

BUILDING DIFFICULTÉ

Divisions scolaire, collégial et universitaire



STUNTS

POINTAGE MAX PAR DIVISION

Scolaire prim/sec	10
Scolaire prim/sec ST	10
Collégial/universitaire	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 <ul style="list-style-type: none"> 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 <ul style="list-style-type: none"> Un nombre minimal de bases peut augmenter le niveau de difficulté (ex. 1 base, 2 bases, sans base avant, etc.)
Variété des habiletés <ul style="list-style-type: none"> La variété des types de transitions, c'est-à-dire, les démontages, rotations, inversions, mouvements de relâche, etc.
Rythme des habiletés <ul style="list-style-type: none"> La vitesse d'enchaînement des habiletés peut influencer le niveau de difficulté
Combinaisons d'habiletés <ul style="list-style-type: none"> La combinaison de deux habiletés simultanément peut augmenter le niveau de difficulté

PYRAMIDES

POINTAGE MAX PAR DIVISION

Scolaire prim/sec	10
Scolaire prim/sec ST	10
Collégial/universitaire	10

CRITÈRES D'ÉVALUATION

% de participation
Degré de difficulté <ul style="list-style-type: none"> 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 <ul style="list-style-type: none"> Un nombre minimal de bases peut augmenter le niveau de difficulté (ex. 1 base, 2 bases, sans base avant, etc.)
Variété des habiletés <ul style="list-style-type: none"> La variété des types de transitions, c'est-à-dire, les démontages, rotations, inversions, mouvements de relâche, etc.
Rythme des habiletés <ul style="list-style-type: none"> La vitesse d'enchaînement des habiletés peut influencer le niveau de difficulté
Combinaisons d'habiletés <ul style="list-style-type: none"> La combinaison de deux habiletés simultanément peut augmenter le niveau de difficulté

PROJECTIONS

POINTAGE MAX PAR DIVISION

Collégial/universitaire	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 <ul style="list-style-type: none"> Complexité des habiletés exécutées dans la projection, technique utilisée et flexibilité requise
Hauteur <ul style="list-style-type: none"> Une projection plus haute peut augmenter le niveau de difficulté.
Variété des habiletés <ul style="list-style-type: none"> Les habiletés de projection sont variées (de niveau ou non, sauf pour le niv 2).
Habiletés enchainées : <ul style="list-style-type: none"> Des habiletés de stunts sont enchainées avec la projection (avant et/ou après).

BUILDING EXÉCUTION

Divisions scolaire, collégial et universitaire



STUNTS

POINTAGE MAX PAR DIVISION

Scolaire prim/sec	15
Scolaire prim/sec ST	15
Collégial/universitaire	15

CRITÈRES D'ÉVALUATION

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

PYRAMIDES

POINTAGE MAX PAR DIVISION

Scolaire prim/sec	15
Scolaire prim/sec ST	15
Collégial/universitaire	10

CRITÈRES D'ÉVALUATION

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

PROJECTIONS

POINTAGE MAX PAR DIVISION

Collégial/universitaire	5
-------------------------	---

CRITÈRES D'ÉVALUATION

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

TUMBLING ET CHORÉGRAPHIE

Divisions scolaire, collégial et universitaire



TUMBLING

POINTAGE MAX PAR DIVISION

DIFFICULTÉ

EXÉCUTION

Scolaire prim/sec	5	Scolaire prim/sec	5
Collégial/universitaire	5	Collégial/universitaire	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 (atterrissage) • 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.

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

Scolaire prim/sec	5	Scolaire prim/sec	N-A
Scolaire prim/sec ST	5	Scolaire prim/sec ST	5

La difficulté et l'exécution des sauts sont combinées dans le même pointage pour scolaire avec tumbling.

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 (atterrissage) • 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

TUMBLING ET CHORÉGRAPHIE

Divisions scolaire, collégial et universitaire



CHORÉGRAPHIE

POINTAGE MAX PAR DIVISION

Scolaire prim/sec	5
Scolaire prim/sec ST	10
Collégial/universitaire	5

Le pointage total de la section chorégraphie inclut les critères suivants:

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 ET TRANSITIONS

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

IMPRESSION GÉNÉRALE

CRITÈRES D'ÉVALUATION

Efficacité à susciter une expérience positive et mémorable

- Expressions authentiques
- Performance athlétique
- Sens du spectacle
- Énergie et confiance élevées tout au long de la routine
- Exécution réussie de la routine

Contacts visuels

CHANT

Divisions scolaire, collégial et universitaire



EFFICACITÉ DU CHANT

CRITÈRES D'ÉVALUATION

/5

Ton de voix

- Utilisation du diaphragme, voix portante et forte.

Paroles

- Utilisation de phrases courtes, simples et faciles à prononcer.
- L'utilisation de langue maternelle est encouragée.

Rythme et fluidité

- Rythme constant et sans hésitation qui permet une bonne compréhension des paroles.

UTILISATION DES ACCESSOIRES

CRITÈRES D'ÉVALUATION

/5

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

DIRIGER LA FOULE ET ÉNERGIE

CRITÈRES D'ÉVALUATION

/5

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.

INCORPORATION DES HABILITÉS

CRITÈRES D'ÉVALUATION

/5

Incorporation d'habiletés au chant

- De tumbling
- De building
- De mouvements (motions)

Les habiletés doivent:

- Améliorer visuellement le chant
- Accentuer les mots
- Indiquer à la foule quoi et quand crier

EXÉCUTION DES HABILITÉS

CRITÈRES D'ÉVALUATION

/5

Exécution des habiletés

- Voir les critères d'exécution des stunts, pyramides, projections, sauts et tumbling.

Formation et espacements

Synchronisme

IMPRESSION GÉNÉRALE

CRITÈRES D'ÉVALUATION

/5

Efficacité à susciter une expérience positive et mémorable

- Expressions authentiques
- Performance athlétique
- Contact visuel

Difficulté des habiletés

- Voir les critères de difficulté des stunts, pyramides, projections, sauts et tumbling.

SYSTÈME DE DÉDUCTION

Divisions scolaire, collégial et universitaire

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

CHUTE D'ATHLÈTE **-0.25 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 **-0.5 point**

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 **-0.5 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 **-2 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 **-3 points**

BMF

EXEMPLE:

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

LIMITE DE SOL **-0.5 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.