

2.1 COMPOSITION CEE et EXCELLENCE : Notation par les JEUNES OFFICIELS

2.2.1 Tableau récapitulatif

JURY « COMPOSITION A »		
ESPACE 2,0 pts	ECHANGES 1,7 pt	RELATIONS 2.0 pts
Contrat de base Pénalisation de 0,20 pt par exigence manquante avec un maximum de 4 pénalisations par rubrique		
Note de départ : 0,8 pt - 6 formations dont 2 décentrées - Variation de la taille des formations - 2 évolutions, avec déplacement autre que vers l'avant - Occupation de tout le praticable	Note de départ : 0,8 pt - 4 échanges en variant : le nombre des gymns • la distance entre les gymns - Pour le niveau CEE : 2 de ces échanges doivent se faire par lancer.	Note de départ : 0,8 pt - 4 relations - Utilisation de 2 modalités parmi les 3 : cc, ce, ee.
Revalorisation Les revalorisations sont comptabilisées même si le contrat de base n'est pas attribué.		
0,10 pt par paramètre utilisé au moins une fois		
Maximum valorisation: 1,2 pt	Maximum revalorisation: 0,9 pt	Maximum revalorisation: 1,2 pt
Formations - 8 formations ou plus - jouer sur les niveaux - jouer sur l'orientation des gymnastes - se déplacer sur une formation - déplacer une formation - formation complexe - variété des sous - groupes (3)	Nombre : - 5 ^{ème} échange - 6 ^{ème} échange Variété des échanges dans : - la modalité (3) - l'orientation des gymnastes - jeu de niveaux (gymnastes et/ou engins) - trajets et trajectoires combinés	Nombre : - 5 ^{ème} relation - 6 ^{ème} relation - 7 ^{ème} relation Variété des relations : - utilisation de la 3 ^{ème} modalité - variété du nombre de gymnastes
Evolutions - jeux de niveau - jeux d'orientation - trajet indirect - intégration d'une relation ou d'un échange	Récupération d'un grand lancer, dans une position au sol (tous les gymns) Donner ou recevoir avec une partie du corps autre que la main ou l'avant-bras (tous les gymns) Complexification d'un échange : - utiliser 3 paramètres pendant le même échange	Dans une même relation, complexification des relations : - variation du nombre des gymnastes - combinaison de modalités - combinaison de différentes modalités et variation du nombre de gymns - relation avec lancer
Dans une évolution combiner: - 3 modalités de déplacement		
Effets : 1 effet = 0,10 pt avec un maximum de 0,40 pt Création d'effets liés à l'espace (formations et / ou évolutions)	Effets : 1 effet = 0,10 pt avec un maximum de 0,40 pt Création d'effets liés aux échanges	Effets : 1 effet = 0,10 pt avec un maximum de 0,40 pt Création d'effets liés aux relations

JURY « COMPOSITION B »		
RICHESSE CORPORELLE 1,0 pt	RICHESSE A L'ENGIN 1,5 pt	MUSIQUE, DYNAMISME 1,8 pt
Contrat de base Pénalisation de 0,20 pt par exigence manquante avec un maximum de 4 pénalisations par rubrique		
Note de départ : 0,8 pt - Toutes les familles - Les ondes et souplesses sont facultatives en CEE	Note de départ : 0,8 pt - L'engin est toujours en mouvement - Toutes les familles à l'engin	Note de départ : 0,8 pt - Respect du tempo (identification de la vitesse) (2 pénalités au maximum) - Respect des phrases musicales (2 pénalités au maximum)
Revalorisation Les revalorisations sont comptabilisées même si le contrat de base n'est pas attribué.		
0,10 pt par paramètre utilisé au moins une fois		0,10 pt par paramètre utilisé au moins 1 fois
Maximum revalorisation: 0,2 pt	Maximum revalorisation: 0,7 pt	Maximum revalorisation: 1,0 pt
Variété des éléments : CEE : 2 éléments Excellence : 3 éléments - dans 3 familles 0,1 pt - dans 5 familles 0,2 pt	Variété des éléments : CEE : 2 éléments Excellence : 3 éléments - 2 familles 0,1 pt - 3 familles 0,2 pt - 4 familles ou + 0,3 pt Manipulation - utilisation de tous les plans - modification du sens, du plan de travail - en dehors du champ visuel - en position couchée au sol - avec une autre partie du corps - sur une évolution, combinaison de 2 manipulations différentes - ballon, cerceau, ruban : séquence de 3 éléments enchaînés avec main malhabile sans changement de main (tous les gymns) Effets : 1 effet = 0,10 pt avec un maximum de 0,40 pt Création d'effets liés à la richesse à l'engin	Musique - respect du style - jouer avec les accents ponctuels (puissance du son) - jouer avec les structures rythmiques (durée du son) - jouer avec le tempo (double / dédouble) - jouer avec la mélodie «ce qui se chante, pas ce qui se compte» - sous-groupes utilisant des paramètres différents Dynamisme - jouer avec les vitesses de travail - jouer avec les énergies : puissant - doux, élan - conduit, lié - saccadé Effets : 1 effet = 0,10 pt avec un maximum de 0,40 pt Création d'effets par l'utilisation de la musique et/ou par les variations de dynamismes en liaison avec l'interprétation: « Ce qui se vit, pas ce qui se récite »