraîneur et/ou du/des gymnaste(s)

En aucun cas, un entraîneur, un chef d'équipe ou une autre personne officielle ne peut communiquer verbalement ou par signaux avec un gymnaste ou avec un groupe pendant l'exécution de l'exercice. Toute aide contribuant à la bonne exécution d'un enchaînement entraînera une pénalité déduite de la valeur artistique.

- **Pénalité par le juge responsable :** - 0,3 pour l'assistance d'un entraîneur

Les gymnastes ne sont pas autorisés à émettre de sons vocaux pendant le programme, à l'exception de simples applaudissements, tapotements ou effets rythmiques similaires, ce qui entraînera une pénalité déduite de l'AV-A.

- **Pénalité par le juge en chef de la VA-A (proposition de la majorité des juges de l'AV-A) :** -0,1 à chaque fois.

Pour les autres règlements disciplinaires, voir le Code de discipline de l'IFAGG.

## 2. VALEUR TECHNIQUE

La valeur technique (VT) se compose de :

Équilibres Sauts Mouvement corporel (MC) et Série de mouvement corporel (MCS) Séries combinées (combinant différents groupes de mouvements)	<b>Total Valeur Technique 10.0</b>
--	--

### Niveau et valeur des difficultés :

#### Equilibres et sauts

Niveau		Valeur :
A	=	0.1
B	=	0.2
C	=	0.3

#### Séries d'équilibres et Série de sauts

Niveau			Valeur :
A-series	A+A	=	0.2
C-series	A+B ou B+A	=	0.3
D-series	B+B ou A+C ou C+A	=	0.4
E-series	B+C ou C+B	=	0.5
F-series	C+C	=	0.7*

\* La combinaison la plus élevée possible (C + C) dans les séries d'équilibres et de sauts obtiendra un point supplémentaire de + 0,1.

#### Mouvements Corporels total requis :

Onde corporelle totale	=	0.3
Swing total du corps	=	0.3

#### Série de Mouvements Corporelles (MCS) :

A-MC série = 0.3 – série comprenant deux (2) mouvements corporels différents

B-MC série = 0.4 – série comprenant trois (3) mouvements corporels différents

C-MC série = 0.5 – série comprenant quatre (4) mouvements corporels différents

#### Série combinée de différents groupes de mouvements :

Série MC	+ ÉQUILIBRE	=	0.4 – 0.9*
Série MC	+ SAUT	=	0.4 – 0.9*
ÉQUILIBRE	+ Série MC	=	0.4 – 0.9*
SAUT	+ Série MC	=	0.4 – 0.9*
ÉQUILIBRE	+ SAUT (ou vice versa)	=	0.2 – 0.7*

\* La combinaison la plus élevée possible (C-Équilibre/saut + C-MC séries (ou vice versa), C-équilibre + C-saut (ou vice versa) obtiendra un point supplémentaire de + 0,1



## 2.1 ÉLÉMENT REQUIS DANS LE PROGRAMME

Pour obtenir le score de valeur technique maximal, les éléments suivants doivent être inclus dans le programme.

### 2.1.1 Équilibre

La composition doit contenir 1 équilibre (statique ou dynamique) et 1 série d'équilibre, qui peuvent être exécutées sur pied plat ou en relevé. **Un maximum de deux (2) formes différentes peuvent être utilisées dans chaque élément.**

Tous les équilibres doivent être effectués clairement et présenter les caractéristiques suivantes :

- la forme est fixe et bien définie lors du bilan (« photo »),
- **hauteur suffisante de la jambe relevée, selon les critères de l'élément,**
- bon contrôle du corps pendant et après l'équilibre.

#### Équilibres statiques

Les équilibres statistiques peuvent être effectuées sur une jambe, sur un genou ou dans une position « cosaque ». Lors d'un équilibre, la jambe libre doit être relevée à au moins à 90°. Une seule jambe peut être pliée lors de l'exécution d'un équilibre.

- L'équilibre passé **ne compte pas** comme une difficulté (Exception : pivots en position *passée*).

Équilibres dynamiques (tourlents, illusions, pivots) sont exécutés sur un pied et doivent présenter les caractéristiques suivantes :

#### Tourlents (promenade):

- Une rotation de 360° doit être effectuée dans une forme fixe.
- Lors de l'exécution d'une promenade avec une rotation de 360°, un maximum de 4 supports de talon sont autorisés.
- Les promenades doivent commencer après que la position initiale de l'équilibre est fixée.
- Tous les critères concernant le niveau de jambe libre, le soutien de la main et la forme des mouvements du corps sont les mêmes que pour les équilibres statiques.

#### Illusions:

- Une rotation de 360° de la ligne de l'épaule et de la hanche doit être effectuée.

#### Pivots:

- Une rotation d'au moins 360° doit être effectuée **dans une forme fixée**.
- Si la rotation requise dans un équilibre dynamique n'est pas montrée par tous les gymnastes, l'élément n'est pas compté comme un équilibre.
- Les deux jambes peuvent être pliées pendant les pivots.

L'ajout des critères suivants à la forme de base augmente la valeur des équilibres statiques et dynamiques :

- Équilibre réalisé avec un mouvement du corps (flexion, torsion etc.). Critères d'amplitude des mouvements du corps nécessaires pour augmenter la valeur technique d'une balance : voir annexe
- Équilibre réalisé avec une rotation de 360° dans une forme fixe (tourlents).
- Équilibre réalisé avec une rotation de minimum 360° dans une forme fixe (pivots).
- Équilibre effectué sans appui de la main sur la jambe libre.
- **Équilibre réalisé avec une amplitude supérieure à la forme requise.**
- **Équilibre statique avec amplitude de jambe levée minimum de 135° réalisé en relevé haut (Ce critère fonctionne uniquement du niveau B au niveau C).**

Pour tous les critères et précisions supplémentaires, voir l'annexe.



## Séries d'équilibres

Combinaison de deux (2) équilibre différents (niveau A, B ou C) réalisés successivement sur la même jambe ou avec un changement de la jambe d'appui. Un maximum d'un (1) pas est autorisé entre deux (2) équilibres de la série, mais il n'est pas permis de se tenir sur les deux pieds entre les équilibres.

### Équilibres commençant par un support main/s sur le sol

Un maximum de deux (2) équilibres pendant le programme peut commencer par le soutien d'une (1) main ou de deux (2) mains sur le sol. Le port de la main sur le sol peut durer au maximum une (1) seconde après la fixation de la position initiale de la balance.

Si le support de la ou des mains dure plus d'une (1) seconde, l'équilibre ne sera pas compté.

S'il y a plus de deux (2) équilibres commençant par un support main(s) sur le sol, elles ne seront pas comptées comme éléments techniques.

### Tableau des valeurs : Exemples d'équilibres

Catégorie	Niveau A Valeur 0.10	Niveau B Valeur 0.20	Niveau C Valeur 0.30
1. Pivoter dans une forme passée	Rotation à 360° dans un pivot passé	Rotation à 360° dans un pivot passé + MC	Rotation à 720° dans un pivot passé + MC
		Rotation à 720° dans un pivot passée	
2. Pivot avec une amplitude inférieure à 90°, jambe libre dans différentes directions	Rotation à 360° dans un pivot d'amplitude inférieure à 90°	Rotation à 360° dans un pivot d'amplitude inférieure à 90° + MC	Rotation de 720° dans un pivot d'amplitude inférieure à 90° + MC
		Rotation de 720° dans un pivot d'amplitude inférieure à 90°	
3. Jambe libre levée à 90° avec support de la main - avant, côté, arrière	90° avec support de la main + MC	90° avec support de la main + MC + rotation à 360°	90° avec support de la main + MC + Rotation de 720°
	90° avec support de la main + rotation à 360°		
4. Jambe libre levée à 90° sans support de la main - avant, côté, arrière	90° sans support de la main	90° sans support de la main + MC	90° sans support de la main + MC + Rotation à 360°
		90° sans support de la main + rotation à 360°	90° sans support de la main + Rotation à 720°
5. Jambe libre levée min. 135° avec support de la main – avant, côté	135° avec support de la main	135° avec support de la main + MC / rotation à 360°	135° avec support de la main + MC + Rotation à 360°
			135° avec support de la main + MC + relevé
		180° avec support de la main	180° avec support de la main + MC/ 360° rotation/ relevé

6. Jambe libre levée min. 135° sans support de main – avant, côté		135° sans support de la main	135° sans support de la main + MC/ 360° rotation/ relevé
			180° sans support de la main
7. Jambe libre levée min. 135° avec support de la main – dos	135° avec support de la MÊME MAIN	135° avec support de la MÊME MAIN + Rotation à 360°	135° avec support de la MÊME MAIN + rotation de 720°
		180° avec support de la MÊME MAIN	180° avec support de la MÊME MAIN + 360° rotation/ relevé
			135° avec support MAIN EN OPPOSITION
8. Jambe libre levée min. 135° sans support de main – dos		135° sans support de la main	135° sans support de la main + 360° rotation/ relevé
			180° sans support de la main
9. Illusion en avant et en arrière avec rotation min. 360°, la ou les mains ne doivent pas toucher le sol	Illusion vers l'avant avec une amplitude de min. 135°	Illusion vers l'avant avec une amplitude de min. 180°	
		Illusion à l'envers avec une amplitude de min. 135°	Illusion à l'envers avec une amplitude de min. 180°

*Critères d'amplitude du mouvement corporel pour augmenter la valeur technique d'un équilibre : voir annexe.*

D'autres équilibres qui ne figurent pas dans le tableau « Exemples d'équilibre » mais qui correspondent aux exigences nécessaires sont autorisés.

Les équilibres ne seront pas considérés comme une difficulté lorsque vous avez les erreurs suivantes :

- la forme n'est pas figée et mal définie lors du bilan (« photo »),
- hauteur insuffisante de la jambe levée,
- rotation insuffisante (moins de 360°) lors d'un tourlent, d'une illusion ou d'un pivot,
- C-balance a 0,6 points ou plus d'erreurs EXE,
- B-balance a 0,6 points ou plus d'erreurs EXE,
- A-balance a 0,4 points ou plus d'erreurs EXE.

#### Abaissement du niveau de difficulté

Dans certains cas, le niveau d'une difficulté est abaissé :

- Si l'équilibre C a 0,4 à 0,5 point d'erreurs en EXE, elle sera comptée comme un équilibre B.
- Si l'équilibre B a 0,4 à 0,5 point d'erreurs en EXE, il sera compté comme un équilibre A.

## 2.1.2 Sauts

La composition doit contenir 1 saut et 1 série de sauts (combinaison de 2 sauts différents). **Un maximum de deux (2) formes différentes peuvent être utilisées dans chaque élément.**

Les sauts doivent avoir les caractéristiques suivantes :

- La forme est fixée et bien définie pendant le saut,
- Bonne amplitude pendant le saut,
- Un bon contrôle du corps pendant et après le saut,
- La réception doit être légère et douce.

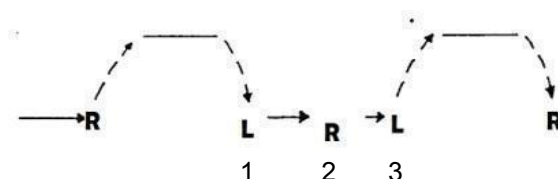
La forme et l'amplitude pendant le saut déterminent la difficulté du saut.

### Eclaircissement sur les sauts :

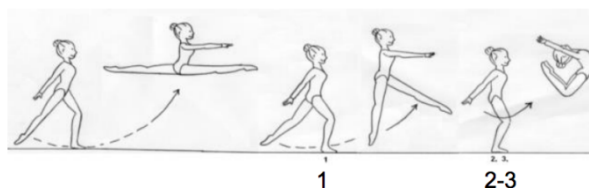
- La même forme de saut peut être utilisée et comptera comme un autre élément technique (Variation) si elle est effectuée :
  - Avec un tour de minimum 180° (Exemple : forme de base - grand jeté, variation - jeté en tournant)
  - Avec un départ différent (Exemple : départ sur une jambe, variation - à partir d'un assemblé)

- Un maximum de trois (3) supports entre les 2 sauts d'une série sont autorisés :

**Exemple 1 :** Sauter de la jambe droite, atterrir sur la jambe gauche, marcher avec la jambe droite, sauter de la jambe gauche et réception sur la jambe droite.



**Exemple 2 :** Saut grand jeté et saut boucle. Après la réception (1 appui, un assemblé sur deux pieds (2 appuis) est autorisé).



L'ajout des critères suivants à la forme de base augmente la valeur des sauts :

- Saut effectué avec un mouvement corporel (flexion, torsion, etc.). Critères d'amplitude du mouvement corporel requis pour élever la valeur technique d'un saut : Voir l'annexe.
- Saut effectué avec une rotation : d'au moins 180° en forme fixe ET/OU 360° du moment du décollage jusqu'à la réception. (Note : les critères de rotation dépendront de la technique et de l'amplitude d'un saut).
- Saut réalisé avec la technique du tournant.
- Saut effectué avec une plus grande amplitude.

**Tableau des valeurs : Exemples de sauts :**

Catégorie	Niveau A Valeur 0.10	Niveau B Valeur 0.20	Niveau C Valeur 0.30
1. Saut sans amplitude entre les jambes	Saut sans amplitude entre les jambes + rotation	Saut sans amplitude entre les jambes + rotation + MC	
	Saut sans amplitude entre les jambes + MC		
2. Saut cabriole	Cabriole dans différentes directions	Cabriole + MC	Cabriole + MC + rotation
		Cabriole + rotation	
3. Saut avec une amplitude de 90 ° entre les jambes, jambe libre dans différentes directions	Amplitude de 90°	Amplitude de 90° + MC	Amplitude de 90° + MC + rotation
		Amplitude de 90° + rotation	
4. Saut Carpé	Forme de carpé	Forme de carpé + MC	Forme de carpé+ MC + en tournant
		Forme de carpé + en tournant/ rotation	Forme de carpé + MC + rotation
5. Amplitude du saut de biche minimum 135°	Forme biche (genou avant horizontal)	Forme biche (genou avant horizontal) + MC	Stag shape + BM + rotation (front knee horizontal)
		Forme biche (genou avant horizontal) + rotation	Stag shape + BM + en tournant (front knee horizontal)
		Forme biche (genou avant horizontal) + tournant	
	Forme biche + MC (genou avant non horizontal)	Forme biche + MC (genou avant non horizontal) + rotation	
	Forme biche + rotation (genou avant non horizontal)	Forme biche + MC (genou avant non horizontal) + tournant	
	Forme biche + tournant (genou avant non horizontal)		
		Forme biche + changement de jambe tendue	Forme biche + changement de jambe tendue + MC
			Forme biche + changement de jambe tendue + rotation
			Forme biche + changement de jambe tendue + en tournant
6. Saut cosaque	Forme cosaque	Forme cosaque + MC	Forme cosaque + MC + rotation
			Forme cosaque + MC + en tournant
		Forme cosaque + rotation	Forme cosaque avec amplitude 180° + MC
		Forme cosaque + tournant	

7. Cat jump/leap, with 180° amplitude	Forme de chat	Forme de chat + MC / rotation / tournant	Forme de chat + MC + rotation / tournant
8. Grand jeté	Amplitude de 135°	Amplitude de 135° + MC	Amplitude 135° + MC + rotation
		Amplitude de 135° + rotation	135° amplitude + MC + en tournant
		135° amplitude + en tournant	
		Amplitude de 180°	Amplitude de 180° + MC
			Amplitude de 180° + Rotation
			Amplitude de 180° + tournant
	Amplitude de 135° avec changement de la jambe PLIÉE	Amplitude de 135° avec changement de la jambe PLIÉE + MC	Amplitude de 135° avec changement de la jambe PLIÉE + MC
		Amplitude de 135° avec changement de la jambe PLIÉE + rotation / en tournant	
		Amplitude de 180° avec changement de la jambe PLIÉE	Amplitude de 180° avec changement de la jambe PLIÉE + MC / rotation / en tournant
		Amplitude de 135° avec changement de la jambe TENDUE	Amplitude de 135° avec changement de la jambe TENDUE + MC / rotation / en tournant
			Amplitude de 180° avec changement de la jambe TENDUE
	Grand jeté latéral, amplitude 135°	Grand jeté latéral, amplitude 180°	Grand jeté latéral + rotation
9. Saut anneau	Forme en anneau (moins de 45° de hanches / moins de 80° de flexion)	Forme de l'anneau (= hanches à 45° / = flexion à 80°)	Forme en anneau (plus de 45° de hanches / 80° de flexion)
			Forme en anneau + rotation
			Forme en anneau + en tournant

Les sauts qui ne sont pas répertoriés dans le tableau « Exemples de sauts » mais qui répondent aux exigences nécessaires sont autorisés.

**L'amplitude est mesurée à partir de la ligne entre les genoux ; les deux cuisses doivent présenter une forme**

**fixe où l'amplitude de la flexibilité dans l'articulation de la hanche est clairement mesurable (voir annexe).**

#### **Réception de sauts sur le sol avec le soutien d'une autre partie du corps que les pieds**

Les sauts atterrissent normalement sur un pied / les pieds, mais au maximum deux (2) sauts dans un programme (enchaînement) peuvent atterrir sur une partie différente du corps, par exemple les genoux ou avec le soutien de la différente partie du corps, par exemple le soutien des mains / bras.

S'il y a plus de deux (2) sauts réceptionnés sur le sol avec le soutien d'une autre partie du corps que les pieds, ils ne seront pas comptés comme des éléments techniques.

Remarque : Si un saut est réceptionné sur un pied / les pieds et est immédiatement suivi d'un saut périlleux, d'un rouler ou d'un autre mouvement corporel, le saut sera compté comme une réception sur un pied ou deux pieds.

Les sauts ne seront pas comptés comme une difficulté lorsque vous avez les erreurs suivantes :

- La forme n'est pas fixe et bien définie lors d'un saut,
- Amplitude insuffisante du saut,
- C-saut a 0,6 ou plus de points d'erreurs en EXE,
- B-saut a 0,6 ou plus de points d'erreurs en EXE,
- A-saut a 0,4 ou plus de points d'erreurs en EXE.

Abaissement du niveau de difficulté :

Dans certains cas, le niveau d'une difficulté est abaissé :

- Si C-saut a 0,4–0,5 points d'erreurs en EXE, il sera compté comme un saut B.
- Si B-saut a 0,4–0,5 points d'erreurs EXE, il sera compté comme un saut A.

### 2.1.3 Mouvements corporels

La gymnastique esthétique de groupe est composée de mouvements corporels totaux stylisés et naturels où les hanches forment le centre du mouvement de base. Un mouvement effectué avec une partie du corps se reflète dans tout le corps.

La composition doit contenir au minimum les éléments de mouvements corporels suivants :

- 2 ondes corporelles totales
- 2 swing corporels totaux
- 5 séries de mouvements corporels = séries comprenant plusieurs mouvements corporels différents

### VALEURS POUR LES SÉRIES DE MOUVEMENTS CORPORELS

A-BM série	(2 BM)	=	0.3
B-BM série	(3 BM)	=	0.4
C-BM série	(4 BM)	=	0.5

Mouvements corporels fondamentaux :

- Onde
- Swing
- Inclinaison
- Ligne
- Torsion
- Contraction
- Relâcher

Toutes les séries de mouvements corporels doivent être exécutées de manière fluide et souligner la continuité d'un mouvement à l'autre comme si elles avaient été créées par le mouvement précédent et peuvent être exécutées avec des mouvements de bras (swings, poussés, ondes, mouvement en huit, etc.) des séries de pas (pas rythmés, marche, course...).

### 2.1.4 Séries combinées (séries combinées de différents groupes de mouvements)

La composition doit contenir des séries combinées de deux (2) groupes de mouvements différents (séries de mouvements du corps, équilibres et sauts). **Un maximum de deux (2) formes différentes de sauts, bonds et équilibres peuvent être utilisées dans chaque élément.**

Dans une série, un pas entre les groupes de mouvement est autorisé. Si un saut est utilisé comme deuxième élément de la série, un assemblé sur deux pieds est autorisé entre les éléments (il n'est pas permis d'avoir un pas et un assemblé). La connexion entre les groupes de mouvement doit être logique et être effectuée de manière fluide.

Combinaisons possibles pour les séries combinées :

Équilibre	+	MCS
Saut	+	MCS
MCS	+	Équilibre
MCS	+	Saut
Équilibre	+	Saut (ou *vice versa)

\*Si la moitié de l'équipe effectue saut + équilibre et l'autre moitié effectue l'inverse équilibre + saut, cela ne sera pas compté comme une série combinée

Seuls les cinq (5) niveaux de difficultés les plus élevés seront pris en compte pour le score final. La combinaison dans chaque série combinée doit être différente. La même combinaison ne sera comptée qu'une seule fois.

- Si les difficultés exécutées simultanément sont de niveaux différents, le niveau de difficulté est déterminé par la valeur du niveau de difficulté inférieur.

### **Valeurs des séries combinées (séries combinées de différents groupes de mouvements) 0.2 – 0.9**

La valeur d'une série combinée est déterminée **par la valeur agrégée de ses composants.**

La détermination de la valeur doit suivre des règles d'addition mathématiques.

#### **Série d'équilibre ou saut + MC (et vice versa)**

Niveau		Niveau		Valeur		Valeur		Valeur totale
A	+	Série A-MC (2MC)	=	0.1	+	0.3	=	<b>0.4</b>
		Série B-MC (3MC)				0.4	=	<b>0.5</b>
		Série C-MC (4MC)				0.5	=	<b>0.6</b>
B	+	Série A-MC (2MC)	=	0.2	+	0.3	=	<b>0.5</b>
		Série B-MC (3MC)				0.4	=	<b>0.6</b>
		Série C-MC (4MC)				0.5	=	<b>0.7</b>
C	+	Série A-MC (2MC)	=	0.3	+	0.3	=	<b>0.6</b>
		Série B-MC (3MC)				0.4	=	<b>0.7</b>
		Série C-MC (4MC)				0.5	=	<b>0.9*</b>

#### **Équilibre + Saut (ou vice versa)**

Niveau		Niveau		Valeur		Valeur		Valeur totale
A	+	A	=	0.1	+	0.1	=	<b>0.2</b>
		B				0.2	=	<b>0.3</b>
		C				0.3	=	<b>0.4</b>
B	+	A	=	0.2	+	0.1	=	<b>0.3</b>
		B				0.2	=	<b>0.4</b>
		C				0.3	=	<b>0.5</b>
C	+	A	=	0.3	+	0.1	=	<b>0.4</b>
		B				0.2	=	<b>0.5</b>
		C				0.3	=	<b>0.7*</b>

*Exception : la combinaison la plus élevée possible (équilibre C/saut + série C-MC, équilibre C + saut C/ ou vice versa) obtiendra un supplément de + 0,1 point.*



## 2.2 ÉLÉMENTS TECHNIQUES ET ÉVALUATION DE LA VALEUR TECHNIQUE (TV)

### 2.2.1 Éléments techniques

**Chaque gymnaste d'une équipe** doit exécuter les éléments techniques avec une bonne qualité, sinon les éléments ne seront pas considérés comme des difficultés pour la valeur technique. Si un (1) ou plusieurs gymnastes ne montrent pas l'élément technique avec succès, l'élément ne sera pas compté en points.

Les éléments techniques doivent être exécutés en même temps, en canon ou dans un court laps de temps. Les éléments techniques répétés à l'identique plusieurs fois dans un programme ne seront comptées qu'une seule fois.

Les ondes et les swings obligatoires peuvent être inclus dans la série de mouvements corporels ou dans la série combinée.

**POINT DE LA VALEUR TECHNIQUE  
TOTALE :  
MAX. 10.0 POINTS**

Équilibres Max. 1.0	Sauts Max. 1.0	Mouvement Corporel total et série de Mouvements Corporels Max. 3.7	Série combinée Max. 4.3
1 équilibre (A, B ou C) A – 0.1 B – 0.2 C – 0.3 Max. 0.3	1 saut (A, B or C) A – 0.1 B – 0.2 C – 0.3 Max. 0.3	<b>2 ondes totales différentes</b> (0.3 chacune) Max. 0.6  <b>2 swing totaux différents</b> (0.3 chacun) Max. 0.6  <b>5 Série de mouvement corporel</b> A-MC series (2MC) – 0.3 B-MC series (3MC) – 0.4 C-MC series (4MC) – 0.5 Max. 2.5	<b>5 niveaux les plus élevés de difficultés différentes</b> (Valeur de la série combinée 0.2-0.7/0.9 chacun)  Équilibre + MCS MCS + Équilibre Saut + MCS MCS + Saut Équilibre + Saut (ou vice versa)
1 Série d'équilibres  A-series = 0.2 (A+A) C-series = 0.3 (A+B/B+A) D-series = 0.4 (B+B/A+C/C+A) E-series = 0.5 (B+C/C+B) F-series = 0.7 (C+C) Max. 0.7	1 Série de sauts  A-series = 0.2 (A+A) C-series = 0.3 (A+B/B+A) D-series = 0.4 (B+B/A+C/C+A) E-series = 0.5 (B+C/C+B) F-series = 0.7 (C+C) Max. 0.7		

### 2.2.2 Évaluation de la valeur technique

Le jury de la valeur technique VT évalue les éléments techniques de la composition et compte leur valeur.

Tous les juges de la compétition doivent donner leur note de manière indépendante et doivent procéder de la manière suivante :

- Marquer tous les éléments techniques de l'ensemble du programme avant de commencer à compter les difficultés
- Compter le nombre d'éléments obligatoire exécutés par le groupe en faisant attention au plus haut niveau de difficultés :
  - Séries combinées
  - Séries d'équilibres et séries de sauts
  - Séries de mouvements corporels
  - Équilibres et sauts
  - Ondes et Swings totaux
- Calculer le score final

### 3. VALEUR ARTISTIQUE

La valeur artistique (VA) se compose de :

Valeur artistique (VA) Max 10.0	
<b>Qualité artistique (VA-A)</b> Max 5,0 <ul style="list-style-type: none"> <li>Qualité AGG 2.0</li> <li>Structure 2.0</li> <li>Expression et musique 1.0</li> </ul>	<b>Éléments artistiques (VA-B)</b> Max 5,0 <ul style="list-style-type: none"> <li>Éléments de difficulté 3.4</li> <li>Éléments de collaboration 1.0</li> <li>Éléments d'originalité 0.6</li> </ul>

#### 3.1 QUALITÉ ARTISTIQUE

La qualité artistique (VA-A) se compose de :

Qualité artistique (VA-A) Max 5,0		
<b>Qualité AGG</b> Max 2,0 <ul style="list-style-type: none"> <li>Technique AGG 0,5</li> <li>Fluidité dans la liaison des mouvements et série de mouvements 0,5</li> <li>Continuité 1.0</li> </ul>	<b>Structure</b> Max 2,0 <ul style="list-style-type: none"> <li>Unité 0.2</li> <li>Variété de la composition : <ul style="list-style-type: none"> <li>Directions, plans et niveaux 0,3</li> <li>Utilisation de l'espace et des formations 0,5</li> <li>Déplacements 0,3</li> <li>Mouvements Corporels 0,1</li> <li>Équilibres 0,1</li> <li>Sauts 0,1</li> <li>Tempo et dynamique 0.4</li> </ul> </li> </ul>	<b>Expression et musique</b> Max 1,0 <ul style="list-style-type: none"> <li>Caractère et style de la composition 0.2</li> <li>Corps expressif 0.2</li> <li>Musique 0.6</li> </ul>
Pénalités		

### 3.1.1 Qualité AGG

#### 3.1.1.1 AGG technique (0.5)

La philosophie de la gymnastique esthétique de groupe est fondée sur des mouvements harmonieux, rythmiques et dynamiques effectués avec une utilisation naturelle de la respiration et de la force, faisant preuve de continuité et de fluidité. La gymnastique esthétique de groupe est composée de mouvements corporels totaux stylisés et naturels où les hanches forment le centre de mouvement de base.

La composition doit être réalisée en utilisant la **technique de mouvement total du corps** qui suit la philosophie AGG. *Technique AGG : voir annexe.*

Les mouvements corporels et les séries de mouvements corporels avec la technique AGG, doivent être prédominants dans la composition

#### **Déduction technique AGG :**

La composition ne montre pas la technique de mouvement total du corps

- Pendant certaines parties du programme - 0,3
- Pendant tout le programme - 0,5

#### 3.1.1.2. Fluidité dans la liaison des mouvements et des séries de mouvements (0.5)

Les mouvements et les séries de mouvements doivent être liés de manière fluide et naturelle. Les mouvements doivent être liés entre eux de manière à ce que le flux des mouvements se poursuive d'un mouvement à l'autre comme s'ils avaient été créés par le mouvement précédent, soulignant la continuité.

La composition doit montrer des éléments et des séries d'éléments sans que ceux-ci apparaissent comme des parties séparées.

#### **Fluidité dans la liaison des mouvements et des déductions de séries de mouvements :**

Mouvements et séries de mouvements qui ne sont pas fluidement et naturellement liés aux mouvements précédents ou suivants :

- Pendant certaines parties du programme -0,3
- Pendant tout le programme -0,5

#### 3.1.1.3. Continuité (1.0)

La composition doit montrer une continuité depuis le début du programme jusqu'à la fin du programme. Toute partie de la composition qui perturbe ou rompt la continuité du programme entraînera une déduction de continuité.

Les erreurs de continuité comprennent, par exemple, des portés ou des éléments pré-acrobatiques mal connectés ou mal exécutés, une connexion médiocre ou illogique des éléments (par exemple, une course ordinaire), une position verticale fixe à l'envers de la ligne tête-hanches pendant les éléments, etc.

#### **Déductions de continuité :**

- Connexions illogiques dans le programme -0.1 / chaque fois
- Gymnaste statique pendant le programme -0.1 / chaque fois

**Remarque : La déduction maximale pour « Continuité » est de 1,0!**

### 3.1.2 Structure

#### 3.1.2.1. Unité (0.2)

La composition doit former une unité totale depuis le début du programme jusqu'à la fin du programme, même si la composition est variée. Différentes parties de la composition peuvent ne pas apparaître comme des parties séparées. Les ruptures dans la structure de composition et le style ne sont pas autorisés. Le scénario de la composition ne doit pas être rompu.

#### **Déductions Unity :**

La composition ne forme pas une unité totale :

- Pendant certaines parties du programme -0,1
- Pendant toute la durée du programme -0,2

### 3.1.2.2. Variété de la composition (1.4)

La structure de l'ensemble de la composition doit être polyvalente et variée. Cela comprend la variété de la composition, la variété dans les directions, les plans et les niveaux, la variété dans l'utilisation de l'espace et des formations, la variété dans le déplacement et la variété des mouvements corporels, des équilibres, des sauts. La composition globale doit être variée. L'utilisation de différents groupes de mouvements (mouvements corporel, équilibres, sauts) doit être variée et doit être en harmonie et en équilibre pendant la composition.

#### 3.1.2.2.1. Variété dans les directions, les plans et les niveaux (0.3)

La composition doit être effectuée en utilisant différentes directions (avant, arrière, latérale, diagonale, oblique) et différents plans et niveaux (niveau bas : *par exemple sur le sol* ; haut niveau : *par exemple, en position debout avec le corps surélevé, ou dans les airs comme des sauts et des sauts* ; et à niveau moyen : *entre les niveaux bas et élevés - par exemple sur les genoux ou les jambes pliées avec le corps penché*).

Toute l'équipe doit montrer des mouvements et des séries à chaque niveau pendant le programme. Toute l'équipe doit montrer différentes directions en même temps ainsi que différents plans et niveaux en même temps. La même direction, le même plan ou le même niveau peut durer **au maximum 10 secondes à chaque fois** et doit ensuite être changé immédiatement.

#### Variété dans les plans, les directions et les déductions de niveaux :

- Rester trop longtemps (plus de 10 secondes) dans une direction, plan ou niveau -0,1 / à chaque fois
- Ne pas afficher tous les critères requis (direction, plan et niveau) -0,1 / à chaque fois

**Remarque : La déduction maximale pour « Variété dans les directions, les plans et les niveaux » est de 0,3!**

#### 3.1.2.2.2. Variété dans l'utilisation de la zone de compétition et des formations (0,5)

L'équipe doit utiliser toutes les zones du tapis de compétition. Les formations doivent varier en taille et en emplacement. L'équipe doit montrer un minimum de **10 formations différentes** au cours du programme.

La même formation et/ou le même emplacement de la formation sur la zone de compétition ne doit pas être surutilisés (= utilisés plus de **deux fois**) pendant le programme. La même utilisation de l'espace ou la même formation peut durer **max. 10 secondes à la fois** et il faut alors la changer immédiatement

#### Variété dans l'utilisation de la zone de compétition des déductions d'espace et de formations :

- Rester trop longtemps (plus de 10 secondes) dans le même espace ou la même formation. -0,1 / à chaque fois
- Même formation et/ou même emplacement de la formation est surutilisée (utilisée plus de deux fois) -0,1 / à chaque fois
- Certaines parties de la zone de compétition sont non utilisés -0,1
- Moins de 10 formations différentes -0,1

**Note : La déduction maximale pour « Variété dans l'utilisation de l'espace et des formations » est de 0,5!**

#### 3.1.2.2.3. Variété des déplacements (0.3)

Changer d'emplacement sur le tapis de compétition doit être fluide et avoir une raison logique. Le déplacement peut se faire, par exemple, en faisant des pas, en roulant ou en sautant. Se déplacer doit faire preuve d'une bonne technique et utiliser différents styles ou types de déplacement.

Si le déplacement est effectué avec des pas, ces pas de connexion ne doivent pas inclure la course ordinaire ou des pas avec un style incohérent, et les étapes de connexion ne doivent pas être surutilisées. Le même mode de déplacement ne doit pas être surutilisé (= utilisé plus de **deux fois**) pendant le programme.

#### Variété des déductions pour les déplacements :

- Déplacement sans raison logique (Changement de lieu illogique) -0,1 / à chaque fois
- Le même mode de déplacement est surutilisé (utilisé plus de deux fois) -0,1 / à chaque fois

**Remarque : La déduction maximale pour « Variété des déplacements » est de 0,3!**

### 3.1.2.2.4. Variété des mouvements corporels (0.1)

La composition doit contenir différents mouvements corporels, des séries de mouvements corporels et différents types de mouvements. Des mouvements corporels ou des types de mouvements similaires ne doivent pas être surutilisés.

**La variété doit être démontrée par :**

- Effectuer tous les mouvements fondamentaux du corps, avec des formes variées de mouvements du corps,
- Montrant des mouvements dans différents plans ou niveaux ou avec une puissance ou un tempo différents,
- Avec et sans pas.

**Variété de déductions de mouvements du corps:**

- Ne remplissant pas tous les critères requis -0,1
- Des mouvements corporels similaires sont surutilisés -0,1

**Remarque : La déduction maximale pour « Variété de mouvements corporel » est de 0,1!**

### 3.1.2.2.5. Variété des équilibres (0.1)

La composition doit avoir un minimum de 3 types d'équilibres différents.

**La variété doit être démontrée par :**

- Équilibres statiques vs dynamiques : **au moins un pivot**,
- Différentes directions de la jambe libre : *avant*, *côté* et *arrière* (tous doivent être montrés),
- Différentes formes, par exemple avec et sans soutien des mains, avec ou sans mouvement corporel, avec des jambes droites ou une jambe pliée, dans différents plans, etc.

**Variété de déductions des équilibres :**

- Ne répondant pas à tous les critères requis -0,1

### 3.1.2.2.6. Variété des sauts (0.1)

La composition doit avoir un minimum de 3 différents types de sauts.

**La variété doit être démontrée par :**

- Différents départs : la technique *de saut* doit être visible
- Différentes directions : avec tour ou déplacement simple
- Différentes formes : avec ou sans mouvement corporel, avec des jambes droites ou une ou plusieurs jambes pliées

**Remarque : Le même mouvement corporel (par exemple, pli du dos) pendant le saut peut être répété max. trois (3) fois !**

**NOTE :** Si une partie de l'équipe effectue par exemple un saut fractionné et une autre partie effectue un saut fractionné avec un pli arrière, il **est** compté comme l'un des mouvements du corps autorisés à répéter.

**Variété de déductions de sauts :**

- Ne remplissant pas tous les critères requis -0,1
- Même mouvement du corps pendant le saut est utilisé plus de 3 fois -0,1

**Remarque : La déduction maximale pour « Variété de sauts et de sauts » est de 0,1!**

### 3.1.2.3. Tempo et dynamique (0.4)

#### Parties rapides et lentes de la composition

La variation du tempo de la composition doit être claire. La structure de la composition doit avoir au moins une partie clairement rapide et au moins une partie clairement lente, et les gymnastes doivent être capables de performer dans différents tempos pendant l'enchaînement.

#### Parties fortes et douces de la composition

La composition doit être dynamique. La structure de la composition doit avoir au moins une partie clairement forte et au moins une partie clairement douce, et les gymnastes doivent être capables d'effectuer différentes dynamiques au cours de l'enchaînement.

#### Déductions de tempo et de dynamique :

- Manquant au moins une partie clairement rapide -0,1
- Manquant au moins une partie clairement lente -0,1
- Manquant au moins une partie clairement forte -0,1
- Manquant au moins une partie clairement douce -0,1

### 3.1.3 Expression and musique

#### 3.1.3.1 Caractère et style de la composition (0.2)

La composition doit avoir un caractère et un style clairement définis. Le caractère et le style doivent être portés tout au long de la composition. L'idée et l'atmosphère de la composition doivent former une unité cohérente, montrant le caractère et le style de la composition.

#### Caractère et style des déductions de composition :

Le caractère et le style de la composition ne sont pas développés :

- pendant certaines parties du programme -0,1
- pendant toute la durée du programme -0,2

#### 3.1.3.2 Langage corporel expressif (0.2)

La composition doit être expressive, et l'expressivité doit être montrée dans les mouvements pendant tout l'enchaînement. L'idée et l'expressivité de la composition doivent former une unité cohérente tout au long de la composition. L'expression doit être développée par des mouvements et des séquences de mouvements, et non par des expressions séparées et contraintes.

La composition doit faire preuve d'un attrait esthétique ; cela peut être vu dans les mouvements et dans le style des expressions de gymnastique. Le langage corporel expressif doit être **approprié à la catégorie d'âge des gymnastes**, au niveau de compétence du groupe et à la capacité du groupe à exprimer le style. L'expression doit convenir au style et avoir l'air naturel. Les expressions faciales trop dramatiques ne sont pas considérées comme naturelles et appropriées pour AGG.

#### Déductions expressives du langage corporel :

Le langage corporel n'est pas expressif et/ou approprié pour AGG :

- pendant certaines parties du programme -0,1
- pendant toute la durée du programme -0,2

#### 3.1.3.3 Musique (0.6)

La musique doit correspondre à l'idée et à l'expression de la composition. Dans la composition, les mouvements, le style et le rythme de la musique doivent s'accorder. Les mouvements des gymnastes doivent former une unité avec la musique, et si le tempo ou l'atmosphère de la musique change, cela doit refléter la composition et l'exécution.

La composition doit compléter la structure de la musique, par exemple en utilisant les accents de la musique et sa mélodie. En outre, l'utilisation du rythme et de la mélodie ainsi que différentes nuances et effets de la musique doivent être montrés dans la composition. La musique de fond monotone n'est pas autorisée.

La musique de la composition doit être variée dans le tempo et la dynamique. La musique doit avoir au moins **une partie rapide**, au moins **une partie lente**, au moins **une partie forte** et au moins **une partie douce**.

Le thème, le style et le niveau de difficulté de la musique doivent être adaptés à la catégorie d'âge des gymnastes. L'équipe doit montrer la capacité d'exprimer la musique choisie.

La musique doit former une unité. Si la musique est composée de différentes pièces musicales, les différents thèmes et modes doivent être liés entre eux, et leur coexistence doit avoir le maximum d'unité possible. Les lacunes dans la musique ou un mauvais lien entre deux thèmes musicaux ne sont pas autorisés. Le montage de la musique doit être de bonne qualité.

La musique peut contenir des effets sonores supplémentaires, mais ils ne doivent pas être irritants ou déconnectés. La musique ne doit pas se terminer par une rupture brusque. La musique ne doit pas se terminer avant ou après le dernier mouvement des gymnastes.

#### **Déductions musicales :**

La musique ne prend pas en charge la composition (musique de fond) :

- pendant certaines parties du programme -0,1
- pendant toute la durée du programme -0,2

La musique n'est pas variable : -0,1

La musique n'est pas adaptée à l'équipe (compétences, âge, etc.) : -0,1

La musique s'arrête avant ou après le dernier mouvement -0,1

Musique déconnectée (combinaison illogique de musique, musique mal liée, effets supplémentaires déconnectés, musique terminée par une rupture brusque, etc.) -0,1 / à chaque fois

**Remarque : La déduction maximale pour « Musique » est de 0,6!**

### **3.1.4 Penalités**

#### **3.1.4.1 Éléments acrobatiques**

Les éléments acrobatiques sont des mouvements dans lesquels le corps du gymnaste tourne sur ou au-dessus de sa position verticale (ligne tête-épaules-hanches) à l'envers avec le soutien de la ou des mains, de la tête ou dans les airs.

Les éléments acrobatiques doivent être exécutés en tenant compte de l'agilité et des compétences des gymnastes, des techniques correctes et doivent être intégrés naturellement dans la composition.

Tous les éléments acrobatiques doivent être exécutés avec fluidité, sans arrêts marqués, en position verticale pendant les éléments, avec rotation du corps comme la roue (tous les types) ou d'une souplesse (tous les types), et sans forme fixe pendant le support de poitrine, le pont, etc.

#### **Éléments acrobatiques autorisés :**

- Les éléments acrobatiques peuvent être exécutés au maximum **deux fois** (taille du groupe 6-8 gymnastes) ou **trois fois** (taille du groupe 9-10 gymnastes) pendant le programme, y compris la position de départ et d'arrivée, les portés et les collaborations. Le dépassement du nombre autorisé d'éléments acrobatiques est considéré comme un mouvement interdit et entraînera donc une pénalité.

**Remarque : Le même élément acrobatique exécuté par 2 à 3 gymnastes en même temps sera compté comme 2 à 3 éléments acrobatiques.**

- Les éléments pré-acrobatiques sont autorisés lorsqu'ils ne contiennent pas une position verticale à l'envers de la ligne tête-épaules-hanches.

**Remarque : Le saut périlleux (avant ou arrière) sans temps d'antenne compte comme un mouvement du corps et n'est donc pas considéré comme un élément acrobatique.**

#### **Éléments acrobatiques interdits :**

Les mouvements acrobatiques suivants ne sont pas autorisés dans aucune partie de la composition :

- Les supports de la main, de la tête ou du coude,
- Tout mouvement acrobatique avec un temps en l'air (par exemple, saut périlleux dans lequel un gymnaste tourne la tête sur les talons en l'air et atterrit ou finit sur ses pieds).



**Pénalités d'éléments acrobatiques :***Sur proposition de la majorité des juges VA-A*

- Élément ou mouvement acrobatique interdit : -0,5 / à chaque fois / chaque élément

**3.1.4.2 Porté et collaborations**

Un porté est un élément collaboratif dans lequel le gymnaste soulevé perd le contact avec le sol et à son corps complètement soutenu par les autres gymnastes. Le gymnaste soulevé doit être actif (doit aider avec sa propre puissance pendant le porté).

**Portés autorisés :**

La composition peut comprendre des portés, des pyramides ou diverses collaborations qui doivent être réalisées :

- En tenant compte des capacités et des compétences des gymnastes (aspects sains),
- Avec une bonne technique (contrôle des muscles, fluidité, etc.),
- Avec un lien logique avec le programme.

Les portés, les pyramides et les collaborations doivent être esthétiques et ne doivent pas être surutilisés dans la composition.

**Portés interdits :**

Les portés, pyramides et collaborations suivants sont interdits dans toute partie de la composition :

- Avoir un gymnaste soulevant le poids de plus d'un autre gymnaste en même temps,
- Effectuer un porté ou une pyramide supérieure à la taille de deux gymnastes **et pas plus de trois niveaux**, y compris le ou les gymnastes porteuses.

**Pénalités de collaboration et porté :***Sur proposition de la majorité des juges VA-A*

- Ascenseur ou collaboration interdit : -0,5 / à chaque fois / chaque élément

**3.1.4.3 Insulte religieuse, nationalité et politiques**

La musique, la composition et la tenue de compétition doivent être esthétiques et ne doivent pas blesser ou insulter les gens ou exprimer une religion, une nationalité ou des opinions politiques.

**Pénalité pour insultes religieuses, nationalité et politiques :***Sur proposition de la majorité des juges VA-A*

- Insulte religieuse/nationalité/politique : -0,3

**Note : La peine maximale pour « Religion, nationalité et insultes politiques » est de 0,3 !**

**3.1.4.4 Entrée de groupe**

*Voir Généralités : La durée du programme de compétition*

**Pénalités d'entrée de groupe :***Sur proposition de la majorité des juges VA-A*

- L'entrée de groupe est accompagnée de musique ou de mouvements supplémentaires ou cela prend trop de temps: -0,3

**3.1.4.5 Son supplémentaire émis par le(s) gymnaste(s)**

*Voir Généralités : Discipline des gymnastes et des entraîneurs*

**Pénalités Son supplémentaire émis par le(s) gymnaste(s)***Sur proposition de la majorité des juges VA-A*

- Pendant la composition, un gymnaste émet un signal vocal ou un son : -0,1

### 3.1.4.6. Tenue, coiffure et maquillage non conformes au règlement

*Voir Généralités : Tenue, coiffure et maquillage des gymnastes*

#### **Pénalités vestimentaires, coiffures et maquillage :**

*Sur proposition de la majorité des juges VA-A*

- Tenue non conforme à la réglementation :
  - Pour un gymnaste -0,1
  - Pour deux gymnastes ou plus -0,2
- Cheveux non conformes à la réglementation :
  - Pour un gymnaste -0,1
  - Pour deux gymnastes ou plus -0,2
- Maquillage non conforme à la réglementation :
  - Pour un gymnaste -0,1
  - Pour deux gymnastes ou plus -0,2

*Pénalité prise par le juge en chef AV-A (sur proposition des juges de ligne)*

- Objets perdus (décoration des cheveux, chaussure à orteils, etc.) -0,1 / chaque objet perdu

*Pénalité prise par le juge responsable (sur proposition des juges de ligne) :*

- Tache de couleur sur la zone de compétition causée par la teinture capillaire -0,2 / chaque tache

### 3.1.4.7 Durée du programme de compétition

*Voir Généralités : La durée du programme de compétition*

#### **Pénalité de la durée du programme de compétition :**

*Pénalité prise par le juge en chef VA-A (sur proposition des juges du temps)*

- Chaque seconde complète supplémentaire ou manquante -0,1 / chaque seconde

### 3.1.5 Évaluation de la qualité artistique (VA-A)

La note maximale pour la qualité artistique (VA-A) est de 5,0 points.

Au cours de l'enchaînement, un juge note le contenu de la composition et chaque erreur qui s'écarte des exigences de la VA-A.

Lorsque l'enchaînement prend fin, un juge :

- Déduit les erreurs de la valeur maximale de chaque exigence, à l'aide du tableau de déduction VA-A,
- Compte les points pour chaque exigence, en donnant le score total pour l'équipe,
- Si nécessaire, marque une proposition pour les pénalités.

### 3.1.6 Tableau de déduction de la qualité artistique VA-A

	Erreurs et déductions	Valeur max
<b>QUALITÉ AGG</b>		<b>2.0</b>
Technique AGG	La composition ne montre pas la technique de mouvement corporel total : -0,3 pendant certaines parties du programme -0,5 pendant toute la durée du programme	0.5
Fluidité dans la liaison des mouvements et des séries de mouvements	Les mouvements et les séries de mouvements ne sont pas liés fluidement et naturellement aux mouvements précédents ou suivants : -0,3 pendant certaines parties du programme -0,5 pendant toute la durée du programme	0.5
Continuité	Connexions illogiques dans le programme : -0,1/à chaque fois Gymnaste statique pendant le programme : -0,1/à chaque fois	1.0

<b>STRUCTURE</b>		<b>2.0</b>
Unité	La composition ne forme pas une unité totale : -0,1 pendant certaines parties du programme -0,2 pendant toute la durée du programme	0.2
Variété de la composition	Variété dans les directions, les plans et les niveaux : Rester trop longtemps (plus de 10 secondes) dans une direction, plan ou niveau -0,1 / à chaque fois	0.3
	Variété dans l'utilisation de l'espace et des formations : Rester trop longtemps (plus de 10 secondes) dans le même espace ou la même formation : -0,1 / à chaque fois La même formation et/ou le même emplacement de la formation est surutilisé (utilisé plus de deux fois) : -0,1 / à chaque fois Certaines parties de la zone de compétition ne sont pas utilisées : -0,1 Moins de 10 formations différentes : -0.1	0.5
	Variété dans les déplacements : Déplacement sans raison logique (changement de lieu illogique) : -0,1 / à chaque fois La même façon de voyager est surutilisée (utilisée plus de deux fois) : -0,1 / à chaque fois	0.3
	Variété de mouvements corporels : Ne remplissant pas tous les critères requis : -0.1 Des mouvements corporels similaires sont surutilisés : -0.1	0.1
	Variété d'équilibres : Ne remplissant pas tous les critères requis : -0.1	0.1
	Variété de sauts : Ne remplissant pas tous les critères requis : -0.1 Le même mouvement corporel pendant le saut est surutilisé : -0.1	0.1
	Il manque au moins une partie clairement rapide : -0.1 Il manque au moins une partie clairement lente : -0,1 Il manque au moins une partie clairement forte : -0,1 Il manque au moins une partie clairement douce : -0.1	0.4

EXPRESSION et musique		1.0
Caractère et style de la composition	Le caractère et le style de la composition ne sont pas développés : -0,1 pendant certaines parties du programme -0,2 pendant toute la durée du programme	0.2
Langage corporel expressif	Le langage corporel n'est pas expressif et/ou approprié pour AGG : -0,1 pendant certaines parties du programme -0,2 pendant toute la durée du programme	0.2
Musique	La musique ne prend pas en charge la composition (musique de fond) : -0,1 pendant certaines parties du programme -0,2 pendant tout le programme La musique n'est pas variable : -0.1 La musique n'est pas adaptée à l'équipe (compétences, âge, ect.) : -0.1 La musique s'arrête avant ou après le dernier mouvement : -0.1 Musique déconnectée (combinaison illogique de musique, la musique est mal liée, effets supplémentaires déconnectés, musique terminée par une rupture brusque, etc.) : -0,1 / à chaque fois	0.6
<b>TOTAL</b>		<b>5.0</b>

<b>PÉNALITÉS (sur proposition de la majorité des juges VA-A)</b>	<b>CHAQUE FOIS QUE</b>	<b>Max.</b>
Élément acrobatique ou porté interdit	-0,5 / chaque élément / porté	Pas de max.
Insulte religion / nationalité / politique	-0.3	-0.3
Entrée de groupe	-0.3	-0.3
Tenue non conforme à la réglementation	-0,1 pour un gymnaste -0,2 pour deux gymnastes ou plus	-0.2
Cheveux non conformes à la réglementation	-0,1 pour un gymnaste -0,2 pour deux gymnastes ou plus	-0.2
Maquillage non conforme à la réglementation	-0,1 pour un gymnaste -0,2 pour deux gymnastes ou plus	-0.2
<b>PÉNALITÉS par le juge en chef VA-A (sur proposition des juges de ligne)</b>	<b>CHAQUE FOIS QUE</b>	<b>Max.</b>
Objets perdus	- 0.1 / chaque objet perdu	Pas de max.
<b>PÉNALITÉS par le juge responsable (après proposition des juges de ligne)</b>	<b>CHAQUE FOIS QUE</b>	<b>Max.</b>
Tache de couleur sur la zone de compétition	- 0,2 / chaque tache de couleur	Pas de max.
<b>PÉNALITÉS par le juge en chef VA-A (sur proposition des juges du temps)</b>	<b>CHAQUE FOIS QUE</b>	<b>Max.</b>
Chaque seconde complète supplémentaire ou manquante	-0,1 / chaque seconde	Pas de max.

## 3.2 ÉLÉMENT ARTISTIQUE

Les éléments artistiques (VA-B) se composent de :

### Éléments artistiques (VA-B) Max 5.0

Éléments de difficulté Max 3.4	Éléments de collaboration Max 1.0	Éléments d'originalité Max 0.6
--------------------------------	-----------------------------------	--------------------------------

#### 3.2.1 Éléments de difficulté (3.4)

La composition doit montrer différents éléments de difficulté tels que la bilatéralité dans les sauts, les équilibres, et les séries de mouvements corporels, y compris le changement de direction et tour, le changement de niveau, le déplacement, la variation du tempo et de la dynamique.

Au moins un (1) équilibre et un (1) saut commencé directement à partir d'un mouvement corporel doivent être montrés. Au moins un (1) équilibre de rotation (illusion/pivot) et un (1) saut rotatif doivent être montrés.

Toute l'équipe doit montrer chaque élément. Tous les éléments doivent être logiquement liés à la composition et exécutés fluidement et avec une bonne technique.

Éléments de difficulté		Montant maximal	Valeur à chaque fois
La bilatéralité dans les sauts et les équilibres		8	0.1
Série de mouvements corporels comprenant :	Changement de direction et tour	2	0.2
	Changement de niveau	2	0.2
	Déplacement	2	0.2
	Variation de tempo	2	0.2
	Dynamique	2	0.2
Équilibre commençant par un mouvement corporel		1	0.2
Saut commençant par un mouvement corporel		1	0.2
Équilibre tournant (illusion/pivot)		1	0.1
Saut rotatif		1	0.1

##### 3.2.1.1. Bilatéralité des sauts/sauts et des équilibres (0.8)

La composition doit montrer au moins deux (2) équilibres du côté droit, deux (2) équilibres du côté gauche, deux (2) sauts du côté droit et deux (2) sauts du côté gauche.

Toute l'équipe doit montrer la difficulté en même temps ou avec moins de 5 secondes et avec un maximum de deux (2) formes différentes. Dans le cas de deux formes différentes de l'équilibre, tous les éléments doivent être exécutés dans la même direction de flexibilité de la jambe levée.

Le côté doit être représenté en ligne avant ou latérale, mouvement de type divisé (non cosaque) avec une amplitude minimale de 135 °.

Pour la bilatéralité, le côté est compté comme le côté de la flexibilité. Le côté gauche est par exemple un saut fractionné avec la jambe gauche devant, un équilibre penché avec un soutien de la jambe gauche et une jambe droite vers le haut, une illusion avec un soutien de la jambe gauche ou un équilibre avant avec la jambe gauche vers le haut. Le côté droit est par exemple le saut de biche avec la jambe droite à l'avant et à gauche à l'arrière, l'entrelacement commençant par la jambe droite vers le haut et l'ouverture de la jambe droite à l'avant et à gauche à l'arrière, ou le pivot penché avec le soutien de la jambe droite.

Les éléments seront comptés s'ils sont exécutés conformément aux critères de la valeur technique.

Les équilibres et les sauts ne montrant pas l'amplitude requise ou n'importe quel côté (par exemple, les sauts où la forme est symétrique pour les deux côtés) ne donnent pas de valeur de bilatéralité.

**Valeur pour chaque élément bilatéral réussi :****0,1/à chaque fois****3.2.1.2. Éléments de la série Mouvement du corps (2.0)**

La composition doit montrer au moins deux (2) séries de mouvements corporels incluant des changements de direction et de tour, au moins deux (2) séries de mouvements corporels incluant des changements de niveaux, au moins deux (2) séries de mouvements corporels incluant des déplacements, au moins deux (2) séries de mouvements corporels incluant la variation du tempo, et au moins deux (2) séries de mouvements corporels incluant la dynamique.

La série de mouvements corporels doit montrer la technique de mouvement total du corps qui suit la philosophie AGG. Technique AGG : voir annexe. Les exigences pour la série de mouvements corporels doivent être exécutées par tous les gymnastes.

La valeur de chaque élément de la série de mouvements corporels effectués avec succès est de 0,2 point.

L'exécution de chaque élément doit faire preuve d'une bonne technique. Les éléments présentant des erreurs en EXE majeures (erreurs de -0,3 point et plus) ne seront pas évalués.

Remarque : Un maximum de deux (2) éléments de difficulté seront comptés pour une série de mouvements corporels (ex. série de mouvements corporels incluant un changement de niveau, des déplacements et la dynamique = valeur 0,2 + 0,2).

**3.2.1.2.1. Séries de mouvements corporels incluant des changements de direction et de tour (0.4)**

- Pour tourner, tous les gymnastes doivent tourner au moins un tour complet (360°) pendant la série dans le sens vertical ou horizontal.
- Pour un changement de direction, au moins un (1) changement de direction visible (avant, arrière, latéral, diagonal, oblique) doit être démontré au cours de la série.
- Les deux critères décrits ci-dessus (virage et changement de direction) doivent être respectés.

**3.2.1.2.2. Séries de mouvements corporels, incluant un changement de niveau (0.4)**

- Pour le changement de niveau, tous les gymnastes doivent montrer au moins un mouvement corporel au niveau debout et un mouvement corporel au sol pendant la série.

**3.2.1.2.3. Séries de mouvements corporels incluant des déplacements changeants (0.4)**

- Pour se déplacer, tous les gymnastes doivent bouger clairement, au moins 1,5 m. Se déplacer signifie changer d'emplacement dans la zone de compétition. Cela peut être fait en prenant des pas, en roulant, etc

**3.2.1.2.4. Séries de mouvements corporels incluant la variation du tempo (0.4)**

- La composition doit viser à exprimer et à encourager les changements de tempo dans les mouvements corporels et dans les séries de mouvements corporels. Cela peut être vu comme des variations de phases lentes et rapides et comme des accélérations et des ralentissements pendant les mouvements du corps et dans les séries de mouvements corporels. Au moins une variation de tempo visible doit être montrée pendant la série.

**3.2.1.2.5. Séries de mouvements corporels incluant la dynamique (0.4)**

- La composition doit viser à exprimer et à encourager la variation de puissance dans les mouvements corporels et dans la série des mouvements corporels. La dynamique est une variation de phases fortes et douces ou contrôlées et détendues pendant les mouvements corporels et dans les séries de mouvements corporels. Au moins une variation dynamique visible doit être montrée dans la série.

**Valeur pour chaque élément de la série de mouvements corporels effectué avec succès : 0,2 / chaque fois jusqu'à max.**

### 3.2.1.3. L'équilibre commence par un mouvement corporel (0.2)

La composition doit présenter au moins un (1) équilibre qui démarre directement à partir d'un mouvement corporel. Directement signifie sans aucun pas supplémentaire, arrêt, position ou soutien entre le mouvement du corps et un équilibre. Le mouvement corporel doit être un mouvement, pas une position.

**Valeur pour un équilibre qui démarre directement à partir d'un mouvement corporel :** 0,2

### 3.2.1.4. Saut commençant directement à partir d'un mouvement corporel (0.2)

La composition doit montrer au moins un (1) saut qui commence directement à partir d'un mouvement corporel. Directement signifie sans aucun pas supplémentaire, arrêt, position ou soutien entre le mouvement corporel et un saut. Le mouvement corporel doit être un mouvement, pas une position.

**Valeur pour un saut qui commence directement à partir d'un mouvement corporel :** 0,2

### 3.2.1.5. Équilibre tournant (illusion/pivot) (0.1)

La composition doit présenter au moins une (1) équilibre tournant (illusion ou pivot). La rotation doit être d'au moins un tour complet (360°) pour les pivots ou un tour complet (360°) pour les illusions de forme fixe.

**Valeur pour un équilibre tournant (illusion/pivot) :** 0,1

### 3.2.1.6. Saut rotatif (0.1)

La composition doit montrer au moins un (1) saut rotatif. Une rotation de min 180° sous une forme fixe doit être effectuée. Pour les sauts jeté-en-tournant, un tour complet (360°) de la vitesse de montée à l'atterrissage doit être effectué.

**Valeur d'un saut rotatif :** 0,1

## 3.2.2 Éléments de collaboration (1,0)

La composition doit montrer différents éléments de collaboration tels que la collaboration d'équipe sans porté, la collaboration en duo / trio avec / sans porté, porté d'équipe, l'élément de mouvement synchronisé de l'équipe et l'élément en canon de l'équipe. Les éléments de collaboration doivent être clairement visibles et identifiables.

Chaque élément sera compté au maximum une fois, les éléments d'équipe supplémentaires ne seront pas comptés. La composition peut contenir d'autres types de collaborations ou de porté, mais ils ne seront pas comptés comme des éléments de collaboration avec une valeur VA-B.

La valeur de chaque élément de collaboration exécuté avec succès est de 0,2 point. L'exécution de chaque élément doit faire preuve d'une bonne technique. Les éléments présentant des erreurs en EXE majeures (erreurs de -0,3 point et plus) ne seront pas évalués.

Éléments de collaboration	Montant maximal	Valeur à chaque fois
Collaboration d'équipe sans porté	1	0.2
Collaboration en duo ou en trio avec/sans porté	1	0.2
Porté d'équipe	1	0.2
Élément de mouvement de l'équipe synchronisé	1	0.2
Élément en canon de l'équipe	1	0.2
		1,0

### 3.2.2.1. Collaboration d'équipe sans porté (0.2)

La collaboration d'équipe est un travail de coopération entre tous les gymnastes. Il peut être démontré soit par un contact physique les uns avec les autres, soit en passant par-dessus, sous ou au travers de gymnaste / gymnastes. Toute l'équipe doit clairement participer à l'élément. Il n'est pas permis d'effectuer la collaboration d'équipe en sous-groupes.

Le soutien d'un ou de plusieurs gymnastes est autorisé ; cependant, il n'est pas permis d'effectuer un porté pendant la collaboration d'équipe.



### 3.2.2.2. Collaboration en duo ou en trio avec/sans porté (0.2)

Toute l'équipe doit effectuer des mouvements collaboratifs en binôme et/ou en trio en même temps ou dans un court laps de temps. Les mouvements des duos/trios peuvent être différents. La collaboration en duos/trios peut être démontrée soit par un contact physique l'un avec l'autre, soit par le passage, sous ou par l'intermédiaire d'un gymnaste/gymnastes.

### 3.2.2.3. Porté d'équipe (0.2)

L'ensemble de l'équipe doit participer soit par contact physique, soit en passant par-dessus, sous ou par l'intermédiaire d'un gymnaste ou de gymnastes à une partie de l'action principale de l'élément du porté (du décollage à l'atterrissage). Au moins un gymnaste doit perdre le contact avec le sol afin que le ou les gymnastes soient soutenus par d'autres gymnastes. Il n'est pas permis d'effectuer le porté d'équipe en sous groupes.

Les portés doivent être effectués en tenant compte des capacités et des compétences des gymnastes (aspect santé). Lors d'un porté, le ou les gymnastes soulevés peuvent franchir la ligne verticale dans une position à l'envers, mais ne doivent pas s'arrêter dans cette position. Un gymnaste ne doit pas soulever plus que le poids d'un gymnaste en même temps. La hauteur du porté peut être au maximum de deux gymnastes **et pas plus de trois niveaux**, y compris le(s) gymnaste(s) porteuse(s).

### 3.2.2.4. Élément de mouvement synchronisé de l'équipe (0.2)

L'élément de mouvement synchronisé de l'équipe est un mouvement ou une série de mouvements effectués par toute l'équipe en même temps en synchronicité totale. Toute l'équipe doit effectuer des mouvements identiques tels que des mouvements corporels et des séries de mouvements corporels, des pas de danse effectués avec des mouvements corporels supplémentaires, etc. La durée de l'élément est min. 5 s/8 comptes.

L'équipe peut se déplacer ou changer la formation pendant l'élément ; cependant, tous les gymnastes doivent utiliser les mêmes directions et niveaux dans l'ensemble de l'élément.

Il n'est pas permis d'effectuer des sauts, des équilibres ou des portés pendant l'élément de mouvement synchronisé de l'équipe.

### 3.2.2.5. Élément en canon de l'équipe (0.2)

L'élément en canon est un mouvement ou une série de mouvements dans lequel un mouvement ou une série de mouvements est copié à l'identique et répété par tous les gymnastes à des intervalles de temps aussi longs. Au moins trois (3) intervalles sont requis dans un court laps de temps.

Toute l'équipe doit participer à l'élément canon. Le mouvement doit être effectué en utilisant tout le corps.

**Valeur pour chaque élément de collaboration exécuté avec succès : 0,2**

### 3.2.3 Éléments d'originalité (0,6)

Les éléments d'originalité sont des éléments nouveaux et rarement vus spécifiques à chaque groupe et performance. Les éléments d'originalité confèrent au programme une valeur artistique particulière et supplémentaire et rendent le programme inoubliable

Éléments d'originalité	Valeur maximale
Originalité dans les mouvements	0.1
Originalité dans les collaborations	0.1
Lien inoubliable entre musique et composition	0.2
Histoire thématique	0.2
	<b>0.6</b>

### 3.2.3.1. Originalité des mouvements (0.1)

La composition doit contenir des mouvements, des séries de mouvements et des combinaisons de différents groupes de mouvements exécutés d'une manière nouvelle, originale et inoubliable (par exemple, combinés avec une formation de soutien ou un élément de collaboration artistique, etc.). Un seul mouvement nouveau ou original ne suffit pas.

L'originalité des mouvements peut être vue dans n'importe quel élément ; il n'est pas nécessaire qu'il s'agisse d'un élément technique requis. L'originalité des mouvements pourrait également provenir du style original de l'ensemble de la composition.

- **Valeur 0,1**

### 3.2.3.2. Originalité dans les collaborations (0.1)

La composition doit contenir différents types de collaborations qui sont interprétées de manière nouvelle, innovante et inoubliable. La coopération entre les gymnastes doit être originale et variée tout au long de la composition.

- **Valeur 0,1**

### 3.2.3.3. Liens inoubliables entre la musique et la composition (0.2)

Chaque composition doit être harmonieusement construite autour du choix spécifique de la musique. Les liens inoubliables entre la musique et la composition peuvent être réalisés, par exemple, par un placement bien pensé d'éléments spécifiques sur des accents musicaux spécifiques et des phrases de la musique, etc. L'ensemble de la composition doit être chorégraphié afin que les liens entre la musique et la composition forment une expérience inoubliable pour les spectateurs.

- **Valeur 0,2**

### 3.2.3.4. Histoire thématique (0.2)

Chaque composition doit avoir une « histoire » thématique claire qui est développée tout au long du programme et est interprétée avec une grande expression artistique. L'impression peut provenir d'une seule partie impressionnante de la composition ou d'une totalité inoubliable de la composition.

- **Valeur 0,2**

### 3.2.4 Évaluation des éléments artistiques (VA-B)

- La note maximale pour les éléments artistiques (VA-B) est de 5,0 points.
- Pendant l'enchaînement, un juge marque le contenu de la composition et chaque élément requis.
- Lorsque l'enchaînement prend fin, un juge :  
→ Compte les points de chaque élément VA-B requis, donnant le score total de l'équipe.

### 3.2.5 TABLEAU DES ÉLÉMENTS ARTISTIQUES VA-B

ÉLÉMENTS ARTISTIQUES		Montant maximal	Valeur à chaque fois	Valeur maximale
Éléments de difficultés				<b>3.4</b>
La bilatéralité dans les sauts et les équilibres		8	0.1	0.8
Série de mouvements corporels comprenant :	Changement de direction et tour	2	0.2	0.4
	Changement de niveau	2	0.2	0.4
	Déplacement	2	0.2	0.4
	Variation de tempo	2	0.2	0.4
	Dynamique	2	0.2	0.4
Équilibre commençant directement d'un mouvement corporel		1	0.2	0.2
Saut commençant directement d'un mouvement corporel		1	0.2	0.2
Équilibre tournant (illusion/pivot)		1	0.1	0.1
Saut rotatif		1	0.1	0.1

<b>Éléments de collaborations</b>			<b>1.0</b>
Collaboration d'équipe sans porté	1	0.2	0.2
Collaboration en duo ou en trio avec/sans porté	1	0.2	0.2
Porté d'équipe	1	0.2	0.2
Élément de mouvement synchronisé de l'équipe	1	0.2	0.2
Élément en canon de l'équipe	1	0.2	0.2
<b>Éléments d'originalité</b>			<b>0.6</b>
Originalité dans les mouvements			0.1
Originalité dans les collaborations			0.1
Lien inoubliable entre musique et composition			0.2
Histoire thématique			0.2

## 4. EXÉCUTION

*Philosophie et technique de l'AGG – voir annexe*

### 4.1 EXIGENCES D'EXÉCUTION

1. L'exécution doit être unifiée et synchronisée.
2. Tous les membres de l'équipe doivent exécuter les mêmes éléments avec le même degré de difficulté ou des degrés de difficulté égaux, simultanément, successivement ou dans un court laps de temps.
3. La technique de gymnastique esthétique de groupe doit être prédominante. Tous les mouvements et combinaisons de mouvements doivent être effectués par une technique de mouvement total où les changements d'un mouvement ou d'une formation corporelle à un autre doivent être fluides. Dans la technique du mouvement total, le mouvement principal se reflète dans toutes les parties du corps lorsque le mouvement s'écoule du centre du corps ou vers l'arrière à travers les hanches. Les mouvements sont liés de manière à ce que le flux se poursuive d'un mouvement à l'autre.
4. L'exécution doit montrer une bonne technique, de bonnes extensions, une précision des mouvements, des variations dans l'utilisation de la tension musculaire, de la relaxation et de la force, et la précision des formations et des transitions.
5. L'exécution doit faire preuve d'une bonne posture, d'une bonne coordination, d'un bon équilibre, d'une bonne stabilité et d'un bon rythme.
6. L'exécution doit montrer les compétences athlétiques du groupe telles que la coordination, la flexibilité, la force, la vitesse et l'endurance.
7. L'exécution doit faire preuve d'expressivité et d'attrait esthétique.
8. Les gymnastes doivent exécuter l'enchaînement à la dynamique et au rythme de la musique.
9. Les positions de départ et de fin font partie de l'exécution.
10. Tous les éléments doivent être exécutés en tenant compte des aspects sains : épaules et hanches alignées, jambe de support, forme, position, posture et soulèvements

### 4.2 ÉVALUATION DE L'EXÉCUTION

Points maximum 10.00

#### **Sanction pour gymnaste manquante ou supplémentaire (par le juge en chef de l'EXE)**

*Voir Généralités : Nombre de gymnastes*

- chaque gymnaste manquant ou supplémentaire : - 0,5 / gymnaste

Le Panel EXE évalue l'exécution de la composition en comptant les erreurs dans l'exécution à l'aide du tableau de déduction d'exécution.

Tous les juges de la compétition doivent donner leur note de manière indépendante et **doivent procéder de la manière suivante** :

- Compter toutes les erreurs de l'exécution et les déduire des points maximums d'exécution (10,00)
- Calculer le score final

#### 4.2.1 Tableau des déductions d'exécution

Exigences et types d'erreurs	Déduction par erreur (chaque fois/chaque élément, sauf indication contraire)		
	Mineur : -0,1	Moyenne : -0,2	Majeur : -0,3
Posture et ligne de soutien, aspects sains	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ligne de support incorrecte</li> <li>- (position de la jambe de soutien</li> <li>- (en équilibre) ou épaules et hanches non alignées)</li> <li>- Mauvaise posture</li> <li>- Réception lourde du porté</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Perte de contrôle du corps pendant ou à la fin du porté</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Réception d'un saut en restant en flexion arrière</li> <li>- Dans un porté, une posture / ligne de soutien clairement médiocre en soulevant des gymnastes</li> </ul>
Technique de gymnastique de base	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Étirement insuffisant</li> <li>- Légère différence dans l'exécution</li> <li>- Manque de fluidité/continuité dans les mouvements</li> <li>- Manque de légèreté</li> </ul>		
Perte d'équilibre (dans n'importe quel mouvement) :	Avec des mouvements inutiles (à chaque fois/gymnaste)	Avec sursaut inutile (à chaque fois/gymnaste)	Avec un soutien sur la main, le pied ou autre partie du corps (à chaque fois/gymnaste)
Unité	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Manque de synchronisation</li> <li>- Plans, niveaux ou directions imprécis</li> <li>- Imprécision entre le mouvement et le rythme de la musique</li> <li>- Inexactitude dans les formations</li> </ul>		
Collision entre gymnastes	<ul style="list-style-type: none"> <li>- L'exécution n'est pas ou est légèrement perturbée</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- L'exécution est clairement perturbée pour 1 gymnaste</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- L'exécution est clairement perturbée pour 2 gymnastes ou plus</li> </ul>
Caractéristiques physiques : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Manque dans certains domaines (Souplesse, coordination, force, vitesse, contrôle musculaire ou</li> <li>- endurance) pendant toute la durée du programme</li> </ul>	Léger manque (groupe/chaque zone)	Manque évident (1-2 gymnastes/chaque zone)	Manque évident (groupe/chaque zone)

Exigences et types d'erreurs	Dédution par erreur (chaque fois/chaque élément, sauf indication contraire)		
	Mineur : -0,1	Moyenne : -0,2	Majeur : -0,3
Mouvements corporels : - Technique incorrecte - Caractéristiques non représentées pour les mouvements corporels de base			
Sauts : - Technique incorrecte - Caractéristiques non représentées (forme non fixe, faible amplitude, mauvais contrôle du corps, réception lourde)			
Équilibres : - Technique incorrecte - Caractéristiques non représentées - (Forme non fixe, amplitude insuffisante, corps sans contrôle, rotation insuffisante)	Petites erreurs dans la technique d'un élément	Technique partiellement incorrecte d'un élément	Technique totalement incorrecte d'un élément
Chute totale (2 ou plus de support) dans n'importe quel mouvement	-0,4 par gymnaste/ à chaque fois		
Échec de porté	- Le porté échoue : -0,5 à chaque fois - Chute gymnaste pendant le porté : -0,5 à chaque fois		
Technique AGG : Manque de technique AGG totale	-0,3 pour le programme entier		

## 5. JUGEMENT

### 5.1 GÉNÉRALITÉS

Tous les juges doivent avoir une licence IFAGG valide.

Le Bureau de l'IFAGG tient un registre des licences de juges des juges internationaux autorisés.

Le Comité technique de l'IFAGG propose au Bureau de l'IFAGG une liste des juges et un juge responsable de chaque compétition de catégorie A.

La liste des juges, le juge responsable et le jury supérieur pour les championnats du monde et les championnats des continents sont nommés par le Conseil de l'IFAGG.

Le chorégraphe ou l'entraîneur d'une équipe participante ne peut pas être juge dans la catégorie de compétition dans laquelle l'équipe concourt.

## 5.2 JUGES D'ÉVALUATION

### 5.2.1 Panels d'évaluation

Le nombre minimum de juges pour les panels est de 12. Cependant, aux Championnats du monde, le **nombre de juges est de 16**.

Les groupes sont évalués par trois jurys :

- Composition, **valeur technique (VT)**, se compose de 3 à 4 juges
- Composition, **Valeur Artistique (VA)**, se compose de 2 sous-panels (6–8 juges) :  
Qualité artistique (VA-A), se compose de 3-4 juges  
Éléments artistiques (VA-B), se compose de 3-4 juges
- **Exécution (EXE)**, se compose de 3 à 4 juges

#### Devoirs et responsabilités des juges d'évaluation

Les juges doivent donner leurs notes de manière indépendante.

- Pendant la compétition, les juges ne peuvent pas discuter de l'évaluation entre eux, avec les entraîneurs ou les gymnastes.
- Chaque panel de juges travaille indépendamment et donne ses points indépendamment des points des autres panels.

L'un des juges évaluateurs de chaque panel (No1) sera le **juge en chef**.

Tous les juges envoient leurs notes au juge en chef du panel.

Après le premier passage d'un groupe dans une catégorie de compétition, les juges se réunissent pour négocier au sein de leur propre panel et vérifier ensemble les écarts de notes. Les juges doivent donner leurs notes avant la négociation.

### 5.2.2 Juges en chef

#### Fonctions et responsabilités des juges en chef des panels

- Supervise que les règles sont suivies
- Réunit les juges après le premier groupe performant dans une catégorie de compétition
- Vérifie que les différences entre les notes des juges sont conformes aux règles
- Convoque une réunion dans les situations où la différence entre les scores est trop élevée (l'ordre entre les scores des juges (les plus élevés/les plus bas) ne peut pas être modifié dans la négociation).
  - Appelle le jury supérieur (s'il est nommé) si les juges ne parviennent pas à s'entendre.
- Déduit les pénalités
- Vérifie et approuve les scores informatiques avec le juge responsable avant qu'ils ne soient publiés

**Les pénalités** sont données séparément et ne seront déduites de la note finale que si la majorité (minimum 3/4 ou 2/3) des juges ont fait une proposition de pénalité.

#### Pénalités déduites par les juges en chef

##### Juge en chef de la valeur artistique (panel VA-A) :

##### Pénalités qui nécessitent une proposition [-] de la majorité des juges VA-A :

- Mouvement/porté interdit : -0,5 par mouvement/porté.
- Insulte religieuse/politique : -0,3
- L'entrée du groupe prend trop de temps, est accompagnée de musique ou comprend des mouvements supplémentaires : -0,3

Tenue, coiffure ou maquillage :

- La tenue vestimentaire ou la coiffure ou le maquillage ne sont pas conformes à la réglementation :  
-0,1 pour un gymnaste et -0,2 pour deux gymnastes ou plus

##### Pénalité déduite par le juge en chef VA-A (sur proposition des juges de ligne)

- Objets perdus (décoration des cheveux, pointe, etc.) -0,1 / chaque objet perdu

##### Pénalité déduite par le juge responsable (sur proposition des juges de ligne) :

- Tache de couleur sur la zone de compétition causée par la teinture capillaire -0,2 / chaque tache



**Pénalité déduite par le juge en chef VA-A (sur proposition des juges du temps):**

- Temps : -0,1 pour chaque seconde complète supplémentaire ou manquante

**Juge en chef de l'exécution (EX) :****Pénalités déduites par le juge exe en chef :**

- Limite : pour chaque gymnaste à chaque fois que la borderline est franchie : -0,1 point
- Gymnaste manquant ou supplémentaire : -0,5 pour chaque gymnaste manquant ou supplémentaire

**5.2.3 Juge responsable**

Le juge responsable doit être un bon modèle en termes de comportement et d'actions pour tous les juges d'évaluation. Le juge responsable discutera des détails finaux de la compétition (par exemple, le calendrier de la compétition et la liste des juges) avec le Conseil de l'IFAGG et supervisera la compétition pour s'assurer que les actions des juges sont conformes aux règles et règlements de l'IFAGG.

**Devoirs et responsabilités :**

- Doit être présent pour les tirages au sort de l'équipe
- Responsable de toutes les réunions des juges d'instruction avant les compétitions
- Assigne les jurys d'évaluation en fonction de leur niveau (tirage au sort des juges)
- Déduit les pénalités (conformément aux Règles générales)
- Vérifie et approuve les scores informatiques avec les juges en chef des panels avant que les scores ne soient publiés
- Peut permettre la répétition d'une routine dans des situations de « force majeure »
- Peut interrompre l'exécution en raison d'un problème technique ou d'une situation dangereuse

**5.2.4 Juge supérieur**

Le jury supérieur est composé de 3 à 4 juges de premier niveau. Ils font partie des panels d'évaluation, mais leurs scores ne sont pas inclus dans les scores officiels.

**Devoirs et responsabilités :**

- Veille à ce que les actions du jury soient conformes aux règles et règlements de l'IFAGG
- Observe le travail de jugement et écoute les négociations
- Dans les cas extrêmes, on a le droit de s'immiscer dans le travail du jury. Ces cas doivent toujours être signalés

**5.2.5 Juge de ligne**

Il doit y avoir un minimum de 2 (pour le championnat du monde - un minimum de 4) juges de ligne qui observent les limites dans les coins du tapis de compétition.

**Devoirs et responsabilités :**

- Doit signaler chaque passage de la limite de la zone de compétition avec un drapeau et en enregistrer le bord sur le bout de papier désigné. À la fin de l'exercice, les juges de ligne envoient le bout de papier au juge en chef du comité d'exécution qui approuve la pénalité. La pénalité est déduite du score moyen d'exécution.
- Récupérez chacun des documents perdus sur le tapis et notez chacun d'eux sur le bout de papier désigné. À la fin de l'exercice, les juges de ligne envoient le bout de papier au juge en chef du panel VA-A qui approuve la pénalité. La pénalité est déduite de la note moyenne du panneau VA-A.
- Fixez les taches de couleur sur le tapis (en cas de détection) et notez chacune d'elles sur le bout de papier désigné qui sera fourni. À la fin de l'exercice, les juges de ligne envoient le bout de papier au juge responsable qui approuve la pénalité. La pénalité est déduite de la note moyenne du panel VA-A.

**5.2.6 Juge du temps**

Il doit y avoir au moins 2 juges à temps. Les juges du temps doivent mesurer le temps indépendamment et enregistrer le temps de chaque équipe sur une feuille de papier qui sera fournie.

Si la durée de l'enchaînement n'est pas conforme à la réglementation (selon au moins un des juges du temps), les deux juges du temps doivent se présenter au juge en chef du jury de la valeur artistique (VA-A) et montrer leurs chronomètres avec un chronométrage fixe. Le juge en chef vérifie et approuve la pénalité.

**Le chronométrage commence dès le début du premier mouvement après que le groupe ait pris la position de départ sur le tapis de compétition. Le chronométrage s'arrête dès que tous les gymnastes sont complètement immobiles.**

## 6. COMPTABILISATION DES POINTS

### 6.1 GÉNÉRALITÉS

La note finale d'un groupe est calculée en additionnant les 3 notes partielles : Valeur technique, Valeur artistique et Exécution. Le score maximum pour le groupe dans les préliminaires et les finales est de 30,00 pour chacun.

- Note maximale pour la valeur technique 10,0
- Note maximale pour la valeur artistique 10,0
- Score maximum pour l'exécution 10,0

Le score des préliminaires est ajouté au score des finales pour obtenir les résultats finaux (classement). Le score maximum pour les résultats finaux (classement) est de 60. 00 points.

Panel TV (Composition/Valeur Technique) évalue les éléments techniques de la composition et calcule la note (0,0 - 10,0).

Panel VA (Composition/Valeur Artistique) se compose de 2 sous-panels – le score total de VA est calculé à partir de 2 (deux) sous-scores :

- Le panel VA-A évalue la qualité artistique de la composition, calcule la note (0,0-5,0) et fait la proposition pour toutes les pénalités possibles [-].
- Le panel VA-B évalue les éléments artistiques de la composition et calcule la note (0,0-5,0).

Panel Exe (Exécution) évalue l'exécution de la routine, calcule le score (0,0 - 10,0) et fait la proposition pour toutes les pénalités possibles [-].

### 6.2 CALCUL DES SCORES PARTIELS

Les notes partielles de la valeur technique et d'exécution sont les scores moyens de chaque panel d'évaluation.

La note partielle de la valeur artistique est la somme des scores moyens de 2 sous-panels (VA-A + VA-B).

Selon le nombre de juges dans le panel, les scores seront comptés comme suit :

#### Panel de 4 juges :

- Les scores les plus élevés et les plus bas seront éliminés et la moyenne des deux scores moyens est le score partiel
- La différence entre les scores moyens pris en compte ne doit pas être supérieure à 0,3

#### Panel de 3 juges :

- La moyenne de tous les scores sera calculée et le résultat est le score partiel
- La différence de tous les scores ne doit pas être supérieure à 0,4

## 7. MODIFICATION DES RÈGLES

Le Comité technique de l'IFAGG est chargé de modifier les règles. Toute modification est soumise à l'approbation préalable du conseil de l'IFAGG.