

CRITÈRES D'ÉVALUATION

BUILDING DIFFICULTÉ

STUNTS - DIFFICULTÉ :

Critères utilisés:

- % de participation :

% PARTICIPATION STUNTS (basé sur des groupes de 4 athlètes)			
ATH	MAJ	PLUS	MAX
5 à 7	1	1	1
8 à 11	2	2	2
12 à 15	2	2	3
16 à 19	3	3	4
20 à 23	3	4	5
24 à 27	4	5	6
28 à 31	4	5	7
32 à 35	5	6	8
36 à 38	5	7	9

- Degré de difficulté
 - Technique utilisée : le choix de la technique utilisée peut influencer le niveau de difficulté
 - Complexité : le niveau de complexité de l'habileté peut influencer le niveau de difficulté
 - Flexibilité requise : la flexibilité requise pour effectuer l'habileté peut influencer le niveau de difficulté
 - Amplitude : la distance entre le point d'initiation de l'habileté et la hauteur finale
- Utilisation minimale des bases : un nombre minimal de bases peut augmenter le niveau de difficulté (ex. 1 base, 2 bases, sans base avant, etc.)
- Variété des habiletés : la variété des types de transitions, c'est-à-dire, les démontages, rotations, inversions, mouvements de relâche, etc.
- Rythme des habiletés : la vitesse d'enchaînement des habiletés peut influencer le niveau de difficulté
- Combinaisons d'habiletés : la combinaison de deux habiletés simultanément peut augmenter le niveau de difficulté

BUILDING – CRÉATIVITÉ

Critères utilisés:

- Habiletés innovatrices, visuelles et uniques : les habiletés présentées sont hors du commun et créent des effets visuels qui augmentent la créativité des sections de stunt, de pyramide et de projection.

PYRAMIDES – DIFFICULTÉ

Critères utilisés:

- % de participation : voir tableau stunts
- Degré de difficulté :
 - Technique utilisée, complexité, flexibilité requise et amplitude (voir stunts)
 - Nombre de bracer(s) : un nombre minimal de bracer(s) peut augmenter le niveau de difficulté
 - Nombre de voltige(s) : un nombre maximal de voltige(s) qui exécute les habiletés
 - Type de connexion: les connexions mains/bras et mains/jambes peuvent influencer le niveau de difficulté
- Utilisation minimale des bases : un nombre minimal de bases peut augmenter le niveau de difficulté (ex. 1 base, 2 bases, sans base avant, etc.)
- Variété des habiletés : la variété des types de transitions (ex. structures, démontages, rotation, inversion, mouvements de relâche, etc.)
- Rythme des habiletés : la vitesse d'enchaînement des habiletés peut influencer le niveau de difficulté
- Combinaisons d'habiletés : la combinaison de deux habiletés simultanément peut augmenter le niveau de difficulté

PROJECTIONS – DIFFICULTÉ

Critères utilisés :

- % de participation :

% PARTICIPATION PROJECTIONS (basé sur des groupes de 5 athlètes)			
ATH	MAJ	PLUS	MAX
5 à 9	1	1	1
10 à 14	2	2	2
15 à 19	2	2	3
20 à 24	3	3	4
25 à 29	3	4	5
30 à 34	4	5	6
35 à 38	4	6	7

- Degré de difficulté : complexité des habiletés exécutées dans la projection, technique utilisée et flexibilité requise
- Hauteur : une projection plus haute peut augmenter le niveau de difficulté
- Variété : les habiletés de projection sont variées (de niveau ou non, sauf pour le niveau 2)
- Habiletés enchainées: des habiletés de stunts sont enchainées avec la projection (avant et/ou après).

CRITÈRES D'ÉVALUATION

BUILDING EXÉCUTION

STUNTS ET PYRAMIDES - EXÉCUTION :

Critères utilisés:

- Exécution des bases : posture, stabilité, contrôle, qualité de l'attrapée, etc.
- Exécution des voltiges : stabilité, flexibilité, contrôle du corps, alignement, etc.
- Synchronisme
- Vitesse et fluidité (ex. dans les montées avec rotation)
- Uniformité de la technique : les habiletés sont exécutées de la même manière par tous les athlètes
- Qualité des connexions (pyramides)

PROJECTIONS - EXÉCUTION

Critères utilisés :

- Exécution des bases : posture, stabilité, contrôle, puissance, qualité de l'attrapée, etc.
- Exécution des voltiges : stabilité, flexibilité, contrôle du corps, alignement, etc.
- Synchronisme
- Uniformité de la hauteur des projections
- Uniformité de la technique : les habiletés sont exécutées de la même manière par tous les athlètes

CRITÈRES D'ÉVALUATION TUMBLING

SAUTS

DIFFICULTÉ ET EXÉCUTION

Critères utilisés:

Difficulté:

- % de participation de l'équipe : voir le tableau
- Degré de difficulté : les capacités physiques requises pour effectuer le saut peuvent influencer la difficulté
- Variété : l'utilisation de différents types de sauts peut influencer la difficulté. Les sauts avancés sont considérés comme étant plus difficiles que les sauts de base.
- Combinaisons : les sauts connectés un à la suite de l'autre peuvent augmenter la difficulté

Exécution:

- Hauteur : la hauteur des sauts exécutés peut influencer l'exécution
- Précision et contrôle : placement des jambes, position des hanches, placement des bras, pieds pointés, etc.
- Réception (atterrissage) : stabilité, alignement pieds/genoux/épaules, etc.
- Uniformité de la technique : l'appel, le saut et la réception sont effectués avec la même technique pour tous les athlètes
- Synchronisme

% PARTICIPATION TUMBLING/SAUTS		
ATH	MAJ	75%
5	3	4
6	4	5
7	4	6
8	5	6
9	5	7
10	6	8
11	6	9
12	7	9
13	7	10
14	8	11
15	8	12
16	9	12
17	9	13
18	10	14
19	10	15
20	11	15
21	11	16
22	12	17
23	12	18
24	13	18
25	13	19
26	14	20
27	14	21
28	15	21
29	15	22
30	16	23
31	16	24
32	17	24
33	17	25
34	18	26
35	18	27
36	19	27
37	19	28
38	20	29

TUMBLING

DIFFICULTÉ

Critères utilisés:

- % de participation de l'équipe : voir le tableau
- Degré de difficulté : les capacités physiques requises pour effectuer l'habileté peuvent influencer la difficulté
- Variété : l'utilisation de différents types d'habiletés peut influencer le pointage de difficulté (ex. tumbling avant vs tumbling arrière)
- Combinaison d'habiletés : les habiletés connectées une à la suite de l'autre peuvent augmenter la difficulté
- Utilisation de passes synchronisées : la participation du plus grand nombre d'athlètes à la passe peut augmenter la difficulté
- CIVIL SEULEMENT : En niveau 1-4, les passes de tumbling individuelles (passes de tumbling exécutées par une seule personne) ne seront pas considérées dans le pointage difficulté.

TUMBLING EXÉCUTION

Critères utilisés :

- Approche : l'approche est utilisée afin de gagner de la vitesse
- Position du corps : tenue, contrôle, posture (ex. alignement, gainage ouvert, gainage fermé, etc.)
- Hauteur : la hauteur est adéquate à l'habileté effectuée
- Réception (atterrissage) : stabilité, alignement pieds/genoux/épaules, etc.
- Vitesse : accélération tout au long de la passe
- Uniformité de la technique : les habiletés sont effectuées avec la même technique pour tous les athlètes
- Synchronisme

CRITÈRES D'ÉVALUATION

CHORÉGRAPHIE

DANSE

Critères utilisés :

Difficulté :

- % de participation
- Complexité de la danse :
 - Changements de niveau
 - Changements de formation
 - Effets visuels (ex. canon)
 - Jeux de pieds
 - Jeux de partenaires
 - Mouvements au sol
- Rythme : vitesse des mouvements

Exécution :

- Énergie et confiance élevées tout au long de la danse
- Précision du mouvement : exactitude des angles, des positions du corps, etc.
- Formations : exactitude des formations et placements (spacings)
- Uniformité des mouvements
- Synchronisme

CRÉATIVITÉ DE LA ROUTINE

Critères utilisés:

- Incorporation d'idées :
 - Innovatrices
 - Visuelles
 - Complexes

FORMATIONS ET TRANSITIONS

Critères utilisés:

- Espacement (spacing) : les athlètes sont positionnés au bon endroit sur le sol selon la formation choisie
- Variété des formations : utilisation de formations différentes et variées
- Fluidité des déplacements et transitions : changements de formation effectués de manière fluide, continue et sans hésitation
- Utilisation du sol : exploitation efficace et adéquate de la surface de performance

IMPRESSION GÉNÉRALE ET SENS DU SPECTACLE

Critères utilisés :

- Efficacité à susciter une expérience positive et mémorable :
 - Expressions authentiques
 - Performance athlétique
 - Énergie et confiance élevées tout au long de la routine
 - Exécution réussie de la routine
 - Contacts visuels

CRITÈRES D'ÉVALUATION

CHANT (CHEER)

EFFICACITÉ DU CHEER

Critères utilisés:

- Ton de voix : utilisation du diaphragme, voix portante et forte
- Paroles : utilisation de phrases courtes, simples et faciles à prononcer
- Rythme et fluidité: rythme constant et sans hésitation qui permet une bonne compréhension des paroles

L'utilisation de langue maternelle est encouragée.

DIRIGER LA FOULE ET ÉNERGIE

Critères utilisés:

- Utilisation de l'espace : exploitation efficace et adéquate de la surface de performance
- Engagement avec la foule : capacité à faire réagir le public, à garder leur attention et à les amener à participer (sans oublier la foule sur les côtés)
- Énergie constante : démontrer un enthousiasme et une énergie positive, contagieuse et authentique tout au long du chant

EXÉCUTION DES HABILITÉS

Critères utilisés:

- Voir critères d'exécution des stunts, pyramides, projections, sauts et du tumbling
- Formations et espacements
- Synchronisme

UTILISATION DES ACCESSOIRES

Critères utilisés:

- Accent sur les mots : les accessoires sont utilisés pour indiquer à la foule quoi et quand crier
- Exactitude de l'utilisation des accessoires : les accessoires sont utilisés de manière adéquate et au bon moment
- Exemples d'accessoires : affiches, mégaphones, drapeaux, pompons, etc.

INCORPORATION DES HABILITÉS

Critères utilisés :

- Incorporation d'habiletés de tumbling, de building et de mouvements (motions) au chant
- Les habiletés doivent :
 - Améliorer visuellement le chant
 - Accentuer les mots
 - Indiquer à la foule à quoi et quand crier

IMPRESSION GÉNÉRALE

Critères utilisés:

- Efficacité à susciter une expérience positive et mémorable :
 - Expressions authentiques
 - Performance athlétique
 - Contacts visuels
- Difficulté des habiletés

CRITÈRES D'ÉVALUATION

SYSTÈME DE DÉDUCTIONS

**Les déductions peuvent être attribuées avant, pendant ou après la performance.
Toutes les déductions peuvent inclure, mais sans s'y limiter, les exemples suivants.**

DÉDUCTIONS DE LA ROUTINE

INSTABILITÉ D'ATHLÈTE

EXEMPLES:

- Mains touchent au sol en tumbling
- Genoux touchent au sol en tumbling
- Rotation(s) incomplète(s) en tumbling

CHUTE D'ATHLÈTE

EXEMPLES:

- Plusieurs parties du corps touchent au sol en tumbling ou en sauts
- Chutes au sol lors d'habiletés individuelles (tumbling et sauts)

INSTABILITÉ EN BUILDING

EXEMPLES:

- Stunts, projections et pyramides qui descendent ou tombent presque mais qui sont sauvés, cela inclut aussi les mouvements excessifs des habiletés de building. Les mouvements sont définis comme « excessifs » lorsqu'ils rencontrent au moins deux des critères suivants :
 - Mouvement vers le haut ou le bas
 - Mouvement vers l'arrière ou l'avant
 - Mouvement latéral
 - Instabilité visible d'une habileté de building
- Projection/démontages cradles avec twist incomplets (ex: atterri sur le ventre, etc.)
- Genou ou main qui touche au sol lors d'un cradle/d'une attrapée, projection ou d'un démontage
- Cradle/attrapée, démontage ou descente contrôlée d'un stunt ou d'une pyramide plus tôt (pas un problème de timing)

CHUTE EN BUILDING

EXEMPLES:

- Cradle/attrapée, démontage ou descente **incontrôlée** d'un stunt ou d'une pyramide plus tôt (pas un problème de timing)
- Base qui tombe au sol lors d'un cradle/d'une attrapée, projection ou d'un démontage

CHUTE MAJEURE EN BUILDING

EXEMPLE:

- Chute au sol d'un stunt, d'une pyramide ou d'une projection (voltige atterrit au sol)

DÉDUCTION MAXIMUM EN BUILDING

Lorsque plusieurs déductions devraient être émises pour un même groupe en building (ou lors d'un écroulement de pyramide), le total des déductions ne dépassera pas la déduction maximale prévue.

INFRACTIONS AUX RÈGLEMENTS

LIMITE DE TEMPS

- Les équipes dont la routine excède la limite de temps pour leur division recevront une pénalité.
- Les habiletés exécutées après la limite de temps ne seront pas considérées en difficulté.

RÈGLEMENTS TECHNIQUES DE SÉCURITÉ

- Les habiletés de tumbling d'un niveau supérieur au niveau de l'équipe (ou dans une division non-tumbling) et les infractions aux règlements généraux conduiront à une pénalité de 2 points.
- Les habiletés de building d'un niveau supérieur au niveau de l'équipe conduiront à une pénalité de 4 points.
- Les habiletés exécutées d'un niveau supérieur au niveau de l'équipe ne seront pas considérées dans les pointages de difficulté.

LIMITE DE SOL

Les deux pieds de l'athlète sortent de la surface de performance de 42'x54 et des rebords de protections adjacents. Mettre le pied ou marcher sur le ruban blanc ne constitue pas une infraction.

POLITIQUE DE L'IMAGE

Les chorégraphies, uniformes et/ou musique inappropriés, ainsi que les infractions à la politique de l'image conduiront à une pénalité de 2 points.

ESPRIT SPORTIF

Tout manquement au code d'éthique de la part d'un-e entraîneur-e conduira à une déduction de 5 points et à la suspension immédiate de l'entraîneur-e pour la durée totale de l'évènement.

Consultez le [Code d'éthique et de conduite de l'entraîneur-e](#) pour en savoir plus sur les comportements à adopter.