



CODE DE POINTAGE TEAMGYM

**CODE de POINTAGE
et
REGLEMENT TECHNIQUE
TEAM GYM**

2008/2012

Fédération Française de Gymnastique



CODE DE POINTAGE TEAMGYM

I	<u>règlement Technique</u>	3	15	Exécution (10 points)	21
II	GENERALITES	5	16	Points de bonification pour Virtuosité (1 point)	22
1	Objet et but du Code de pointage	5	17	Déductions du Juge-arbitre	22
2	Jugement	5	V	TUMBLING	23
2.1	Généralités	5	18	Exigences de discipline	23
2.2	Composition du jury	5	19	Composition (3 points)	23
2.3	Tâches du Juge-arbitre	5	19.1	Les éléments doivent correspondre aux capacités et à la maturité des gymnastes (1 pt)	23
2.4	Tâches d'un Juge exécution	6	19.3	Le choix des éléments doit varier d'un passage à l'autre (1 pt)	24
2.5	Tâches des Juges de contrôle (difficulté et composition)	6	19.4	Le sens des rotations dans les éléments doit varier d'un passage à l'autre (0,5 pt)	24
3	Evaluation de la déduction pour l'exécution	6	20	Difficulté (6 points) soit 2 points par passage	24
3.1	Généralités	6	20.1	Valeur de difficulté - Tumbling	25
3.2	Déductions	6	21	Exécution (10 points)	26
3.3	Tolérance entre les déductions des juges	7	22	Bonification pour Virtuosité 1 point	27
3.4	Note finale	7	23	Déductions spéciales	28
4	Déclaration des disciplines	7	24	Déductions du Juge-arbitre	28
5	Vêtements	8	VI	MINI TRAMPOLINE	29
5.1	Juges	8	25	Exigences de discipline	29
5.2	Gymnastes	8	26	Composition (3 points)	29
6	Attraper ou soutenir un gymnaste	8	26.1	Les éléments doivent correspondre aux capacités et à la maturité des gymnastes (1 pt)	29
7	Conseil en or	8	27	Difficulté (6 points)	30
8	Composition	9	27.1	Valeur de difficulté Mini trampoline	31
9	Difficulté	9	28	Exécution (10 points)	32
10	Exécution	9	29	Points de bonification pour Virtuosité 1 point	33
11.1	Virtuosité	9	30	Déductions spéciales	34
IV	PROGRAMME AU SOL	10	31	Déductions du Juge-arbitre	34
12	Exigences de discipline	10			
13	Composition (5 points)	10			
14	Difficulté (4 points)	13			
14.1	Porter 1 pt	14			
14.2	Pirouettes	15			
14.3	Sauts	16			
14.4	Eléments d'équilibre	19			



CODE DE POINTAGE TEAMGYM

I REGLEMENT TECHNIQUE

<u>Catégories</u>	Découverte	Détente	Passion	Europe
	Masculin / Féminin / Mixte			
Composition de l'équipe mixte	L'équipe peut se composer d'un nombre différent de garçons et de filles			L'équipe doit se composer d'un nombre égal de filles et de garçons à toutes les épreuves.
<u>Age</u>	12 ans et plus			16 ans et plus
<u>Gymnastes</u>	Les équipes sont composées de 6 à 12 gymnastes. Les équipes peuvent être constituées de gymnastes de clubs différents grâce à la notion de club secondaire, si la discipline n'est pas pratiquée dans le club d'origine.			
<u>Finalité</u>	Festigym National			Championnat d'Europe
<u>Accès à la Finale Nationale</u>	Participer à la <u>région</u> et à la <u>zone</u> permet d'accéder au Festigym National			
<u>Finale Top 7</u>	Accès à la finale Top 7 pour les 3 premiers de chaque zone pour les catégories : Détente féminine et mixte Découverte féminine			
<u>Finale Loisir</u>	Accès à la finale Loisir pour tous			
<u>Epreuves</u>	Sol - Mini-trampoline - Tumbling			
<u>Règlement</u>	Code de pointage TEAMGYM FFG			Code de pointage TEAMGYM de l'UEG
	Le code de pointage TEAMGYM est rédigé par défaut pour la catégorie détente. Les aménagements pour la découverte et la passion sont spécifiés.			



CODE DE POINTAGE TEAMGYM

<u>Matériel</u>	Quel que soit le niveau, la compétition se déroulera selon les conditions matérielles suivantes.	
<u>Sol</u>	L'aire de compétition mesure 12 X 12 m. C'est une surface non dynamique recouverte d'une moquette.	
<u>Tumbling</u>	Il s'agit d'une bande de praticable dynamique d'au moins 16 m de long. Elle est précédée d'une piste d'élan d'au moins 10 m. Elle est suivie de tapis de réception dimensions : 0.2m x 2m x 4m (sur-tapis autorisé)	Piste de Tumbling FIG
	En compétition départementale, régionale ou zone, il est possible d'utiliser une diagonale de praticable avec tapis de réception en bout.	
<u>Mini-trampoline</u>	L'aire de compétition comprend 2 pistes d'élan de 25 m suivies : 1 ^{ère} : d'un mini-trampoline et d'une aire de réception ; 2 ^{ème} : d'un mini-trampoline, d'une table de saut, hauteur 1,35 m et d'une aire de réception. L'aire de réception doit avoir pour dimensions : 0.4 x 2 x 6m (sur-tapis autorisé)	idem sauf : Table de saut selon le règlement de l'UEG En Dép., Région et Zone utilisation de la table à hauteur 1m35



CODE DE POINTAGE TEAMGYM

II GENERALITES

1 Objet et but du Code de pointage

Garantir un jugement aussi objectif et unanime que possible.
Permettre le développement de la discipline pour le plus grand nombre, élargir les connaissances des juges, et aider les gymnastes et les entraîneurs.

2 Jugement

2.1 *Généralités*

Chaque Juge doit être à même d'expliquer ses déductions et de justifier sa propre note au collège de juges, si cela s'avère nécessaire.

Chaque Juge doit se trouver sur le plateau de compétition une heure avant le début des compétitions de chaque catégorie.

2.2 *Composition du jury*

1 juge arbitre

2 juges de contrôle ou jury A (composition, difficulté)

4 juges exécution ou jury B (exécution)

Prérogatives des juges en fonction de leur niveau de diplôme :

Niveau de juge	Juge exécution	Juge de contrôle	Juge Arbitre
Niveau 1	Oui	-	-
Niveau 2	Oui	Oui	-
Niveau 3	Oui	Oui	Oui Région/Zone
Niveau 4	Oui	Oui	Oui

2.3 *Tâches du Juge-arbitre*

- Présider les réunions des juges avant la compétition de chaque catégorie.
- Donner le départ du programme d'une équipe dans la discipline.
- Décider si l'interruption du programme était imputable à l'équipe ou due à un défaut technique.
- Informer le Collège des juges d'une modification de la valeur de la difficulté.
- Contrôler les notes des juges, la différence entre les notes et calculer la note finale.
- Réunir les juges si la différence entre les notes dépasse la valeur admissible.
- Procéder à des "déductions spéciales Juge-arbitre" sur la note finale de chaque discipline.
- Informer le collège de juges et la secrétaire des raisons de la "déduction Juge-arbitre" et de la note finale avant de donner la note finale au secrétaire.
- Etre un membre du Jury de compétition.
- Vérifier la saisie informatique des notes
- Attribuer les points de bonification au sol, au Tumbling et au Mini trampoline en collaboration avec les juges de contrôle.



CODE DE POINTAGE TEAMGYM

2.4 *Tâches d'un Juge exécution*

- Chaque Juge doit évaluer correctement et avec grande compétence les programmes des groupes.
- Chaque Juge donne les notes indépendamment l'un de l'autre.
- Le Juge donne sa feuille de note immédiatement au Juge-arbitre pour contrôle et calcul de la note finale.

2.5 *Tâches des Juges de contrôle (difficulté et composition)*

2.5.1 *Avant la compétition*

- Calculer et contrôler la valeur de difficulté des groupes pour chaque discipline.

2.5.2 *Pendant la compétition*

- Contrôler que les groupes présentent les séries et éléments annoncés lors du programme au Sol, Tumbling et Mini trampoline.
- Informer le Juge Arbitre de toutes les divergences avec la valeur de difficulté annoncée.
- Donner les déductions pour la composition ;
- Contrôler et informer le Juge Arbitre sur :
 - le temps du programme au sol ;
 - des bijoux ou des tenues incorrectes des gymnastes.

3 Evaluation de la déduction pour l'exécution

3.1 *Généralités*

Les juges doivent évaluer l'exécution. Ils décident s'il s'agit d'une petite faute, d'une faute moyenne ou d'une faute importante et procèdent à des déductions correspondantes.

Des déductions suivantes sont faites :

- petite faute 0.1 pt ;
- faute moyenne 0.3 pt ;
- faute importante 0.5 pt ;

Ainsi que des déductions spécifiques dans chaque discipline.

Après la présentation, les juges présentent leurs déductions sur une feuille de note au Juge Arbitre.

3.2 *Déductions*

Tous les programmes sont évalués par cinq juges (y compris le Juge Arbitre) de 0.0 à 10 points.

Chaque Juge donne une déduction à 0.1 point près.

La note du Juge Arbitre n'entre pas en considération dans le calcul de la note finale.

La plus basse et la plus haute déduction des quatre juges sont biffées.

La déduction finale est la moyenne des déductions médianes.



CODE DE POINTAGE TEAMGYM

Exemple: Juge Arbitre 1,0 pt

Juge 1	1,2 pts*	*indique les deux déductions médianes
Juge 2	1,0 pt*	
Juge 3	1,5 pts	
Juge 4	0,8 pt	déduction finale 1,1 pts

Toutes les feuilles de notes, y compris celle du Juge Arbitre, sont transmises au secrétariat de la compétition.

Dans le cas où le nombre de juge serait insuffisant les dispositions suivantes sont appliquées.

Juge arbitre + 1 juge	faire la moyenne des 2 déductions
Juge arbitre + 2 juges	faire la moyenne des 3 déductions
(A J A) + J A + 3 juges	faire la moyenne des 2 déductions intermédiaires
(A J A) + J A + 4 juges	faire la moyenne des 2 déductions intermédiaires

3.3 Tolérance entre les déductions des juges

La différence entre la déduction la plus haute et la plus basse (y compris celle du Juge arbitre) ne peut pas dépasser 1 point.

La différence entre les deux déductions médianes ne peut pas être plus grande qu'indiquée ci-après :

<u>Déduction entre</u>	<u>Tolérance autorisée</u>
0.00 - 0.50	0,1
0.60 - 1.00	0.2
1.10 - 1.50	0.3
+ de 1.50	0.5

Si la différence parmi tous les juges (y compris le Juge-arbitre) dépasse 1 point **ou** si la différence entre les déductions médianes dépasse la valeur autorisée, le Juge-arbitre provoque une réunion pour harmoniser le jugement.

3.4 Note finale

Les juges de contrôle donnent la valeur de la difficulté de l'exercice, les déductions pour la composition et les éventuelles bonifications.

Le juge arbitre additionne la valeur de la difficulté, de la composition, de l'exécution des bonifications et donne la note finale.

4 Déclaration des disciplines

Les éléments proposés du Programme au sol, Tumbling et Mini trampoline doivent être notés sur les feuilles de difficultés avec leur valeur de difficulté calculée.

Les feuilles de difficultés doivent être transmises à la structure compétente au plus tard **une semaine avant** la compétition.

Des corrections sur une feuille de difficultés de remplacement peuvent être apportées avant le début de la compétition sans déduction.



CODE DE POINTAGE TEAMGYM

5 Vêtements

5.1 *Juges*

Les juges doivent porter des pantalons/jupes gris(es) ou bleu(e)s et une veste bleue, chemise ou chemiser blanc, cravate pour les hommes.

5.2 *Gymnastes*

Les participantes féminines peuvent porter des justaucorps.

Sont autorisés, les justaucorps avec des manches courtes, longues ou bretelles avec ou sans short, collant ou cycliste.

Les brassières, les académiques et les tee-shirts (près du corps) sont autorisés.

Les participants masculins peuvent porter une tenue de gymnastique : Léotard avec short ou sokol ; les combi shorts et les tee-shirts (près du corps) sont autorisés.

Les accessoires ne sont pas autorisés.

Les équipes mixtes doivent avoir 1 rappel de couleur entre les tenues des garçons et des filles.

Le port de chaussons de gymnastique est libre pour chaque gymnaste dans chaque discipline. Les tenues choquantes ainsi que les décorations brillantes ne sont pas admises.

Les bijoux ne sont pas autorisés, seules les petites boucles d'oreilles (de type clous d'oreilles) sont tolérées pour des raisons de sécurité.

6 Attraper ou soutenir un gymnaste

Pour des raisons de sécurité, une assistance est exigée pour le Mini trampoline et ceci pour tous les éléments.

Un entraîneur doit se placer sur les tapis de réception du Mini trampoline afin de pouvoir réagir rapidement en cas de danger.

Le Juge Arbitre ne donne le signal de départ pour le programme au Mini trampoline que lorsque l'assistance est en place.

Une assistance est également permise au tumbling.

Si un gymnaste doit être attrapé ou soutenu, les juges appliqueront une déduction à la note.

Les entraîneurs ne sont pas autorisés à donner des instructions verbales ou non verbales aux gymnastes pendant le programme de chaque discipline.

Les personnes suivantes sont autorisées à tenir le Mini-trampoline (maximum deux personnes):

- gymnastes de réserve ou/et
- entraîneurs.

7 Conseil en or

Lors du choix des éléments et de la composition des programmes, la difficulté ne doit pas être tentée au détriment du style et de la précision technique.

Le programme doit être adapté aux capacités et à la maturité des gymnastes.



CODE DE POINTAGE TEAMGYM

III REPARTITION DES POINTS

	Programme au sol	Tumbling/mini-trampoline
Composition	5	3
Difficulté	4	6
Exécution	10	10
Bonus	<u>1</u>	<u>1</u>
Total	20	20

8 **Composition**

Les éléments gymniques, acrobatiques et les formations doivent former une unité. La composition créative et artistique d'éléments divers et des liaisons sont importantes.

9 **Difficulté**

Dans chaque discipline, il existe une valeur de difficulté pour les éléments et les combinaisons.

10 **Exécution**

La façon dont le groupe exécute les éléments et les mouvements qu'il a choisis. Chaque élément doit être exécuté de façon bien définie, précise et techniquement correcte.

11 **Points de bonification**

1 pt de bonification au sol, au mini trampoline et tumbling, peuvent être attribués pour virtuosité :

- Il est toujours attribué au groupe et non aux gymnastes individuels;
- Il est attribué si les éléments/liaisons sont présentés sans faute importante;
- Il est attribué par le juge arbitre sur la note finale.

11.1 Virtuosité

"Une présentation de gymnastique qui fait preuve de virtuosité commence là où une exécution parfaite s'arrête". La virtuosité concerne des éléments, mais plus encore des sections ou liaisons qui doivent être présentées avec une telle élégance et légèreté qu'elles deviennent un chef d'œuvre.



CODE DE POINTAGE TEAMGYM

IV PROGRAMME AU SOL

12 Exigences de discipline

- Il s'agit d'un programme libre au sol, accompagné de musique. Le choix de la musique est libre.
- Durée du programme

	Découverte	Détente	Passion
Durée de l'exercice	1 mn à 2 mn	1mn30 à 2mn30	2mn30 à 3mn30

- Le chronométrage commence avec le premier mouvement et s'arrête quand le dernier mouvement est terminé.
- Il est autorisé d'utiliser la musique (maximum 2 X 8 temps) pour entrer et sortir de la surface de démonstration. L'entrée commence près de la surface prévue pour le programme au sol.
- Après l'entrée, une pause clairement reconnaissable doit être faite afin de marquer le début du véritable programme. Il doit également y avoir une pause évidente entre la fin du programme et la sortie de la surface de démonstration.
- Une équipe doit présenter un nombre identique de gymnastes au sol et sur la feuille de match sous peine d'une déduction de 1 point.

13 Composition (5 points)

13.1 *Le choix des éléments et mouvements (0,8pt)*

Le Programme au sol doit inclure des éléments gymniques (p.ex. des sauts, pirouettes, tours, ondes, balancements) et des éléments acrobatiques (p.ex. des roulades; roues, équilibres, sauts de main, flic-flac).

L'ensemble doit faire appel essentiellement à des éléments gymniques incluant quelques éléments acrobatiques.

Cependant, les éléments gymniques doivent **prédominer**. Ces éléments doivent favoriser une exécution dynamique, en d'autres termes que tout le corps participe à l'élément / au mouvement.

Sont pénalisés :

- Les mouvements de bras isolés (le corps ne participe pas au mouvement):
 - 0,1 pt à chaque fois (jusqu'à 0,8 pt).
- Les mouvements de jambes isolés (le corps ne participe pas au mouvement) :
 - 0,1 pt à chaque fois (jusqu'à 0,8 pt).
- Les chorégraphies type « Aérobie » d'une durée supérieure à 2X8 temps :
 - 0,1 pt à chaque fois (jusqu'à 0,8 pt).
- Les mouvements isolés de 1 ou 2 gymnastes :
 - 0,1 pt à chaque fois (jusqu'à 0,8 pt)

L'ensemble des déductions peuvent aller jusqu'à 0,8 point.



CODE DE POINTAGE TEAMGYM

13.2 *Eléments de transition et de liaison (0,8 pt)*

Les transitions sont des éléments/mouvements qui permettent un changement d'une formation vers une autre. Les transitions doivent avoir une qualité gymnique et rythmique et représenter la partie naturelle du programme au sol.

Eléments de liaison : Les éléments/mouvements particuliers doivent être liés de manière à former une séquence harmonieuse, fluide et logique.

Les déplacements non chorégraphiés seront pénalisés 0.1 pt à chaque fois.

La déduction peut aller jusqu'à 0,8 point.

13.3 *Mouvements qui correspondent à la musique, aux changements de tempi (0.6 pt)*

Il doit y avoir une harmonie entre les éléments choisis, l'exécution par les gymnastes et la musique. Une déduction sera appliquée si les mouvements ne correspondent pas à la musique en ce qui concerne le dynamisme et le caractère.

Les séquences des éléments/mouvements doivent varier en tempi (même si la musique ne contient pas de variation du tempo). Ceci veut dire que les éléments doivent être exécutés en différents tempi (mesures), c.-à.-d. des mesures entières, demies et doubles.

Il convient d'apprécier non seulement la liaison musique/mouvement mais aussi la relation artistique entre le style musical et la chorégraphie.

C'est l'adéquation entre le style ou le tempo de la musique et les mouvements qui est apprécié et le respect du thème.

Il sera procédé à une déduction quand les gymnastes doivent attendre la musique ou s'il y a des pauses non justifiées (inutiles).

A chaque arrêt pour attendre la musique 0.1 pt de déduction

La chorégraphie ne s'appuie pas sur la musique

Décalage ponctuel 0.1 pt

Plusieurs décalages 0.3 pt

Aucun rapport avec la musique 0.6 pt

La déduction peut aller jusqu'à 0,6 point.

13.4 *Mouvements à tous les niveaux et dans toutes les directions (0.6 pt)*

Le programme doit être exécuté dans différents plans et dans différentes directions. Il est également nécessaire d'utiliser des niveaux différents, c.-à.-d. la position couchée, assise, être debout et sauter. La surface entière doit être utilisée pendant le programme.

Utilisation de la partie avant et arrière du praticable

Utilisation de la partie droite et gauche du praticable

Utilisation des différents niveaux (travail au sol, debout, et au dessus du sol)

Passage où les gymnastes n'ont pas de vision directe de leur camarade.

Pour chaque item manquante : 0.1 pt

La déduction peut aller jusqu'à 0,6 point.



CODE DE POINTAGE TEAMGYM

13.5 Les éléments doivent correspondre aux capacités et à la maturité des gymnastes (0.6 pt)

Si des éléments/mouvements sont trop difficiles pour les gymnastes et si le programme demande une expressivité que les gymnastes ne sont pas aptes à maîtriser, une déduction sera appliquée.

Difficulté non maîtrisée (plus de 1 pt de faute)	chaque fois	0.2 pt
Passage chorégraphique mettant en danger le gymnaste		0.6 pt

La déduction peut aller jusqu'à 0.6 point.

13.6 Les éléments acrobatiques doivent s'intégrer d'une manière flexible et rythmique dans le programme (0.6 pt)

Si les éléments acrobatiques dominent et ne s'intègrent pas d'une manière rythmée dans les séquences de mouvement, une déduction sera appliquée.

Arrêt préparatoire à l'exécution d'une difficulté chaque fois 0.1 pt jusqu'à 0.6 pt.

Plus d'un pas et un sursaut comme prise d'élan pour faire une acrobatie chaque fois 0.1 pt.

S'il y a trop d'acrobaties dans le mouvement. Le nombre d'acrobaties est limité à 4 pour la découverte et 6 en passion et détente.

Pénalisation

Plus de 4 acrobaties en découverte : -0,1 pt par acrobatie supplémentaire jusqu'à 0.6 pt

Plus de 6 acrobaties en détente ou en passion : -0,1 pt par acrobatie supplémentaire jusqu'à 0.6 pt.

La déduction peut aller jusqu'à 0.6 point.

13.7 Le programme doit éviter des répétitions inutiles d'éléments (0.6 pt)

Les éléments/mouvements doivent être variés afin que la composition ne soit pas monotone et que le choix des éléments manque de variation.

Une déduction est appliquée si les mêmes éléments/mouvements sont répétés plusieurs fois.

Si des séquences de chorégraphie, de transition et de liaison se répètent trop souvent elles sont pénalisées.

Déduction de 0.1 pt pour chaque répétition inutile

La déduction peut aller jusqu'à 0.6 point.



CODE DE POINTAGE TEAMGYM

13.8 Formations variées (0.4 p)

Sous le terme formation on entend la façon dont le groupe a été placé sur la surface de démonstration. Au moins **huit formations différentes** doivent être intégrées dans le programme (six pour la catégorie découverte).

Si le groupe crée une toute nouvelle formation, elle compte comme nouvelle formation. La forme et la dimension des formations doivent varier.

Les transitions d'une formation à une autre, par une simple rotation des gymnastes qui restent à la même place sont possibles. Cependant elles ne sont pas considérées comme de nouvelles formations.

Le groupe doit présenter au moins 6 formations en découverte et 8 formations en détente et passion sinon -0.2 pt.

Le groupe présente au moins une formation qui se déplace sinon -0.2 pt. C'est-à-dire que tous les gymnastes se déplacent d'au moins 2m en conservant la formation.

14 Difficulté (4 points)

Le programme doit inclure **un ou des éléments différents** de chacun des groupes suivants:

Porter	Maximum possible : 1 pt
Pirouettes	Maximum possible : 1 pt
Sauts	Maximum possible : 1 pt
Éléments d'équilibre	Maximum possible : 1 pt

Tous les éléments sont divisés en trois groupes de difficultés: A, B et C sauf pour les porters.

Tous les gymnastes du groupe doivent présenter les mêmes éléments de difficultés.

Pour être comptabilisés, les éléments doivent être différents.

Categories	A	B	C
Passion et détente	0.2	0.4	0.6
Découverte	0.4	0.6	1

Passion

Une difficulté est reconnue si tous les gymnastes ont le même pied d'appui/d'appel, le même sens de rotation et la même exécution.

Détente et découverte

Les gymnastes peuvent utiliser un pied d'appel/d'appui différent ou un sens de rotation différent, la difficulté sera reconnue.

Cependant, il convient de garder à l'esprit que la prestation doit garder un caractère harmonieux sous peine d'être pénalisée en composition.

Les éléments de difficulté doivent être réalisés en même temps ou près l'un de l'autre sans chorégraphie intermédiaire.

Si l'élément est réalisé avec plus de 1 pt de faute sur l'ensemble des gymnastes il n'est pas comptabilisé.



CODE DE POINTAGE TEAMGYM

14.1 Porter 1 pt

L'équipe doit réaliser :

- 1 porter statique 0,5 pt

Chaque porter doit être maintenu 2 secondes (par l'ensemble des gymnastes en même temps)

- 1 porter dynamique 0.5 pt

Déplacement du voltigeur par rapport au porteur.

La répartition duo, trio se fait selon le tableau suivant en fonction du nombre de gymnastes qui composent l'équipe. Si la répartition n'est pas respectée la difficulté n'est pas comptabilisée.

Nombre de gym par équipe	Nombre de DUO	Nombre de TRIO
6	3	2
7	2 + 1 trio	-
8	4	-
9	-	3
10	5	-
11	4 + 1 trio	3 + 1 duo
12	6	4

Les duos doivent être identiques, les trios doivent être identiques pour être comptabilisés en difficulté.



CODE DE POINTAGE TEAMGYM

14.2 Pirouettes

14.2.1 Définition

Une pirouette est une rotation de 360° au moins sur un pied et sur demi-pointe.

14.2.2 Valeur de difficulté - pirouettes

Eléments A

ofw	Pirouette 1 tour (360°) en dedans jambe libre en dessous de l'horizontale ($<90^\circ$)
obw	Pirouette 1 tour (360°) en dehors jambe libre en dessous de l'horizontale ($<90^\circ$)

Eléments B

o-fw	Pirouette 1 tour (360°) en dedans jambe libre à l'horizontale ou au-dessus ($\geq 90^\circ$)
o-bw	Pirouette 1 tour (360°) en dehors jambe libre à l'horizontale ou au-dessus ($\geq 90^\circ$)
øfw	Pirouette 1 tour $\frac{1}{2}$ (540°) en dedans jambe libre en dessous de l'horizontale ($<90^\circ$)
øbw	Pirouette 1 tour $\frac{1}{2}$ (540°) en dehors jambe libre en dessous de l'horizontale ($<90^\circ$)

Eléments C

∅fw	Pirouette 2 tours (720°) en dedans jambe libre à volonté
∅bw	Pirouette 2 tours (720°) en dehors jambe libre à volonté



CODE DE POINTAGE TEAMGYM

14.3 Sauts

14.3.1 Définition

Une forme définie pendant la phase aérienne d'un saut.

14.3.2 Valeur de la difficulté - sauts

Eléments A

Symbole	Dessin	Elément
		Saut extension sur place ou en avant, aussi avec cambré, aussi avec ½ tour (180°)
∧		Saut écart latéral, corps tendu
∩		Saut groupé jambes serrées, aussi avec ½ tour (180°), appel 1 ou 2 pieds
∟		Saut ciseaux en avant ou en arrière
∩̂		Saut de chat (ciseaux en avant avec les jambes fléchies), aussi avec ½ tour (180°)
∟̂		Saut enjambé en avant ou sur place, appel 1 ou 2 pieds, écart des jambes <180°
∟̂		Saut enjambé en avant ou sur place avec la jambe avant fléchie pendant l'envol
∟̂		Saut « Cosaque » (saut vertical une jambe fléchie et une jambe tendue à l'horizontale) appel 1 ou 2 pieds
∟̂		Sissonne
∟̂		Saut vertical, jambe libre à l'horizontale ou au-dessus (≥90°) dans différentes positions
∟̂		Cabriole fouettée avec ½ tour (180°) et jambe libre tendue devant (saut vertical appel 1 pied, réception sur le même)



CODE DE POINTAGE TEAMGYM

Eléments B

Symbole	Dessin	Elément
		Saut enjambé en avant ou sur place, appel 1 ou 2 pieds, écart des jambes $\geq 180^\circ$
		Saut carapé écart, appel 2 pieds
		Saut ciseau en avant avec jambes tendues et $\frac{1}{2}$ tour (180°) (Tour Jeté), écart des jambes supérieur à 90° après le $\frac{1}{2}$ tour
		Saut carapé jambes au-dessus de l'horizontale (90°), appel 1 ou 2 pieds
		Saut extension avec 1 tour (360°), appel 1 ou 2 pieds (Pas Chassés avec 1 tour)
		Saut groupé jambes serrées avec 1 tour (360°), appel 1 ou 2 pieds
		Saut « Cosaque » avec $\frac{1}{2}$ tour (180°)
		Saut vertical avec $\frac{1}{2}$ tour (180°), jambe libre à l'horizontale ou au-dessus ($\geq 90^\circ$), dans différentes positions
		Saut de chat avec 1 tour ou plus ($\geq 360^\circ$)



CODE DE POINTAGE TEAMGYM

Eléments C

Symbole	Code	Elément
		Saut enjambé en avant ou sur place avec au moins $\frac{1}{4}$ de tour (90°), réception un pied après l'autre ou les deux de profil, écart des jambes supérieur à 135°
		Saut cambré, une jambe tendue, l'autre fléchie en arrière (hauteur de la tête), appel 1 ou 2 pieds
		Saut enjambé en avant avec changement de jambes (angle d'écart après le changement supérieur à 135°)
		Saut « Cosaque » avec 1 tour (360°)
		Saut vertical avec 1 tour (360°), jambe libre à l'horizontale ou au-dessus ($\geq 90^\circ$) dans différentes positions
		Saut extension avec 1 tour $\frac{1}{2}$ ou plus ($\geq 540^\circ$), appel 2 pieds
		Saut groupé avec 1 tour $\frac{1}{2}$ ou plus ($\geq 540^\circ$)
		Saut papillon (« Butterfly »)
		Saut écart vers la position couché ventral (« Schuschunova »)



CODE DE POINTAGE TEAMGYM





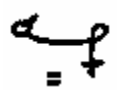







14.4 Eléments d'équilibre

14.4.1 Définition

Lorsque le corps reste en position statique pendant deux secondes, sans aucun mouvement supplémentaire. Plus la surface d'appui est petite, plus l'élément est difficile.

14.4.2 Valeur de la difficulté - éléments d'équilibre

Eléments A

Symbole	Code	Elément
		Appui pédestre sur une jambe (sur la plante du pied), jambe libre en dessous de l'horizontale (<math><90^\circ</math>)
		Planche faciale, jambe d'appui tendue ou fléchie
		Siège libre, jambes levées en position carpée
		Position mi-renversée sur la nuque
		Position renversée, appui sur la tête (« Poirier »)
		Appui libre, bassin et jambes en dessous du niveau de la tête (p.ex.: équerre jambes horizontales serrées ou écartées)



CODE DE POINTAGE TEAMGYM

Eléments B

Symbole	Code	Elément
		Appui pédestre sur une jambe (sur la plante du pied), jambe libre en position horizontale (90°)
		Appui pédestre sur une jambe (plante du pied), jambe libre au-dessus de l'horizontale (>90°) tenue à l'aide d'une main
		Appui pédestre sur une jambe (en demi-pointe), jambe libre en dessous de l'horizontale (<90°)
		Planche faciale, sur demi-pointe

Eléments C

Symbole	Code	Elément
		Appui pédestre sur une jambe (plante du pied), jambe libre au-dessus de l'horizontale (>90°)
		Appui pédestre sur une jambe (en demi-pointes), jambe libre au-dessus de l'horizontale (>90°) tenue à l'aide d'une main
		Appui renversé avec bassin et jambes au-dessus du niveau de la tête (p.ex.: appui tendu renversé)
		Appui facial horizontal libre sur 2 mains
		Position de pont, 1 jambe dégagée vers la verticale
		Appui dorsal libre, jambes levées à la tête



CODE DE POINTAGE TEAMGYM

15 **Exécution (10 points)**

L'exécution est jugée comme il suit:

- Un véritable travail de groupe est exigé.
- Précision dans les formations.
- Technique, amplitude et posture correctes dans les éléments individuels.
- Synchronisation avec la composition musicale.
- Expression conforme au caractère de la musique.

Les fautes d'exécution de tenue de corps s'appliquent sur ces 4 exigences selon le tableau suivant:

- Petites flexions (<30°):	0,1 pt
- Moyennes flexions (de 30° à 45°)	0,3 pt
- Grosses flexions (de 45° à 90°):	0,5 pt
- Chute	1 pt

Présentation hors de la surface du sol	0,1 pt chaque fois par groupe
Faux nombre de gymnastes	1 pt par gymnaste

Si le groupe est pénalisé de plus de 1 pt sur une difficulté : non-reconnaissance de la difficulté pour le groupe si c'est une A, déclassé si c'est une B ou une C, lorsque c'est possible.

Des fautes d'exécutions « spécifiques » s'ajoutent pour les exigences ayant une valeur de difficulté:

-SAUTS:

- Faible amplitude: 0,1 pt.
- Réception non maîtrisée 0,3 pt.
- Les sauts de difficultés B ou C sont déclassés si l'ensemble du groupe ne présente pas l'amplitude et l'écart de jambes demandés.

- PIROUETTES:

Les tours doivent contenir une rotation de 360° minimum.

Pour les tours supérieurs à 360°, ceux-ci seront déclassés s'il manque des degrés de rotation:

Ex: 1 ½ tour deviendra 1 tour : B deviendra A

La valeur de difficulté est déclassée si le gymnaste effectue une pose de talon durant la rotation, par ex: 2 tours deviendront 1 ½ tour.

1 1/2 tour deviendra 1 tour

1 tour deviendra NUL.



CODE DE POINTAGE TEAMGYM

-EQUILIBRE et PORTER STATIQUE

Chaque élément de maintien doit être tenu au minimum 2 secondes. Le décompte s'effectue à partir du moment où l'ensemble du groupe est en équilibre.

Un équilibre maintenu seulement 1 s : 0.1 pt

Equilibre non maintenu : 0.3 pt

Retard ou avance d'un gymnaste par rapport aux autres 0.1 pt

Retard ou avance de 2 gymnastes par rapport aux autres 0.3 pt

Retard ou avance de plus de 2 gymnastes par rapport aux autres 0.5 pt

16 **Points de bonification pour Virtuosité (1 point)**

Chaque équipe qui aura une note supérieure ou égale à 4 pts en composition se verra attribuée 0.5 pt de bonification.

Chaque équipe qui réalisera une chorégraphie particulièrement originale ou réalisée avec virtuosité se verra attribuée 0.5 pt de bonification.

17 **Déductions du Juge-arbitre**

Dépassement du temps (trop court ou trop long) 0,5 pt

Tenue de compétition incorrecte 0,5 pt

Port de bijoux 0,5 pt par gymnaste

Toutes les déductions du Juge-arbitre sont soustraites de la note finale du groupe.



CODE DE POINTAGE TEAMGYM

19.3 Le choix des éléments doit varier d'un passage à l'autre (1 pt)

Si le gymnaste présente le même passage qu'il/elle a déjà présenté lors d'un précédent passage, une déduction de 0,5 pt sera appliquée à chaque fois et par gymnaste.

19.4 Le sens des rotations dans les éléments doit varier d'un passage à l'autre (0,5 pt)

Le groupe doit présenter au moins un passage avec des éléments en rotation arrière et un passage avec des éléments en rotation avant ou latéral.

Passion	2 éléments en avant/arrière au moins
Détente	1 élément en avant/arrière
Découverte	1 élément en avant/arrière

Une déduction de 1 point sera appliquée sur la note finale de chaque Juge à l'issue des trois passages du groupe s'il n'y a pas au moins :

- une première série identique ;
- un passage en avant et un passage en arrière.

Détermination du sens de la série pour les 3 niveaux de compétition

	Série présentée	Sens de la série	Valeur de la difficulté
Découverte	1 élément avant	Série avant	Valeur de l'élément
Découverte et détente	2 (ou plus) éléments avant/arrière (série d'éléments tous dans le même sens)	Série avant/arrière en fonction du passage	Valeur de l'élément le plus fort
Découverte et détente	1 élément avant et 1 élément arrière	Série avant ou arrière/du passage	Valeur de l'élément qui est dans le sens de la série retenue
Découverte détente passion	2 éléments arrière 1 élément avant	Série Arrière	Valeur de l'élément arrière la plus élevée
	2 éléments avant et 2 éléments arrière	Série avant ou arrière/du passage	Valeur de l'élément plus élevé qui est dans le sens de la série retenue

20 Difficulté 6 points soit 2 points par passage

- La valeur peut être augmentée par une difficulté supplémentaire.
- La plus haute valeur supplémentaire pour la position du corps lors des doubles salti est ajoutée.
- La valeur de la difficulté de chaque série ne peut jamais dépasser 2 points.
- La moyenne des 6 difficultés individuelles donne la valeur de difficulté du groupe pour le passage.
- La valeur est arrondie au 0,1 point le plus proche.



CODE DE POINTAGE TEAMGYM

20.1 Valeur de difficulté - Tumbling

Difficulté	Dessin	Passion	Détente	Découverte
Roulade avant				0.3
Roue et roue pied pied			0.5	0.5
Rondade			0.5	1
Saut de mains		0.3	1	1.5
Flip Avant		0.7	1.2	
Flip arrière		0.3	1	1.5
Salto tempo		1	1.4	1.8
Salto en avant		1	1.4	1.8
Salto en arrière		1	1.4	1.8
Saut de mains Salto		1.5	1.6	
Flip avant Salto		1.6	1.8	



CODE DE POINTAGE TEAMGYM

Difficulté maximum autorisée

Rotation	Détente	Découverte
Avant	Salto avant tendu Salto avant demi-vrille	Salto avant tendu
Arrière	Salto arrière tendu vrille et demi	Salto arrière tendu

Valeur additionnelle à ajouter

Carpé	0,1 pt
Tendu	0,2 pt
Double salto	1 pt
Chaque rotation longitudinale de 180°	0,2 pt
Salto supplémentaire au départ	0.1 pt sauf pour la liaison salto salto
Salto – salto	0.2 pt (interdit en découverte)

Détente : série de 2 éléments identiques = faux programme

Passion : série de 3 éléments identiques = faux programme

(Saut de mains un pied saut de mains deux pieds sont des éléments différents)

La valeur additionnelle pour position du corps et vrille est également accordée lors des salti au départ et pour la combinaison salto-salto.

21 Exécution (10 points)

- Un véritable travail de groupe est exigé.
- Bonne technique dans les éléments.
- Bon style et bonne tenue du corps.
- Réception avec contrôle et équilibre.
- Le rythme de passage entre tous les gymnastes doit être régulier et fluide (voir déductions spéciales Art. 23)
Au moins 2 gymnastes se déplacent en même temps, le premier doit avoir fini son acrobatie avant que le second commence la sienne.

Les fautes d'exécution de tenue de corps (bras et jambes) sont classées en 4 parties:

- Petites flexions (<30°):	0, 1 pt
- Moyennes flexions (de 30° à 45°)	0,3 pt
- Grosses flexions (de 45° à 90°):	0,5 pt
Chute :	1 pt



CODE DE POINTAGE TEAMGYM

S'ajoutent à ces fautes de tenue de corps, des fautes d'exécution technique selon les 3 secteurs suivants:

IMPULSION:

- Ecart de jambes inférieur à la largeur du bassin 0,1 pt
- Ecart de jambes supérieur
ou égal à la largeur du bassin 0,3 pt
- Tête en extension 0,3 pt
- Aide de l'entraîneur 0,5 pt

ENVOL:

- Amplitude du salto à la hauteur des épaules 0,1 pt
- Amplitude du salto inférieur à la hauteur des épaules 0,3 pt
- Position groupée :
Ouverture de l'angle tronc-jambes de 0 à 30 0,1 pt
Ouverture de l'angle tronc-jambes de 30° à 45 0,3 pt
- Position carpé :
Ouverture de l'angle tronc-jambes de 0 à 30 0,1 pt
Ouverture de l'angle tronc-jambes de 30° à 45° 0,3 pt
- Position tendue:
Fermeture de l'angle tronc-jambes de 0 à 30° 0,1 pt
Fermeture de l'angle tronc-jambes de 30° à 45° 0,3 pt
- Ecart de jambes inférieur à la largeur du bassin 0,1 pt
- Ecart de jambes supérieur ou égal à la largeur du bassin 0,3 pt

RECEPTION:

- Pose de mains 0,3 pt
- Chute 1 pt
- Chute sans atterrir sur les pieds 1,5 pt
- Aide de l'entraîneur 0,5 pt
- Réception non axée 0,3 pt
- Réception sur la piste puis pose pied à l'extérieur 0,5 pt
- Réception hors piste directement (plus perte de la valeur) 1 pt
- Ecart de jambes inférieur à la largeur du bassin 0,1 pt
- Ecart de jambes supérieur ou égal à la largeur du bassin 0,3 pt

22 **Bonification pour Virtuosité 1 point**

La virtuosité en Tumbling signifie:

- 1 passage sans chute : 0.3 pt de bonification
 - 2 passages sans chute : 0.6 pt de bonification
 - 3 passages sans chute : 1 pt de bonification
- et moins de 4 pts de faute sur l'ensemble des 3 passages.



CODE DE POINTAGE TEAMGYM

23 Déductions spéciales

Le rythme des passages n'est pas régulier	0,2 pt	par passage
Absence totale de rythme	1 pt	par passage
Donner des instructions aux gymnastes	0,5 pt	par passage
Pas intermédiaires	0,5 pt	par gymnaste et passage
Traverser l'agrès en courant	1 pt	par gymnaste
		Suppression de la valeur de la difficulté
<u>Faux nombre de gymnastes</u>		
- Détente découverte mixte: s'il n'y a pas au moins un garçon et une fille	1 pt	par gymnaste et par passage
		Suppression de la valeur de la difficulté
- Passion mixte : un garçon ou une fille supplémentaire		
- Moins de 6 gym au cours du passage		
<u>Faux programme de Tumbling</u>		
- moins de 6 difficultés identiques au premier passage	1 pt	par gymnaste sur la note finale
- manque le passage en rotation avant/arrière		

24 Déductions du Juge-arbitre

Tenue de compétition incorrecte	0,5 pt
Musique incorrecte	0,5 pt
Port de bijoux	0,5 pt

Toutes les déductions du Juge-arbitre sont soustraites de la note finale du groupe.



CODE DE POINTAGE TEAMGYM

VI MINI TRAMPOLINE

25 Exigences de discipline

- Chaque groupe présente trois passages différents.

Premier passage Tous les gymnastes présentent les mêmes éléments.

Deuxième passage Les gymnastes appliquent une intensification

(Au moins 0,1 pt d'écart sur la valeur de la difficulté pour un gymnaste).

Troisième passage idem

- Au moins un passage doit être présenté sur la table de saut. L'engin doit être touché avec les deux mains.
- Après chaque passage, les gymnastes retournent en marchant ou en courant vers leur position de départ pour le prochain passage. Les gymnastes doivent retourner ensemble, en même temps.
- Des gymnastes différents du groupe peuvent se présenter dans chaque passage.
- Mixte : à chaque passage au moins un garçon/une fille doit se présenter.
- Le groupe doit présenter au moins un passage avec des éléments en rotation transversale et un passage avec des éléments en rotation longitudinale.
- La valeur de difficulté de chaque élément est fixée selon le tableau de difficulté.
- Un entraîneur doit se placer sur le tapis de réception afin d'assurer la sécurité lors des réceptions de chaque élément.
- Hauteur de la table 1,35 m

26 Composition (3 points)

26.1 Les éléments doivent correspondre aux capacités et à la maturité des gymnastes (1 pt)

Si le groupe présente des éléments qui sont trop difficiles pour les gymnastes, une déduction sera appliquée. Il pourrait y avoir un ou plusieurs gymnastes dans le groupe qui ne sont pas capables de présenter les éléments choisis. La déduction sera appliquée à chaque gymnaste.

La déduction est de 1 point par gymnaste et par passage avec perte de la valeur de la difficulté pour tout élément réalisé avec plus de 1.5 pts de fautes (dans la limite des 3 points de composition).

26.2 Intensification (0,5)

La difficulté à l'intérieur d'un groupe d'éléments de base augmente entre les gymnastes pendant le passage. Ça peut aussi signifier que le nombre de rotations de l'élément de base augmente progressivement.

Une déduction est appliquée si le groupe a choisi différents groupes d'éléments dans le même passage (entre les gymnastes) ou s'il y a des chutes d'intensification.

Le groupe doit présenter au moins 2 valeurs de difficulté différentes par passage.

La déduction est de :

- **0,5 point par passage si aucune intensification n'est appliquée.**

- **0,2 point par baisse d'intensification sauf si tous les gymnastes du passage ont une série de 2 pts de valeur de difficulté.**



CODE DE POINTAGE TEAMGYM

26.3 *Le choix des éléments doit varier d'un passage à l'autre (1 pt)*

Si le gymnaste présente le même passage qu'il/elle a déjà présenté lors d'un précédent passage, une déduction de 0.5 sera appliquée à chaque fois et par gymnaste (maximum – 1pt)

26.4 *Le sens des rotations dans les éléments doit varier d'un passage à l'autre (0,5 pt)*

Le groupe doit présenter au moins un passage avec une rotation longitudinale (*vrille*), au moins 180 °.

Une déduction de 0,1 pt sera appliquée par gymnaste ne présentant pas de série en rotation longitudinale.

Une déduction de 1 point sera appliquée sur la note finale de chaque Juge à l'issue des trois passages du groupe s'il n'y a pas au moins :

- une première série identique ;
- un passage avec rotation longitudinale.

27 Difficulté (6 points)

- La valeur de chaque élément de base peut être augmentée avec une difficulté supplémentaire.
- La plus haute valeur additionnelle pour la position du corps lors des doubles salti est ajoutée.
- La valeur de difficulté de chaque élément ne peut jamais dépasser 2 points.
- La moyenne des six difficultés individuelles donne la valeur de difficulté du groupe pour chaque passage et l'addition des 3 passages donne la note de difficulté finale de l'équipe.
- La valeur est arrondie au 0,1 point le plus proche.



CODE DE POINTAGE TEAMGYM

27.1 Valeur de difficulté – Mini trampoline

27.1.1 Avec table de saut

Groupe	Elément de base		Passion	détente	découverte
2	Roue/rondade		1	1.2	1.5
	Tsukahara		1.6		
3	Lune		1.2	1.6	2
	Lune vrille		1.6	2	
	Lune salto		1.8		
2 et 3	Pétrick		1.4	1.8	
	Saut droit			0.8	1

Valeur additionnelle à ajouter

Chaque ½ vrille (180°)	0,2
Carpé	0,1
Tendu	0,2
Double salto	1



CODE DE POINTAGE TEAMGYM

27.1.2 Sans table de saut

Groupe	Elément de base		Passion	détente	découverte
4	Saut droit			0.8	1
	Saut écart/carpé			1	1.3
	Salto		1	1.4	1.8

Difficulté maximum autorisée

Type de passage	Détente	Découverte
Sans table de saut	Salto avant tendu vrille et demi	Salto avant tendu
Avec table de saut	Pétrick vrille et lune vrille	Lune

28 Exécution (10 points)

- Un véritable travail de groupe est exigé.
- Bonne technique dans les éléments.
- Bon style et bonne tenue du corps.
- Réception avec contrôle et équilibre.
- Le rythme des passages entre tous les gymnastes doit être régulier et fluide (voir déductions spéciales Art. 30).
- Au moins 2 gymnastes se déplacent en même temps, le premier gymnaste doit avoir effectué sa réception avant que le second n'effectue son impulsion

Les fautes d'exécution de tenue de corps (bras et jambes) sont classées en 4 parties :

- Petites flexions (<30°):	0, 1 pt
- Moyennes flexions (de 30° à 45°)	0,3 pt
- Grosses flexions (de 45° à 90°):	0,5 pt
Chute :	1 pt

S'ajoutent à ces fautes de tenue de corps, des fautes d'exécution technique selon les 3 secteurs suivants :

IMPULSION:

- Ecart de jambes inférieur à la largeur du bassin	0,1 pt
- Ecart de jambes supérieur ou égal à la largeur du bassin	0,3 pt
- Tête en extension :	0,3 pt



CODE DE POINTAGE TEAMGYM

- Aide de l'entraîneur : 0,5 pt
- Déclenchement de la rotation dans la toile 0,5 pt

ENVOL:

- Amplitude du salto à la hauteur des épaules : 0,1 pt
- Amplitude du salto inférieur à la hauteur des épaules 0,3 pt
- Position groupée :
 - Ouverture de l'angle tronc-jambes de 0 à 30° 0,1 pt
 - Ouverture de l'angle tronc-jambes de 30° à 45° 0,3 pt
- Position carpé :
 - Ouverture de l'angle tronc-jambes de 0 à 30° 0,1 pt
 - Ouverture de l'angle tronc-jambes de 30° à 45° 0,3 pt
- Position tendue :
 - Fermeture de l'angle tronc-jambes de 0 à 30° 0,1 pt
 - Ouverture de l'angle tronc-jambes de 30° à 45° 0,3 pt
- Ecart de jambes inférieur à la largeur du bassin 0,1 pt
- Ecart de jambes supérieur ou égal à la largeur du bassin 0,3 pt

RECEPTION:

- Pose de mains 0,3 pt
- Chute : 1 pt
- Chute sans atterrir sur les pieds 1,5 pts
- Aide de l'entraîneur 0,5 pt
- Réception non axée 0,3 pt
- Réception hors piste 0,5 pt
- Ecart de jambes inférieur à la largeur du bassin 0,1 pt
- Ecart de jambes supérieur à la largeur du bassin 0,3 pt

SAUT DE CHEVAL

En plus des fautes d'exécutions du mini-trampoline, il y a une attribution de la note "zéro" au saut si :

- il y a appui des pieds sur le cheval ;
- il n'y a pas d'appui sur le cheval.

Sauf en catégorie détente et découverte.

Les sauts comprenant des rotations longitudinales sont déclassés par le juge de difficulté s'il manque plus de 90° à la réception.

Ex: Lune vrille devient Lune 1/2 vrille.

29 Points de bonification pour Virtuosité 1 point

La virtuosité en Mini trampoline signifie:

- 1 passage sans chute : 0,3 pt de bonification
 - 2 passages sans chute : 0,6 pt de bonification
 - 3 passages sans chute : 1 pt de bonification
- et moins de 4 pts de faute sur l'ensemble des 3 passages



CODE DE POINTAGE TEAMGYM

30 Déductions spéciales

Le rythme des passages n'est pas régulier	0,2 pt	par passage
Absence totale de rythme	1 pt	par passage
Donner des instructions aux gymnastes	0,5 pt	par passage
Passer l'engin en courant	1 pt	par gymnaste

Faux nombre de gymnastes

- Découverte - Détente mixte: s'il n'y a pas au moins un garçon et une fille 1 pt par gymnaste et par passage
Suppression de la valeur de la difficulté
- Passion mixte 1 garçon ou une fille supplémentaire
- Moins de 6 gym au cours du passage

Faux programme de Mini trampoline

- moins de 6 difficultés identiques au premier passage 1 pt par gymnaste sur la note finale
- manque le passage en rotation longitudinale

Si le groupe manque un passage avec le toucher de l'engin de saut, le troisième passage recevra la valeur zéro.

31 Déductions du Juge-arbitre

Tenue de compétition incorrecte	0,5 pt	
Musique incorrecte	0,5 pt	
Port de bijoux	0,5 pt	par gymnaste

Toutes les déductions du Juge-arbitre sont soustraites de la note finale du groupe.