

BUILDING DIFFICULTÉ

Divisions initiation et civile



STUNTS

POINTAGE MAX
PAR DIVISION

| | |
|------------|----|
| Civil | 20 |
| Initiation | 10 |
| Paracheer | 10 |

% PARTICIPATION STUNTS

| ATH | MAJ | PLUS | MAX |
|-------|-----|------|-----|
| 5-7 | 1 | 1 | 1 |
| 8-11 | 2 | 2 | 2 |
| 12-15 | 2 | 2 | 3 |
| 16-19 | 3 | 3 | 4 |
| 20-23 | 3 | 4 | 5 |
| 24-27 | 4 | 5 | 6 |
| 28-30 | 4 | 5 | 7 |

CRITÈRES D'ÉVALUATION

% de participation

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

PYRAMIDES

POINTAGE MAX PAR DIVISION

| | |
|------------|----|
| Civil | 20 |
| Initiation | 10 |
| Paracheer | 10 |

CRITÈRES D'ÉVALUATION

% de participation

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, 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

PROJECTIONS

POINTAGE MAX PAR DIVISION

| | |
|-----------------------|---|
| Civil (sauf niveau 1) | 5 |
|-----------------------|---|

% PARTICIPATION PROJECTIONS

| ATH | MAJ | PLUS | MAX |
|-------|-----|------|-----|
| 5-9 | 1 | 1 | 1 |
| 10-14 | 2 | 2 | 2 |
| 15-19 | 2 | 2 | 3 |
| 20-24 | 3 | 3 | 4 |
| 25-29 | 3 | 4 | 5 |
| 30 | 4 | 5 | 6 |

CRITÈRES D'ÉVALUATION

% de participation

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 des habiletés

- Les habiletés de projection sont variées (de niveau ou non, sauf pour le niv 2).

Habiletés enchainées :

- Des habiletés de stunts sont enchainées avec la projection (avant et/ou après).

BUILDING EXÉCUTION

Divisions initiation et civile

STUNTS

POINTAGE MAX PAR DIVISION

| | |
|------------|----|
| Civil | 20 |
| Initiation | 20 |
| Paracheer | 10 |

CRITÈRES D'ÉVALUATION

| |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Exécution des bases, incluant sans s'y limiter :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Posture • Stabilité • Contrôle • Qualité de l'attrapée |
| <p>Exécution des voltiges, incluant sans s'y limiter :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stabilité • Flexibilité • Contrôle du corps • Alignement |
| <p>Vitesse et fluidité</p> <ul style="list-style-type: none"> • Exemple: rapidité des rotations dans les montées et transitions |
| <p>Uniformité de la technique :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les habiletés sont exécutées de la même manière par tous les athlètes. |
| <p>Synchronisme</p> |

PYRAMIDES

POINTAGE MAX PAR DIVISION

| | |
|------------|----|
| Civil | 20 |
| Initiation | 20 |
| Paracheer | 10 |

CRITÈRES D'ÉVALUATION

| |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Exécution des bases, incluant sans s'y limiter :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Posture • Stabilité • Contrôle • Qualité de l'attrapée |
| <p>Exécution des voltiges, incluant sans s'y limiter :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stabilité • Flexibilité • Contrôle du corps • Alignement |
| <p>Vitesse et fluidité</p> <ul style="list-style-type: none"> • Exemple: rapidité des rotations dans les montées et transitions |
| <p>Uniformité de la technique :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les habiletés sont exécutées de la même manière par tous les athlètes. |
| <p>Synchronisme</p> |
| <p>Qualité des connexions (pyramides)</p> |

PROJECTIONS

POINTAGE MAX PAR DIVISION

| | |
|-----------------------|---|
| Civil (sauf niveau 1) | 5 |
|-----------------------|---|

CRITÈRES D'ÉVALUATION

| |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Exécution des bases, incluant sans s'y limiter :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Posture • Stabilité • Contrôle • Puissance • Qualité de l'attrapée |
| <p>Exécution des voltiges, incluant sans s'y limiter :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stabilité • Flexibilité • Contrôle du corps • Alignement |
| <p>Uniformité de la hauteur des projections</p> |
| <p>Uniformité de la technique :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les habiletés sont exécutées de la même manière par tous les athlètes. |
| <p>Synchronisme</p> |

TUMBLING ET SAUTS

Divisions initiation et civile

TUMBLING

POINTAGE MAX PAR DIVISION

DIFFICULTÉ

EXÉCUTION

| | | | |
|-------------------------------|---|------------|---|
| Civil (arrêt et élan séparés) | 5 | Civil | 5 |
| Initiation | 5 | Initiation | 5 |
| Paracheer | 5 | Paracheer | 5 |

CRITÈRES D'ÉVALUATION

DIFFICULTÉ

EXÉCUTION

| | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| % de participation | Approche • L'approche est utilisée afin de gagner de la vitesse. |
| Degré de difficulté • Les capacités physiques requises pour effectuer l'habileté peuvent influencer la difficulté. | Position du corps • Tenue, contrôle, posture (ex. alignement, gainage ouvert, gainage fermé, etc.). |
| Variété • L'utilisation de différents types d'habiletés peut influencer la difficulté (ex. tumbling avant versus tumbling arrière). | Hauteur • La hauteur est adéquate à l'habileté effectuée. |
| Combinaisons • Les habiletés connectées une à la suite de l'autre peuvent augmenter la difficulté. | Réception (atterissage) • Stabilité, alignement pieds/genoux/épaules, etc. |
| Utilisation de passes synchronisées • La participation du plus grand nombre d'athlètes à la passe peut augmenter la difficulté. | Uniformité de la technique • Les habiletés sont effectuées avec la même technique pour tous les athlètes. |
| | Vitesse • Accélération tout au long de la passe. |
| | Synchronisme |

Niveaux 1 à 4: Les passes de tumbling individuelles (passes de tumbling exécutées par une seule personne) ne seront pas considérées dans le pointage difficulté.

SAUTS

POINTAGE MAX PAR DIVISION

DIFFICULTÉ

EXÉCUTION

| | | | |
|------------|---|------------|---|
| Civil | 5 | Civil | 5 |
| Initiation | 5 | Initiation | 5 |

Paracheer: Les sauts et le tumbling sont combinés.

CRITÈRES D'ÉVALUATION

DIFFICULTÉ

EXÉCUTION

| | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| % de participation | Hauteur • La hauteur des sauts exécutés peut influencer l'exécution. |
| Degré de difficulté • Les capacités physiques requises pour effectuer le saut peuvent influencer la difficulté. | Précision et contrôle • Placement des jambes, position des hanches, placement des bras, pieds pointés, etc |
| 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. | Réception (atterissage) • Stabilité, alignement pieds/genoux/épaules, etc. |
| Combinaisons • La vitesse d'enchaînement des habiletés peut influencer le niveau de difficulté. | 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 |

CHORÉGRAPHIE

Divisions initiation et civile

DANSE DIFFICULTÉ

CRITÈRES D'ÉVALUATION

POINTAGE MAX PAR DIVISION

| | |
|------------|---|
| Civil | 5 |
| Initiation | 0 |

% 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

POINTAGE MAX PAR DIVISION

| | |
|------------|---|
| Civil | 5 |
| Initiation | 5 |

DANSE EXÉCUTION

CRITÈRES D'ÉVALUATION

Énergie et confiance

- Niveau élevée tout au long de la danse

Précision du mouvement

- Exactitude des angles, des positions du bras et des jambes, etc.

Formations

- Exactitude des formations et des placements (spacings).

Uniformité des mouvements

Synchronisme

FORMATIONS & TRANSITIONS

POINTAGE MAX PAR DIVISION

| | |
|------------|----|
| Civil | 10 |
| Initiation | 10 |

CRITÈRES D'ÉVALUATION

Espacement (spacing)

- Précision du positionnement 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

CRÉATIVITÉ DE LA ROUTINE

POINTAGE MAX PAR DIVISION

| | |
|-------|----|
| Civil | 10 |
|-------|----|

CRITÈRES D'ÉVALUATION

Incorporation d'idées

- Innovatrices
- Visuelles
- Complexes

IMPRESSION GÉNÉRALE & SENS DU SPECTACLE

POINTAGE MAX PAR DIVISION

| | |
|------------|---|
| Civil | 5 |
| Initiation | 5 |

CRITÈRES D'ÉVALUATION

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

SYSTÈME DE DÉDUCTION

Divisions initiation et civile

Toutes les déductions peuvent inclure, mais sans s'y limiter, les exemples suivants:

CHUTE D'ATHLÈTE -1 point

AF

EXEMPLES:

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

CHUTE MAJEURE D'ATHLÈTE -2 points

AMF

EXEMPLES:

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

INSTABILITÉ EN BUILDING -2 points

BB

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 -3 points

BF

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 -4 points

BMF

EXEMPLE:

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

LIMITE DE SOL -1 point

OUT

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.

INFRACTIONS DE SÉCURITÉ -4 points

- Infraction de sécurité des niv 1 à 6: Habileté illégale en niv 6
- Infraction de sécurité de niv 7: Habileté illégale en niv 7

HABILETÉ HORS-NIVEAU -1 point

- Habileté hors-niveau (niv 1 à 5) : l'habileté performée est hors-niveau, mais cette légale est légale en niv 6

LIMITE DE TEMPS -1 point

- 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.

ESPRIT SPORTIF -5 points

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

POLITIQUE DE L'IMAGE -2 points

- Chorégraphies, uniformes et/ou musique inappropriés
- Infractions à la politique de l'image

Toutes les déductions peuvent être attribuées avant, pendant ou après la performance.