

PROGRAMME FEDERAL D'ACTIVITE  
**GYMNASTIQUE RYTHMIQUE**

SAISON 2024-2025



**FÉDÉRATION SPORTIVE ET CULTURELLE DE FRANCE**

[WWW.FSCF.ASSO.FR](http://WWW.FSCF.ASSO.FR)



@laFSCF

# TABLE DES MATIERES

1.	TROMBINOSCOPE COMMISSION NATIONALE DE GR 2021-2025 .....	2
2.	CATEGORIES D'AGES.....	3
3.	PLANNING ENGINES.....	4
4.	JUGES .....	7
4.1	QUALITES MORALES .....	7
4.2	QUALITES TECHNIQUES .....	7
4.3	COMPOSITION D'UN JURY .....	8
4.4.	EXAMEN DE JUGE FSCF .....	8
4.4.1.	MODALITES ET CONTENU DE L'EXAMEN .....	8
4.4.2.	QUELQUES REGLES.....	9
4.4.3.	DUREE DE VALIDITE DES EXAMENS EN COURS.....	9
4.4.4.	EQUIVALENCES JUGES FFG.....	9
4.5	MEMO JURY SUPERIEUR ET JUGE COORDINATEUR.....	9
5.	POUSSINS.....	10
5.1	CATEGORIES D'AGES SAISON 2024 /2025 .....	10
5.2	SURCLASSEMENT DES POUSSINS.....	10
5.2.1	SURCLASSEMENT D'UN INDIVIDUEL.....	10
5.2.2	SURCLASSEMENT ENSEMBLES ET DUOS.....	10
5.2.3	PROPOSITIONS POUR DES PROGRAMMES POUSSINS REGIONAUX .....	10
6.	ANNEXES.....	11
6.1	MEMENTO DE L'ENTRAINEUR.....	11
6.1.1	ENSEMBLES ET DUOS.....	11
6.1.2	INDIVIDUELS .....	12
6.2	ECARTS AUTORISES SELON LES NIVEAUX.....	13
6.3	COTATIONS.....	14

# 1. TROMBINOSCOPE COMMISSION NATIONALE DE GR 2021-2025



Lydia BANCTEL  
Responsable nationale



Céline BARJONET



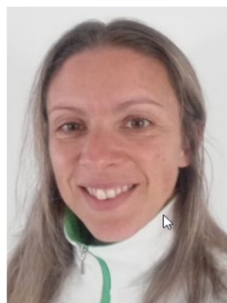
Corinne BRIVOIS



Camille CHAMPAGNE



Delphine FAYETTE



Céline HELIMI



Irène MANFROI



Marion MILLET



Aurélie PARISOT



Lucie PLOUZENNEC

## 2. CATEGORIES D'AGES

<b>Poussins</b>	Nés en <b>2018 - 2017 - 2016 - 2015</b>
<b>Benjamins</b>	Nés en <b>2014 - 2013</b>
<b>Minimes</b>	Nés en <b>2012 - 2011 - 2010</b>
<b>Cadets</b>	Nés en <b>2009 - 2008</b>
<b>Juniors</b>	Nés en <b>2007 - 2006</b>
<b>Seniors</b>	Nés en <b>2005 et antérieurement</b>
<b>S +</b>	Nés en <b>2005 et avant</b>

### 3. PLANNING ENIGNS

Musiques avec paroles autorisées sur tous les programmes de toutes les catégories.

#### Planning Engins G.R. ENSEMBLES

##### *Cadet, junior, sénior*

Niveau	Nb. Gym.	Programme	Durée	2024/2025
<b>CJS 1</b>	5 (+ 2 remplaçants autorisés)	2 libres : 1 long 1 court	Long 2' à 2'30 Court 1'30 à 2'	2 rubans / 3 cerceaux 5 cordes
<b>CJS 2</b>	5 (+ 2 remplaçants autorisés)	1 libre 5 engins	2' à 2'30	2 cordes / 3 ballons
<b>CJS 3</b>	4 à 7	1 libre	2' à 2'30	Cerceaux
<b>CJS 4</b>	3 à 7	1 libre	1'30 à 2'	Programme régional
<b>S+</b>	3 à 7	1 libre	2' à 2'30	Programme régional

##### *Benjamin, minime*

Niveau	Nb. Gym.	Programme	Durée	2024/2025
<b>BM 1</b>	5 (+ 2 remplaçants autorisés)	1 libre	2' à 2'30	3 massues / 2 cerceaux
<b>BM 2</b>	5 (+ 2 remplaçants autorisés)	1 libre	2' à 2'30	5 cordes
<b>BM 3</b>	4 à 7	1 libre	2' à 2'30	Rubans
<b>BM 4</b>	3 à 7	1 libre	1'30 à 2'	Programme régional

## Planning Engins G.R. INDIVIDUELS

### *Cadet, junior, sénior*

Niveaux	Programme	Durée	2024/2025
<b>National</b>	2 libres engins	1'15 à 1'30	Ruban Ballon
<b>C1, J1, S1</b>	2 libres engins	1'15 à 1'30	Cerceau Ruban
<b>C2, J2, S2</b>	2 libres engins	1'15 à 1'30	Ballon Cerceau
<b>C3, J3, S3</b>	1 libre engin	1'15 à 1'30	Corde
<b>C4, J4, S4</b>	1 libre engin	1'15 à 1'30	<i>Proposition :</i> Corde
<b>C5, J5, S5</b>	1 libre	1'15 à 1'30	Programme régional
<b>S +</b>	1 libre engin	1'15 à 1'30	1 engin au choix

### *Benjamin, minime*

Niveaux	Programme	Durée	2024/2025
<b>B1, M1</b>	2 libres engins	1'15 à 1'30	Corde Ballon
<b>B2, M2</b>	2 libres engins	1'15 à 1'30	Massues Ruban
<b>B3, M3</b>	1 libre engin	1'15 à 1'30	Cerceau
<b>B4, M4</b>	1 libre engin	1'15 à 1'30	<i>Proposition :</i> Massues
<b>B5, M5</b>	1 libre	1'15 à 1'30	Programme régional

## Planning Engins G.R. DUOS

### *Cadet, junior, sénior*

Niveau	Nb.Gym.	Programme	Durée	2024/2025
CJS 1	2	1 libre	1'15 à 1'45	Massues
CJS 2	2	1 libre	1'15 à 1'45	Corde / massues
CJS 3	2	1 libre	1'15 à 1'45	Massues / ballon
CJS 4	2	1 libre	1'15 à 1'45	<i>Proposition :</i> Cerceaux
S+	2	1 libre	1'15 à 1'45	Programme régional

### *Benjamin, minime*

Niveau	Nb.Gym.	Programme	Durée	2024/2025
BM 1	2	1 libre	1'15 à 1'45	Rubans
BM 2	2	1 libre	1'15 à 1'45	Cerceau / ruban
BM 3	2	1 libre	1'15 à 1'45	Massues / ballon
BM 4	2	1 libre	1'15 à 1'45	<i>Proposition :</i> Ballons

## 4. JUGES

### 4.1 QUALITES MORALES

Avoir des jurys fiables (et donc des juges fiables) est le seul moyen d'avoir des compétitions de qualité.

- Les juges ont l'obligation de tenir leurs connaissances à niveau.
- La notation ne se fait pas par comparaison entre gymnastes (ou ensembles) mais en référence au code et à la réglementation de la catégorie concernée.
- Les juges doivent juger tous les gymnastes avec la même équité.
- Les juges évaluent ce qu'ils voient et ne tiennent pas compte de ce qu'ils auraient pu voir à un autre moment et dans d'autres conditions. Ils ne doivent pas se laisser influencer ni essayer d'influencer leurs homologues. Ils doivent les laisser décider librement de leurs notes.
- Les juges doivent garder leur droit de réserve : ne pas diffuser de note, de classement ou d'appréciation avant l'énoncé du palmarès.
- Les juges ne doivent pas critiquer ouvertement certains juges ou jurys ou remettre en cause des classements (le droit de réserve). En cas de doute ils doivent s'adresser à la présidente du jury et à la responsable de la commission nationale.

En résumé, les juges remplissent leurs fonctions avec délicatesse, autorité, et compétence en dehors de toute contingence extérieure, avec la plus grande objectivité possible.

### 4.2 QUALITES TECHNIQUES

Les juges doivent posséder des qualités d'appréciation et de critique très rapides. Ils doivent avoir une compétence gymnique et technique confirmée.

Connaître les aménagements FSCF du code F.I.G., la symbolique, les différentes cotations par catégories, est une **nécessité** pour les juges. Toutefois, ce serait une erreur de croire que cela est suffisant pour être un **juge compétent**.

Ces connaissances « théoriques » acquises par la fréquentation des cours de jugement et des recyclages doivent devenir opérationnelles grâce à un travail « sur le terrain » : en salle, en suivant le travail des gymnastes, en se livrant à une préparation personnelle par des essais d'appréciation et de notation aussi souvent que possible. La vidéo peut être un outil précieux pour se préparer.

Les juges doivent maintenir des connaissances à jour concernant la gymnastique rythmique contemporaine, connaître à tout moment ce à quoi on doit couramment s'attendre de l'exécution d'un élément, et savoir comment les standards changent car la discipline est en perpétuelle évolution. Dans ce contexte, Les juges doivent aussi savoir ce qui est possible, ce qui est raisonnable d'attendre, ce qui est une exception, et ce qui est spécial.

C'est donc par un **travail personnel** que les juges doivent acquérir la compétence qu'on attend d'eux.

Pendant l'exécution de l'enchaînement, les juges prennent note instantanément de ce qu'ils voient, à l'aide de la symbolique du code (ou de sa propre symbolique), en quittant le moins possible des yeux le gymnaste (ou l'ensemble /duo).

Cette démarche est nécessaire pour permettre une justification objective de sa note en cas de désaccord avec les autres juges.

**Un juge qui ne répond pas ou plus à ces qualités techniques et morales n'a pas sa place dans un jury. La commission nationale pourra prendre des décisions pouvant aller jusqu'à l'exclusion des jurys.**



### 4.3 COMPOSITION D'UN JURY

---

Chaque jury est composé de 4 groupes de juges :

Difficulté Corporelle (DB) : 2 juges (1 même juge peut juger la DB et la DA)

Difficulté Engin (DA) : 2 juges (1 même juge peut juger la DB et la DA)

Artistique (A) : 4 juges

Exécution (E) : 2 juges corporels

2 juges engins

Dans la mesure du possible, le juge coordinateur ne fait pas partie de ces 4 groupes de juges.

- **D** - nombre et valeur des difficultés corporelles, des échanges, des difficultés à l'engin, des risques, des collaborations. Vérification des groupes techniques fondamentaux à l'engin.
- **A** - unité, musique, espace, expression corporelle, organisation du travail collectif, combinaisons de pas de danse, variété du travail corporel et à l'engin.
- **E** - fautes techniques
- **TC** – sorties de praticable, temps, normes engin et licences, calcul de notes
- **JC** -juge coordinateur : application des pénalités générales (musique, tenue...) et arbitrage D / A / Exé (avec possibilité de faire une note de base)

(NdB = ((moyenne des notes des juges) + note du JC) / 2)

### 4.4. EXAMEN DE JUGE FSCF

---

#### 4.4.1. MODALITES ET CONTENU DE L'EXAMEN

L'examen est basé sur l'acquisition de différents modules :

- **TRONC COMMUN** : Généralités indispensables pour valider les autres qualifications.
- **DB** : Difficulté corporelle pour les Individuels, Ensembles et Duos
- **DA** : Difficulté engin pour les Individuels, Ensembles et Duos
- **Artistique** : Chorégraphie, musique, espace, expression corporelle, organisation du travail corporel pour les Individuels, Ensembles et Duos
- **EXE** : Exécution corporelle et engins pour les Individuels, Ensembles et Duos

**Juge général** : avoir les modules TC, Db, Da, Artistique et Exe.

**Juge inter-général** : être juge général et obtenir une note déterminée par la CN lors de l'examen fédéral

**Juge fédéral** : être juge général ou inter-général et obtenir l'examen de juge fédéral

Une validation des acquis pourra être imposée en fonction de l'évolution du jugement.

### **Modalités de l'examen :**

Il faut tout d'abord obtenir le module TRONC COMMUN (FSCF) avant de pouvoir passer les autres modules.

Les juges détenteurs du tronc commun n'ont pas à le revalider pour obtenir de nouveaux modules.

#### **4.4.2. QUELQUES REGLES**

L'âge minimum, pour se présenter aux épreuves, est fixé à 14 ans dans l'année civile de l'examen. Les juges de 14 ans auront la possibilité de juger en région. Sauf en qualité de juge TC, ils ne seront pas autorisés à juger aux championnats nationaux avant leurs 15 ans révolus.

Toute personne peut se présenter à l'examen de juges pour passer un ou plusieurs ou la totalité des modules (en plus du module Tronc Commun) en ayant suivi l'intégralité de la formation pour le(s) module(s) voulu(s) proposée dans sa région.

Les juges se doivent d'être compétents dans leur domaine, veiller à se former et à se tenir au courant des aménagements FSCF et changements du code de pointage FIG. Cette formation continue des juges peut être ponctuée par des recyclages **obligatoires** organisés par la commission nationale ou délégués aux commissions techniques régionales.

**Les juges qui ne participent pas à un recyclage obligatoire perdent leur qualification.**

Les juges nouvellement diplômés doivent d'abord juger en région (2 compétitions **départementales** ou **régionales** minimum) pour s'exercer et prendre des automatismes avant de pouvoir s'inscrire à un championnat national.

#### **4.4.3. DUREE DE VALIDITE DES EXAMENS EN COURS**

Un module théorique obtenu reste valide 2 saisons pour valider la pratique (saison durant laquelle il a été obtenu et la suivante).

**Tout juge, quelle que soit sa qualification, qui ne s'inscrit pas dans un championnat régional ou national pendant deux saisons consécutives perd son diplôme de juge.**

#### **4.4.4. EQUIVALENCES JUGES FFG**

Toute demande doit être adressée conjointement à la commission régionale et à la commission nationale.

**Les associations doivent s'engager à former des juges  
pour que l'organisation de nos championnats reste possible**

### **4.5 MEMO JURY SUPERIEUR ET JUGE COORDINATEUR**

---

**Vous trouverez un mémo à l'usage des jurys supérieurs et des juges coordinateurs sur le site de la FSCF.**

## 5. POUSSINS

### 5.1 CATEGORIES D'AGES SAISON 2024 /2025

Nés en 2018 - 2017 - 2016 - 2015

### 5.2 SURCLASSEMENT DES POUSSINS

#### 5.2.1 SURCLASSEMENT D'UN INDIVIDUEL

Pour la procédure de sur-classement des individuels, se référer au RGA (règlement général des activités) et au règlement médical de la FSCF.

Seule la dernière année de poussin sera concernée par le simple sur-classement. Le sur-classement des 3 premières années de poussins relèvera de la procédure de double sur-classement.

**En individuel, un seul sur-classement de poussins est autorisé par association.**

**Restriction de niveau :**

Pour toute l'année et toutes les compétitions, un gymnaste Poussin dernière année peut être surclassé en Jeunesse benjamin niveau 2 maximum. Le cas échéant, il devient également benjamin en ensemble niveau 2 maximum et duo niveau 2 maximum.

#### 5.2.2 SURCLASSEMENT ENSEMBLES ET DUOS

- Des poussins dernière année peuvent compléter un ensemble **benjamins/minimes 2 maximum**. Ils restent Poussins en individuel.
- Un poussin dernière année peut compléter un duo benjamins/minimes 2 maximum. Il reste poussin en individuel.

#### 5.2.3 PROPOSITIONS POUR DES PROGRAMMES POUSSINS REGIONAUX

La commission nationale propose aux régions et aux associations, des outils d'aide à la formation des plus jeunes gymnastes et à la constitution des programmes de nos régions.

**Vous trouverez sur le site de la fédération :**

- Pour les animatrices  
Une grille d'éléments corps et engins classés selon 4 niveaux de difficulté permettant une programmation étalée dans le temps
- Pour les gymnastes  
Un carnet de bord pour accompagner les gymnastes dans leurs premières années.

## 6. ANNEXES

### 6.1 MEMENTO DE L'ENTRAINEUR

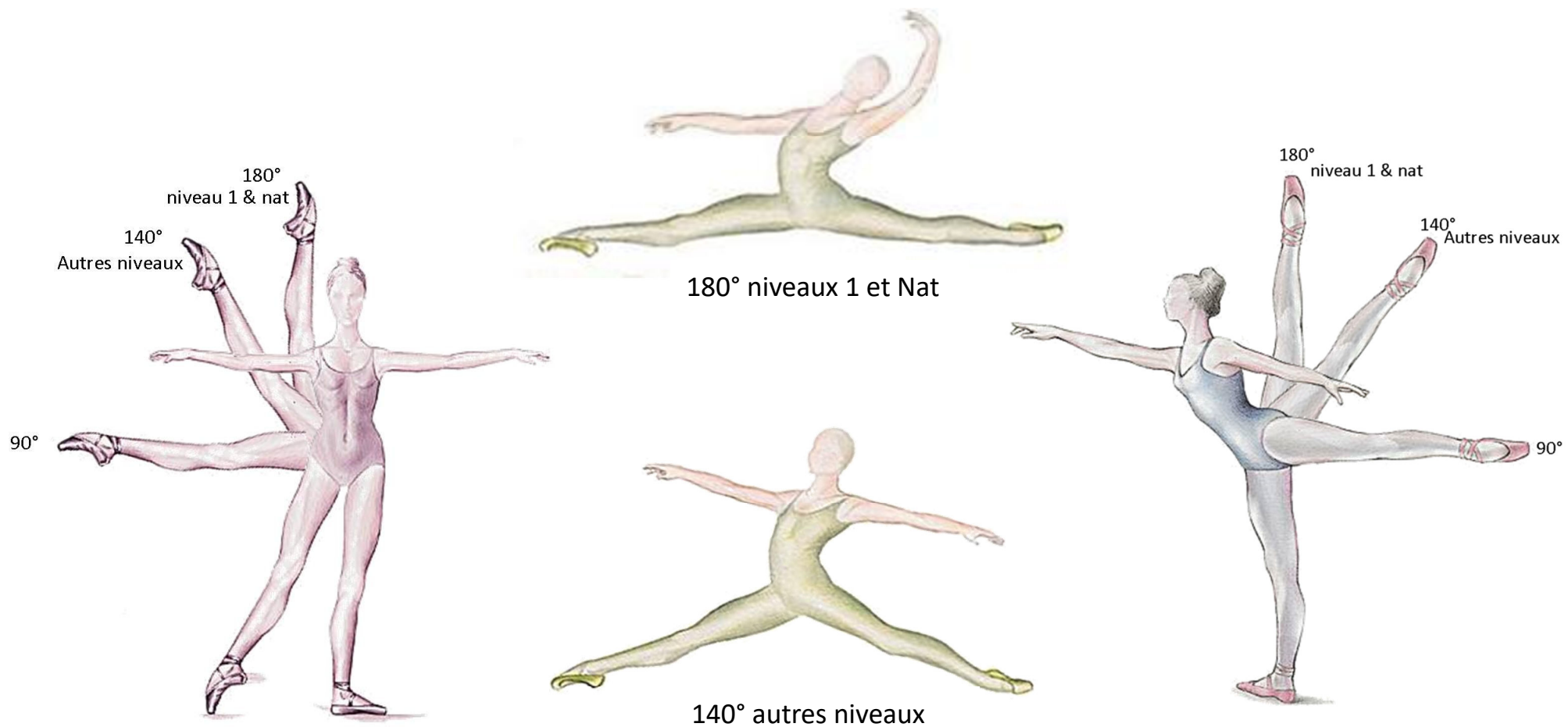
#### 6.1.1 ENSEMBLES ET DUOS

Ensembles et duos					
	CJS1	BM1	CJS2	BM2	CJS3 & BM3
<b>DB max</b>	<b>8 points</b>	<b>6 points</b>	<b>6 points</b>	<b>5 points</b>	<b>4 points</b>
DB autorisées	toutes	toutes	toutes	toutes	0,10 à 0,80
nb DB retenues	5	4	4	4	4
DB tentée par GC	1	1	1	1	1
Nb d'ondes minimum	2	2	2	2	2
Nb de combi. max	1	1	1	1	1
<b>DA max</b>	<b>8 points</b>	<b>6 points</b>	<b>6 points</b>	<b>5 points</b>	<b>4 points</b>
DC tentées minimum	5	5	5	5	5
Nb de R max	1	1	1	1	1
Type de R autorisé	Type 2	Type 2	Type 2	Type 2	Type 1 et 2
<b>A max</b>	<b>10 points</b>	<b>10 points</b>	<b>10 points</b>	<b>10 points</b>	<b>10 points</b>
<b>E max</b>	<b>10 points</b>	<b>10 points</b>	<b>10 points</b>	<b>10 points</b>	<b>10 points</b>

## 6.1.2 INDIVIDUELS

Individuels						
	CJS Nat	C1, J1, S1	B1, M1	C2, J2, S2	B2, M2	Indiv niveau 3
<b>DB max</b>	<b>7,5 points</b>	<b>6,5 points</b>	<b>6 points</b>	<b>5 points</b>	<b>4,5 points</b>	<b>3,5 points</b>
DB autorisées	toutes	toutes	toutes	toutes	toutes	0,10 à 0,80
nb DB retenues	8	7	6	6	5	5
nb DB tentées par GC	1	1	1	1	1	1
nb de combi max	1	1	1	1	1	1
nb minimum de GTF tenté	1	1	1	1	1	1
nb d'ondes tentée minimum	2	2	2	2	2	2
<b>DA max</b>	<b>7,5 points</b>	<b>6,5 points</b>	<b>6 points</b>	<b>5 points</b>	<b>4,5 points</b>	<b>3,5 points</b>
nb de DA évaluées	15	13	12	12	10	10
Nb de R max	3	3	3	3	2	2
Type de R autorisé	Type 2	Type 2	Type 2	Type 2	Type 2	Type 1 et 2
<b>A max</b>	<b>10 points</b>	<b>10 points</b>	<b>10 points</b>	<b>10 points</b>	<b>10 points</b>	<b>10 points</b>
<b>E max</b>	<b>10 points</b>	<b>10 points</b>	<b>10 points</b>	<b>10 points</b>	<b>10 points</b>	<b>10 oints</b>

## 6.2 ECARTS AUTORISES SELON LES NIVEAUX



## FICHE EVALUATION SENIOR +

PRIX	CRITERES EVALUATION	--	-	+	++
<b>PRIX DE L'EXCELLENCE</b>	Coup de cœur du jury				Rassemble la totalité des critères
<b>PRIX DE LA TECHNIQUE ENGIN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dextérité avec l'engin</li> <li>Variété des éléments</li> <li>Prise de risque</li> </ul>	<p>Beaucoup d'erreurs</p> <p>Nombreuses fautes (chutes ..)</p> <p>Prise de risque inexistante</p>	<p>Assez bonne maîtrise</p> <p>Quelques chutes ou erreurs de manipulation</p> <p>Prise de risque modéré</p>	<p>Bonne maîtrise</p> <p>Peu ou pas de chutes</p> <p>Bonne maîtrise de l'engin</p> <p>Prise de risque (présence de R2 ou plusieurs R)</p>	<p>Très bonne maîtrise</p> <p>Aucune chute</p> <p>Variété dans la manipulation de l'engin</p> <p>Prise de risque (R2 ou +)</p>
<b>PRIX DE LA TECHNIQUE CORPORELLE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Les jambes, les bras, les pointes sont tendues ...</li> <li>Les mouvements corporels sont amples (amplitude)</li> <li>Variété et difficulté des éléments</li> </ul>	<p>Nombreuses fautes</p> <p>Nombreux mouvements incomplets</p> <p>Nombreuses répétitions des formes dans les difficultés</p>	<p>Quelques erreurs dans l'exécution de l'enchaînement au niveau corporel (segment, mouvements incomplets...)</p> <p>Peu de variété dans la variété des formes des difficultés</p>	<p>Peu ou pas d'erreur d'exécution</p> <p>Mouvements amples</p> <p>Difficultés variées</p>	<p>Maîtrise +++ de la technique corporelle</p> <p>Variété ++ dans les difficultés</p>
<b>PRIX DE LA CHOREGRAPHIE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Concordance entre la chorégraphie et le rythme, le tempo, la mélodie et/ou paroles de la musique.</li> <li>L'histoire et l'idée directrice sont évidente</li> </ul>	<p>Musique de fond</p> <p>(Aucune concordance entre le mouvement et la musique)</p>	<p>Existence de quelques effets corps/engins avec la musique</p> <p>Quelques changements de rythme</p>	<p>Existence d'effets corps/engins avec la musique</p> <p>L'idée directrice et/ou l'histoire sont compréhensibles</p>	<p>Existence +++ d'effets corps/engins avec la musique</p> <p>L'idée directrice est évidente</p> <p>L'histoire est facilement compréhensible</p>
<b>PRIX DE L'EMOTION</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Travail d'expression du visage et du corps</li> <li>L'engin contribue à transmettre l'émotion</li> </ul>	<p>Aucune :</p> <p>-expression du visage</p> <p>-participation du corps</p> <p>-concordance engin / musique</p>	<p>Absence partielle :</p> <p>-expression du visage</p> <p>-participation du corps</p> <p>-concordance engin / musique</p>	<p>Bonne :</p> <p>-expression du visage</p> <p>-participation du corps</p> <p>-concordance engin / musique</p>	<p>Très bonne (sur la totalité du passage) :</p> <p>-expression du visage</p> <p>-participation du corps</p> <p>-concordance engin / musique</p>

## BENJAMIN, MINIME NIVEAU 4 : individuel

Cotation / 25

### DIFFICULTE CORPORELLE (DB)

2,5 points max

- ✚ Difficultés corporelles autorisées (y compris combinaison) : 0,10 à 0,60
  - Pénalisation : 0.5 pour tour lent sur genou, bras ou en position cosaque
  - Pénalisation : 0.5 pour difficulté interdite tentée
- ✚ Difficultés corporelles retenues : maximum 4, selon l'ordre de performance, dont 1 combinaison maximum.
  - Pénalisation : 0.5 par combinaison supplémentaire tentée
- ✚ Nombre de difficultés tentées dans chaque groupe corporel : minimum 1
  - Pénalisation : 0.5 par difficulté manquante
- ✚ Nombre d'ondes tentées : minimum 2
  - Pénalisation : 0.5 par onde tentée manquante
- ✚ Nombre d'éléments tentés par groupe fondamental (GF) : minimum 1
  - Pénalisation : 0.5 par élément non tenté.

**PARTICULARITE B4, M4 : Les difficultés corporelles nécessitant un écart de 180° dans le code seront validées à partir de 140°.**

### DIFFICULTE ENGIN (DA)

2,5 points max

*La DA est évaluée par ordre chronologique : le juge ne tiendra compte que des X premiers éléments réalisés, selon les cotations suivantes :*

- ✚ Difficultés d'engins (DA) : maximum 8
- ✚ Eléments dynamiques de Rotation (R) : maximum 2, Type 1 et Type 2 autorisés.

### ARTISTIQUE

10 points max

- ✚ Artistique partie B (AB) : caractère, expression corporelle et visage, effets corps/engins, changements dynamiques, normes de la musique, utilisation de l'espace, connexions, fautes de rythme.
- ✚ Artistique partie A (AA) : variété des éléments corporels et à l'engin, séquence de pas de danses.

### EXECUTION

10 points max

- ✚ Technique Corporelle (EB)
- ✚ Technique Engin (EA)



## BENJAMIN, MINIME NIVEAU 3 : individuel

Cotation / 27

### DIFFICULTE CORPORELLE (DB)

3,5 points max

- ✚ Difficultés corporelles autorisées (y compris combinaison) : 0,10 à 0,80
  - Pénalisation : 0.5 pour tour lent sur genou, bras ou en position cosaque
  - Pénalisation : 0.5 pour difficulté interdite tentée
- ✚ Difficultés corporelles retenues : maximum 5, selon l'ordre de performance, dont 1 combinaison maximum.
  - Pénalisation : 0.5 par combinaison supplémentaire tentée
- ✚ Nombre de difficultés tentées dans chaque groupe corporel : minimum 1
  - Pénalisation : 0.5 par difficulté manquante
- ✚ Nombre d'ondes tentées : minimum 2
  - Pénalisation : 0.5 par onde tentée manquante
- ✚ Nombre d'éléments tentés par groupe fondamental (GF) : minimum 1
  - Pénalisation : 0.5 par élément non tenté.

PARTICULARITE C3, J3, S3 : Les difficultés corporelles nécessitant un écart de 180° dans le code seront validées à partir de 140°.

### DIFFICULTE ENGIN (DA)

3,5 points max

La DA est évaluée par ordre chronologique : le juge ne tiendra compte que des X premiers éléments réalisés, selon les cotations suivantes :

- ✚ Difficultés d'engins (DA) : maximum 10
- ✚ Eléments dynamiques de Rotation (R) : maximum 2, Type 1 et Type 2 autorisés.

### ARTISTIQUE

10 points max

- ✚ Artistique partie B (AB) : caractère, expression corporelle et visage, effets corps/engins, changements dynamiques, normes de la musique, utilisation de l'espace, connexions, fautes de rythme.
- ✚ Artistique partie A (AA) : variété des éléments corporels et à l'engin, séquence de pas de danses.

### EXECUTION

10 points max

- ✚ Technique Corporelle (EB)
- ✚ Technique Engin (EA)

## BENJAMIN, MINIME NIVEAU 2 : individuel

Cotation / 29

### DIFFICULTE CORPORELLE (DB)

4,5 points max

- ✚ Difficultés corporelles autorisées : toutes
  - Pénalisation : 0.5 pour tour lent sur genou, bras ou en position cosaque
- ✚ Difficultés corporelles retenues : maximum 5, selon l'ordre de performance, dont 1 combinaison maximum.
  - Pénalisation : 0.5 par combinaison supplémentaire tentée
- ✚ Nombre de difficultés tentées dans chaque groupe corporel : minimum 1
  - Pénalisation : 0.5 par difficulté manquante
- ✚ Nombre d'ondes tentées : minimum 2
  - Pénalisation : 0.5 par onde tentée manquante
- ✚ Nombre d'éléments tentés par groupe fondamental (GF) : minimum 1
  - Pénalisation : 0.5 par élément non tenté.

**PARTICULARITE B2, M2** : Les difficultés corporelles nécessitant un écart de 180° dans le code seront validées à partir de 140°.

### DIFFICULTE ENGIN (DA)

4,5 points max

La DA est évaluée par ordre chronologique : le juge ne tiendra compte que des X premiers éléments réalisés, selon les cotations suivantes :

- ✚ Difficultés d'engins (DA) : maximum 10
- ✚ Éléments dynamiques de Rotation (R) : maximum 2, uniquement Type 2 autorisé.

### ARTISTIQUE

10 points max

- ✚ Artistique partie B (AB) : caractère, expression corporelle et visage, effets corps/engins, changements dynamiques, normes de la musique, utilisation de l'espace, connexions, fautes de rythme.
- ✚ Artistique partie A (AA) : variété des éléments corporels et à l'engin, séquence de pas de danses.

### EXECUTION

10 points max

- ✚ Technique Corporelle (EB)
- ✚ Technique Engin (EA)

## BENJAMIN, MINIME NIVEAU 1 : individuel

Cotation / 32

### DIFFICULTE CORPORELLE (DB)

6 points max

- ✚ Difficultés corporelles autorisées : toutes
  - Pénalisation : 0.5 pour tour lent sur genou, bras ou en position cosaque
- ✚ Difficultés corporelles retenues : maximum 6, selon l'ordre de performance, dont 1 combinaison maximum.
  - Pénalisation : 0.5 par combinaison supplémentaire tentée
- ✚ Nombre de difficultés tentées dans chaque groupe corporel : minimum 1
  - Pénalisation : 0.5 par difficulté manquante
- ✚ Nombre d'ondes tentées : minimum 2
  - Pénalisation : 0.5 par onde tentée manquante
- ✚ Nombre d'éléments tentés par groupe fondamental (GF) : minimum 1
  - Pénalisation : 0.5 par élément non tenté.

### DIFFICULTE ENGIN (DA)

6 points max

La DA est évaluée par ordre chronologique : le juge ne tiendra compte que des X premiers éléments réalisés, selon les cotations suivantes :

- ✚ Difficultés d'engins (DA) : maximum 12
- ✚ Éléments dynamiques de Rotation (R) : maximum 3, uniquement Type 2 autorisé.

### ARTISTIQUE

10 points max

- ✚ Artistique partie B (AB) : caractère, expression corporelle et visage, effets corps/engins, changements dynamiques, normes de la musique, utilisation de l'espace, connexions, fautes de rythme.
- ✚ Artistique partie A (AA) : variété des éléments corporels et à l'engin, séquence de pas de danses.

### EXECUTION

10 points max

- ✚ Technique Corporelle (EB)
- ✚ Technique Engin (EA)

## CADET, JUNIOR, SENIOR NIVEAU 4 : individuel

Cotation / 25

### DIFFICULTE CORPORELLE (DB)

2,5 points max

- ✚ Difficultés corporelles autorisées (y compris combinaison) : 0,10 à 0,60
  - Pénalisation : 0.5 pour tour lent sur genou, bras ou en position cosaque
  - Pénalisation : 0.5 pour difficulté interdite tentée
- ✚ Difficultés corporelles retenues : maximum 4, selon l'ordre de performance, dont 1 combinaison maximum.
  - Pénalisation : 0.5 par combinaison supplémentaire tentée
- ✚ Nombre de difficultés tentées dans chaque groupe corporel : minimum 1
  - Pénalisation : 0.5 par difficulté manquante
- ✚ Nombre d'ondes tentées : minimum 2
  - Pénalisation : 0.5 par onde tentée manquante
- ✚ Nombre d'éléments tentés par groupe fondamental (**GF**) : minimum 1
  - Pénalisation : 0.5 par élément non tenté.

**PARTICULARITE C4, J4, S4** : Les difficultés corporelles nécessitant un écart de 180° dans le code seront validées à partir de 140°.

### DIFFICULTE ENGIN (DA)

2,5 points max

La DA est évaluée par ordre chronologique : le juge ne tiendra compte que des X premiers éléments réalisés, selon les cotations suivantes :

- ✚ Difficultés d'engins (**DA**) : maximum 8
- ✚ Eléments dynamiques de Rotation (**R**) : maximum 2, Type 1 et Type 2 autorisés.

### ARTISTIQUE

10 points max

- ✚ Artistique partie B (**AB**) : caractère, expression corporelle et visage, effets corps/engins, changements dynamiques, normes de la musique, utilisation de l'espace, connexions, fautes de rythme.
- ✚ Artistique partie A (**AA**) : variété des éléments corporels et à l'engin, séquence de pas de danses.

### EXECUTION

10 points max

- ✚ Technique Corporelle (**EB**)
- ✚ Technique Engin (**EA**)

## CADET, JUNIOR, SENIOR NIVEAU 3 : individuel

Cotation / 27

### DIFFICULTE CORPORELLE (DB)

3,5 points max

- ✚ Difficultés corporelles autorisées (y compris combinaison) : 0,10 à 0,80
  - Pénalisation : 0.5 pour tour lent sur genou, bras ou en position cosaque
  - Pénalisation : 0.5 pour difficulté interdite tentée
- ✚ Difficultés corporelles retenues : maximum 5, selon l'ordre de performance, dont 1 combinaison maximum.
  - Pénalisation : 0.5 par combinaison supplémentaire tentée
- ✚ Nombre de difficultés tentées dans chaque groupe corporel : minimum 1
  - Pénalisation : 0.5 par difficulté manquante
- ✚ Nombre d'ondes tentées : minimum 2
  - Pénalisation : 0.5 par onde tentée manquante
- ✚ Nombre d'éléments tentés par groupe fondamental (**GF**) : minimum 1
  - Pénalisation : 0.5 par élément non tenté.
  -

**PARTICULARITE C3, J3, S3** : Les difficultés corporelles nécessitant un écart de 180° dans le code seront validées à partir de 140°.

### DIFFICULTE ENGIN (DA)

3,5 points max

La DA est évaluée par ordre chronologique : le juge ne tiendra compte que des X premiers éléments réalisés, selon les cotations suivantes :

- ✚ Difficultés d'engins (**DA**) : maximum 10
- ✚ Eléments dynamiques de Rotation (**R**) : maximum 2, Type 1 et Type 2 autorisés.

### ARTISTIQUE

10 points max

- ✚ Artistique partie B (**AB**) : caractère, expression corporelle et visage, effets corps/engins, changements dynamiques, normes de la musique, utilisation de l'espace, connexions, fautes de rythme.
- ✚ Artistique partie A (**AA**) : variété des éléments corporels et à l'engin, séquence de pas de danses.

### EXECUTION

10 points max

- ✚ Technique Corporelle (**EB**)
- ✚ Technique Engin (**EA**)

## CADET, JUNIOR, SENIOR NIVEAU 2 : individuel

Cotation / 30

### DIFFICULTE CORPORELLE (DB)

5 points max

- ✚ Difficultés corporelles autorisées : toutes
  - Pénalisation : 0.5 pour tour lent sur genou, bras ou en position cosaque
- ✚ Difficultés corporelles retenues : maximum 6, selon l'ordre de performance, dont 1 combinaison maximum.
  - Pénalisation : 0.5 par combinaison supplémentaire tentée
- ✚ Nombre de difficultés tentées dans chaque groupe corporel : minimum 1
  - Pénalisation : 0.5 par difficulté manquante
- ✚ Nombre d'ondes tentées : minimum 2
  - Pénalisation : 0.5 par onde tentée manquante
- ✚ Nombre d'éléments tentés par groupe fondamental (GF) : minimum 1
  - Pénalisation : 0.5 par élément non tenté.

PARTICULARITE C2, J2, S2 : Les difficultés corporelles nécessitant un écart de 180° dans le code seront validées à partir de 140°.

### DIFFICULTE ENGIN (DA)

5 points max

La DA est évaluée par ordre chronologique : le juge ne tiendra compte que des X premiers éléments réalisés, selon les cotations suivantes :

- ✚ Difficultés d'engins (DA) : maximum 12
- ✚ Éléments dynamiques de Rotation (R) : maximum 3, uniquement Type 2 autorisé.

### ARTISTIQUE

10 points max

- ✚ Artistique partie B (AB) : caractère, expression corporelle et visage, effets corps/engins, changements dynamiques, normes de la musique, utilisation de l'espace, connexions, fautes de rythme.
- ✚ Artistique partie A (AA) : variété des éléments corporels et à l'engin, séquence de pas de danses.

### EXECUTION

10 points max

- ✚ Technique Corporelle (EB)
- ✚ Technique Engin (EA)

## CADET, JUNIOR, SENIOR NIVEAU 1 : individuel

Cotation / 33

### DIFFICULTE CORPORELLE (DB)

6,5 points max

- ✚ Difficultés corporelles autorisées : toutes
  - Pénalisation : 0.5 pour tour lent sur genou, bras ou en position cosaque
- ✚ Difficultés corporelles retenues : maximum 7, selon l'ordre de performance, dont 1 combinaison maximum.
  - Pénalisation : 0.5 par combinaison supplémentaire tentée
- ✚ Nombre de difficultés tentées dans chaque groupe corporel : minimum 1
  - Pénalisation : 0.5 par difficulté manquante
- ✚ Nombre d'ondes tentées : minimum 2
  - Pénalisation : 0.5 par onde tentée manquante
- ✚ Nombre d'éléments tentés par groupe fondamental (GF) : minimum 1
  - Pénalisation : 0.5 par élément non tenté.

### DIFFICULTE ENGIN (DA)

6,5 points max

*La DA est évaluée par ordre chronologique : le juge ne tiendra compte que des X premiers éléments réalisés, selon les cotations suivantes :*

- ✚ Difficultés d'engins (DA) : maximum 13
- ✚ Éléments dynamiques de Rotation (R) : maximum 3, uniquement Type 2 autorisé.

### ARTISTIQUE

10 points max

- ✚ Artistique partie B (AB) : caractère, expression corporelle et visage, effets corps/engins, changements dynamiques, normes de la musique, utilisation de l'espace, connexions, fautes de rythme.
- ✚ Artistique partie A (AA) : variété des éléments corporels et à l'engin, séquence de pas de danses.

### EXECUTION

10 points max

- ✚ Technique Corporelle (EB)
- ✚ Technique Engin (EA)

## CADET, JUNIOR, SENIOR NIVEAU NATIONAL : individuel

Cotation / 35

### DIFFICULTE CORPORELLE (DB)

7,5 points max

- ✚ Difficultés corporelles autorisées : toutes
  - Pénalisation : 0.5 pour tour lent sur genou, bras ou en position cosaque
- ✚ Difficultés corporelles retenues : maximum 8, selon l'ordre de performance, dont 1 combinaison maximum.
  - Pénalisation : 0.5 par combinaison supplémentaire tentée
- ✚ Nombre de difficultés tentées dans chaque groupe corporel : minimum 1
  - Pénalisation : 0.5 par difficulté manquante
- ✚ Nombre d'ondes tentées : minimum 2
  - Pénalisation : 0.5 par onde tentée manquante
- ✚ Nombre d'éléments tentés par groupe fondamental (GF) : minimum 1
  - Pénalisation : 0.5 par élément non tenté.

### DIFFICULTE ENGIN (DA)

7,5 points max

*La DA est évaluée par ordre chronologique : le juge ne tiendra compte que des X premiers éléments réalisés, selon les cotations suivantes :*

- ✚ Difficultés d'engins (DA) : maximum 15
- ✚ Éléments dynamiques de Rotation (R) : maximum 3, uniquement Type 2 autorisé.

### ARTISTIQUE

10 points max

- ✚ Artistique partie B (AB) : caractère, expression corporelle et visage, effets corps/engins, changements dynamiques, normes de la musique, utilisation de l'espace, connexions, fautes de rythme.
- ✚ Artistique partie A (AA) : variété des éléments corporels et à l'engin, séquence de pas de danses.

### EXECUTION

10 points max

- ✚ Technique Corporelle (EB)
- ✚ Technique Engin (EA)



## Proposition duo & ensemble NIVEAU 4 (programme régional possible)

Cotation / 28

### DIFFICULTE CORPORELLE (DB)

4 points max

- ✚ Difficultés corporelles autorisées : 0,10 à 0,60
  - Pénalisation : 0.5 pour tour lent sur genou, bras ou en position cosaque
  - Pénalisation : 0.3 pour 3 DC différentes exécutées simultanément
- ✚ Difficultés corporelles retenues : maximum 4, selon l'ordre de performance, dont 1 combinaison maximum.
  - Pénalisation : 0.5 par combinaison supplémentaire tentée
- ✚ Difficultés d'échange (**DE**) tentées : maximum 3, selon l'ordre de performance
  - Pénalisation : 0.5 pour aucune DE tentée
- ✚ Nombre de difficultés tentées dans chaque groupe corporel : minimum 1
  - Pénalisation : 0.5 par difficulté manquante
- ✚ Nombre d'ondes tentées : minimum 2
  - Pénalisation : 0.5 par onde tentée manquante

**PARTICULARITE des duos et ensembles niveau 4 : Les difficultés corporelles nécessitant un écart de 180° dans le code seront validées à partir de 140°**

### DIFFICULTE ENGIN (DA)

4 points max

*La DA est évaluée par ordre chronologique : le juge ne tiendra compte que des X premiers éléments réalisés, selon les cotations suivantes :*

- ✚ Nombre de collaborations tentées (sans prendre en compte les échanges) : minimum 5
  - Pénalisation : 0.3 par collaboration manquante
- ✚ Type de collaborations tentées : minimum 1 de chaque type : C, CC, CR, C double flèche en reprise OU en lancer (Les CL ne sont pas obligatoires)
  - Pénalisation : 0.3 par type de collaboration manquante
- ✚ Eléments dynamiques de Rotation (**R**) : maximum 1, uniquement Type 1 et 2 autorisés. Seul le premier élément réalisé sera évalué.
- ✚ Elément pré-acrobatiques : il est interdit de répéter un élément pré-acrobatique. Seul le premier élément réalisé sera évalué.

### ARTISTIQUE

10 points max

- ✚ Artistique partie B (**AB**) : caractère, expression corporelle et visage, effets corps/engins, changements dynamiques, normes de la musique, utilisation de l'espace, connexions, fautes de rythme, formations, contact avec les engins.
- ✚ Artistique partie A (**AA**) : variété des éléments corporels et à l'engin, séquence de pas de danses, travail collectif, travail des collaborations, travail des portés.

### EXECUTION

10 points max

- ✚ Technique Corporelle (**EB**)
- ✚ Technique Engin (**EA**)

## BENJAMIN, MINIME NIVEAU 3 : duo & ensemble

**DIFFICULTE CORPORELLE (DB)****4 points max**

- ✚ Difficultés corporelles autorisées : 0,10 à 0,80
  - Pénalisation : 0.5 pour tour lent sur genou, bras ou en position cosaque
  - Pénalisation : 0.3 pour 3 DC différentes exécutées simultanément
- ✚ Difficultés corporelles retenues : maximum 4, selon l'ordre de performance, dont 1 combinaison maximum.
  - Pénalisation : 0.5 par combinaison supplémentaire tentée
- ✚ Difficultés d'échange (**DE**) tentées : maximum 3, selon l'ordre de performance
  - Pénalisation : 0.5 pour aucune DE tentée
- ✚ Nombre de difficultés tentées dans chaque groupe corporel : minimum 1
  - Pénalisation : 0.5 par difficulté manquante
- ✚ Nombre d'ondes tentées : minimum 2
  - Pénalisation : 0.5 par onde tentée manquante

**PARTICULARITE des duos et ensembles niveau 3 : Les difficultés corporelles nécessitant un écart de 180° dans le code seront validées à partir de 140°**

**DIFFICULTE ENGIN (DA)****4 points max**

*La DA est évaluée par ordre chronologique : le juge ne tiendra compte que des X premiers éléments réalisés, selon les cotations suivantes :*

- ✚ Nombre de collaborations tentées (sans prendre en compte les échanges) : minimum 5
  - Pénalisation : 0.3 par collaboration manquante
- ✚ Type de collaborations tentées : minimum 1 de chaque type : C, CC, CR, C double flèche en reprise OU en lancer (Les CL ne sont pas obligatoires)
  - Pénalisation : 0.3 par type de collaboration manquante
- ✚ Eléments dynamiques de Rotation (**R**) : maximum 1, uniquement Type 1 et 2 autorisés. Seul le premier élément réalisé sera évalué.
- ✚ Elément pré-acrobatiques : il est interdit de répéter un élément pré-acrobatique. Seul le premier élément réalisé sera évalué.

**ARTISTIQUE****10 points max**

- ✚ Artistique partie B (**AB**) : caractère, expression corporelle et visage, effets corps/engins, changements dynamiques, normes de la musique, utilisation de l'espace, connexions, fautes de rythme, formations, contact avec les engins.
- ✚ Artistique partie A (**AA**) : variété des éléments corporels et à l'engin, séquence de pas de danses, travail collectif, travail des collaborations, travail des portés.

**EXECUTION****10 points max**

- ✚ Technique Corporelle (**EB**)
- ✚ Technique Engin (**EA**)

## BENJAMIN, MINIME NIVEAU 2 : duo & ensemble

Cotation / 30

### DIFFICULTE CORPORELLE (DB)

5 points max

- ✚ Difficultés corporelles autorisées : toutes
  - Pénalisation : 0.5 pour tour lent sur genou, bras ou en position cosaque
  - Pénalisation : 0.3 pour 3 DC différentes exécutées simultanément
- ✚ Difficultés corporelles retenues : maximum 4, selon l'ordre de performance, dont 1 combinaison maximum.
  - Pénalisation : 0.5 par combinaison supplémentaire tentée
- ✚ Difficultés d'échange (**DE**) tentées : maximum 3, selon l'ordre de performance
  - Pénalisation : 0.5 pour aucune DE tentée
- ✚ Nombre de difficultés tentées dans chaque groupe corporel : minimum 1
  - Pénalisation : 0.5 par difficulté manquante
- ✚ Nombre d'ondes tentées : minimum 2
  - Pénalisation : 0.5 par onde tentée manquante

**PARTICULARITE des duos et ensembles niveau 2 : Les difficultés corporelles nécessitant un écart de 180° dans le code seront validées à partir de 140°**

### DIFFICULTE ENGIN (DA)

5 points max

*La DA est évaluée par ordre chronologique : le juge ne tiendra compte que des X premiers éléments réalisés, selon les cotations suivantes :*

- ✚ Nombre de collaborations tentées (sans prendre en compte les échanges) : minimum 5
  - Pénalisation : 0.3 par collaboration manquante
- ✚ Type de collaborations tentées : minimum 1 de chaque type : C, CC, CR, C double flèche en reprise OU en lancer (Les CL ne sont pas obligatoires)
  - Pénalisation : 0.3 par type de collaboration manquante
- ✚ Eléments dynamiques de Rotation (**R**) : maximum 1, uniquement Type 2 autorisé. Seul le premier élément réalisé sera évalué.
- ✚ Elément pré-acrobatiques : il est interdit de répéter un élément pré-acrobatique. Seul le premier élément réalisé sera évalué.

### ARTISTIQUE

10 points max

- ✚ Artistique partie B (**AB**) : caractère, expression corporelle et visage, effets corps/engins, changements dynamiques, normes de la musique, utilisation de l'espace, connexions, fautes de rythme, formations, contact avec les engins.
- ✚ Artistique partie A (**AA**) : variété des éléments corporels et à l'engin, séquence de pas de danses, travail collectif, travail des collaborations, travail des portés.

### EXECUTION

10 points max

- ✚ Technique Corporelle (**EB**)
- ✚ Technique Engin (**EA**)

## BENJAMIN, MINIME NIVEAU 1 : duo & ensemble

**DIFFICULTE CORPORELLE (DB)****6 points max**

- ✚ Difficultés corporelles autorisées : toutes
  - Pénalisation : 0.5 pour tour lent sur genou, bras ou en position cosaque
  - Pénalisation : 0.3 pour 3 DC différentes exécutées simultanément
- ✚ Difficultés corporelles retenues : maximum 5, selon l'ordre de performance, dont 1 combinaison maximum.
  - Pénalisation : 0.5 par combinaison supplémentaire tentée
- ✚ Difficultés d'échange (**DE**) tentées : maximum 3, selon l'ordre de performance
  - Pénalisation : 0.5 pour aucune DE tentée
- ✚ Nombre de difficultés tentées dans chaque groupe corporel : minimum 1
  - Pénalisation : 0.5 par difficulté manquante
- ✚ Nombre d'ondes tentées : minimum 2
  - Pénalisation : 0.5 par onde tentée manquante

**DIFFICULTE ENGIN (DA)****6 points max**

*La DA est évaluée par ordre chronologique : le juge ne tiendra compte que des X premiers éléments réalisés, selon les cotations suivantes :*

- ✚ Nombre de collaborations tentées (sans prendre en compte les échanges) : minimum 5
  - Pénalisation : 0.3 par collaboration manquante
- ✚ Type de collaborations tentées : minimum 1 de chaque type : C, CC, CR, C double flèche en reprise OU en lancer (Les CL ne sont pas obligatoires)
  - Pénalisation : 0.3 par type de collaboration manquante
- ✚ Eléments dynamiques de Rotation (**R**) : maximum 1, uniquement Type 2 autorisé. Seul le premier élément réalisé sera évalué.
- ✚ Elément pré-acrobatiques : il est interdit de répéter un élément pré-acrobatique. Seul le premier élément réalisé sera évalué.

**ARTISTIQUE****10 points max**

- ✚ Artistique partie B (**AB**) : caractère, expression corporelle et visage, effets corps/engins, changements dynamiques, normes de la musique, utilisation de l'espace, connexions, fautes de rythme, formations, contact avec les engins.
- ✚ Artistique partie A (**AA**) : variété des éléments corporels et à l'engin, séquence de pas de danses, travail collectif, travail des collaborations, travail des portés.

**EXECUTION****10 points max**

- ✚ Technique Corporelle (**EB**)
- ✚ Technique Engin (**EA**)

## CADET, JUNIOR, SENIOR NIVEAU 3 : duo & ensemble

Cotation / 28

### DIFFICULTE CORPORELLE (DB)

4 points max

- ✚ Difficultés corporelles autorisées : 0,10 à 0,80
  - Pénalisation : 0.5 pour tour lent sur genou, bras ou en position cosaque
  - Pénalisation : 0.3 pour 3 DC différentes exécutées simultanément
- ✚ Difficultés corporelles retenues : maximum 4, selon l'ordre de performance, dont 1 combinaison maximum.
  - Pénalisation : 0.5 par combinaison supplémentaire tentée
- ✚ Difficultés d'échange (**DE**) tentées : maximum 3, selon l'ordre de performance
  - Pénalisation : 0.5 pour aucune DE tentée
- ✚ Nombre de difficultés tentées dans chaque groupe corporel : minimum 1
  - Pénalisation : 0.5 par difficulté manquante
- ✚ Nombre d'ondes tentées : minimum 2
  - Pénalisation : 0.5 par onde tentée manquante

**PARTICULARITE des duos et ensembles niveau 3 : Les difficultés corporelles nécessitant un écart de 180° dans le code seront validées à partir de 140°**

### DIFFICULTE ENGIN (DA)

4 points max

*La DA est évaluée par ordre chronologique : le juge ne tiendra compte que des X premiers éléments réalisés, selon les cotations suivantes :*

- ✚ Nombre de collaborations tentées (sans prendre en compte les échanges) : minimum 5
  - Pénalisation : 0.3 par collaboration manquante
- ✚ Type de collaborations tentées : minimum 1 de chaque type : C, CC, CR, C double flèche en reprise OU en lancer (Les CL ne sont pas obligatoires)
  - Pénalisation : 0.3 par type de collaboration manquante
- ✚ Eléments dynamiques de Rotation (**R**) : maximum 1, uniquement Type 1 et 2 autorisés. Seul le premier élément réalisé sera évalué.
- ✚ Elément pré-acrobatiques : il est interdit de répéter un élément pré-acrobatique. Seul le premier élément réalisé sera évalué.

### ARTISTIQUE

10 points max

- ✚ Artistique partie B (**AB**) : caractère, expression corporelle et visage, effets corps/engins, changements dynamiques, normes de la musique, utilisation de l'espace, connexions, fautes de rythme, formations, contact avec les engins.
- ✚ Artistique partie A (**AA**) : variété des éléments corporels et à l'engin, séquence de pas de danses, travail collectif, travail des collaborations, travail des portés.

### EXECUTION

10 points max

- ✚ Technique Corporelle (**EB**)
- ✚ Technique Engin (**EA**)

## CADET, JUNIOR, SENIOR NIVEAU 2 : duo & ensemble

Cotation / 32

### DIFFICULTE CORPORELLE (DB)

6 points max

- ✚ Difficultés corporelles autorisées : toutes
  - Pénalisation : 0.5 pour tour lent sur genou, bras ou en position cosaque
  - Pénalisation : 0.3 pour 3 DC différentes exécutées simultanément
- ✚ Difficultés corporelles retenues : maximum 5, selon l'ordre de performance, dont 1 combinaison maximum.
  - Pénalisation : 0.5 par combinaison supplémentaire tentée
- ✚ Difficultés d'échange (DE) tentées : maximum 3, selon l'ordre de performance
  - Pénalisation : 0.5 pour aucune DE tentée
- ✚ Nombre de difficultés tentées dans chaque groupe corporel : minimum 1
  - Pénalisation : 0.5 par difficulté manquante
- ✚ Nombre d'ondes tentées : minimum 2
  - Pénalisation : 0.5 par onde tentée manquante

**PARTICULARITE des duos et ensembles niveau 2 : Les difficultés corporelles nécessitant un écart de 180° dans le code seront validées à partir de 140°**

### DIFFICULTE ENGIN (DA)

6 points max

*La DA est évaluée par ordre chronologique : le juge ne tiendra compte que des X premiers éléments réalisés, selon les cotations suivantes :*

- ✚ Nombre de collaborations tentées (sans prendre en compte les échanges) : minimum 5
  - Pénalisation : 0.3 par collaboration manquante
- ✚ Type de collaborations tentées : minimum 1 de chaque type : C, CC, CR, C double flèche en reprise OU en lancer (Les CL ne sont pas obligatoires)
  - Pénalisation : 0.3 par type de collaboration manquante
- ✚ Eléments dynamiques de Rotation (R) : maximum 1, uniquement Type 2 autorisé. Seul le premier élément réalisé sera évalué.
- ✚ Elément pré-acrobatiques : il est interdit de répéter un élément pré-acrobatique. Seul le premier élément réalisé sera évalué.

### ARTISTIQUE

10 points max

- ✚ Artistique partie B (AB) : caractère, expression corporelle et visage, effets corps/engins, changements dynamiques, normes de la musique, utilisation de l'espace, connexions, fautes de rythme, formations, contact avec les engins.
- ✚ Artistique partie A (AA) : variété des éléments corporels et à l'engin, séquence de pas de danses, travail collectif, travail des collaborations, travail des portés.

### EXECUTION

10 points max

- ✚ Technique Corporelle (EB)
- ✚ Technique Engin (EA)

## CADET, JUNIOR, SENIOR NIVEAU 1 : duo & ensemble

Cotation / 36

### DIFFICULTE CORPORELLE (DB)

8 points max

- ✚ Difficultés corporelles autorisées : toutes
  - Pénalisation : 0.5 pour tour lent sur genou, bras ou en position cosaque
  - Pénalisation : 0.3 pour 3 DC différentes exécutées simultanément
- ✚ Difficultés corporelles retenues : maximum 6, selon l'ordre de performance, dont 1 combinaison maximum.
  - Pénalisation : 0.5 par combinaison supplémentaire tentée
- ✚ Difficultés d'échange (**DE**) tentées : maximum 4, selon l'ordre de performance
  - Pénalisation : 0.5 pour aucune DE tentée
- ✚ Nombre de difficultés tentées dans chaque groupe corporel : minimum 1
  - Pénalisation : 0.5 par difficulté manquante
- ✚ Nombre d'ondes tentées : minimum 2
  - Pénalisation : 0.5 par onde tentée manquante

### DIFFICULTE ENGIN (DA)

8 points max

*La DA est évaluée par ordre chronologique : le juge ne tiendra compte que des X premiers éléments réalisés, selon les cotations suivantes :*

- ✚ Nombre de collaborations tentées (sans prendre en compte les échanges) : minimum 5
  - Pénalisation : 0.3 par collaboration manquante
- ✚ Type de collaborations tentées : minimum 1 de chaque type : C, CC, CR, C double flèche en reprise OU en lancer (Les CL ne sont pas obligatoires)
  - Pénalisation : 0.3 par type de collaboration manquante
- ✚ Eléments dynamiques de Rotation (**R**) : maximum 1, uniquement Type 2 autorisé. Seul le premier élément réalisé sera évalué.
- ✚ Elément pré-acrobatiques : il est interdit de répéter un élément pré-acrobatique. Seul le premier élément réalisé sera évalué.

### ARTISTIQUE

10 points max

- ✚ Artistique partie B (**AB**) : caractère, expression corporelle et visage, effets corps/engins, changements dynamiques, normes de la musique, utilisation de l'espace, connexions, fautes de rythme, formations, contact avec les engins.
- ✚ Artistique partie A (**AA**) : variété des éléments corporels et à l'engin, séquence de pas de danses, travail collectif, travail des collaborations, travail des portés.

### EXECUTION

10 points max

- ✚ Technique Corporelle (**EB**)
- ✚ Technique Engin (**EA**)