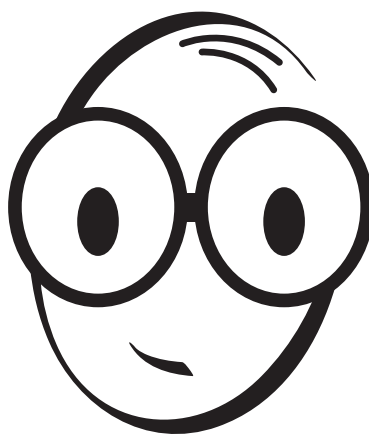


# Le guide utile du jugement



Trampoline, Tumbling & Double-Mini Trampoline

par Gabrielle Gingras  
Juge FIG

**ATTENTION:** Ce Guide est un résumé du Code de pointage FIG (CoP),  
des Règlements de compétition GCG et du Système de compétition GCG.  
Toujours vous référer aux documents officiels dans le cas de divergences ou d'interrogations.

# Éléments communs

3 mars 2017

## RÉFÉRENCE

CoP p. 11, 12, 22, 36, 43

Pour les trois disciplines, trampoline (TRI), tumbling (TUM) et double-mini trampoline (DMT), les éléments peuvent être effectués en trois positions distinctes (voir pages 15-16):

- Position groupée:** 1 Égal ou inférieur à 135° entre le haut du corps et les cuisses.  
 (tuck ou puck) 2 Égal ou inférieur à 135° entre les cuisses et les mollets.  
**Position carpée (pike)\*:** 1 Égal ou inférieur à 135° entre le haut du corps et les cuisses.  
 2 Supérieur à 135° entre les cuisses et les mollets.  
**Position tendue (straight):** 1 Supérieur à 135° entre le haut du corps et les cuisses.  
 2 Supérieur à 135° entre les cuisses et les mollets.

CoP p. 50

\* La position carpée écart est basée sur les mêmes exigences que la position carpée. En plus de l'angle du corps et des jambes, il faut également considérer l'angle entre les jambes qui doit être de 90° ± 5° (voir page 15).

Pour les trois disciplines (TRI-TUM-DMT), l'évaluation de l'exécution est basée selon les critères et les directives suivantes (voir pages 15 à 22):

CoP p. 38

Pour les saltos simples, les juges de difficulté devraient évaluer la position de l'élément à partir du commencement de l'envol jusqu'au 135° restant (avant la réception).

CoP p. 38, 48

Pour les saltos multiples, les juges de difficulté devraient évaluer la position de l'élément après l'envol: Salto arrière – 90° jusqu'au 180° restant (avant la réception)  
 Salto avant – 135° jusqu'au 180° restant (avant la réception)

CoP p. 38  
 GCG p. 14



Concernant les pieds lors de la réception des saltos avec vrille(s), les pieds doivent avoir complétés ½\* de vrille (180°) pour que la ½ vrille soit accordée.

CoP p. 36, 38, 47

**Rotation ou phase d'envol:** 1 Position des bras: 0,0 - 0,1  
 (bras pliés, loin du corps et inclut également la position des bras pour arrêter la rotation en vrille, voir page 20)

CoP p. 38

2 Position des jambes (inclus genoux pliés, pieds flexes, jambes décollées): 0,0 - 0,2

CoP p. 38, 43

3 Position du corps (inclus la tête): 0,0 - 0,2

CoP p. 38, 44-46

**Ouverture et réception:** 1 Ouverture des saltos, maintenir position tendue (inclus fin de la vrille): 0,0 - 0,3  
 2 Aucune ouverture: 0,3

CoP p. 7

3 TRI-DMT seulement: ouverture du corps pour tous les éléments (ex.: saut groupé, carpé, etc.): 0,0 - 0,3  
 Ouverture dans le haut du saut 0,0  
 Ouverture au ¾ de la hauteur du saut 0,1  
 Ouverture à la ½ de la hauteur du saut 0,2  
 Tout autre ouverture 0,3

CoP p. 39

4 TUM seulement: préparation pour la réception pour doubles saltos avec vrille et triple saltos (haut du corps près ou sous 90°): 0,0 - 0,2

CoP p. 38

**Déplacement (TRI):** (voir page 22) Déplacement horizontal: 0,0 - 0,3

0,3	0,2	0,3
0,2	0,0	0,2
0,3	0,2	0,3

CoP p. 39

**Pendant le passage (TUM):** 1 Perte de vitesse: 0,0 - 0,2

CoP p. 50

2 Déviation de l'axe: 0,0 - 0,1

CoP p. 61

**Pour les whips (TUM):** 1 Carpé débute avant 180°: 0,1  
 2 Jambes trop pliées à la prise de contact: 0,1  
 3 À la hauteur des épaules: 0,1  
 4 Plus haut que la hauteur des épaules: 0,2

CoP p. 62


**Pour les saltos (TUM):** 1 À la hauteur des épaules: 0,1  
 2 Plus bas que la hauteur des épaules: 0,2

\* La règle FIG accorde la ½ dès que les pieds ont complétés ¼ de vrille (90°).

## RÉFÉRENCE

Pour les trois disciplines (TRI-TUM-DMT), les règles suivantes s'appliquent :

CoP p. 9, 20,  
29, 36  
GCG p. 2-3, 6, 11

**Tenue des compétiteurs :**  **Chaque infraction\*** de la tenue vestimentaire (port de bijoux, short trop longs, souliers ou bas non de couleur blanche ou de la couleur des pantalons, bandages sans contraste avec la couleur de la peau, sous-vêtements visibles, etc.) aura une pénalité du juge arbitre de 0,2 sur la note total sur chaque routine où il y a infraction. Possibilité de disqualification si l'infraction est majeure.

\* À l'international, la pénalité est de 0,2 pour une ou des infractions.



**Minimum de difficulté :** Les athlètes de toutes les catégories **n'ont pas à atteindre** obligatoirement le minimum de difficulté indiqué, il est à titre de **recommandation seulement**.



**Feuille de difficulté\* :** Si la feuille de difficulté n'est pas remise avant l'échauffement général et/ou qu'elle n'est pas remplie avec le code officiel de la FIG, il y aura une **pénalité du juge de difficulté de 0,5**.

CoP p. 10, 21, 29

\* À l'international, disqualification possible si la feuille de difficulté non remise à temps. Pas de pénalité au Canada.

CoP p. 10, 20  
GCG p. 2, 6, 11

**Exigence non complétée :** L'athlète qui aura une ou des exigences manquantes à sa routine ou son passage aura une **pénalité du juge de difficulté de 2,0 en TRI et de 3,0 en TUM/DMT** et ce, pour chaque exigence manquante.

CoP p. 36

\* Si la routine ou le passage est incomplet l'athlète ne sera pas pénalisé pour les exigences manquantes, à moins que le nombre d'exigences manquantes excède le nombre d'éléments manquants (Ex. : 1 élément manquant, 2 exigences manquantes).

GCG p. 4, 8, 12

**Élément de mobilité :** Lorsqu'un athlète **exécute un élément de mobilité**, le **juge de difficulté doit indiqué clairement** que l'élément a été fait, ceci sera également visible sur la feuille de compilation.

CoP p. 12, 23, 31

**Interruption :** **Si l'athlète est touché** par un entraîneur, un pareur ou par le matelas du pareur pendant sa routine ou son passage, **il y aura interruption**.

CoP p. 37

**Élément incomplet (« crash ») :** **L'élément incomplet (« crash ») ne compte pas**, il y a interruption. Voici quelques indications additionnelles à considérer :

- 1 Après la réception sur les pieds, est-ce qu'il tombe immédiatement ? Si oui, crash.
- 2 Est-ce qu'il montre avoir la force dans les jambes, il essaie de se relever ou prend des pas ? Est-ce qu'il y a une préparation à la réception, une pause, avant qu'il chute ? Si oui, l'élément est crédité.

GCG p. 4, 8, 12



**Conduite antisportive :** Un athlète qui, pendant ou après son passage, blasphème ou manifeste son mécontentement de façon anti-sportive, aura une **pénalité du juge arbitre de 0,6 en TRI et de 0,9 en TUM/DMT**.

CoP p. 11, 22, 31

**Parler à l'athlète :** Un athlète qui reçoit une ou des instructions de son pareur ou de son entraîneur qui est prêt de l'appareil pendant sa routine ou son passage, aura une **pénalité du juge arbitre de 0,6 en TRI et de 0,9 en TUM/DMT**.

CoP p. 39


**Atterrissage sur un pied ou double contact :**

Si lors d'un élément\* l'athlète atterrit sur un pied, il y aura **interruption et l'élément ne comptera pas**.

\* La règle n'est pas applicable sur les éléments à réception ventrale ou dorsale, ni pour les « step-out » (front ou rondade demi-vrille rondade).

RÉFÉRENCE

Pour le trampoline, les règles suivantes s'appliquent :

CoP p. 11	<b>Échauffement spécifique :</b>	L'athlète a droit à <b>30 secondes</b> d'échauffement sur le trampoline avant de compétitionner en préliminaire (30 sec. pour 2 routines) et en finale (30 sec. pour 1 routine). L'échauffement peut différer d'une compétition à l'autre. Advenant que l'athlète dépasse ce temps, une <b>pénalité de 0,3</b> sera donnée par le <b>juge arbitre</b> sur la <b>note totale de la routine</b> suivant l'échauffement.
CoP p. 11	<b>Début d'une routine :</b>	Au signal du juge arbitre, l'athlète a <b>60 secondes</b> pour <b>exécuter son premier élément</b> . S'il dépasse le temps alloué, il aura une <b>pénalité du juge arbitre</b> selon ces barèmes : 61-90 secondes : <b>0,2</b> 91-120 secondes : <b>0,4</b> 121-180 secondes : <b>0,6</b> 181 secondes et plus : <b>DNS</b> (« did not start ») pourra <b>compétitionner lors de l'autre routine en préliminaire mais non en finale</b>
Système de compétition GCG	<b>Changement de routine :</b>	<b>1</b> Un changement au cours de l'imposé dans les catégories Niveau 1 à 4, sera considéré comme une <b>interruption</b> . L'athlète sera jugé seulement sur le nombre d'éléments exécutés conformément à l'imposé. <b>2</b> Les <b>changements sont permis lors de la routine libre</b> dans les catégories <u>Niveau 1 à 4</u> . Dans les <u>catégories Niveau 5 et plus</u> , les <b>changements sont permis</b> lors de la <b>première et la deuxième routine libre</b> en préliminaire ainsi qu'en finale.
CoP p. 10		
CoP p. 13	<b>Élément additionnel :</b>	Si l'athlète fait plus de 10 éléments, la <b>pénalité sera de 2,0 par le juge arbitre</b> et il sera jugé sur les 10 premiers éléments seulement. <b>Pas de déduction pour l'instabilité</b> .
CoP p. 12	<b>Saut intermédiaire :</b>	Si l'athlète fait un saut droit au milieu de sa routine, <b>il n'est pas considéré comme un élément et la routine sera interrompue</b> .
CoP p. 9, 57 Système de compétition GCG	<b>Élément de difficulté* :</b>	<b>1</b> Lors de la première routine libre pour les catégories Niveau 6 et plus, <b>quatre éléments**</b> sont comptabilisés à la difficulté, ils doivent avoir leur DD indiqué sur la carte de difficulté. Pour Niveau 6 et Junior, ces éléments de difficulté peuvent être combinés avec les éléments exigés. <b>2</b> Les <b>quatre</b> éléments dont la difficulté compte <b>ne peuvent être répétés lors de la deuxième routine libre</b> . Si c'est le cas, <b>la difficulté de ce ou ces éléments ne comptera pas</b> . Pour la finale, ces éléments peuvent être réutilisés.
CoP p. 12		* Cette règle s'applique à la <u>catégorie Senior seulement en compétition internationale</u> . ** Advenant que l'athlète a indiqué le <u>2<sup>e</sup> élément</u> (double back groupé) comme élément de difficulté et qu'en compétition il exécute barani groupé comme 2 <sup>e</sup> élément, ce sera alors la difficulté du barani groupé qui sera accordée. Le double back groupé pourra donc être utilisé lors de la deuxième routine libre s'il le désire.
CoP p. 12	<b>Répétition d'un élément :</b>	<b>1</b> Pour les catégories Niveau 5 et plus, la répétition d'un élément lors de la première routine libre entraînera une <b>pénalité de 2,0 par le juge de difficulté</b> et ce, pour <b>chaque</b> répétition. <b>2</b> La répétition d'un élément lors d'une routine libre fera en sorte que la <b>difficulté de cet élément ne comptera pas</b> .
GCG p.3	 <b>Répétition d'un élément sans valeur de difficulté :</b>	Advenant qu'un athlète répète un élément sans valeur de difficulté (saut groupé, saut carpé, saut carpé écart, assis), la <b>pénalité sera de 0,4 par le juge de difficulté</b> .

RÉFÉRENCE

CoP p. 13-14, 58

**Temps de vol (TOF):** Pour toutes les catégories, le temps de vol (TOF) est calculé par une machine opérée par le juge arbitre et est ajouté à la note totale de chaque routine.

**Synchronisme (S):** La machine de synchronisme identifiera une interruption lorsque l'écart entre les deux athlètes sera de 0,5 sec. et plus.

CoP p. 13-16, 18, 38

**Déplacement horizontal (HD):** Pour toutes les catégories, le déplacement horizontal (HD) est jugé séparément de l'exécution. Il se calcule avec une machine opérée par le juge arbitre ou avec les juges 5 et 6. La note est ajoutée à la note totale de chaque routine.

Pour le trampoline, l'instabilité est jugée sur les routines complètes seulement. Une seule déduction pour la grande faute est appliquée:

CoP p. 13, 17, 39-40

**Instabilité prise par les juges d'exécution:**

<b>1*</b> Manque de stabilité, ne pas démontrer de contrôle et une position debout pendant 3 secondes, perte de contrôle dans le saut d'arrêt:	<b>0,0 - 0,2</b>
Ex.: Mouvements non contrôlés dans le saut d'arrêt	max. 0,1
Mouvements non contrôlés (bras, corps) lorsque debout	0,1
1 pas ou saut	0,1
2 pas ou sauts	0,2
<b>2</b> Après la réception, toucher la toile avec une ou deux mains:	<b>0,5</b>
<b>3</b> Après la réception, toucher ou tomber sur la toile avec les genoux, mains et genoux, ventre, dos ou assis:	<b>1,0</b>
<b>4</b> Toucher ou marcher à l'extérieur de la toile:	<b>0,5</b>
<b>5</b> Atterrir ou tomber à l'extérieur de la toile ou de l'aire du trampoline ou faire un salto additionnel**:	<b>1,0</b>

CoP p. 39

\* Si l'athlète se tourne immédiatement vers les juges ou garde les genoux pliés, il perd 0,1. Si l'athlète fait un pas (0,1), il doit ramener le même pied pour éviter une déduction additionnelle. Si l'athlète réceptionne les pieds CLAIREMENT plus large que les épaules et reste ainsi, il perdra 0,1. Si l'athlète réceptionne les pieds CLAIREMENT plus large que les épaules et les colle ensuite, il perdra 0,1 pour l'ensemble de l'erreur. Dans le saut d'arrêt, une rotation des bras pour garder le contrôle ou célébrer, un léger carpé ou un mouvement vers l'avant est acceptable.

\*\* Si l'athlète perd le contrôle après la réception et doit faire un salto/whip pour éviter une chute ou s'il utilise ses mains pour supporter son corps (sans que ses pieds touchent) afin d'éviter une chute, déduction 1,0.

CoP p. 13

**Pénalité de réception par le juge arbitre:**

Réception différente en trampoline synchronisé:	<b>0,4</b>
---	------------

Pour le trampoline, la difficulté de chaque élément est calculée ainsi:

**Difficulté:**

1/2 vrilte (180°)*:	<b>0,1</b>
1/4 salto (90°):	<b>0,1</b>
Salto simple complet (360°):	<b>0,5</b>
Double salto complet (720°):	<b>1,0</b>
Triple salto complet (1080°):	<b>1,6</b>
Quadruple salto complet (1440°):	<b>2,2</b>
Positions carpée et tendue, salto simple sans vrilte (360°-630°):	<b>0,1</b>
Positions carpée et tendue, multiple salto avec ou sans vrilte (720° +), <u>par salto</u> :	<b>0,1</b>
(ex.: double salto <b>0,2</b> , triple salto <b>0,3</b> )	

CoP p. 38  
GCG p. 14



\* Au Canada la 1/2 vrilte doit être complétée pour être accordée. À l'international, les pieds doivent avoir complété seulement 1/4 de vrilte pour accorder la 1/2 vrilte.

CoP p. 51, 55

**Symboles FIG:**

Groupé (tuck)	o	Carpé (pike)	<
Carpé écart	V	Tendu (straight)	/
Salto sans vrilte	- (0 vrilte)		
Salto avec vrilte	1, 2, 3, 4, ... (nombre de 1/2 vrilte)		

## Système FIG :

- 1 Indiquer le nombre de quarts de salto.
- 2 Indiquer le nombre de 1/2 vrille.
- 3 Indiquer la position.

### Exemple

Back	4 –	ajouter la position – o , – < , – /
Barani	4 1	
Plongeon	3 –	
Double Back	8 – –	
Half In Half Out	8 1 1	



## Symboles pour éléments simples :

Ces symboles ne sont pas sanctionnés mais doivent être utilisés pour le jugement des catégories Niveau 1 à 4.

### Exemple

Assis	– – L	1/2 vrille assis	– 1 L
Ventre	1 – F	1/2 vrille debout	– 1 ↑
Dos	1 – B	1/2 vrille ventre	1 1 F
Debout	1 – ↑	1/2 vrille dos	1 1 B

## Quelques valeurs de difficulté au trampoline :

Élément	FIG	o	< /	Élément	FIG	o	< /
¾ salto avant/arrière	3 –	0,3	0,3	Full in full out	8 2 2	1,4	1,6
Salto avant/arrière	4 –	0,5	0,6	Half in half out	8 1 1	1,2	1,4
Barani	4 1	0,6	0,6	Rudi out	8 – 3	1,3	1,5
Cody	5 –	0,6	0,7	Full in half out	8 2 1	1,3	1,5
Barani ball out	5 1	0,7	0,7	Half in rudi out	8 1 3	1,4	1,6
Back Full	4 2	–	0,7	Full in rudi out	8 2 3	1,5	1,7
Rudolf	4 3	–	0,8	Miller	8 2 4	1,6	1,8
1¾ salto	7 – –	0,8	0,9	Triple salto	12 – – –	1,6	1,9
Double full	4 4	–	0,9	Triffis	12 – – 1	1,7	2,0
Rudi ball out	5 3	–	0,9	Half in half out triffis	12 1 – 1	1,8	2,1
Double salto	8 – –	1,0	1,2	Full in half out triffis	12 2 – 1	1,9	2,2
Barani out	8 – 1	1,1	1,3	Rudi out triffis	12 – – 3	1,9	2,2

Pour le trampoline, veuillez vous référer au document Système de compétition de GCG pour les exigences spécifiques à chaque catégorie.



## Bonus Niveau 1 à 4 :

Les athlètes de Niveau 1 à 4 recevront un **bonus équivalent à la valeur de DD de leur routine et ce, pour la routine libre en préliminaire et la routine en finale.**

Pour le trampoline individuel (TRI) et synchronisé (TRS), les panels sont constitués ainsi :

### Trampoline individuel AVEC machine de déplacement horizontal :

CJP (TOF, HD)	Ex1	Ex2	Ex3	Ex4	Ex5	Ex6	DD1	DD2
---------------	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

### Trampoline individuel SANS machine de déplacement horizontal :

CJP (TOF)	Ex1	Ex2	Ex3	Ex4	HD1	HD2	DD1	DD2
-----------	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

### Trampoline synchronisé AVEC machine de déplacement horizontal :

CJP (ASJ, SYN, HD)	Ex1 (TR1)	Ex2 (TR2)	Ex3 (TR1)	Ex4 (TR2)	Ex5 (TR1)	Ex6 (TR2)	DD1	DD2
--------------------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----	-----

### Trampoline synchronisé SANS machine de déplacement horizontal :

CJP (ASJ, SYN)	Ex1 (TR1)	Ex2 (TR2)	Ex3 (TR1)	Ex4 (TR2)	HD1	HD2	DD1	DD2
----------------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----	-----	-----	-----

Pour le trampoline individuel (TRI) et synchronisé (TRS), le calcul de la note totale se fait ainsi :

- Note d'exécution (E):** (note en dixième : 0,0)
- 1 En TRI, s'il y a 4 ou 6 juges, les 2 déductions médianes, pour chaque élément et l'instabilité, sont soustraites de la note maximale (20 pour une routine complète) pour donner la note E.
  - 2 En TRS, s'il y a 6 juges, la moyenne des déductions médianes de chaque trampoline, pour chaque élément et l'instabilité, est soustraite de la note maximale (10 pour une routine complète) pour donner la note E. S'il y a 4 juges, pour chaque trampoline la moyenne des déductions, pour chaque élément et l'instabilité, est additionnée. Puis, la moyenne de ces deux totaux est soustraite de la note maximale pour donner la note E.

- Déplacement horizontal (H): 1** (note en dixième : 0,0)
- 1 En TRI avec la machine, la déduction de chaque élément est soustraite de la note maximale (10 pour une routine complète) pour donner la note H. Si le déplacement horizontal est fait par deux juges, la moyenne de leurs notes sera la note H.
  - 2 En TRS, avec ou sans machine, la moyenne de la note de déplacement des deux trampolines est la note H.

**Note de difficulté (D):** (note en dixième : 0,0)  
La difficulté de chaque élément est additionnée pour donner la note D. Les pénalités elles sont déduites de la note totale.

**Temps de vol (T):** (note en millième : 0,000)  
Avec la machine, l'addition du temps de vol de chaque élément exécuté donne la note T (arrondi au 0,005).

**Synchronisme (S):** (note en centième : 0,01 à 1,0)  
Avec la machine, la déduction de chaque élément est soustraite de la note maximale (10 pour une routine complète) puis multiplié par 2 pour donner la note S. S'il y a 3 juges, la note médiane est multipliée par 2 pour obtenir la note S.

**Pénalité additionnelle (P):** (note en dixième : 0,0)  
Les diverses erreurs (abus d'échauffement, habillement, etc.) sont soustraites (note P) de la note totale par le juge arbitre.

**Bonus (B):** (note en dixième : 0,0)  
Au niveau provincial et national, certaines catégories ont des bonus, la note B s'additionne aux autres notes.

**Trampoline individuel:**  $E + H + D + T - P + B = \text{Note Totale}$  (arrondie au millième : 0,000)

Éléments	Note E +		Note H +	Note D +	Note T -	Note P +	Note B =	Note Totale	
	Exécution		Déplacement	Difficulté	Temps de vol	Pén. Diff.	Pén. CJP		Bonus
12 -- 1 <	0,1	0,0	0,1	2,0	1,685		Port de bijoux		
12 1 - 1 o	0,1	0,1	0,3	1,8	1,625				
12 -- 1 o	0,1	0,3	0,0	1,7	1,565				
8 1 3 <	0,1	0,2	0,0	1,6	1,575				
8 - 5 <	0,2	0,2	0,2	1,7	1,580				
8 2 2 o	0,3	0,3	0,1	1,4	1,545				
8 2 3 /	0,1	0,1	0,1	1,7	1,465				
8 2 2 /	0,3	0,3	0,2	1,6	1,450				
8 2 1 /	0,2	0,2	0,2	1,5	1,370				
8 3 3 /	0,2	0,0	0,3	1,8	1,355				
Instabilité	0,1	0,1							
	16,4 +		8,5 +	16,8 +	15,215 -	(0,0 +)	0,2 +	0,0 =	57,715

**Trampoline synchronisé:**  $E + H + D + (S \times 2) - P + B = \text{Note Totale}$

Éléments	Note E +		Note H +	Note D +	Note S -	Note P +	Note B =	Note Totale	
	Exécution		Déplacement	Difficulté	Syncho	Pén. Diff.	Pén. CJP		Bonus
3 - /	0,15		0,15	0,3	0,05		Réception différente	Difficulté doublée	
5 1 <	0,15		0,05	0,7	0,10				
4 - o	0,25		0,05	0,5	0,25				
4 - /	0,25		0,00	0,6	0,35				
4 1 /	0,25		0,10	0,6	0,15				
4 2	0,25		0,15	0,7	0,10				
4 3	0,30		0,05	0,8	0,20				
8 -- <	0,30		0,10	1,2	0,25				
8 - 1 <	0,20		0,05	1,3	0,40				
8 2 2 /	0,30		0,10	1,6	0,10				
Instabilité	0,10								
	7,40 +		9,20 +	8,3 +	8,05 x 2 -	(0,0 +)	0,4 +	8,3 =	48,90





RÉFÉRENCE

Pour le tumbling, les règles suivantes s'appliquent:

CoP p. 21

**Échauffement spécifique :**

L'athlète a droit à **un ou deux passages** (selon la catégorie) d'échauffement sur le tumbling avant de compétitionner. L'échauffement peut différer d'une compétition à l'autre. Advenant que l'athlète dépasse le nombre de passages alloués, une **pénalité de 0,3** sera donnée par le **juge arbitre** sur la **note totale du passage suivant l'échauffement**.

CoP p. 22

**Début d'un passage :**

1 Lorsque le juge arbitre donne le signal, l'athlète a **20 secondes pour exécuter son premier élément**. S'il dépasse le temps alloué, il aura une **pénalité de 0,3 du juge arbitre**.

CoP p. 23

2 Le premier élément doit obligatoirement réceptionner sur le tumbling bien qu'il puisse être initié sur le «run-up», avec ou sans tremplin. Advenant une infraction à cette règle **le passage se verra accorder la note de 0,0**.

CoP p. 23  
GCG p. 7

**Fin d'un passage :**

1 Si l'athlète ne termine pas son passage par un salto (sauf au Niveau 1), il aura une **pénalité de 3,0 du juge arbitre**.

Système de compétition  
GCG



2 **Pour Niveau 1**, si l'athlète ne termine pas son passage avec un salto, il **doit faire un saut droit**. S'il ne termine pas son passage avec un saut droit, il aura une **pénalité de 3,0 du juge arbitre**. Si le saut droit atterri **un pied après l'autre**, il aura l'instabilité maximum pour les pas, soit **0,3 par juge d'exécution**. Après avoir atterri sur un pied, si l'athlète met une main à terre ou tombe sur le dos, il recevra simplement la plus grosse déduction d'instabilité, **le 0,3 n'est pas additionnel**.

CoP p. 23  
GCG p. 7  
Système de compétition  
GCG

3 Le **dernier élément** de tous les passages doit **s'initier sur la piste et réceptionner dans l'aire** de réception. S'il réceptionne sur la piste, il aura une **pénalité de 0,6 du juge arbitre**. Il est permis de faire **1 élément «punch front»**, dans ce cas, aucune pénalité. Pour les **Niveaux 1 et 2**, il est **permis de réceptionner** sur la piste en tout temps **sans pénalité**.

GCG p. 7

**Changement de passage :**

1 Un **changement au cours de l'imposé** dans les catégories **Niveau 1 à 4**, sera considéré comme une **interruption**. L'athlète sera jugé seulement sur le nombre d'éléments exécutés conformément à l'imposé.

CoP p. 21 (à venir)

2 Les **changements sont permis** lors des **passages libres** de Niveau 1 à 4. Pour **Niveau 5 et plus**, les **changements sont permis** lors de **tous les passages** en préliminaire et en finale.

CoP p. 23

**Élément additionnel :**

Si l'athlète **dépasse** le nombre d'éléments prévus, il aura une **pénalité de 3,0 du juge arbitre** et les éléments additionnels ne seront pas jugés. **Aucune pénalité pour ne pas avoir terminé le passage avec un salto ou un saut droit et aucune déduction pour l'instabilité**.

GCG p. 9  
Système de compétition  
GCG



**Élément proscrit :**

Si l'athlète exécute un **élément proscrit** (ex.: faire un élément de 1,1 de DD quand le maximum permis est 0,9), il aura une **pénalité de 3,0 du juge arbitre**. La **DD de l'élément sera accordée** jusqu'au maximum de sa catégorie.

GCG p. 7



**Élément sans rotation :**

L'exécution d'un élément sans rotation en salto dans les catégories **Niveau 2 et plus** entraînera l'**interruption du passage**.



RÉFÉRENCE

CoP p. 20

**Interruption :**

- 1 Un passage n'ayant pas un minimum de 3 éléments **se verra attribuer la note de 0,0.**
- 2 Pendant le passage, si l'athlète sort des lignes de la piste du tumbling il y aura **interruption.**
- 3 Un élément initié sur l'aire de réception n'est pas jugé, il y aura **interruption.**
- 4 Si l'athlète fait des pas pendant son passage ou arrête, il y aura **interruption.** Un rebond de pied lors de l'ouverture d'un front en début de passage n'est pas une interruption, c'est une faute.
- 5 L'exécution d'un élément sans rotation en salto (sauf au Niveau 1) entraînera **l'interruption du passage.**

CoP p. 23

CoP p. 23

CoP p. 23  
GCG p.7

CoP p. 23  
GCG p.7

CoP p. 22

**Répétition d'élément :**

- 1 Les éléments de 0,2 et moins peuvent être répétés **sans pénalité.**
- 2 Pour **toutes les catégories** en préliminaire, **aucun salto ne peut être répété** dans un même passage ou d'un passage à l'autre à moins d'**être précédé d'un élément différent.** Si tel est le cas, la **difficulté de cet élément ne comptera pas.**
- 3 Pour les **catégories qui ont deux passages** en finale, la même règle qu'en préliminaire s'applique. Il est toutefois **possible de répéter les mêmes passages qu'en préliminaire** et ce, pour toutes les catégories.

Pour le tumbling, l'instabilité est jugée sur les passages complets seulement. Une seule déduction pour la grande faute est appliquée :

CoP p. 26

**Instabilité prise par les juges d'exécution :**

- 1\* Manque de stabilité, ne pas démontrer de contrôle et une position debout pendant 3 secondes: **0,1 - 0,3**  
Ex. : Mouvements non contrôlés (bras, corps) lorsque debout 0,1
  - 1 pas ou saut 0,1
  - 2 pas ou sauts 0,2
  - 3 pas ou sauts 0,3
- 2 Après la réception, toucher la piste ou la zone/aire de réception avec une ou deux mains: **0,5**
- 3 Après la réception, tomber sur les genoux, mains et genoux, assis, sur le ventre ou sur le dos sur la piste ou dans la zone/aire de réception: **1,0**
- 4 L'assistance d'un pareur après la réception: **1,0**
- 5 Après la réception sur la piste ou sur l'aire de réception, sortir ou toucher l'extérieur de la piste ou de l'aire de réception ou toucher le sol avec n'importe quelle partie du corps ou faire un salto additionnel\*\* : **1,0**

CoP p. 40

\* Si l'athlète se tourne immédiatement vers les juges ou garde les genoux pliés, il perd 0,1. Si l'athlète fait un pas (0,1), il doit ramener le même pied pour éviter une déduction supplémentaire. Si l'athlète réceptionne les pieds CLAIREMENT plus large que les épaules et reste ainsi, il perdra 0,1. Si l'athlète réceptionne les pieds CLAIREMENT plus large que les épaules et les colle ensuite, il perdra 0,1 pour l'ensemble de l'erreur.

CoP p. 40

\*\* Si l'athlète perd le contrôle après la réception et doit faire un salto/whip pour éviter une chute ou s'il utilise ses mains pour supporter son corps (sans que ses pieds touchent) afin d'éviter une chute, déduction 1,0.

CoP p. 25

**Pénalité de réception par le juge arbitre :**

- 1 Réceptionner à l'extérieur des lignes de la piste ou de la zone de réception: **1,5**
- 2 Après la réception dans la zone de réception, sortir ou toucher l'aire de réception ou la piste; sortir ou toucher l'extérieur des lignes après la réception sur la piste: **0,3**

## RÉFÉRENCE

Pour le tumbling, la difficulté de chaque élément est calculée ainsi :

CoP p. 22 **Whip:** Tout salto arrière simple, sans vrille, dans toutes les positions, exécuté avant le dernier élément et plus bas que la hauteur des épaules sera considéré comme un whip.

CoP p. 23 **Difficulté de base:**

Rondade, flic, saut de main:	0,1
Whip:	0,2
Salto simple (360°):	0,5
Chaque rotation salto avant bonus:	0,1
Positions carpée et tendue,	
salto simple (360°) sans vrille:	0,1
1/2 vrille (180°) sans rotation salto:	0,1

GCG p. 7

CoP p. 24

**Difficulté des vrilles\* pour les simples saltos:**

Chaque 1/2 vrille (jusqu'à 720°):	0,2
Chaque 1/2 vrille excédant 2 vrilles (> 720°):	0,3
Chaque 1/2 vrille excédant 3 vrilles (> 1080°):	0,4

CoP p. 24

**Difficulté des vrilles\* pour les doubles saltos:**

Chaque 1/2 vrille (jusqu'à 360°):	0,1
Chaque 1/2 vrille excédant 1 vrille (> 360°):	0,2
Chaque 1/2 vrille excédant 2 vrilles (> 720°):	0,3
Chaque 1/2 vrille excédant 3 vrilles (> 1080°):	0,4

CoP p. 24

**Difficulté des vrilles\* pour les triples saltos:**

Chaque 1/2 vrille (jusqu'à 360°):	0,3
Chaque 1/2 vrille excédant 1 vrille (> 360°):	0,4

 CoP p. 38  
 GCG p. 14

\* Au Canada la 1/2 vrille doit être complétée pour être accordée. À l'international, les pieds doivent avoir complété seulement 1/4 de vrille pour accorder la 1/2 vrille.

CoP p. 24

**Bonus de position pour les saltos multiples:**

Salto carpé: Double	0,1	Triple	0,2	Quadruple	0,3
Salto tendu: Double	0,2	Triple	0,4		

CoP p. 24

**Saltos multiples:**

- 1 Pour les doubles saltos (720°), le total des saltos, des vrilles et des bonus de position sera **multiplié par 2**.
- 2 Pour les triples saltos (1080°), le total des saltos, des vrilles et des bonus de position sera **multiplié par 3**.
- 3 Pour les quadruples saltos (1440°), le total des saltos, des vrilles et des bonus de position sera **multiplié par 4**.

**Symboles FIG:**

Rondade	(	Barani	.1
Flic	f	Double full	4.
Whip	^	Full in tuck	2 – o
Salto groupé	– o	Full out pike	– 2 <
Double carpé	– – <	Miller straight	3 3 /

CoP p. 53

**Quelques valeurs de difficulté au tumbling:**

Élément	FIG	o	< /	Élément	FIG	o	< /
Rondade	(	0,1		Double salto	– –	2,0	2,2 2,4
Flic	f	0,1		Half out	.– 1	2,6	2,8 3,0
Whip	^	0,2		Full in back out	2 –	2,4	2,6 2,8
Salto arrière	–	0,5	0,6	Back in full out	– 2	2,4	2,6 2,8
Salto avant	.–	0,6	0,7	Full in full out	2 2	3,2	– 3,6
Barani	.1	0,8	0,8	Miller	2 4	4,4	– 4,8
Back Full	2.	–	0,9	Triple salto	– – –	4,5	5,1 5,7
Double Full	4.	–	1,3	Half in triple salto	1 – –	5,4	6,0 –
Triple Full	6.	–	1,9	Full in triple salto	2 – –	6,3	6,9 –
Quadruple Full	8.	–	2,7	Quadruple salto	– – – –	8,0	– –

RÉFÉRENCE

Pour le tumbling, veuillez vous référer au document Système de compétition de GCG pour les exigences spécifiques à chaque catégorie.

CoP p. 20  
Système de  
compétition  
GCG

**1<sup>er</sup> passage libre (salto):  
(Senior seulement)**

Aucun minimum de saltos requis. Aucun élément ne peut contenir plus de 180° en vrille, si c'est le cas, la difficulté de cet élément ne sera pas comptabilisée.

CoP p. 20  
Système de  
compétition  
GCG

**2<sup>e</sup> passage libre (vrille):  
(Senior seulement)**

Un minimum de 2 saltos avec au moins 360° en vrille, chaque salto manquant entraînera une pénalité de 3,0 du juge de difficulté. Si le passage se termine par un salto sans vrille, la difficulté de cet élément ne comptera pas.

GCG p. 7



**Passage de 3 éléments:**

S'il n'y a pas d'essai à exécuter le 3<sup>e</sup> élément dans les catégories Niveau 4 et Niveau 5, la note du passage sera 0. Si un essai est exécuté mais qu'il est « crash », le passage sera jugé sur 9.

GCG p. 8  
Système de  
compétition  
GCG



**Bonus Niveau 1 à 4:**

- 1 Au Niveau 1 et 2, les athlètes recevront un bonus de 0,4 pour un whip exécuté dans leurs passages libres en préliminaire et en finale.
- 2 Au Niveau 3, les athlètes recevront un bonus de 0,4 pour chaque whip après le 2<sup>e</sup> exécuté dans leurs passages libres en préliminaire et en finale.
- 3 Au Niveau 4, les athlètes recevront un bonus de 0,4 pour chaque whip après le 3<sup>e</sup> exécuté dans leurs passages libres en préliminaire et en finale, à l'exception du passage de 3 éléments. Lors du passage de 3 éléments, il y a un bonus de 1,0 pour double salto groupé.

GCG p. 8-9  
Système de  
compétition  
GCG

**Bonus Niveau 5 et plus:**

- 1 Au Niveau 5, les athlètes recevront un bonus de 1,0 pour chaque double salto exécuté.
- 2 Au Niveau 6, les femmes recevront un bonus de 1,0 pour chaque double salto avec vrille complète exécuté et les hommes recevront un bonus de 1,0 pour chaque double salto en transition exécuté.



- 3 En Junior, les femmes recevront un bonus de 1,0 pour un double salto en transition exécuté et les hommes recevront un bonus de 1,0 pour un double salto en transition additionnel exécuté.

CoP p. 24

- 4\* Pour les femmes, dans TOUTES les catégories, elles recevront un bonus de 1,0 pour le deuxième, troisième, etc. élément de 2,0 de difficulté et plus.







- 5\* En Senior, les femmes recevront un bonus de 1,0 pour un double salto en transition additionnel exécuté.

\* Le bonus pour les femmes et le bonus Senior femme s'additionnent, maximum 2,0 de bonus par passage.

Pour la constitution des panels ainsi que le calcul au tumbling, vous référez à la page 14.

## RÉFÉRENCE

Pour le double-mini trampoline, les règles suivantes s'appliquent:

CoP p. 30	<b>Échauffement spécifique:</b>	L'athlète a droit à 2 passages d'échauffement sur le double-mini avant de compétitionner en préliminaire ainsi que 2 passages avant la finale. L'échauffement peut différer d'une compétition à l'autre. Advenant que l'athlète dépasse le nombre de passages alloués, une <b>pénalité de 0,3</b> sera donnée par le <b>juge arbitre</b> sur la <b>note totale du passage suivant l'échauffement</b> .
CoP p. 30	<b>Début d'un passage:</b>	Lorsque le juge arbitre donne le signal, l'athlète a <b>20 secondes pour exécuter son premier élément</b> . S'il dépasse le temps alloué, il aura une <b>pénalité de 0,3 du juge arbitre</b> .
CoP p. 30	<b>Changement de passage:</b>	Les changements sont permis en préliminaire et en finale <b>sans pénalité</b> .
CoP p. 29, 40-41	<b>Les zones:</b>	Les éléments doivent être faits de la manière suivante, si ce n'est pas le cas, il y aura <b>interruption</b> . Le mount est la zone devant la zone spotter/dismount, incluant la <b>zone du milieu</b> . Le spotter/dismount est la zone de la toile derrière la zone mount, incluant la <b>zone du milieu</b> . <ol style="list-style-type: none"> <li>1 Si un élément débute sur le mount il doit se terminer sur le spotter/dismount pour enchaîner un élément qui débute sur le spotter/dismount et termine dans l'aire de réception.</li> <li>2 Si un élément débute sur le spotter/dismount il doit se terminer sur le spotter/dismount pour enchaîner un élément qui débute sur le spotter/dismount et termine dans l'aire de réception.</li> </ol>
CoP p. 28, 31	<b>Interruption:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 L'athlète peut faire un minimum de 2 contacts et un maximum de 3 contacts avec la toile, sinon <b>le passage sera interrompu</b>.</li> <li>2 Si l'athlète fait un saut droit sur le spotter ou le dismount <b>le passage sera interrompu</b>.</li> </ol>
CoP p. 31	<b>Répétition d'élément:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 L'athlète ne peut répéter le même élément lors de ses 4 passages (2 en préliminaire et 2 en finale*) à moins que cet élément ne soit exécuté dans une zone différente. Advenant une répétition, la <b>difficulté de cet élément ne comptera pas</b>.</li> </ol>
GCG p. 10-11 Système de compétition GCG	 2	Lors des Coupes provinciales il n'y a pas de finale. Les <b>Niveaux 1 à 3 font 2 passages</b> , les <b>Niveaux 4 et plus font 4 passages</b> , aucune répétition permise entre les passages.
		* Lors des Championnats canadiens, du Canada Cup et des sélections d'équipe, les catégories Niveau 6, Junior et Senior feront 4 passages en préliminaires, sans répétition permise entre les passages. Pour la finale, elle sera «fresh start», ils feront 2 passages dans lesquels il est permis de répéter des passages préliminaires.
GCG p. 12	 <b>Répétition d'un élément sans valeur de difficulté:</b>	Advenant qu'un athlète répète un élément sans valeur de difficulté la <b>pénalité sera de 0,6 par le juge de difficulté</b> .
GCG p. 12	 <b>Élément sans rotation:</b>	L'exécution d'un élément sans rotation en salto dans les catégories <b>Niveau 5 et plus entraînera l'interruption du passage</b> .
CoP p. 31	<b>Toucher pendant le passage:</b>	En raison de l'étroitesse du double-mini, il est permis à l'athlète de <b>toucher à autre chose que la toile pendant le passage sans interruption</b> , toutefois, il aura une <b>pénalité de 0,3 du juge arbitre à chaque fois</b> . Pas de pénalité pour avoir frôlé.

RÉFÉRENCE

Pour le double-mini trampoline, l'instabilité est jugée sur les passages complets seulement. Une seule déduction pour la grande faute est appliquée :

CoP p. 34

**Instabilité prise par les juges d'exécution :**

CoP p. 41

- 1\* Manque de stabilité, ne pas démontrer de contrôle et une position debout pendant 3 secondes: **0,1 - 0,3**  
 Ex. : Mouvements non contrôlés (bras, corps) lorsque debout **0,1**  
 1 pas ou saut **0,1**  
 2 pas ou sauts **0,2**  
 3 pas ou sauts **0,3**
- 2 Après la réception, toucher à la zone/aire de réception ou au double-mini avec une ou deux mains ou avec n'importe quel partie du corps: **0,5**
- 3 Après la réception, tomber sur les genoux, mains et genoux, assis, sur le ventre ou sur le dos sur la piste ou dans la zone/aire de réception: **1,0**
- 4 L'assistance d'un pareur après la réception: **1,0**
- 5 Après la réception dans l'aire de réception, sortir ou toucher l'extérieur de l'aire de réception, toucher le sol avec n'importe quelle partie du corps ou tomber sur le double-mini\*\* : **1,0**

CoP p. 41

\* Si l'athlète se tourne immédiatement vers les juges ou garde les genoux pliés, il perd 0,1. Si l'athlète fait un pas (0,1), il doit ramener le même pied pour éviter une déduction additionnelle. Si l'athlète réceptionne les pieds CLAIREMENT plus large que les épaules et reste ainsi, il perdra 0,1. Si l'athlète réceptionne les pieds CLAIREMENT plus large que les épaules et les colle ensuite, il perdra 0,1 pour l'ensemble de l'erreur.

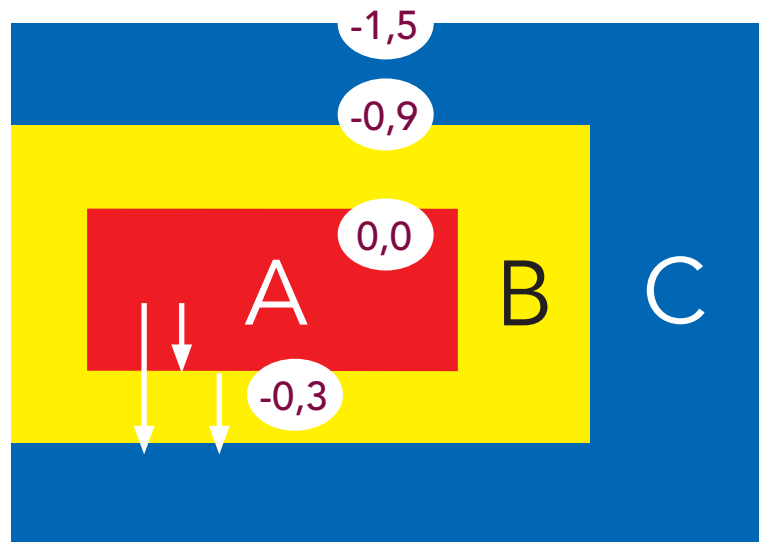
CoP p. 34, 42

**Pénalité de réception par le juge arbitre :**

- 6 Atterrir dans la zone B: **0,9**
- 7 Atterrir dans la zone C: **1,5**
- 8\* Après la réception, toucher ou sortir de A à B/C ou de B à C: **0,3**

\* Aucune déduction pour un pas vers une zone sécuritaire (de C à B/A ou de B à A).

**NOTE: IL N'Y A PLUS DE PÉNALITÉ POUR AVOIR TOUCHÉ LA ZONE DE MILIEU (ROUGE).**



# Double-mini trampoline

3 mars 2017

RÉFÉRENCE

CoP p. 32

## Difficulté de base :

Salto simple (360°):	0,5
1/2 vrille (180°) avec rotation salto:	0,2
1/2 vrille (180°) sans rotation salto:	0,1
Positions carpée et tendue, salto simple (360°) sans vrille:	0,1

GCG p. 12

CoP p. 32

## Difficulté des vrilles\* pour les saltos simples:

Chaque 1/2 vrille (jusqu'à 360°):	0,2
Chaque 1/2 vrille excédant 1 vrille (> 360°):	0,3
Chaque 1/2 vrille excédant 2 vrilles (> 720°):	0,4
Chaque 1/2 vrille excédant 3 vrilles (> 1080°):	0,5
Chaque 1/2 vrille excédant 4 vrilles (> 1440°):	0,6

CoP p. 38  
GCG p. 14



\* Au Canada la 1/2 vrille doit être complétée pour être accordée. À l'international, les pieds doivent avoir complété seulement 1/4 de vrille pour accorder la 1/2 vrille.

CoP p. 32

## Bonus\* de position pour les saltos multiples:

Salto carpé: Double	0,4	Triple	0,8	Quadruple	1,6
Salto tendu: Double	0,8	Triple	1,6		

CoP p. 32

## Saltos multiples:

- 1 Pour les doubles saltos (720°), le total des saltos et des vrilles sera **multiplié par 2** puis le **bonus de position est ajouté**.
- 2 Pour les triples saltos (1080°), le total des saltos et des vrilles sera **multiplié par 3** puis le **bonus de position est ajouté**.
- 3 Pour les quadruples saltos (1440°), le total des saltos et des vrilles sera **multiplié par 4** puis le **bonus de position est ajouté**.

CoP p. 51,55  
Système de compétition GCG

## Système FIG:

Les symboles FIG et le système FIG sont les mêmes que pour le trampoline, voir [page 5](#).

CoP p. 54-55

## Quelques valeurs de difficulté au double-mini trampoline:

Élément	FIG	o	<	/	Élément	FIG	o	<	/
Salto avant/arrière	4 –	0,5	0,6	0,6	Full in back out	8 2 –	2,8	3,2	3,6
Barani	4 1	0,7	0,7	0,7	Back in full out	8 – 2	2,8	3,2	3,6
Back Full	4 2	–	–	0,9	Full in half out	8 2 1	3,2	3,6	4,0
Rudolf	4 3	–	–	1,2	Full in rudy out	8 2 3	4,0	4,4	4,8
Double full	4 4	–	–	1,5	Full in full out	8 2 2	3,6	–	4,4
Randolph	4 5	–	–	1,9	Miller	8 2 4	4,4	–	5,2
Triple full	4 6	–	–	2,3	Miller Plus	8 4 4	5,2	–	6,0
Double salto	8 – –	2,0	2,4	2,8	Triple salto	12 – – –	4,5	5,3	6,1
Barani out	8 – 1	2,4	2,8	3,2	Triffis	12 – – 1	5,1	5,9	–
Rudi out	8 – 3	3,2	3,6	4,0	Full in triple salto	12 2 – –	5,7	6,5	–
Half in half out	8 1 1	2,8	3,2	3,6	Half in half out truffis	12 1 – 1	5,7	6,5	–
Half in rudi out	8 1 3	3,6	4,0	4,4	Quadruple	16 – – – –	8,0	9,6	–

Pour le double-mini trampoline, veuillez vous référer au document [Système de compétition de GCG](#) pour les exigences spécifiques à chaque catégorie.

GCG p. 13  
Système de compétition GCG



## Bonus Niveau 2 et plus:

- 1 Au Niveau 2, les athlètes recevront un **bonus de 0,7** pour un **barani mount** dans leurs passages.
- 2 Au Niveau 5, les **hommes** recevront un **bonus de 0,5** pour un **barani out carpé mount** dans un passage.
- 3 Au Niveau 6, les **femmes** recevront un **bonus de 0,5** pour un **barani out carpé mount** dans un passage.
- 4 En Senior, les **femmes** recevront un **bonus de 0,5** pour un **double salto avec 1 1/2 vrille mount** et un **bonus de 0,3** pour **double salto avec 1 1/2 vrille dismount** dans leurs passages.
- 5 En Senior, les **hommes** recevront un **bonus de 1,0** pour un **triffus groupé mount** dans un passage.



# Tumbling & Double-mini trampoline

3 mars 2017

RÉFÉRENCE  
CoP p. 25, 33

Pour le tumbling et le double-mini trampoline, les panels sont constitués ainsi:

CJP	Ex1	Ex2	Ex3	Ex4	Ex5	DD1	DD2
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

CoP p. 24-26,  
32-35

Pour le tumbling et le double-mini trampoline, le calcul de la note totale se fait ainsi:

**Note d'exécution (E):** (note en dixième: 0,0) Dans les 5 juges, les 3 déductions médianes, pour chaque élément et l'instabilité, sont soustraites de la note maximale (30 pour une routine complète) pour donner la note E.

**Note de difficulté (D):** (note en dixième: 0,0) La difficulté de chaque élément est additionnée pour donner la note D. Les pénalités elles sont déduites de la note totale.

**Pénalité additionnelle (P):** (note en dixième: 0,0) Les diverses erreurs (abus d'échauffement, habillement, etc.) sont soustraites (note P) de la note totale par le juge arbitre.

**Bonus (B):** (note en dixième: 0,0) Au niveau provincial et national, certaines catégories ont des bonus, la note B s'additionne aux autres notes.

**Tumbling:**  $E + (D - P) - P + B = \text{Note Totale}$  (arrondie au millième: 0,000)

Éléments	Note E			Note D	Note P		Note B	Note Totale
	Exécution			Difficulté	Pén. Diff.	Pén. CJP	Bonus	
(	0,1	0,0	0,0	0,1		Départ en 25 secondes	2 <sup>e</sup> élément de plus de 2,0	
f	0,1	0,1	0,0	0,1				
^	0,1	0,2	0,1	0,2				
^	0,1	0,2	0,1	0,2				
--<	0,2	0,2	0,3	2,2				
^	0,3	0,3	0,2	0,2				
^	0,1	0,1	0,2	0,2				
2 2 o	0,3	0,3	0,2	3,2				
Instabilité	0,1	0,1	0,2					
	25,8			6,4	( 0,0	0,3 )	1,0	32,900

**Double-mini trampoline:**  $E + (D - P) - P + B = \text{Note Totale}$  (arrondie au millième: 0,000)

CoP p. 33

**Calcul de la note:**

- 1 Un passage complet (2 éléments), se verra attribué un bonus de 8 points pour un total sur 10.
- 2 Un passage incomplet ou interrompu (1 élément), se verra attribuer un bonus de 6 points pour un total sur 7.

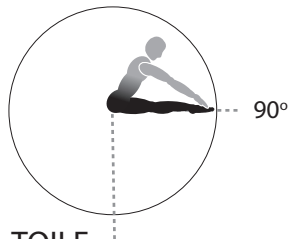
Éléments	Note E			Note D	Note P		Note B	Note Totale
	Exécution			Difficulté	Pén. Diff.	Pén. CJP	Bonus	
8 - 1 <	0,3	0,3	0,4	2,8		Indications de l'entraîneur	- 1 < mount	
8 -- /	0,2	0,1	0,2	2,8				
Instabilité	0,1	0,2	0,2					
	28,0			5,6	( 0,0	0,9 )	0,5	33,200

## SAUTS CARPÉS ET SAUTS CARPÉS ÉCARTS

Angle des jambes par rapport à l'horizontale

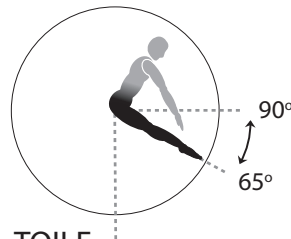
(cette déduction est additionnelle à la déduction pour la position du corps)

aucune déduction



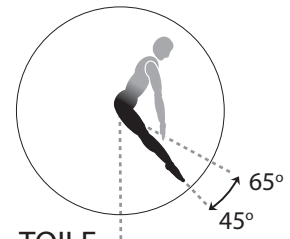
TOILE

déduction de 0.1



TOILE

déduction de 0.2



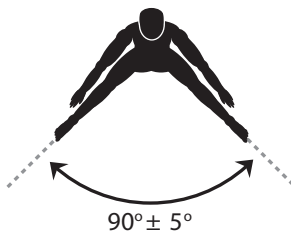
TOILE

## SAUTS CARPÉS ÉCARTS

Angle d'écart entre les jambes

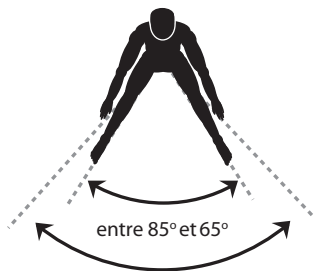
(cette déduction est additionnelle à la déduction pour la position du corps)

aucune déduction



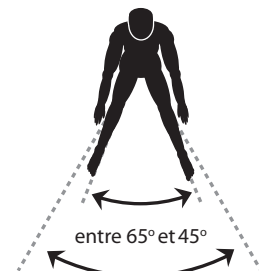
$90^\circ \pm 5^\circ$

déduction de 0.1



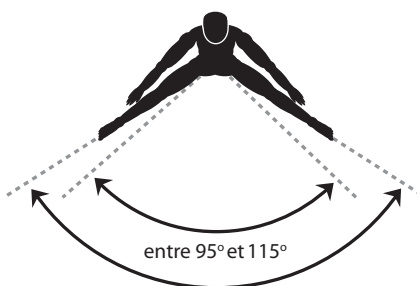
entre 85° et 65°

déduction de 0.2



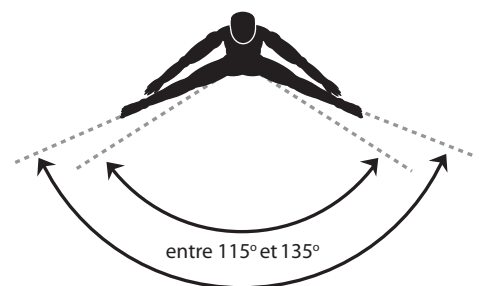
entre 65° et 45°

déduction de 0.1



entre 95° et 115°

déduction de 0.2



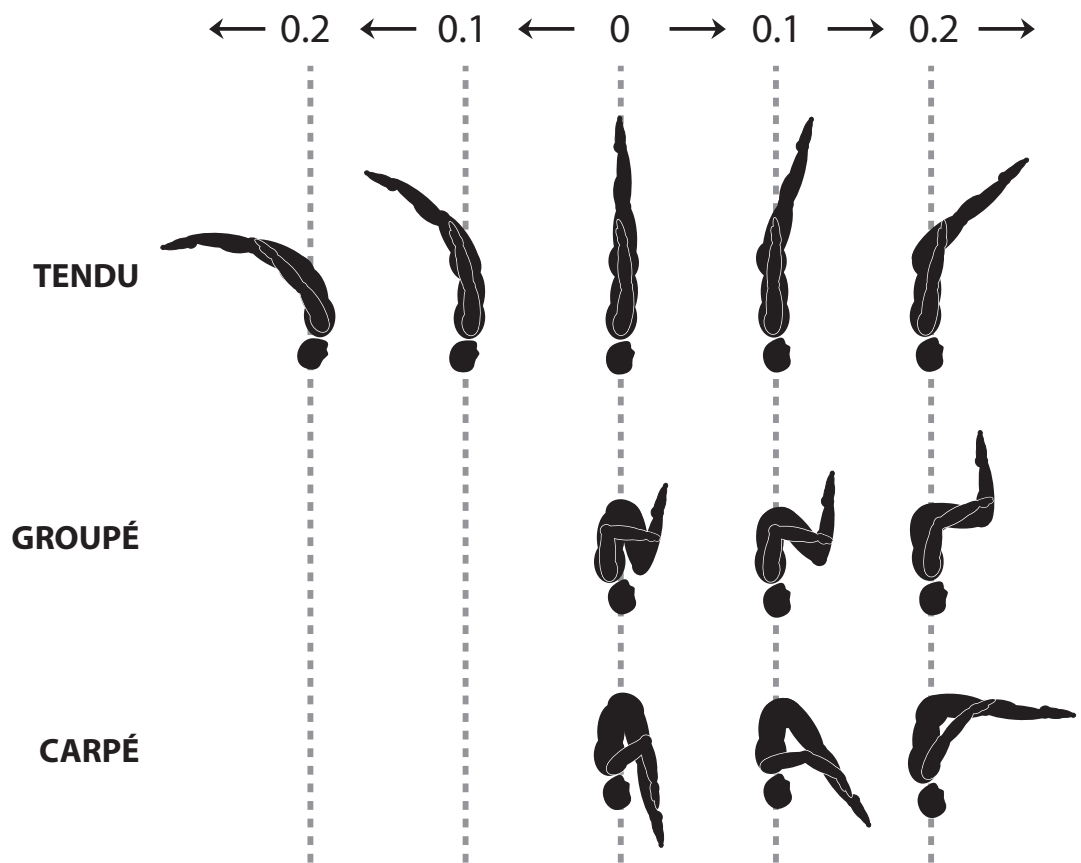
entre 115° et 135°

Ces dessins sont pour référence seulement, ils ne doivent pas être pris à la lettre.

RÉFÉRENCE

CoP p. 43

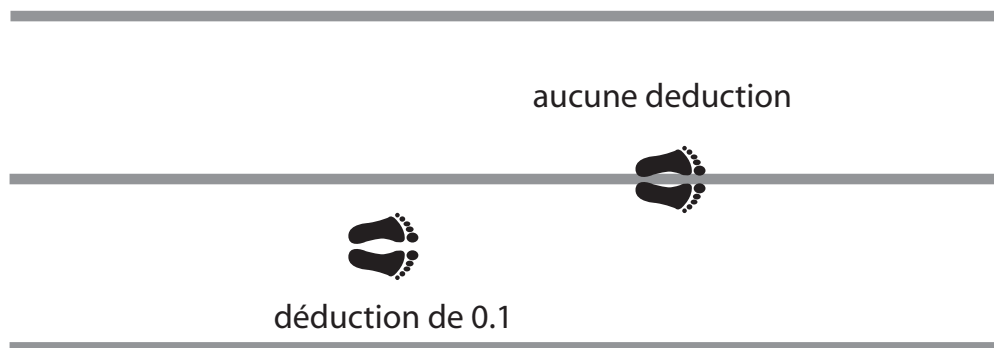
## DÉDUCTIONS POUR BRIS DE POSITIONS



CoP p. 50

## DÉVIATION DU CENTRE

### Déplacement par rapport au centre de la piste (tumbling)



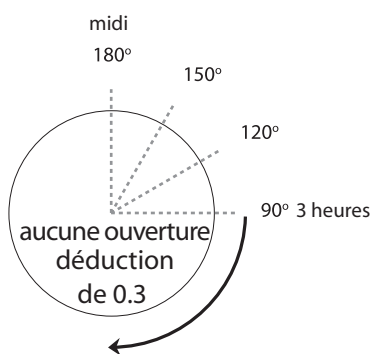
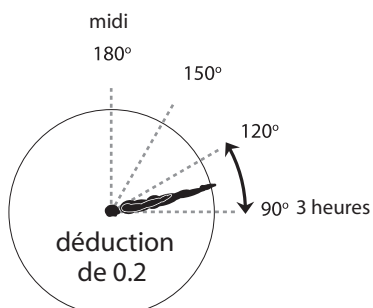
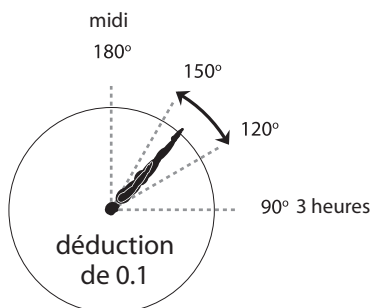
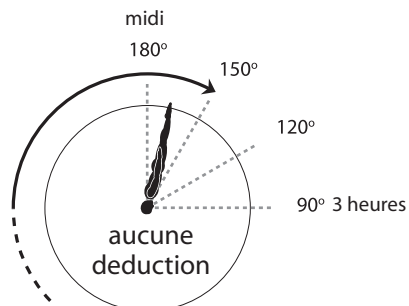
Déplacement évident hors du centre de la piste -0.1

Demeurer de façon évidente hors du centre de la piste -0.1

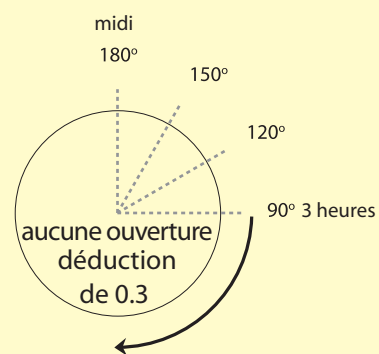
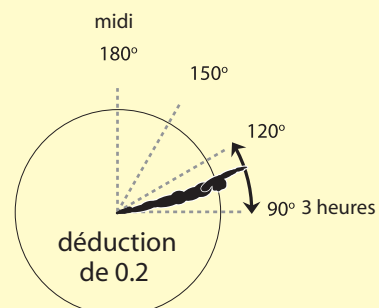
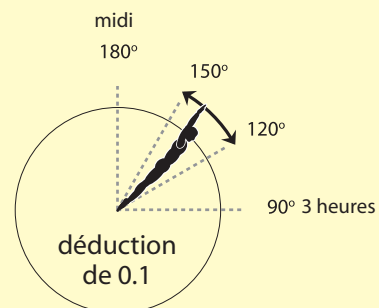
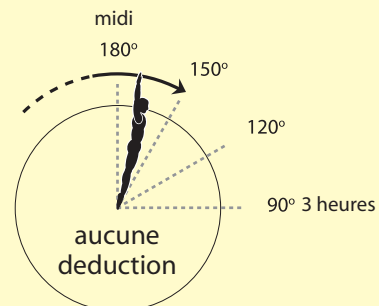
Ces dessins sont pour référence seulement, ils ne doivent pas être pris à la lettre.

## OUVERTURE POUR LES SALTOS

### RÉCEPTION SUR LES PIEDS OU SUR LE VENTRE



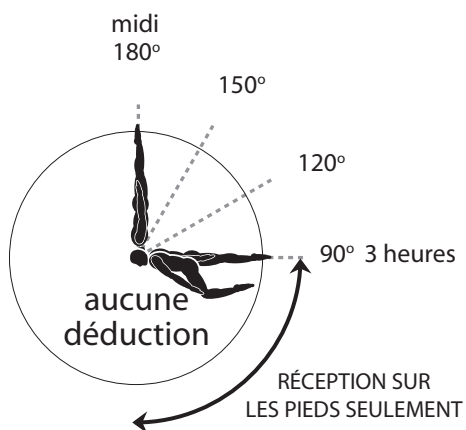
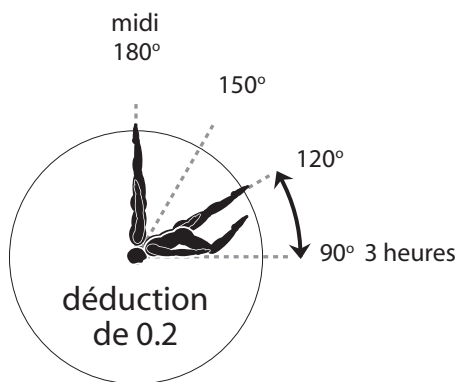
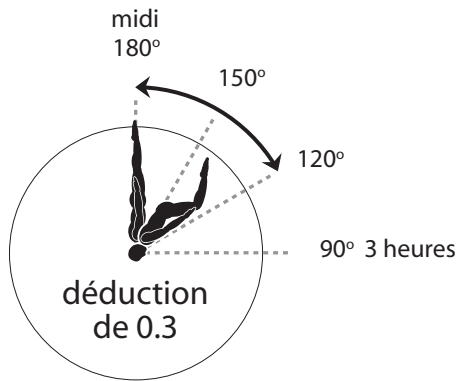
### RÉCEPTION SUR LE DOS



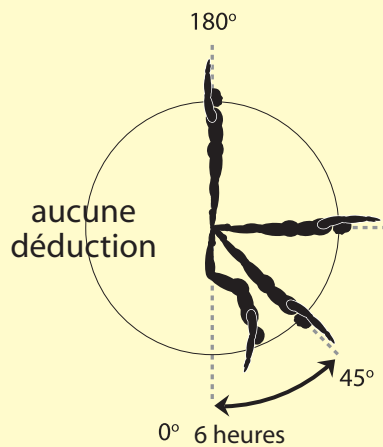
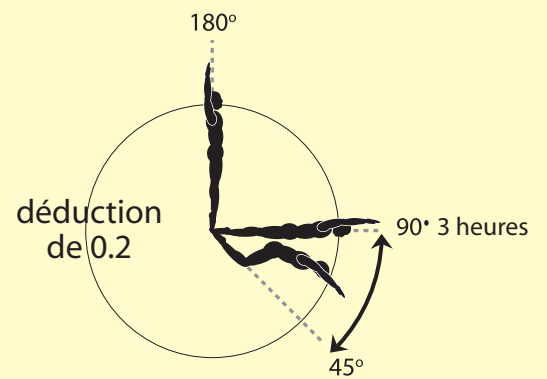
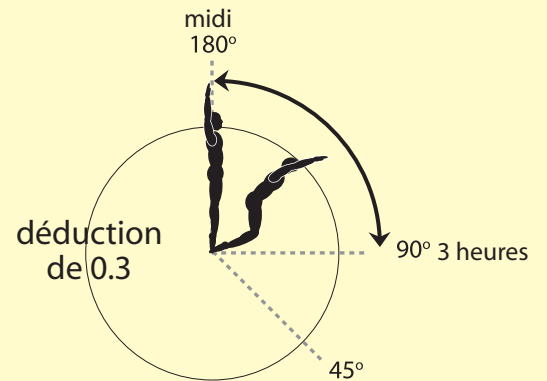
Ces dessins sont pour référence seulement, ils ne doivent pas être pris à la lettre.

## APRÈS L'OUVERTURE D'UN SALTO - SORTIE GROUPÉE

### RÉCEPTION SUR LES PIEDS OU SUR LE VENTRE



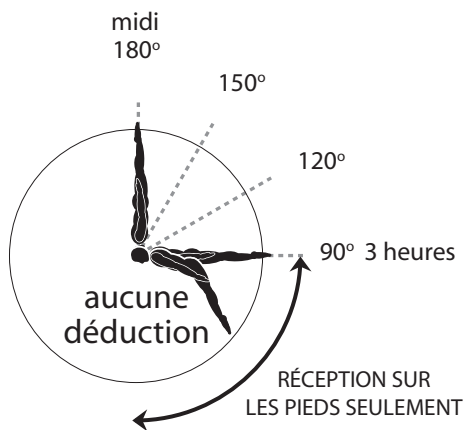
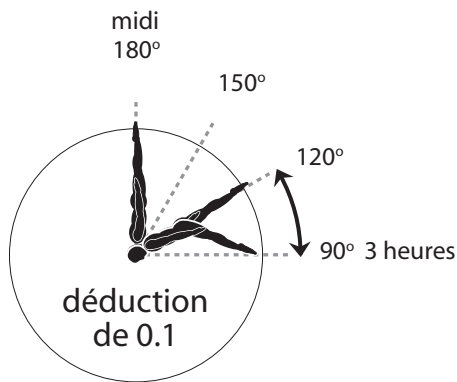
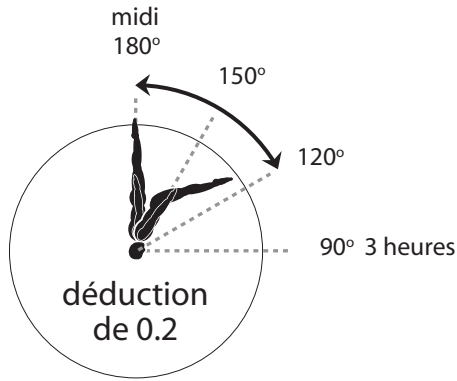
### RÉCEPTION SUR LE DOS



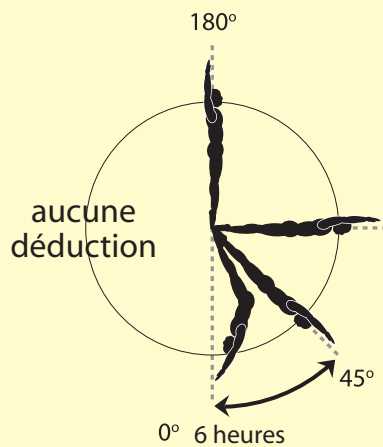
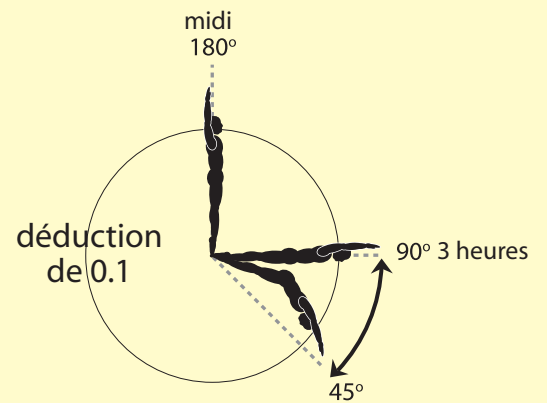
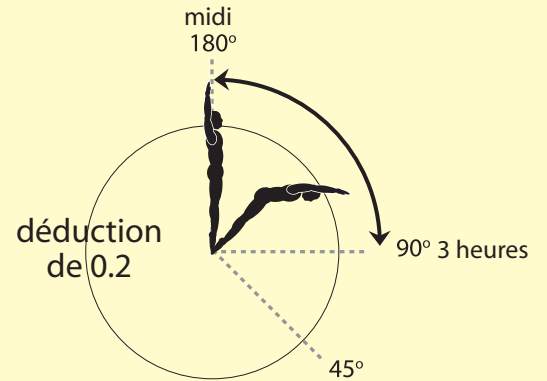
Ces dessins sont pour référence seulement, ils ne doivent pas être pris à la lettre.

## APRÈS L'OUVERTURE D'UN SALTO - SORTIE CARPÉE

### RÉCEPTION SUR LES PIEDS OU SUR LE VENTRE



### RÉCEPTION SUR LE DOS

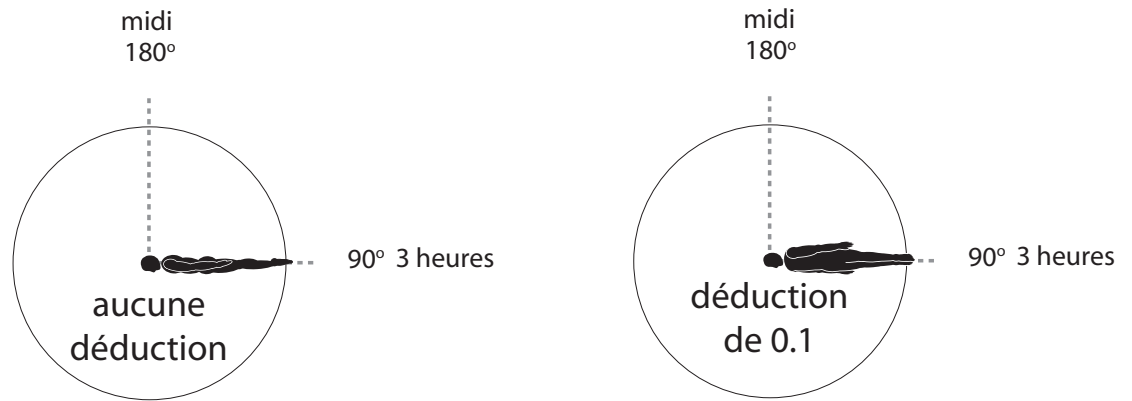


Ces dessins sont pour référence seulement, ils ne doivent pas être pris à la lettre.



## FIN DE LA VRILLE

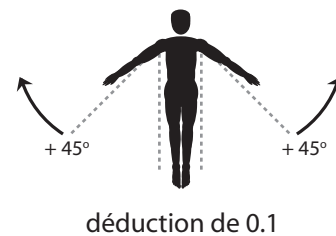
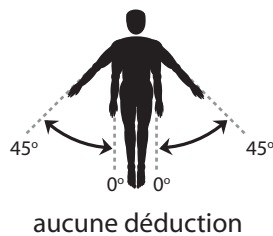
(cette déduction fait partie de la déduction pour l'ouverture des saltos)



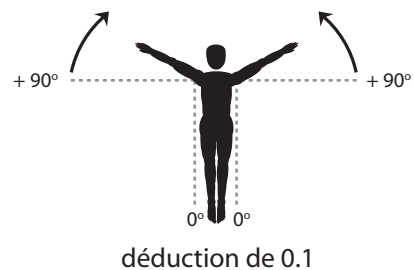
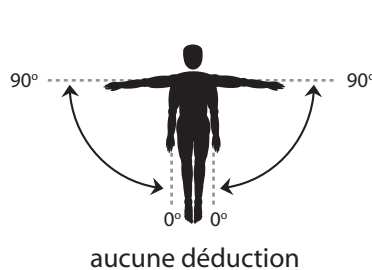
## POSITION DES BRAS LORS DES SALTOS AVEC VRILLES

(cette déduction fait partie de la déduction pour les bras)

### BARANI, BACK FULL, SALTOS MULTIPLES AVEC ½ VRILLE EN SORTIE



### SALTOS SIMPLES AVEC PLUS D'UNE VRILLE ET TOUS LES AUTRES SALTOS AVEC VRILLE



Ces dessins sont pour référence seulement, ils ne doivent pas être pris à la lettre.

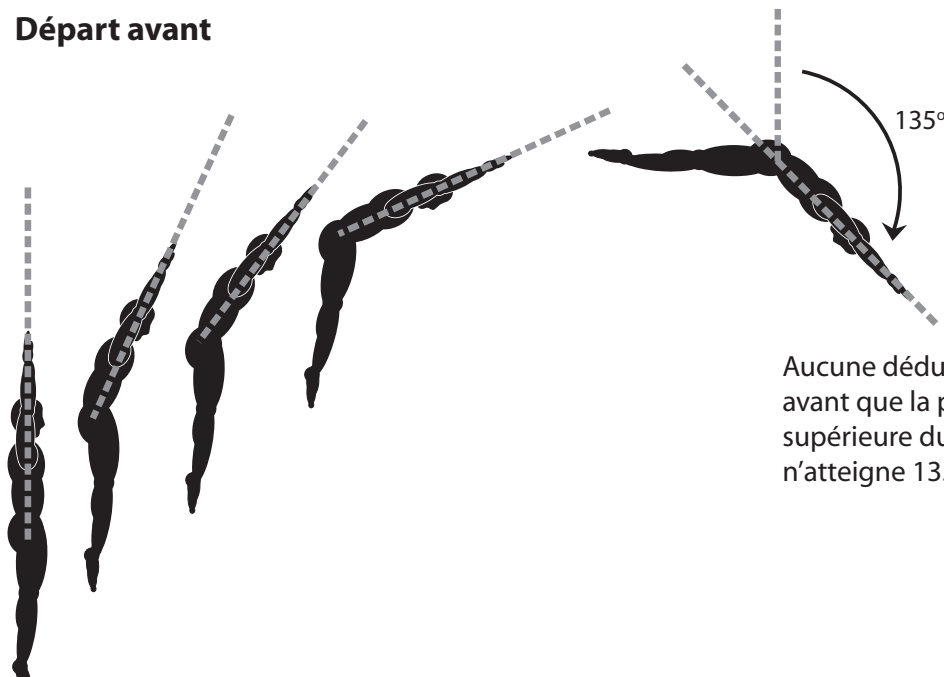
## DÉPARTS POUR LES SALTOS MULTIPLES

### Départ arrière



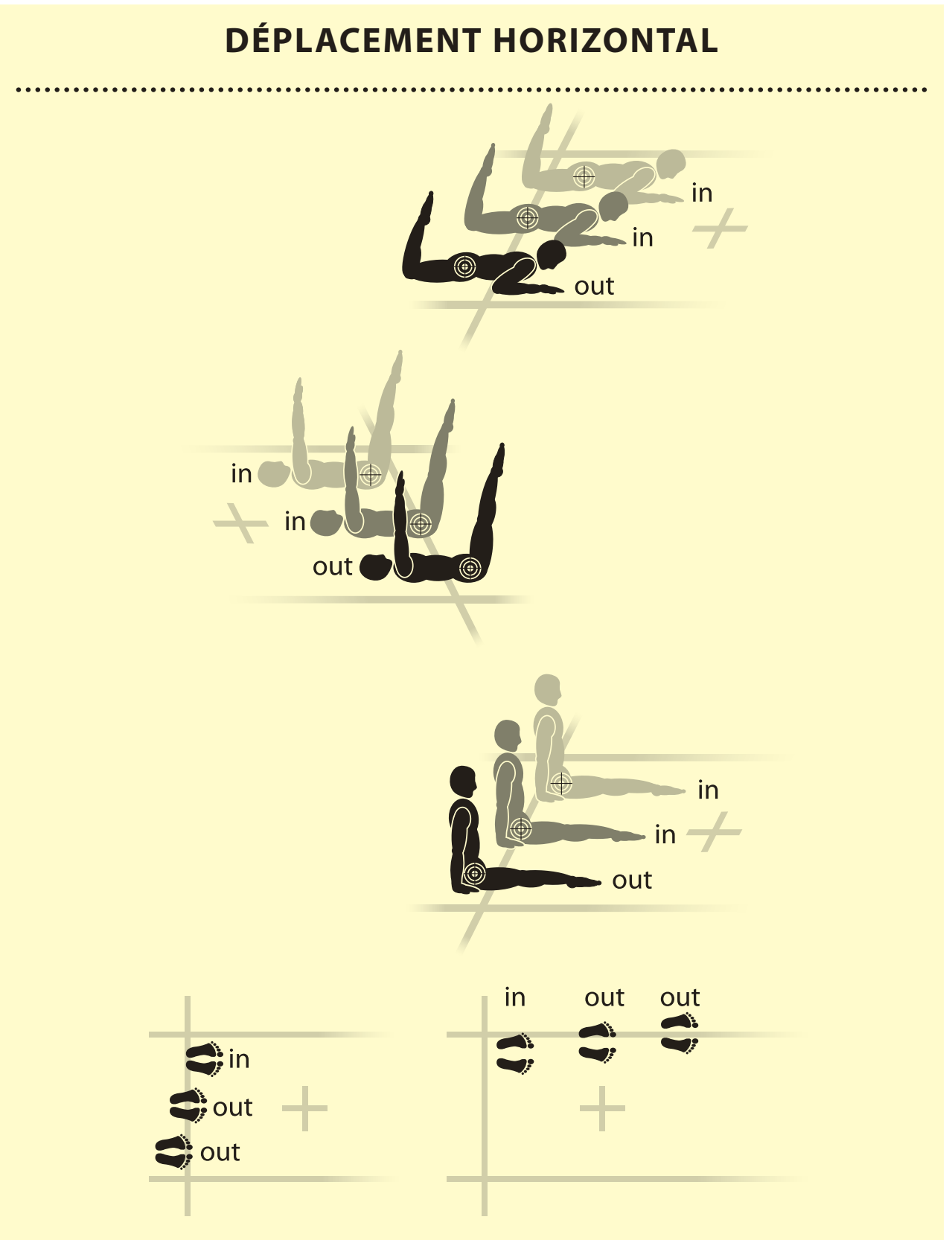
Aucune déduction avant que la partie supérieure du corps n'atteigne 90°

### Départ avant



Aucune déduction avant que la partie supérieure du corps n'atteigne 135°

# DÉPLACEMENT HORIZONTAL





Ces dessins sont pour référence seulement, ils ne doivent pas être pris à la lettre.

## Trampoline Individuelle

En préliminaires, en cas d'égalité, le classement sera déterminé par les critères suivants:

- 1 Le gymnaste avec la plus haute somme des notes E dans les 2 routines prévaut.
  - 2 Le gymnaste avec la plus haute somme des notes H dans les 2 routines prévaut.
  - 3 Le gymnaste avec la plus haute somme des notes T dans les 2 routines prévaut.
- Si l'égalité persiste, elle n'est pas départagée, l'ordre de passage pour la finale est au hasard.

En finale, en cas d'égalité, le classement sera déterminé par les critères suivants:



-  1 Le gymnaste avec le pointage le plus élevé en finale.
  - 2 Le gymnaste avec la plus haute note E prévaut.
  - 3 Le gymnaste avec la plus haute note H prévaut.
  - 4 Le gymnaste avec la plus haute note T prévaut.
  -  5 Le gymnaste avec le plus haut pointage en préliminaire.
- Si l'égalité persiste, elle n'est pas départagée.

## Trampoline Synchronisée

En préliminaires, en cas d'égalité, le classement sera déterminé par les critères suivants:

- 1 La paire avec la plus haute somme des notes E dans les 2 routines prévaut
  - 2 La paire avec la plus haute somme des notes S dans les 2 routines prévaut
  - 3 La paire avec la plus haute somme des notes H dans les 2 routines prévaut
- Si l'égalité persiste, elle n'est pas départagée, l'ordre de passage pour la finale est au hasard.

En finale, en cas d'égalité, le classement sera déterminé par les critères suivants:



-  1 La paire avec le pointage le plus élevé en finale.
  - 2 La paire avec la plus haute note E prévaut.
  - 3 La paire avec la plus haute note S prévaut.
  - 4 La paire avec la plus haute note H prévaut.
  -  5 La paire avec le plus haut pointage en préliminaire.
- Si l'égalité persiste, elle n'est pas départagée.

## Tumbling et Double-mini trampoline

En préliminaires, en cas d'égalité, le classement sera déterminé par les critères suivants:

- 1 Le gymnaste avec la plus haute somme des notes E des passages préliminaires prévaut.
  - 2 Le gymnaste avec la plus haute note E dans le dernier passage des préliminaires prévaut.
- Si l'égalité persiste, elle n'est pas départagée, l'ordre de passage pour la finale est au hasard.

En finale, en cas d'égalité, le classement sera déterminé par les critères suivants:

-  1 Le gymnaste avec le pointage le plus élevé en finale.
  - 2 Le gymnaste avec la plus haute somme des notes E de tous les passages de finale prévaut.
  - 3 Le gymnaste avec la plus haute note E dans le dernier passage de finale prévaut.
  -  4 Le gymnaste avec le plus haut pointage en préliminaire.
- Si l'égalité persiste, elle n'est pas départagée.

## IMPORTANT LORSQUE VOUS ÊTES JUGE ARBITRE...

- S'assurez que la position de la table des juges est adéquate.
- S'assurez que l'équipement est en règle (aire de réception, lignes au tumbling) et sécuritaire.
- S'assurez qu'il y ai deux matelas de pareurs au trampoline par plateau.
- S'assurer qu'il y a une caméra fonctionnelle et que l'angle est adéquat.
- Voir comment entrer les notes avec les bénévoles à la compilation (bonus, TOF, HD, pénalité, synchro, etc.).
- Revoir les règles spécifiques des catégories à juger avec le juge de difficulté.
- S'assurer que tous les juges sont sur le panel et superviser la pratique de jugement.
- Superviser les échauffements (pas de bijoux, habillement adéquat, etc.).
- S'assurer que les athlètes ne dépassent pas le temps d'échauffement alloué.
- Vérifier les feuilles de résultats (entrée de note, maximum DD, bonus, TOF, égalité, déplacement, etc.).
- Faire une feuille de pénalité lorsqu'il y a eu faute (Ex. : abus échauffement, chute après réception, etc.).

## IMPORTANT LORSQUE VOUS ÊTES JUGE DE DIFFICULTÉ...

- S'assurer qu'il ne manque pas de feuilles de difficulté et qu'elles sont en ordre.
- Vérifier la difficulté des éléments individuels ainsi que le total, mettre vos initiales.
- S'assurer que les pré-requis de chaque catégorie sont remplis.
- S'assurer que 4 éléments ont une valeur de difficulté pour l'imposé des catégories Niveau 6 et plus.
- Encercler la lettre M sur la feuille de difficulté lorsqu'un élément de mobilité a été exécuté.
- Faire une feuille supplémentaire pour les bonus (Ex. : bonus équivalent à la valeur de DD de la routine).
- Faire une feuille supplémentaire lorsqu'il y a une pénalité.
- Indiquer les changements sur la feuille de difficulté.
- S'assurer qu'il n'y a pas répétitions.
- Inscrire chaque passage exécuté dans le bon ordre sur la feuille de difficulté au double-mini.

**NOTE:** En cas d'erreurs ou d'oublis sur les feuilles de difficulté, svp prenez le temps d'aller expliquer le problème à l'entraîneur et/ou l'athlète.

	PÉNALITÉ (CJP-DD) / DÉDUCTION (EX)		
JUGE ARBITRE (CJP)	TRI	TUM	DMT
Tenue des compétiteurs (CoP FIG: 0,2 pour <u>une ou des</u> infractions)	0,2*	0,2*	0,2*
Conduite anti-sportive	0,6	0,9	0,9
Parler à l'athlète	0,6	0,9	0,9
Échauffement spécifique	0,3	0,3	0,3
Début de la routine ou du passage	0,2/0,4/0,6/DNS	0,3	0,3
Éléments additionnels	2,0	3,0	–
Toucher par un entraîneur, un pareur ou matelas de pareur	interruption	interruption	interruption
Saut intermédiaire ou pas	interruption	interruption	interruption
Atterrir un pied après l'autre	interruption	interruption	interruption
Ne pas réceptionner le premier élément sur la piste	–	0,0	–
Faire moins de 3 éléments	–	0,0	–
Ne pas terminer un passage avec un salto	–	3,0	–
Ne pas terminer un passage avec un saut droit (N1)	–	3,0	–
Atterrir sur la piste (sauf N1-N2)	–	0,6	–
Élément sans rotation en salto (N2 +)	–	interruption	–
Élément sans rotation en salto (N5 +)	–	–	interruption
Réception hors des lignes de la piste ou de la zone de réception	–	1,5	–
Sortir des lignes ou de la zone après la réception	–	0,3	–
Toucher pendant le passage	–	–	0,3*
Faire un seul élément	–	–	sur 7
Atterrir dans la zone B	–	–	0,9
Atterrir dans la zone C	–	–	1,5
Changer de zone	–	–	0,3
Réception différente au trampoline synchronisé	0,4	–	–
JUGE DE DIFFICULTÉ (DD)	TRI	TUM	DMT
Feuille de difficulté manquante	0,5	0,5	0,5
Exigence non complétée	2,0*	3,0*	3,0*
Élément proscrit	–	3,0*	–
Répétition d'un élément	DD 0,0	DD 0,0	DD 0,0
Répétition d'un élément lors de la 1 <sup>ère</sup> routine libre	2,0*	–	–
Répétition d'un élément sans valeur de difficulté	0,4	–	0,6
Salto avec plus de 180° de vrille (Senior passage saltos)	–	DD 0,0	–
Dernier salto sans vrille (Senior passage vrilles)	–	DD 0,0	–
JUGE D'EXÉCUTION (EX)	TRI	TUM	DMT
Atterrir un pied après l'autre (N1)	–	0,3	–
Instabilité (sauts ou pas)	0,0-0,3	0,0-0,3	0,0-0,3
Toucher avec une ou deux mains	0,5	0,5	0,5
Toucher ou marcher à l'extérieur de la toile	0,5	–	–
Toucher au double-mini avec n'importe quelle partie du corps	–	–	0,5
Tomber à genoux, dos ou ventre	1,0	1,0	1,0
Salto additionnel pour éviter une chute	1,0	1,0	1,0
Mains pour supporter le corps et éviter une chute	1,0	1,0	1,0
Assistance d'un pareur après la réception	–	1,0	1,0
Sortir de l'appareil	1,0	1,0	1,0
Atterrir sur les matelas protecteurs ou les banquettes de sécurité	1,0	–	–

\* Par infraction.