

Gymnastique Rythmique – Différences CoP 2022-2024

CoP 2017-2021	CoP 2022-2024
Jurys	
Jury Difficulté : (D-score) 2 sous-groupes : - D1 et D2 (il évalue les DC + les S) - D3 et D4 (il évalue les R + les DE)	Jury Difficulté : (D-score) 2 sous-groupes : - DB1 et DB2 (il évalue les DC + les R et reconnaît les équilibres en « tour lent » et les Ondes) - DA1 et DA2 (il évalue les DE et la présence des éléments spécifiques fondamentaux et fondamentaux des engins)
Jury Artistique : - E1 et E2 (il évalue les fautes artistiques par déduction)	Jury Artistique : - A1, A2, A3 et A4 (il évalue les fautes artistiques par déduction)
Note finale Artistique : Elle n'existait pas, elle était incluse dans la note finale exécution	Note finale Artistique : (A-score) La somme des déductions artistiques soustraite au total des 10,00 points
Jury Exécution : - E3, E4, E5 et E6 (il évalue les fautes techniques par déduction / moyenne des deux notes centrales)	Jury Exécution : - E1, E2, E3 et E4 (il évalue les fautes techniques par déduction / moyennes des deux notes centrales)
Note finale Exécution : (E-score) La somme des déductions artistiques et techniques soustraite au total des 10,00 points	Note finale Exécution : (E-score) La somme des déductions techniques soustraite au total des 10,00 points
Note finale d'un exercice : Note D + Note E (- pénalités)	Note finale d'un exercice : Note D + Note A + Note E (- pénalités)
Pénalités : quelques précisions dans le nouveau tableau	
Difficultés corporelles	
Ondes	Ondes : Minimum 2 (explications au point 2.7.)
Risques : Maximum 5	Risques : Maximum 5 (comptabilisés dans l'ordre de présentation)
DE : Pas de maximum	DE : Maximum 20 (comptabilisés dans l'ordre de présentation)
Eléments fondamentaux et non fondamentaux	
1 x chaque élément fondamental par exercice	Certains éléments fondamentaux sont requis 2 x par exercice. Ils sont appelés les éléments spécifiques fondamentaux.
Corde	Corde supprimée du CoP 2022-2024 : les éléments fondamentaux de la corde sont disponibles dans les annexes (page 120).
Cerceau :	Cerceau : Non fondamental : ajout d'un élément : - Rebond sur le sol après un grand lancé et rattrapé direct avec différentes parties du corps (pas les mains)
Ballon :	Ballon : Non fondamental : ajout d'éléments : - Série de 3 roulements (combinaison de 3 petits roulements) - Série (min. 3) de petits roulements sur le sol ou sur le corps - Rebond sur le sol après un grand lancé et rattrapé direct avec différentes parties du corps (pas les mains)

Massues :	Massues : Non fondamental : ajout d'éléments : - Petit lancé des deux massues attachées - Grand roulement d'une ou deux massues sur deux grands segments du corps
Ruban : Fondamental : - Passage à travers ou au-dessus du dessin du ruban Non fondamental : - Boomerang	Ruban : Fondamental : - « Swordsman » (min4-5 boucles) - Boomerang Non fondamental : - Spirales au sol autour de la baguette - Grand roulement de la baguette sur deux grands segments du corps - Passage à travers ou au-dessus du dessin du ruban
Tableau récapitulatif des groupes techniques d'engin non fondamentaux valables pour tous les engins : quelques précisions et meilleurs schéma d'explications par rapport au CoP 2017-2021	
Risques	
Lancer de l'engin : grand ou moyen	Lancer de l'engin : grand
Rotations de base du corps au choix	<p>Rotation de base du corps au choix parmi 3 sous-groupes :</p> <p>1- Eléments pré acrobatiques (13 groupes dans le CoP) 2- Rotations verticales (4 groupes dans le CoP) 3- Rotations (DC) de 360° ou plus</p> <p>Chaque rotation de base du corps choisie dans chaque sous-groupe ne peut être utilisée qu'une seule fois (excepté en série). Si un élément pré acrobatique a servi pour deux risques, le second risque n'est pas valable.</p> <p>Exemple 1 : 1^{er} R : chaîné + culbute avant (ok car 2 éléments différents) 2^e R : ne peut plus être utilisé le chaîné ni la culbute avant car utilisé dans le 1^{er} R</p> <p>Exemple 2 : 1^{er} R : chaîné + chaîné (ok car en série) 2^e R : culbute avant + culbute avant (ok car en série) 3^e R : chaîné : culbute avant (pas valable car déjà utilisé dans le 1^{er} et 2^e R)</p>
	<p>Critères spécifiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les critères spécifiques pour la corde sont disponibles dans les annexes (page 122). - Le lancer sur le plan oblique est supprimé - Le rebond au sol et rattraper direct est ajouté (uniquement valable au cerceau et ballon avec un rattraper sans les mains) - Rattraper des deux massues détachées simultanément est ajouté. - Le lancer et le rattraper sur une DB est ajouté dans le tableau

Difficulté d'engins	
<p>1 base + 2 critères Ou 2 bases + 1 critère</p>	<p>1 base d'engin + 2 critères</p> <p>La valeur de la base détermine la valeur de la DE.</p> <p>Exemple au ballon :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Grand roulement (base à 0,40) - Hors champ visuel (critère) - Pendant une rotation (critère) <p>→ Valeur de la DE : 0,40</p> <p>Si plusieurs bases sont combinées, la valeur de la base la plus élevée sera comptée + un bonus de 0,10</p> <p>Exemple au ballon :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rattraper depuis un grand lancer (base à 0,30) - Grand roulement (base à 0,40) - Hors champ visuel (critère) - Pendant une rotation (critère) <p>→ Valeur de la DE : 0,40 + 0,10 = 0,50</p> <p>Exemple au ruban :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Spirales tenues par le tissu (base à 0,30) - Grand lancer (base à 0,20) - Hors champ visuel (critère) - Pendant une rotation (critère) <p>→ Valeur de la DE : 0,30 + 0,10 = 0,40</p> <p>Des tableaux sont prévus pour chaque engin. Chaque tableau reprend les bases et les critères valables pour l'engin en question.</p> <p>Le tableau des bases et critères de la corde est disponible dans les annexes (page 125)</p>
Note Difficulté	
<p>Equilibre en « tour lent » : Max 1</p>	<p>Equilibre en « tour lent » : Max 1 sur pointe et Max 1 sur pied plat</p> <p>Séries de DC :</p> <p>Dans une série, chaque saut ou pivot sont évalués séparément.</p> <p>Attention, s'il y a une déviation du corps durant la série, le saut qui aura été différent ne pourra pas être répété de manière isolée.</p> <p>Exemple 1 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 3 Enjambées avec flexion du buste en arrière = 3 fois 0,50 <p>Exemple 2 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 Enjambées avec flexion du buste en arrière + 1 enjambée buste droit = 2 fois 0,50 + 1 fois 0,30. <p>L'enjambée avec le buste droit ne pourra plus être présentée lors du reste de la chorégraphie.</p>

	<p>Exemple 3 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Enjambée avec buste droit isolée = 0,30 - Enjambée avec flexion du buste + Enjambée buste droit + Enjambée avec flexion du buste = 0,50 <p>Les deux derniers sauts n'ont pas été comptabilisés car la série a été coupée par la répétition de l'enjambée avec le buste droit.</p>
	<p>Tableaux difficultés corporelles : Certaines valeurs ont changées ! Bien regarder si chorégraphies déjà créées.</p>
Note Artistique	
<p>Les fautes artistiques sont jugées par le jury Exécution</p>	<p>Les fautes artistiques sont jugées par un panel de juges artistique. Les combinaisons de pas rythmées manquantes sont pénalisées en artistique. 0,50 de pénalité s'il en manque une. 1,00 de pénalité s'il manque les deux.</p>
Note Exécution	
<p>Les fautes techniques sont jugées par le jury Exécution</p>	<p>Les fautes techniques sont jugées par le panel de juges exécution. Les fautes techniques de la corde sont disponibles dans l'annexe (page 127).</p>

Tout le code à partir de la page 129 concerne les exercices de groupe. Cette partie ne concerne donc pas les programmes FfG pour cette saison.