



# EXPOFEST - SÉRIES VIRTUELLES

## METHODOLOGIE DES OFFICIELS 2020-2021

V. 08.22.2020



### APERÇU GÉNÉRAL

Pour la saison 2020-2021, toutes les divisions et les catégories utiliseront le système comparatif comme méthode d'évaluation. Le système d'évaluation est inspiré du système Cheer Canada, qui a été conçu en s'inspirant des systèmes IASF et ICU. Nous avons apporté quelques ajustements afin d'offrir une compétition internationale et s'adapter à la réalité COVID avec toutes les mesures restrictives appliquées dans le monde entier.

Toutes les divisions (civile et scolaire) suivront les règlements IASF. Leur système de vérification des règlements est disponible, sur demande, dans tous les pays. Il aidera toutes les équipes à réussir. Les règlements peuvent être consultés en cliquant sur le lien suivant:

[http://www.iasfworlds.com/wp-content/uploads/2020/04/IASF-2020-21-Rules-Final-4\\_23\\_20.pdf](http://www.iasfworlds.com/wp-content/uploads/2020/04/IASF-2020-21-Rules-Final-4_23_20.pdf)

Étant donné que cette méthodologie sert à la fois aux entraîneurs et aux officiels, les scénarios, les questions et les directives ci-dessous peuvent s'adresser à la fois à l'entraîneur ou au juge.

### SYSTÈME D'ÉVALUATION COMPARATIF

- Les échelles de points sont grandes, les équipes sont classées comparativement aux autres équipes de la même catégorie et/ou niveau.
- Des variations dans les notes attribuées d'un jour à l'autre, d'un événement à l'autre et tout au long de la saison sont à prévoir.
- Certains concepts, dans la façon d'évaluer, sont semblables au système d'évaluation avec exigences (Rubrique), mais sont plus largement appliqués et ne sont pas associés à des valeurs (points) spécifiques.
- Il n'y a pas de liste d'habiletés élitaires ni de quantité de stunts.
- Ce système n'a pas de nombre d'habiletés spécifiques pour atteindre les échelles de points, ce qui permet la créativité et le développement d'une stratégie adaptée à votre équipe.
- Les points sont attribués en dixièmes (1/10) de point.

#### Que signifie un système d'évaluation comparatif?

Cela signifie que les juges regardent la routine et la comparent aux autres routines de la catégorie. Si les stunts de l'équipe A sont meilleurs, alors les stunts de l'équipe A devraient obtenir une note plus élevée que les autres équipes. Si les sauts de l'équipe B sont les sauts les plus faibles, les points attribués aux sauts des autres équipes devraient être plus élevés.

Les règlements vous disent ce que vous êtes autorisé à mettre dans votre routine mais pas ce que vous devez mettre dans la routine. Si une routine de niveau 5 comprend des habiletés de niveau 4, les habiletés de niveau inférieur seront toujours considérées dans l'évaluation de la difficulté et de l'exécution. La difficulté réelle de l'habileté exécutée, sans lien avec le niveau, est ce qui est considéré.

Il n'y a pas de valeurs (nombres ou points) prédéterminées pour certaines habiletés ou des ensembles d'habiletés. La note attribuée sera basée sur vos performances et les performances de vos concurrents.

## Évaluation Vidéo

Les juges n'évalueront que ce qu'ils peuvent voir dans la vidéo soumise et ne peuvent pas faire d'hypothèses ou de suppositions quant aux habiletés qui se trouvent en dehors du cadre ou bloquées par quelque chose en premier plan. Les juges évalueront des vidéos non modifiées.

## Registre des notes attribuées

La nature comparative du système d'évaluation exige que les juges prennent en note les points qu'ils ont attribués et qu'ils classent les équipes au sein d'une catégorie. Les juges doivent utiliser un registre (une feuille de suivi) pour indiquer où chaque équipe se classe, pour toutes les disciplines (tous les types d'habiletés) jugées. Au fur et à mesure qu'une nouvelle équipe performera, les juges classeront cette équipe par rapport à toutes les équipes précédentes (de cette catégorie) afin de produire un classement précis de toutes les équipes dans cette catégorie. Les juges attribueront des points jusqu'au dixième (0,1) et devront éviter de donner la même note deux fois.

Les valeurs numériques (les chiffres) indiqueront en grande partie le classement au sein d'une catégorie. Le système d'évaluation comparatif est conçu pour garantir que les cardinaux (les rangs) soient les principaux indicateurs, plutôt que de se concentrer sur la signification des chiffres.

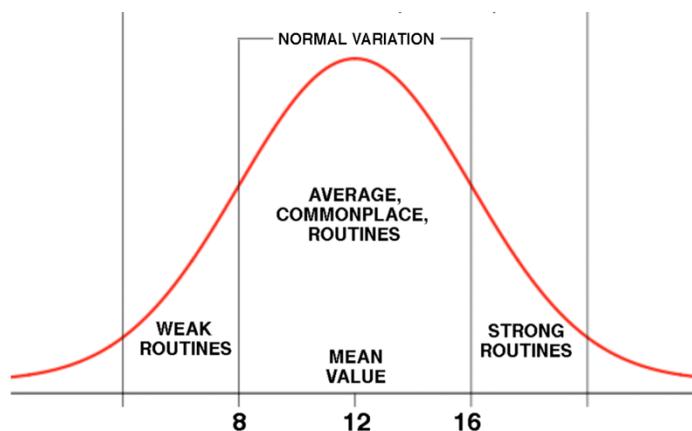
## Les cinq premières équipes

Les juges doivent conserver les feuilles des cinq premières équipes d'une catégorie. Après la performance des cinq premières équipes, les juges évalueront (et ajusteront) les notes attribuées pour chacune de ces équipes, ils écriront les points donnés sur leur registre des notes (feuille de suivi) et classeront les équipes les unes contre les autres. Une fois que les notes des cinq premières équipes sont enregistrées, les juges les utiliseront comme points de référence afin de classer les équipes restantes dans la catégorie, en les évaluant et les plaçant soit au-dessus ou en dessous des équipes précédentes.

## La méthode de la courbe normale

Dans chaque catégorie, la soixantième valeur en pourcentage est considérée comme la note moyenne de la catégorie. Les juges utiliseront cette valeur comme point de référence pour attribuer les notes et classer le plus grand nombre d'équipes selon la courbe normale de cette valeur (20% au-dessus ou en dessous).

Les notes supérieures à la variation normale sont réservées aux routines exceptionnellement fortes pour le niveau. Les notes inférieures à la variation normale sont réservées à celles qui sont exceptionnellement faibles. Environ sept équipes sur dix (70%) auront une note comprise dans la variation normale et trois équipes sur dix (30%) obtiendront une note supérieure ou inférieure à la variation normale.



	Note moyenne	Variation normale	Équipes fortes	Équipes plus faibles
Catégories sur 45 Points	27	18-36	>36	<18
Catégories sur 40 Points	24	16-32	>32	<16
Catégories sur 20 Points	12	8-16	>16	<8
Catégories sur 15 Points	9	6-12	>12	<6
Catégories sur 10 Points	6	4-8	>8	<4
Catégories sur 5 Points	3	2-4	>4	<2

Avec cette méthode, les équipes moyennes sont contraintes à une section limitée de l'échelle de points tandis que les équipes remarquablement fortes reçoivent une note élevée et les équipes remarquablement faibles obtiennent une note plus basse.

## Intervalles de points recommandés

Lorsque les juges classent les équipes, ils ont comme recommandation d'utiliser des intervalles de points spécifiques en fonction de la taille de l'échelle de points. Ces intervalles ne sont que des suggestions, selon le niveau des habiletés des équipes et la taille de la catégorie, les juges peuvent choisir de placer les équipes plus près dans les points attribués que de respecter les intervalles recommandés. Les intervalles visent à fournir un outil aux juges pour décider de ce qui devrait être une différence de points significative et pour encourager l'utilisation d'une plus grande partie de l'échelle de points afin de bien séparer les équipes. Cela permet à la valeur réelle de la catégorie évaluée, par rapport au grand total, d'être conservée.

Par exemple: Une catégorie de 45 points devrait signifier que la catégorie vaut pour beaucoup sur la note totale. Cependant, si un juge, dans une catégorie de 45 points, ne sépare les équipes que par des intervalles de 0,1, l'importance de ses notes sur le résultat final ne sera pas significative, en particulier si un juge dans une catégorie de 10 points sépare les équipes en utilisant 1 point complet. Dans ce scénario, le résultat final serait affecté par la catégorie de 10 points. Les intervalles de points suggérés servent de guide pour assurer une séparation significative entre les équipes et pour garantir que les pourcentages de chaque catégorie conservent leur valeur sur le résultat final.

Les tableaux complets des intervalles de points à utiliser se retrouvent sur la feuille de référence des officiels.

Nombre de points total	Intervalles
Catégorie de 45-Points	0.9
Catégorie de 40-Points	0.8
Catégorie de 20-Points	0.4
Catégorie de 15-Points	0.3
Catégorie de 10-Points	0.2
Catégorie de 5-Points	0.1

## Naviguer l'échelle de points – prise de notes (scripting)

Les juges sont encouragés à utiliser la feuille de prise de notes (scripting) de leur catégorie pour comparer avec précision les équipes. Ces feuilles mettent en évidence chaque critère et facteur d'évaluation, demandant aux juges d'évaluer si une équipe était forte, moyenne ou faible par rapport au critère d'évaluation spécifique. Ces feuilles, ainsi que la prise de notes sur les habiletés effectuées, fournissent un outil aux juges pour évaluer

équitablement chaque équipe par rapport aux critères d'évaluation ET à la performance des autres équipes dans leur niveau/catégorie.

Pour chaque critère évalué: (exemple basé sur une catégorie de 20 points)

- Est-ce qu'il y en a juste assez/minimum? 0.1- 8
  - Nombre minimal d'habiletés, habiletés cumulées (bas taux de participation)
  - Variété minimale, habiletés de base avec peu d'habiletés de niveau
  - Rythme sous la moyenne
- Est-ce qu'il y en a suffisamment? 8-16
  - Certains éléments avaient un fort taux de participation d'équipe
  - Degré de difficulté inférieur /certaines habiletés connectées/combinées
  - Certaine variété dans les types d'habiletés (ex : relâche, twist, inversion)
- Est-ce qu'il y en a beaucoup? 16-20
  - Variations plus difficiles
  - Haut taux de participation d'équipe
  - Bon rythme et bonne connexion des habiletés
  - Variété importante (ex : mouvements de relâche, twist, inversions)

## Évaluer l'exécution – toutes les catégories

Les athlètes doivent démontrer une excellente technique lors de l'exécution de chaque habileté. La note d'exécution d'une équipe sera déterminée en considérant tous les athlètes exécutant l'habileté. L'accent est mis sur l'équipe, non pas sur les individus. Lorsque vous évaluez l'exécution et déterminez l'impact des erreurs et des problèmes techniques, veuillez considérer les pourcentages, en particulier lors de la comparaison d'équipes de tailles différentes.

De plus, les préférences de styles techniques n'auront aucun impact sur la note d'exécution (ex : façon se placer ses mains pour une montée avec twist ou les bras dans l'approche du saut). Les préférences de techniques spécifiques ne sont pas pertinentes et ne devraient pas affecter une note. La constance de la technique utilisée par tous les athlètes est la priorité. La manière dont l'équipe exécute la technique choisie, l'approche choisie, fait partie de l'exécution (peu importe la façon qu'ils ont choisi de placer leurs mains, la constance dans la vitesse et la fluidité, le contrôle tout au long de la montée et l'uniformité seraient tous des critères considérés pour déterminer une note).

Chaque catégorie d'exécution inclus des critères qui permettent de déterminer la note.

## FEUILLE DE STUNTS (BUILDING)

### AJUSTEMENTS COVID:

Notez que la discipline des stunts n'est PAS séparée en 3 catégories (stunts, pyramides et projections). En raison des restrictions qui varient d'une région à l'autre, certaines équipes peuvent faire des stunts, mais les groupes sont limités à un seul groupe de stunt (qui doit toujours rester le même et ne pas entrer en contact avec d'autres groupes), ce qui élimine leur capacité à exécuter des pyramides. À certains endroits, les projections sont interdites même lorsque les stunts sont autorisés. La proximité des bases (face à face), lors de l'impact de l'attrapée, pourrait augmenter le potentiel d'expiration des gouttelettes.

Par conséquent, les trois catégories ont été combinées en une seule discipline appelée « stunts » et comprendra toutes les habiletés de stunts, y compris les stunts, les pyramides et les projections plutôt que de séparer et évaluer chacune de ces sections individuellement. Les juges évalueront la difficulté des habiletés exécutées et non ce qui est « typique » d'une routine pré-COVID-19, où tout le monde pouvait faire tous les types de stunts (incluant les pyramides et les projections). Le manque de pyramides ou de projections ne devrait pas affecter négativement les notes de difficulté ou d'exécution de la catégorie stunts.

Lorsqu'on considère la variété dans cette catégorie, le fait d'avoir des stunts, des pyramides et des projections ne constitue pas une augmentation pour le critère de variété...il s'agit plutôt de la variété des habiletés exécutées, selon les éléments permis (stunts, pyramides et/ou projections), qui devrait déterminer les points à attribuer. Si une équipe ne peut faire que des stunts, on s'attend à ce qu'elle fasse une variété de stunts. Si une équipe peut faire à la fois des stunts et des pyramides, on s'attend à ce qu'elle fasse une variété de chacun, et ainsi de suite.

Puisqu'aucun point n'est réservé pour les éléments (stunts, pyramides et projections) et qu'uniquement la difficulté des habiletés exécutées est considérée, il est possible pour une équipe qui ne peut que faire des stunts (sans pyramides ni projections) de remporter versus une équipe qui a tous les éléments et il serait également possible qu'ils reçoivent une note parfaite pour la difficulté ou l'exécution de la catégorie stunts.

## Difficulté des Stunts:

		Note moyenne	Variation normale	Équipes fortes	Équipes plus faibles
Civile	45 Points	27	18-36	>36	<18
Initiation & Scolaire	20 Points	12	8-16	>16	<8

CIVILE - DIFFICULTÉ DES STUNTS (/45)	
<b>0 pts:</b>	Aucune Habilité
<b>0.1 – 18 pts:</b>	Les habiletés exécutées sont non difficiles
<b>18 – 36 pts:</b>	Les habiletés exécutées sont de difficulté moyenne à au-dessus de la moyenne
<b>36 – 45 pts:</b>	Les habiletés exécutées sont très difficiles

INITIATION & SCOLAIRE - DIFFICULTÉ DES STUNTS /20	
<b>0 pts:</b>	Aucune Habilité
<b>0.1 – 8 pts:</b>	Les habiletés exécutées sont non difficiles
<b>8 – 16 pts:</b>	Les habiletés exécutées sont de difficulté moyenne à au-dessus de la moyenne
<b>16 – 20 pts:</b>	Les habiletés exécutées sont très difficiles

- En utilisant la méthode de la courbe normale, l'équipe civile moyenne devrait obtenir une note entre 18 et 36 points, les équipes exceptionnelles devraient avoir une note au-dessus de 36 et les équipes inférieures à la moyenne avec une note en-dessous de 18 points. Utilisez le tableau des intervalles pour décider où la première équipe doit se situer dans l'échelle de points.
- En utilisant la méthode de la courbe normale, l'équipe initiation ou scolaire moyenne devrait obtenir une note entre 8 et 16 points, les équipes exceptionnelles devraient avoir une note au-dessus de 16 et les équipes inférieures à la moyenne avec une note en-dessous de 8 points. Utilisez le tableau des intervalles pour décider où la première équipe doit se situer dans l'échelle de points.
- Les équipes Tiny Novice ne sont pas autorisées à faire des stunts.
- Même lorsque les projections sont autorisées selon les directives reliées à la COVID-19, les projections ne sont pas autorisées pour les équipes de niveau 1, les équipes novices et les équipes initiations.

## **Critères de difficulté des stunts (peut inclure, mais sans s'y limiter):**

- Degré de difficulté
- Taux (%) de participation d'équipe (Stunts: ÷ 4) (Projections si exécutées: ÷ 5)
- Utilisation minimale des bases. Utilisation d'habiletés Coed (en particulier si Coed)
- Utilisation de structures si des pyramides sont effectuées
- Variété des montées, des démontages et des transitions
- Habiletés supplémentaires et combinaisons d'habiletés (incluant les habiletés sous le niveau) peuvent augmenter la note
  - Sauf pour les projections de niveau 2, si elles sont effectuées
- Rythme / # d'habiletés

## **Quelques aspects à considérer et choses à surveiller:**

### **Degré de difficulté**

- Amplitude
  - À partir de quelle hauteur/niveau le mouvement de relâche a-t-il été initié?
  - À quelle hauteur du corps est-il attrapé?
  - Dans quelle mesure le mouvement de relâche était évident, visible ou prononcé?
  - Dans les pyramides, si elles sont effectuées, le nombre de connexions, le type d'habileté, la magnitude/amplitude des trucs.
  - Degré de flexibilité démontré dans les habiletés (ex : dans une projection ou un cradle de type kick twist, est-ce que la voltige exécute un haut coup de pied, au niveau de ses épaules, avant d'effectuer la rotation ou est-ce qu'il s'agit d'un faible degré de flexibilité / coup de pied inférieur à 90 degrés? Etc.).
  - Si des projections sont effectuées, considérez toutes les habiletés autorisées pour le niveau, quelle est la difficulté des projections exécutées? Quel pourcentage de l'équipe effectue des projections plus difficiles? Généralement, les habiletés combinées à une rotation (twist) sont considérées comme difficiles. Il est possible qu'une habileté sans rotation puisse être plus difficile qu'une habileté avec twist selon l'ampleur de l'habileté sans rotation (twist). Cela devrait être évalué au cas par cas.
  - Hauteur des projections, si effectuées.
  - Si des projections sont effectuées, la hauteur affecte également le timing de l'habileté/du truc et peut rendre plus difficile la synchronisation avec d'autres projections.
  - Notez que dans le niveau 2, seules les projections en ligne droite sont autorisées. Si des projections sont effectuées, le critère degré de difficulté des projections sera donc le même. De plus, on ne peut pas s'attendre à une variété des projections dans le niveau 2, sauf dans la façon de lier/combiner les habiletés, le rythme et/ou le nombre d'habiletés exécutées.
- Rotation Twist
  - Combien de rotations effectuent-ils par rapport à ce qui est autorisé dans le niveau?
  - À partir de quelle hauteur/niveau la rotation a-t-elle été initiée?
  - À quelle hauteur est-ce qu'ils ont atterri?
  - Sur combien de jambes ont-ils atterri?
  - Est-ce que la façon de placer leurs mains (grip) rend la rotation plus difficile à effectuer que les autres méthodes?
  - Dans les pyramides, si elles sont réalisées, sur combien de jambes les voltiges sont-elles supportées, quel est le nombre de connexions (bracers)

- Inversions
  - Quel est l'angle de l'inversion? Dans quelle mesure l'habileté était inversée au début du mouvement de relâche (ex: planche un peu inversée versus un vrai équilibre perpendiculaire ou une montée à partir d'un flic)?
  - À partir de quelle hauteur/niveau l'inversion a-t-elle été initiée et où est-ce qu'elle se termine ?
  - Dans les pyramides, si elles sont réalisées, quels sont les trucs exécutés pendant l'inversion?
- Structures de pyramide (si pyramides effectuées)
  - Utilisation de structures, le nombre de voltiges au plus haut niveau autorisé, le nombre de voltiges inversées ou sur une seule jambe.
- Habiletés coed (si exécutées)
  - À quel point les habiletés coed sont difficiles? Sont-elles totalement assistées, partiellement assistées ou totalement non assistées? Est-ce que les habiletés sont tenues dans les airs ou elles arrivent à peine en position, qu'elles redescendent? Est-ce que les habiletés incluent une version plus difficile de monter, de démonter ou de faire une transition que celle généralement démontrée?

#### ***Variété - Montées/Démontages/Transitions:***

- Est-ce que toutes les montées débutent à partir d'une position de départ traditionnelle (ex : à partir du sol, du niveau de la taille)?
- Est-ce que certaines montées commencent dans une position non traditionnelle (ex : tumbling, position grand-écart, etc.)?
- Est-ce que certaines montées incluent des habiletés avant d'atterrir dans la position de de départ traditionnelle?
- Est-ce qu'ils effectuent des démontages twists (si permis)?
- Est-ce que tous les démontages atterrissent en position cradle ou certains atterrissent au sol?
- Est-ce qu'ils ont des transitions inversées ou des inversions vers le bas?
- Descendent-ils des stunts, des séquences de stunts de différentes manières?
- Est-ce qu'ils ont des éléments qui lient les habiletés les unes aux autres ou tout ce qu'ils font est : montée -> habileté -> démontage?
- Est-ce qu'il y a des éléments qui lient les habiletés afin de créer des effets visuels (ex : descendre sur le ventre, utiliser des stunts inversés, etc.)?
- Dans les pyramides, si elles sont exécutées, ont-ils démontré une variété d'habiletés (ex : un mouvement de relâche, une inversion, une rotation twist) ou ont-ils répété certaines habiletés et n'ont pas démontré de variété?
- Si des projections sont effectuées, évaluez si l'équipe a une grande variété de projections (y compris celles au-dessous du niveau), démontre une expertise et exécute plusieurs types de projections. Tout ceci peut augmenter la note de difficulté (sauf niveau 2).

#### ***Habiletés additionnelles/Habiletés combinées/Rythme:***

- À quelle vitesse les habiletés sont connectées dans les séquences de stunts/pyramides?
- Est-ce que le rythme ajoute de la difficulté (ex: Tic toc avec démontage immédiat; Pyramide avec mouvement de relâche où la voltige effectuée immédiatement une inversion soutenue, les projections où les voltiges montent sur le panier puis sont lancées immédiatement versus plusieurs élans (dips) avant de lancer, etc.)?
- Est-ce que la fin d'une habileté est l'initiation de la suivante?
- Est-ce qu'ils ont des habiletés connectées à des habiletés de niveau inférieur, est-ce que la séquence d'habiletés ajoute de la difficulté?

- Est-ce que les habiletés sont combinées de manière à les rendre plus difficiles?
- Si des projections sont effectuées, considérez les projections (faites par un seul groupe) qui peuvent se produire en dehors d'une section de projections (ex: derrière une pyramide, etc.).
- Si des projections sont exécutées, considérez les habiletés qui sont directement connectées au squat (dip) de la projection et/ou à partir de l'attrapée de la projection; cette habileté connectée peut augmenter la difficulté.

## Taux (%) de participation de l'équipe:

Afin de permettre l'identification et la comparaison rapide des taux de participation/ratios des équipes de différentes tailles, les tableaux de quantité/ratio sont fournis aux officiels (dans le document de référence des juges). Pour obtenir une note spécifique ou se classer dans une échelle de points, il n'y a aucune exigence quant au taux de participation de l'équipe. La participation de l'équipe est l'un des facteurs/critères considérés lors de l'évaluation de la difficulté des stunts.

Le tableau de quantité/ratio de participation pour les stunts est basé sur des groupes de 4 personnes. Le tableau de quantité/ratio de participation pour les projections est basé sur des groupes de 5 personnes. Il n'y a aucun avantage à effectuer des projections avec des groupes de 4 personnes.

TABLEAU DE QUANTITÉ / RATIO - STUNTS (Basé sur des groupes de 4 personnes)			
# ATHLÈTES	MAJORITÉ	PLUPART	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 - 31	4	5	7
32 - 35	5	6	8
36 - 38	5	7	9

TABLEAU DE QUANTITÉ / RATIO - PROJECTIONS (Basé sur des groupes de 5 personnes)			
# ATHLÈTES	MAJORITÉ	PLUPART	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 - 34	4	5	6
35 - 38	4	6	7
(Si des projections sont effectuées)			

### Taux de participation de l'équipe/Utilisation minimale des bases:

- Quel pourcentage de l'équipe (combien d'athlètes) participe à des séquences, des habiletés, des trucs ou des structures avancés?
  - Est-ce que certains groupes de stunts effectuent des habiletés plus difficiles alors que la majorité fait des habiletés plus faciles? Comment est-ce différent des autres équipes de la catégorie (en comparaison avec les autres équipes)?
- Est-ce que tous ou plusieurs groupes utilisent des spotteurs avants?
- Est-ce que certaines habiletés sont exécutées avec moins de bases que le nombre traditionnel de bases?
- S'agit-il d'une équipe Coed? Est-ce qu'ils effectuent des habiletés coed, avec un nombre minimal de bases? À quel point ces habiletés coed sont difficiles?
- Dans les pyramides (si elles sont exécutées), est-ce que l'équipe A a plus d'athlètes dans ses structures que l'équipe B qui a un nombre similaire d'athlètes?
- Si des projections sont exécutées, notez que le nombre minimal de bases ne s'applique pas.

En général, lorsque vous évaluez la difficulté des stunts, révisez chaque critère et demandez-vous (exemple basé sur une catégorie de 20 points) :

- Est-ce qu'il y en a juste assez/minimum? 0.1- 8
  - Nombre minimal d'habiletés, bas taux de participation, habiletés de base
- Est-ce qu'il y en a suffisamment? 8-16
  - Nombre moyen à supérieur d'habiletés démontrées avec des athlètes uniques/un fort taux de participation d'équipe
  - Degré de difficulté inférieur/versions simplifiées des habiletés appropriées au niveau
  - Certaine variété dans les types d'habiletés (ex : relâche, twist, inversion)
  - Une certaine utilisation des critères de difficulté (ex : rythme lent mais bonne variété)
- Est-ce qu'il y en a beaucoup? 16-20
  - Versions plus difficiles des habiletés et structures appropriées au niveau
  - Amplitude complète dans les habiletés et bonne flexibilité
  - Haut taux de participation d'équipe
  - Bon rythme et bonne connexion des habiletés
  - Utilisation d'habiletés additionnelles
  - Variété importante (ex : mouvements de relâche, twist, inversions)

## Difficulté des stunts - Q & R:

### 1. Est-ce que les habiletés élités comptent dans le système comparatif?

Toutes les habiletés de stunts, appropriées au niveau ou non, difficiles et non difficiles, sont considérées lors de l'attribution d'une note de difficulté. La liste des habiletés ne désigne pas d'habiletés élités et aucune habileté spécifique n'est requise. La difficulté des habiletés effectuées est évaluée en fonction du niveau et des critères d'évaluation.

### 2. Est-ce que les habiletés coed sont requises?

Lors de l'évaluation de la difficulté de l'ensemble des habiletés effectuées, les habiletés coed et/ou les habiletés exécutées avec un nombre minimal de bases sont considérées. Étant donné qu'il s'agit d'un système d'évaluation comparatif, lors de la comparaison avec les autres équipes, les juges évaluent la difficulté de l'habileté et le nombre de bases sous les voltiges. Une même habileté exécutée de façon coed sera généralement considérée comme plus difficile que si elle était exécutée avec un groupe traditionnel de 4, mais dans une équipe, il y a toujours plusieurs facteurs qui affectent l'évaluation de l'ensemble des habiletés.

### 3. Est-ce qu'une chute affecte la difficulté des stunts?

Possiblement. Les habiletés reçoivent la reconnaissance que si elles démontrent un contrôle jusqu'au relâchement pour démonter la voltige ou passer à (transition vers) une autre habileté. Si le groupe exécute l'habileté puis tombe pendant le démontage ou la transition, l'équipe recevra la reconnaissance pour l'habileté, mais recevra également une déduction pour la chute. Le ratio de l'équipe exécutant avec succès l'habileté est considéré lors de la comparaison des équipes.

### 4. Pourquoi certains mouvements, énumérés dans la liste des habiletés appropriées au niveau 1 et 2, sont indiqués comme des mouvements "style mouvement de relâche" alors que les mouvements de relâche sont interdits dans ces niveaux?

Les mouvements "style mouvement de relâche" dans les niveaux 1 et 2, où les mouvements de relâche sont illégaux, correspondent à des habiletés qui sont censées ressembler à de véritables mouvements de relâche, mais qui restent connectées à quelqu'un sur la surface de performance (ex: switch up ou tic toc où

une base ou un spotteur demeure en contact avec le pied ou la cheville d'une voltige, etc.). En fait, il s'agit d'un mouvement de transition.

**5. Si nous avons des stunts coed assistés, est-ce que cela affectera notre pointage?**

Le système d'évaluation de style comparatif n'exige pas qu'une équipe effectue des habiletés coed non assistées. Cependant, une habileté coed non-assistée est généralement considérée comme plus difficile que la version assistée.

**6. Quelles sont les exigences pour les stunts style coed?**

Il n'y a aucune exigence, aucun paramètre spécifique n'est requis, pour les stunts style coed. Les équipes sont encouragées à faire preuve de créativité avec des différentes montées, transitions et sorties (démontages).

**Exécution des stunts:**

		Note moyenne	Variation normale	Équipes fortes	Équipes plus faibles
Civile	45 Points	27	18-36	>36	<18
Initiation & Scolaire	40 Points	24	16-32	>32	<16

CIVILE – EXÉCUTION DES STUNTS (/45)	
<b>0 pts:</b>	Aucune habileté d'exécutée
<b>0.1 – 18 pts:</b>	Exécution sous la moyenne
<b>18 – 36 pts:</b>	Exécution moyenne à supérieure à la moyenne
<b>36 – 45 pts:</b>	Excellente exécution

INITIATION & SCOLAIRE – EXÉCUTION DES STUNTS (/40)	
<b>0 pts:</b>	Aucune habileté d'exécutée
<b>0.1 – 16 pts:</b>	Exécution sous la moyenne
<b>16 – 32 pts:</b>	Exécution moyenne à supérieure à la moyenne
<b>32 – 40 pts:</b>	Excellente exécution

- En utilisant la méthode de la courbe normale, l'équipe civile moyenne devrait obtenir une note entre 18 et 36 points, les équipes exceptionnelles devraient avoir une note au-dessus de 36 et les équipes inférieures à la moyenne avec une note en-dessous de 18 points. Utilisez le tableau des intervalles pour décider où la première équipe doit se situer dans l'échelle de points.
- En utilisant la méthode de la courbe normale, l'équipe initiation ou scolaire moyenne devrait obtenir une note entre 16 et 32 points, les équipes exceptionnelles devraient avoir une note au-dessus de 32 et les équipes inférieures à la moyenne avec une note en-dessous de 16 points. Utilisez le tableau des intervalles pour décider où la première équipe doit se situer dans l'échelle de points.
- L'exécution est indépendante de la difficulté. Une équipe qui exécute des habiletés sous le niveau pourrait toujours obtenir de bons résultats en exécution.
- Rotations incomplètes: Les rotations incomplètes dans les démontages cradles ou les projections entraîneront une déduction du juge de déductions/pénalités (ex: Instabilité stunt - Feuille de déductions) et seront également considérées dans l'attribution de la note d'exécution/technique par le juge de panel. Les équipes des divisions civile/initiation/novice obtiendront une déduction de 2 points. Les équipes de la division scolaire auront une déduction de 0,5 point.
- Les instabilités doivent être considérées lors de l'attribution de la note d'exécution, si elles reflètent l'exécution de l'ÉQUIPE (voir EXÉCUTION - TOUTES LES CATÉGORIES à la page 4). Les instabilités sont également une déduction.

## Critères d'exécution des stunts (*peut inclure, mais sans s'y limiter*):

- **Exécution des habiletés:** contrôle, vitesse, fluidité, rythme, erreurs. Inclus les montées/transitions/démontages – connexion des habiletés, constance dans l'exécution des habiletés, exécution des transitions, absorption par les jambes, vitesse, contrôle, fluidité d'une habileté à l'autre, hauteur des projections (par rapport à la taille des athlètes), etc.
- **Stabilité des stunts/pyramides, posture** (bases & spotteurs): Stabilité du stunt, bonne posture (bases positionnées à la largeur des épaules, pieds stationnaires lorsque le stunt est stationnaire), etc.
- **Contrôle Durant les transitions:** bases rapprochées, utilisation des bras/jambes, amplitude, puissance et synchronisation des mouvements de relâche, descentes contrôlées de stunts en extension, déplacements non-intentionnels réduits (ou peu de pas inutiles), etc.
- **Alignement, uniformité de la flexibilité, contrôle du corps** (voltige): contrôle/alignement de la voltige, contrôle des bras, corps gainé, position dans la position de départ, se pousse rapidement et avec conviction dans ses habiletés, degré de flexibilité et uniformité de la flexibilité, monte au plus haut point possible et exécute l'habileté avec précision, bonne forme et avec les orteils pointés dans les mouvements de relâches, les démontages ou les projections (le cas échéant).
- **Uniformité de la Technique:** technique/style similaire utilisé par tous les athlètes dans ce rôle, uniformité dans le positionnement des mouvements, hauteur uniforme dans les projections (si elles sont exécutées), etc.
- **Synchronisation/Timing:** Timing des canons ou des habiletés synchronisées. Montées, habiletés, transitions & attrapées/démontages tous exécutés sur les mêmes comptes. Monter au même moment, exécuter l'habileté au même et au bon moment, etc.
- **Attrapées dans les démontages et projections (si elles sont exécutées):** bases amènent et gardent leurs bras le plus haut possible, bases rapprochées, bases absorbent avec les jambes, voltiges contrôlent la position de leur corps, attrapée contrôlée. De quelle manière la voltige est attrapée?

**NOTE:** Lors de l'évaluation du critère d'uniformité, les juges examinent l'uniformité de l'exécution et du positionnement des habiletés. L'évaluation de l'uniformité n'est pas basée sur l'apparence ou la symétrie des costumes, des cheveux, du genre, de la race ou de l'origine ethnique.

## Exécution des stunts - Q & R

### 1. Comment est-ce que la difficulté de l'habileté affecte la note d'exécution?

La difficulté des habiletés n'affecte pas la note d'exécution.

### 2. Si un de nos stunts chute, comment est-ce que cela affectera notre note d'exécution?

Les juges de panel considèrent le ratio de habiletés exécutées avec succès en difficulté et peuvent tenir compte de l'erreur (la chute) dans l'évaluation de l'exécution. Des erreurs multiples auront un impact plus important sur la note d'exécution. Étant donné qu'il s'agit d'un système comparatif, l'équipe sera évaluée par rapport aux autres équipes dans leur catégorie/niveau. L'impact numérique exact d'une chute sur une note d'exécution variera.

## Créativité des stunts

		Note moyenne	Variation normale	Équipes fortes	Équipes plus faibles
Civile	10 Points	6	4-8	>8	<4
Initiation	5 Points	3	2-4	>4	<2

<b>CIVILE - CRÉATIVITÉ DES STUNTS (/10)</b>	
<b>0.1–4.0 pts:</b>	Créativité sous la moyenne
<b>4.0–8.0 pts:</b>	Créativité moyenne à supérieure à la moyenne
<b>8.0–10.0 pts:</b>	Excellente créativité

<b>INITIATION - CRÉATIVITÉ DES STUNTS (/5)</b>	
<b>0.1–2.0 pts:</b>	Créativité sous la moyenne
<b>2.0–4.0 pts:</b>	Créativité moyenne à supérieure à la moyenne
<b>4.0–5.0 pts:</b>	Excellente créativité

- En utilisant la méthode de la courbe normale, l'équipe civile moyenne devrait obtenir une note entre 4 et 8 points, les équipes exceptionnelles devraient avoir une note au-dessus de 8 et les équipes inférieures à la moyenne avec une note en-dessous de 4 points. Utilisez le tableau des intervalles pour décider où la première équipe doit se situer dans l'échelle de points.
- En utilisant la méthode de la courbe normale, l'équipe initiation moyenne devrait obtenir une note entre 2 et 4 points, les équipes exceptionnelles devraient avoir une note au-dessus de 4 et les équipes inférieures à la moyenne avec une note en-dessous de 2 points. Utilisez le tableau des intervalles pour décider où la première équipe doit se situer dans l'échelle de points.
- Considérez la variété, la complexité, l'effet visuel et l'innovation/créativité dans les montées, les stunts, les structures de pyramide, les transitions et les démontages. La profondeur des pyramides (layered pyramids), les canons, les mouvements et les entrées créatives dans les stunts/projections sont tous de bons exemples de la créativité des stunts.
  - Les mouvements de bras des voltiges ne sont pas considérés comme de la créativité.
  - La créativité ne signifie pas que vous ne l'avez jamais vu auparavant.
  - PAS la difficulté des habiletés mais la manière créative avec laquelle elles ont été exécutées. Les juges examineront l'entrée, le stunt, les transitions et le démontage de chaque séquence de stunts afin de déterminer le ratio (la proportion) des habiletés incorporant de la créativité.
  - Si quelque chose était créatif au début de la saison, il devrait tout de même être considéré comme créatif à la fin de la saison.
  - Des portées (ex: t-lift, etc.) supplémentaires tout au long de la routine devraient avoir un impact sur la note de créativité des stunts.
  - Des exemples de créativité peuvent également inclure des canons, des jeux de niveaux, des mouvements pour créer un effet visuel, etc.

## Impression Générale des stunts (Scolaire)

		Note moyenne	Variation normale	Équipes fortes	Équipes plus faibles
Scolaire	5 Points	3	2-4	>4	<2

<b>SCOLAIRE - IMPRESSION GÉNÉRALE DES STUNTS (/5)</b>	
<b>0.1–2.0 pts:</b>	Créativité, transitions et fluidité inférieurs à la moyenne
<b>2.0–4.0 pts:</b>	Créativité, transitions et fluidité moyennes à supérieures à la moyenne
<b>4.0–5.0 pts:</b>	Excellente créativité, transitions et fluidité

- En utilisant la méthode de la courbe normale, l'équipe scolaire moyenne devrait obtenir une note entre 2 et 4 points, les équipes exceptionnelles devraient avoir une note au-dessus de 4 et les équipes inférieures à la moyenne avec une note en-dessous de 2 points. Utilisez le tableau des intervalles pour décider où la première équipe doit se situer dans l'échelle de points.

- Considérez la variété, la complexité, l'effet visuel et l'innovation/créativité dans les montées, les stunts, les structures de pyramide, les transitions et les démontages. La profondeur des pyramides (layered pyramids), les canons, les mouvements et les entrées créatives dans les stunts/projections sont tous de bons exemples de la créativité des stunts.
  - Les mouvements de bras des voltiges ne sont pas considérés comme de la créativité.
  - La créativité ne signifie pas que vous ne l'avez jamais vu auparavant.
  - PAS la difficulté des habiletés mais la manière créative avec laquelle elles ont été exécutées. Les juges examineront l'entrée, le stunt, les transitions et le démontage de chaque séquence de stunts afin de déterminer le ratio (la proportion) des habiletés incorporant de la créativité.
  - Si quelque chose était créatif au début de la saison, il devrait tout de même être considéré comme créatif à la fin de la saison.
  - Des portées (ex: t-lift, etc.) supplémentaires tout au long de la routine devraient avoir un impact sur la note d'impression générale des stunts.
  - Des exemples de créativité peuvent également inclure des canons, des jeux de niveaux, des mouvements pour créer un effet visuel, etc.
- Pour les formations, les transitions et la fluidité, **DANS LES HABILÉTÉS DE STUNTS**, examinez: si elles sont précipitées ou transparentes, innovatrices, synchronisées. Difficulté et variété des transitions, impact visuel des transitions, espacement précis (formations précises) dans les habiletés et transitions.

## FEUILLE DE SAUTS & TUMBLING

### Sauts

		Note moyenne	Variation normale	Équipes fortes	Équipes plus faibles
TOUS	10 Points	6	4-8	>8	<4

SAUTS DIFFICULTÉ & EXÉCUTION (/10)	
<b>0 pts</b>	Aucune habileté d'exécutée
<b>0.1–4.0 pts:</b>	Habilités de saut exécutées avec une technique, une perfection, une flexibilité et une synchronisation médiocres à inférieures à la moyenne
<b>4.0–8.0 pts:</b>	Habilités de saut exécutées avec une technique, une perfection, une flexibilité et une synchronisation moyennes à supérieures à la moyenne
<b>8.0–10.0 pts:</b>	Habilités de saut exécutées avec une excellente technique, perfection, flexibilité et synchronisation

- La note pour les sauts combine l'évaluation de la difficulté et de la technique/exécution en une seule note sur 10 points.
- 50% de la note doit être attribuée à l'évaluation de la difficulté des sauts exécutés, l'autre 50% doit être attribué à l'évaluation de l'exécution des sauts effectués. Utilisez la méthode de la courbe normale pour vérifier que la note totale (sur 10 points) place l'équipe correctement par rapport à la moyenne et en comparaison avec les autres équipes de la catégorie.
- Une chose que vous remarquerez rapidement est que, seuls les critères d'exécution sont énumérés dans les échelles de points sur la feuille d'évaluation alors que les critères de difficulté sont énumérés au-dessus

des échelles de points. Ceci est le résultat d'un espace limité sur la feuille d'évaluation. L'EXÉCUTION N'EST PAS LE SEUL DÉTERMINANT DE L'ÉCHELLE DE POINTS OU DE LA NOTE.

- Lors de l'évaluation des sauts, il peut être plus facile de le voir de cette façon:

<b>DIFFICULTÉ DES SAUTS (/5)</b>	
<b>0 pts</b>	Aucune habileté d'exécutée
<b>0.1–2.0 pts:</b>	Habilités de saut exécutées avec une difficulté, une variété, un taux de participation de l'équipe, une synchronisation et une hauteur/force/flexibilité médiocres à inférieures à la moyenne
<b>2.0–4.0 pts:</b>	Habilités de saut exécutées avec une difficulté, une variété, un taux de participation de l'équipe, une synchronisation et une hauteur/force/flexibilité moyennes à supérieures à la moyenne
<b>4.0–5.0 pts:</b>	Habilités de saut exécutées avec une excellente difficulté, variété, taux de participation de l'équipe, synchronisation et hauteur/force/flexibilité

<b>EXÉCUTION DES SAUTS (/5)</b>	
<b>0 pts</b>	Aucune habileté d'exécutée
<b>0.1–2.0 pts:</b>	Habilités de saut exécutées avec une technique, une perfection, une flexibilité et une synchronisation médiocres à inférieures à la moyenne
<b>2.0–4.0 pts:</b>	Habilités de saut exécutées avec une technique, une perfection, une flexibilité et une synchronisation moyennes à supérieures à la moyenne
<b>4.0–5.0 pts:</b>	Habilités de saut exécutées avec une excellente technique, perfection, flexibilité et synchronisation

- Une autre façon de déterminer la note est de considérer ce qu'une équipe moyenne effectue habituellement. La plupart des équipes moyennes effectuent un combo de trois sauts, ou deux sauts connectés avec un saut supplémentaire. En règle générale, ils effectuent deux types de sauts différents, qui sont tous deux d'une plus grande difficulté que celle d'un saut groupé ou d'un saut étoile. Si vous avez une séquence de sauts moyenne comme celle expliquée ici, vous pouvez commencer avec une note de 6 (qui correspond à la note moyenne selon notre méthode de la courbe normale). Ensuite, déplacez l'équipe à la hausse ou à la baisse en fonction de l'exécution des habiletés et de tous les autres critères de difficulté.
- La difficulté des sauts est comparative; ce n'est pas une habileté avec une note fixe/prédéterminée.

### **Critères d'évaluation des sauts *(peut inclure, mais sans s'y limiter)*:**

- *Degré de difficulté*
  - Variété, connexion des sauts, utilisation de techniques de saut avancées/difficiles (hauteur, flexibilité et force requises pour le type de saut)
- *Taux de participation de l'équipe*
  - Synchronisation - la difficulté de synchroniser la séquence de sauts choisie et l'exécution de la synchronisation doivent toutes deux être considérées
- *Hauteur du (des) saut (s)*
  - Difficulté et exécution. L'exécution de l'habileté peut affecter sa difficulté, l'amplitude d'une habileté peut être un facteur pour déterminer la difficulté relative d'une habileté (ex: toe touch en hyper-extension est plus difficile qu'un toe touch parallèle au sol).
- *Uniformité de la technique* (ex: approche, atterrissage, position des bras)

- *Technique* - flexibilité, alignement du corps (jambes droites, orteils pointés, poitrine relevée, bon atterrissage avec les pieds joints, etc.)
- *La variété* n'est pas requise, mais est considérée lors de l'évaluation de la difficulté. Lors de l'évaluation de la variété, les juges recherchent au moins deux types de sauts différents. Effectuer le même saut avec des jambes différentes ne constitue pas une variété (ex: hurdler gauche/droite). Augmenter la variété peut augmenter votre note.

## Sauts - Q & R:

### 1. Comment est-ce que les sauts combinés au tumbling sont-ils évalués?

Les sauts seront évalués dans la catégorie saut, et s'ils sont connectés au tumbling à l'arrêt, ils peuvent influencer la difficulté du tumbling à l'arrêt. Cependant, la difficulté du saut n'est pas affectée par l'ajout d'une habileté de tumbling connectée au saut.

### 2. Est-ce qu'il y a un avantage à faire sauter l'équipe au complet?

Le taux de participation de l'équipe est un critère lors de la détermination de la note des sauts. Les équipes peuvent choisir leur stratégie lors de la conception d'une section de sauts. Étant donné que la difficulté et l'exécution sont combinées, les entraîneurs doivent décider de la meilleure stratégie pour leurs athlètes/équipe (cx: moins de participation de l'équipe mais une exécution exceptionnelle par rapport à une participation élevée et une exécution inférieure à la moyenne).

## Difficulté tumbling:

		Note moyenne	Variation normale	Équipes fortes	Équipes plus faibles
TOUS	5 Points	3	2-4	>4	<2

- NOTE: La liste des habiletés n'est PAS une liste exhaustive pour le tumbling à l'arrêt ou avec élan. Plutôt que d'énumérer toutes les habiletés autorisées, il répertorie certaines habiletés appropriées au niveau. Toutes les variations légales des habiletés énumérées seraient également appropriées au niveau (ex : renversement et souplesse). Bien que toutes les habiletés légales ne soient pas énumérées, toutes les habiletés sont considérées lors de la détermination d'une note.
- Notez que, par définition, les habiletés doivent impliquer une rotation des hanches au-dessus de la tête pour que ce soit considéré comme du tumbling. Les log rolls/barrel rolls ne sont pas des habiletés de tumbling. **Tumbling:** Toute habileté impliquant une rotation des hanches par-dessus la tête, n'étant pas supportée par une base et qui débute et se termine sur la surface de performance. Lorsqu'il n'est pas permis d'effectuer du tumbling après une habileté de tumbling particulière, il doit y avoir au moins un pas de fait avant d'effectuer la prochaine habileté de tumbling afin de bien séparer les deux passes. Faire une ouverture, un pied à la fois (step-out), après une habileté de tumbling est considérée comme la continuité de la même passe, un pas supplémentaire est donc nécessaire pour séparer les deux passes. Par contre, si l'athlète termine son habileté avec les deux (2) pieds ensemble, alors un seul pas est nécessaire pour créer une nouvelle passe de tumbling.
- **Tumbling à l'arrêt**  
Habilité de tumbling (ou séries d'habiletés) réalisée à partir d'une position à l'arrêt, sans aucun mouvement/élan vers l'avant. Tous les pas faits, vers l'arrière, avant l'exécution du mouvement sont tout de

même définis comme du tumbling à l'arrêt. Le momentum précédent le mouvement peut provenir d'un pas, de pas, d'un élan ou d'une autre habileté

- ***Tumbling avec élan***

Habileté(s) de tumbling réalisée(s) à partir d'un pas vers l'avant, d'un pas d'appel ou d'un élan, afin d'obtenir de l'impulsion pour exécuter l'habileté de tumbling.

- Les sauts et le tumbling à l'arrêt sont évalués séparément, même s'ils sont connectés. Les sauts sont évalués sous la discipline de sauts et s'ils sont connectés au tumbling à l'arrêt, ils peuvent influencer la difficulté du tumbling à l'arrêt.
- Pour la division CIVILE SEULEMENT – Dans les niveaux 1 à 4, les passes de tumbling individuelles (passes de tumbling effectuées par une seule personne) ne seront pas considérées lors de l'évaluation de la difficulté du tumbling. Ceci ne s'applique pas aux divisions initiation et scolaire. Dans ces divisions, les passes individuelles SONT considérées dans le processus d'évaluation de la difficulté du tumbling.
- Dans les niveaux 5 à 7, pour toutes les divisions, les passes de tumbling individuelles (passes de tumbling effectuées par une seule personne) seront considérées lors de l'évaluation de la difficulté du tumbling. Les habiletés de tumbling impliquant une rotation (ex: vrille) et les habiletés impliquant deux rotations (ex: double vrille) n'auront pas la même valeur en difficulté.
- Rotations Incomplètes: Les rotations incomplètes dans le tumbling (involontaires comme vrille versus double entraîneront une déduction du juge de déductions/pénalités (ex: Instabilité athlète- Feuille de déductions) et seront également considérées dans l'attribution de la note d'exécution/technique par le juge de panel. Les équipes des divisions civile/initiation/novice obtiendront une déduction de 1 point. Les équipes de la division scolaire auront une déduction de 0,25 point. Les instabilités doivent être considérées lors de l'attribution de la note d'exécution, si elles reflètent l'exécution de l'ÉQUIPE (voir EXÉCUTION - TOUTES LES CATÉGORIES à la page 4).
- Catégorie Sans-Stunt + Cheer: dans la catégorie Sans-Stunt + Cheer, tous les niveaux du même groupe d'âge sont regroupés dans une seule catégorie afin de garantir que cette catégorie soit compétitive. Par conséquent, dans les groupes d'âge plus élevés, vous pouvez voir des équipes avec des habiletés de tumbling de niveau 6 en compétition contre des équipes avec des habiletés de tumbling de niveau 1. Seule l'exécution (EXÉCUTION SEULEMENT) sera évaluée pour les habiletés de tumbling. Il n'y a pas de notes pour la difficulté.

<b>INITIATION &amp; SCOLAIRE - DIFFICULTÉ TUMBLING (/5)</b>	
<b>0 pts</b>	Aucune habileté d'exécutée
<b>0.1–2.0 pts:</b>	Habiletés/passes peu difficiles
<b>2.0–4.0 pts:</b>	Habiletés/passes moyennement difficiles à au-dessus de la moyenne
<b>4.0–5.0 pts:</b>	Habiletés/passes très difficiles

- Pour les équipes, des divisions initiation et scolaire, le tumbling à l'arrêt et le tumbling avec élan sont combinés en une seule discipline (le tumbling). Des critères d'évaluation, presque identiques à ceux de la division civile, sont utilisés pour déterminer une note de difficulté et d'exécution. Les notes élevées ne doivent pas être « réservées » pour les équipes qui exécutent les deux. Une équipe peut effectuer uniquement un tumbling à l'arrêt, uniquement du tumbling avec élan ou un mélange des deux et toujours recevoir une note élevée. La difficulté des habiletés effectuées sera évaluée.

<b>CIVILE - DIFFICULTÉ TUMBLING À L'ARRÊT (/5)</b>	
<b>0 pts</b>	Aucune habileté d'exécutée
<b>0.1–2.0 pts:</b>	Habilités/passes peu difficiles
<b>2.0–4.0 pts:</b>	Habilités/passes moyennement difficiles à au-dessus de la moyenne
<b>4.0–5.0 pts:</b>	Habilités/passes très difficiles

<b>CIVILE - DIFFICULTÉ TUMBLING AVEC ÉLAN (/5)</b>	
<b>0 pts</b>	Aucune habileté d'exécutée
<b>0.1–2.0 pts:</b>	Passes peu difficiles. Peu d'athlètes par passe; peu de passes synchronisées; synchronisme sous la moyenne; difficulté sous la moyenne
<b>2.0–4.0 pts:</b>	Passes moyennement difficiles. Peu d'athlètes par passe; peu de passes synchronisées; synchronisme moyen à au-dessus de la moyenne; difficulté moyenne à au-dessus de la moyenne
<b>4.0–5.0 pts:</b>	Passes très difficiles. Plusieurs athlètes par passes; plusieurs passes synchronisées; excellent synchronisme; degré de difficulté élevé

### **Critères de difficulté du tumbling (peut inclure, mais sans s'y limiter):**

- Degré de difficulté
  - Amplitude / Puissance des habiletés
  - Complexité des habiletés/passes
  - Rythme des passes/habilités
  - Force & capacités techniques requises pour compléter et réussir la passe/habilité
- Taux (%) de participation de l'équipe
  - Ratio de l'équipe effectuant les éléments de tumbling
- Variété des habiletés
- Combinaisons d'habilités
- Synchronisation des habiletés
  - Taille des groupes effectuant les passes/habilités synchronisées et le degré de complexité des passes/habilités
  - Les passes synchronisées sont considérées en difficulté, car elles mettent en valeur des athlètes uniques faisant les habiletés
  - Complexité de la passe, plus la complexité de la passe est grande, plus il est difficile de se synchroniser en groupe

### ***Illusions/Habilités imitées:***

Les juges doivent porter une attention particulière aux illusions/habilités imitées: les habiletés, qui ressemblent à une habileté plus difficile, exécutées par les membres de l'équipe pour créer l'illusion visuelle qu'un ratio plus élevé d'athlètes complète une habileté plus difficile. Ces athlètes sont généralement cachés à l'arrière des formations et synchronisés avec les athlètes complétant l'habileté (réelle) la plus difficile. Quelques exemples incluent:

- Mouvements qui commencent en position de renversement arrière mais qui se tournent pour effectuer une roue, afin de créer l'illusion qu'il s'agit d'un renversement arrière, OU faire une roue au lieu d'un renversement avant
- Saltos groupés qui ne sont que des sauts groupés, sans rotation des hanches au-dessus de la tête
- Vrilles ou doubles vrilles qui n'incluent pas la rotation des hanches au-dessus de la tête (saut / rebond enchaîné d'une rotation en position horizontale)

PARTICIPATION GUIDE		
# 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

## Taux (%) de participation de l'équipe - Tumbling:

Afin de permettre l'identification et la comparaison rapide des taux de participation/ratios des équipes de différentes tailles, les tableaux de quantité/ratio sont fournis aux officiels (dans le document de référence des juges). Pour obtenir une note spécifique ou se classer dans une échelle de points, il n'y a aucune exigence quant au taux de participation de l'équipe. La participation de l'équipe est l'un des facteurs/critères considérés lors de l'évaluation de la difficulté du tumbling.

## Tumbling - Q & R

### 1. En ce qui concerne le tumbling à l'arrêt, en quoi le système comparatif est-il différent du système avec exigences (Rubric style)?

- Le système comparatif n'a pas un nombre d'habiletés spécifiques pour atteindre les échelles de points et ne désigne pas des passes spécifiques comme étant élités. Les passes sont évaluées en termes de difficulté / complexité et les passes plus difficiles sont récompensées.
- Le système comparatif ne considère pas, en difficulté, les passes de tumbling effectuées par un seul athlète (division civile, niveaux 1 à 4). Pour compter envers la difficulté du tumbling, division civile niveaux 1 à 4, l'habileté/la passe doit être synchronisée. Toutes les habiletés/passes de tumbling complétées (indépendamment des exigences de synchronisation) seront évaluées en technique.
- Le système comparatif déduit pour les rotations incomplètes, qui se produisent dans les habiletés de tumbling (instabilité athlète sur la feuille de déductions). Les rotations incomplètes sont également considérées dans l'évaluation de la technique/l'exécution par le juge de panel.

### 2. Si une équipe n'a pas de tumbling, obtiendra-t-elle un zéro?

Oui. Si une équipe ne fait rien dans une discipline, elle recevra un zéro. Cependant, tout tumbling compterait (pas seulement le tumbling approprié au niveau). Ainsi, une équipe de niveau 6 avec une roulade avant cachée dans une danse obtiendrait la note la plus basse (0,1) pour la difficulté de tumbling et n'obtiendrait pas de zéro.

### 3. Est-ce qu'un Arabian est considéré approprié au niveau 5?

Oui, il serait considéré comme une passe de tumbling appropriée au niveau.

### 4. Si nous avons une rotation incomplète dans le tumbling, est-ce que ce sera une déduction ou sera-t-elle évaluée en exécution? Obtiendrons-nous tout de même de la reconnaissance pour l'habileté?

Les rotations incomplètes peuvent entraîner une déduction d'instabilité d'athlète. Par contre, si la rotation incomplète entraîne une chute, vous obtiendrez une déduction de chute d'athlète. Les juges de tumbling considèrent la difficulté de toutes les passes effectuées par l'équipe, la synchronisation et la taille des passes de groupe, la complexité des passes ET la quantité/ratio de passes effectuées. La proportion de rotations incomplètes sera considérée pour déterminer si les notes de tumbling seront affectées.

### 5. Dans le niveau 1, pouvons-nous connecter des habiletés après une roue afin d'augmenter notre note de Tumbling à l'arrêt?

Non. Si vous connectez une habileté, ça devient automatiquement une passe de tumbling avec élan.

De par sa conception, techniquement, une roue devrait toujours être une habileté de tumbling avec élan à moins qu'elle ne soit effectuée à partir d'une position de fente statique, sans pas avant son exécution. Cependant il existe une exception pour le niveau 1. Dans le niveau 1, les juges de panel considèrent une roue comme une habileté de tumbling à l'arrêt ou de tumbling avec élan selon la façon dont elle est exécutée (un pas = arrêt, plusieurs pas/appele= élan) et ce dont l'équipe a besoin. Par contre, dans le tumbling à l'arrêt, une fois que vous ajoutez une habileté après une roue (ou toute autre habileté orientée vers l'avant), même s'il ne s'agit que d'une autre roue, cela devient toujours une passe de tumbling avec élan, quelle que soit l'habileté.

Considérez la définition IASF du tumbling à l'arrêt : *Habilité de tumbling (ou séries d'habiletés) réalisée à partir d'une position à l'arrêt, sans aucun mouvement/élan vers l'avant. Tous les pas faits, vers l'arrière, avant l'exécution du mouvement sont tout de même définis comme du tumbling à l'arrêt.*

La phrase clé ici est « ... sans aucun élan vers l'avant ». Une habileté orientée vers l'avant (roulade avant, roue, renversement avant) doit commencer à partir d'une position de fente statique pour qu'elle n'ait pas d'élan et elle doit vraiment correspondre à une habileté de tumbling à l'arrêt selon les règlements IASF. Un pas, un appel, plusieurs pas ou une autre habileté de connectée et orientée vers l'avant procurent tous un élan à l'habileté. Elle serait alors considérée comme du tumbling avec élan.

Les juges de panel ne sont pas tenus de connaître tous les détails des règlements IASF. Par conséquent, la règle générale suivie, par les juges de panel, est que toutes les habiletés qui se dirigent vers l'avant sont des habiletés de tumbling avec élan et toutes les habiletés qui commencent/se dirigent vers l'arrière sont des habiletés de tumbling à l'arrêt.

Parce que les habiletés de niveau 1 sont si limitées, les concepteurs du système d'évaluation ont décidé que pour le NIVEAU 1 SEULEMENT, ils permettront à certaines habiletés, se dirigeant vers l'avant, d'être considérées comme des habiletés de tumbling à l'arrêt et des habiletés de tumbling avec élan par les juges de PANEL, ce qui permettra plus de variété et de meilleures progressions.

Ces habiletés sont: **ROULADE AVANT • ROULADE JAMBES À L'ÉCART • ÉQUILIBRE ROULADE AVANT • SOUPLESSE AVANT • RENVERSEMENT AVANT • ROUE**

Cette exception s'applique UNIQUEMENT au niveau 1. Encore une fois, les habiletés orientées vers l'avant, doivent être exécutées seules (ne peuvent pas être connecté). Les juges de panel accepteront qu'un seul pas soit pris avant l'exécution de cette habileté. N'oubliez pas qu'une fois que l'habileté est connectée à une autre habileté, elle devient automatiquement une passe de tumbling avec élan. Les habiletés à l'arrêt, connectées les unes aux autres, doivent aller vers l'arrière.

## 6. Est-ce qu'une équipe civile devrait synchronisée sa passe de tumbling avec élan?

En tant qu'entraîneur, si votre équipe est de niveau 5 à 7, vous devrez décider si la synchronisation des passes est la stratégie la plus appropriée pour votre équipe. Les équipes civiles de niveau 1 à 4 ne considèrent que les passes de tumbling synchronisées lors de l'évaluation de la difficulté.

Dans les niveaux 5 à 7, les passes synchronisées ont le potentiel d'augmenter considérablement votre note de difficulté. Toutefois, si vos passes synchronisées ne sont pas bien synchronisées, vous pouvez vous retrouver avec une note d'exécution inférieure et ne pas obtenir de reconnaissance pour la synchronisation dans votre note de difficulté. La réponse à cette question dépend donc des capacités de vos athlètes.

## Exécution tumbling:

		Note moyenne	Variation normale	Équipes fortes	Équipes plus faibles
Civile	5 Points	3	2-4	>4	<2
Initiation & Scolaire	10 Points	6	4-8	>8	<4

CIVILE - EXÉCUTION TUMBLING (/5)	
<b>0 pts</b>	Aucune habileté d'exécutée
<b>0.1–2.0 pts:</b>	Technique et synchronisme sous la moyenne
<b>2.0–4.0 pts:</b>	Technique et synchronisme moyens à au-dessus de la moyenne
<b>4.0–5.0 pts:</b>	Technique et synchronisme excellents

INITIATION & SCOLAIRE - EXÉCUTION TUMBLING (/10)	
<b>0 pts</b>	Aucune habileté d'exécutée
<b>0.1–4.0 pts:</b>	Technique et synchronisme sous la moyenne
<b>4.0–8.0 pts:</b>	Technique et synchronisme moyens à au-dessus de la moyenne
<b>8.0–10.0 pts:</b>	Technique et synchronisme excellents

### Critères d'exécution du tumbling (*peut inclure, mais sans s'y limiter*):

- **Exécution des habiletés:** perfection, habiletés/passes complétées/finies, erreurs, rotations incomplètes
- **Contrôle du corps, position et hauteur:** approche, forme/alignement du corps, position de la tête, position des bras/épaules, position des hanches, position des jambes, orteils pointés, hauteur
- **Vitesse:** constante tout au long de la passe ou vitesse qui augmente (ne perd pas de vitesse), la connexion des passes/habiletés
- **Atterrissages:** contrôlés, jambes/pieds joints, position de la poitrine
- **Synchronisation/timing:** timing des passes de groupe de l'initiation à l'atterrissage
- **Uniformité de la technique:** la technique utilisée est la même pour toute l'équipe
  - Les équipes qui effectuent des passes synchronisées devraient être récompensées en difficulté et être évaluées pour l'exécution de la synchronisation en technique/exécution

## FEUILLE DE CHORÉOGRAPHIE

### AJUSTEMENTS COVID:

Notez que la discipline des stunts n'est PAS séparée en 3 catégories (stunts, pyramides et projections). En raison des restrictions qui varient d'une région à l'autre, certaines équipes peuvent faire des stunts, mais les groupes sont limités à un seul groupe de stunt (qui doit toujours rester le même et ne pas entrer en contact avec d'autres groupes), ce qui élimine leur capacité à exécuter des pyramides. À certains endroits, les projections sont interdites même lorsque les stunts sont autorisés. La proximité des bases (face à face), lors de l'impact de l'attrapée, pourrait augmenter le potentiel d'expiration des gouttelettes.

Par conséquent, les trois catégories ont été combinées en une seule discipline appelée « stunts » et comprendra toutes les habiletés de stunts, y compris les stunts, les pyramides et les projections plutôt que de séparer et évaluer chacune de ces sections individuellement. Les juges de chorégraphie évalueront leurs sections en ayant cela en tête. Le manque d'habiletés de pyramide ou de projections ne devrait pas affecter négativement les notes attribuées sur la feuille de chorégraphie. Les juges ne doivent pas s'attendre, ni réserver des points, à une routine « typique » (pré-COVID-19), où tout le monde pouvait faire tous les types de stunts (incluant les pyramides et les projections).

Puisqu'aucun point n'est réservé aux équipes qui ont la capacité de faire tous les éléments (stunts, pyramides et projections), il est possible pour une équipe qui peut faire que des stunts (pas de pyramides ni de projections) de remporter contre une équipe qui a tous les éléments et il serait également possible qu'ils reçoivent une note parfaite dans une des catégories où ces éléments sont considérés dans l'évaluation (créativité de la routine, impression générale et sens du spectacle, etc.).

**ROUTINES SANS-STUNT** – Certaines zones sont confinées ou encore n'autorisent pas du tout les contacts. Dans ces zones, les stunts ne sont pas possible... ou peuvent avoir été autorisés récemment, mais les équipes ne sont pas prêtes à exécuter en toute sécurité des habiletés de stunt. Vous verrez deux différents types de routines sans-stunt:

**Routines où les stunts sont mimés (Marked Stunt Routines):**

Ces routines sont d'une durée de 2:30 et comportent des sections de stunts chorégraphiées, cependant, les équipes ne peuvent pas exécuter les habiletés soit parce qu'elles ne sont pas encore autorisées à faire des stunts, soit parce qu'elles ont dû faire marche arrière en raison d'épidémies de COVID dans leur région. Dans ces routines, les athlètes « mimeront » les habiletés (en faisant semblant de faire les stunts) ou se tiendront droit, en position, sans bouger, etc. Ces sections ne devraient PAS être considérées dans le processus d'évaluation et devraient essentiellement être ignorées. Les éléments qui seraient encore évalués sont les sauts, le tumbling devant une pyramide mimée, etc.

Les routines sans-stunt ne sont pas autorisées à faire une routine complète de 2:30 de sauts, de danse et de tumbling uniquement. Ce serait injuste pour les équipes qui doivent mimer leurs habiletés, puisque des routines plus longues sans sections mimées permettraient de faire des danses beaucoup plus longues, beaucoup plus de temps pour la variété dans le tumbling et les sauts, etc.

**Routine intentionnelle Sans-Stunt (Intentional Non-Stunt):**

Ces routines sont d'une durée maximale de 1:30 et elles n'ont aucune séquence de stunts mimée. Elles sont intentionnellement chorégraphiées sans stunt pour ne présenter que les sections évaluées (sauts, tumbling, danse, etc.).

Pour éviter un fractionnement supplémentaire des catégories, les deux types de routines sans-stunt- les équipes où les sections de stunts sont mimées et les équipes qui ont des routines intentionnelles sans-stunt s'affronteront dans la même catégorie (à condition qu'il s'agisse du même groupe d'âge/niveau). Les juges doivent s'assurer de ne pas récompenser un type de routine par rapport à l'autre (ex: les « temps morts » dans les routines où les stunts sont mimés ne devraient pas affecter la note d'une équipe). La pandémie n'est pas la faute des athlètes et ils n'ont aucun contrôle sur la réglementation dans leur région.

**Jeux de partenaires dans la danse & Formations:** Lorsque vous évaluez les équipes des catégories sans-stunt, le critère d'évaluation de la danse « jeux de partenaires » ne doit pas être considéré dans l'évaluation de la danse. Sachez également que les protocoles de distanciation sociale, qui empêchent ou limitent les stunts,

peuvent également limiter les choix de formations dans la danse et tout au long de la routine. Par conséquent, les attentes pour le critère d'évaluation « variété des formations » sont moins élevées pour toutes les équipes des catégories sans-stunt.

**Masques:** en fonction des règlements de leur région, les athlètes des catégories régulières et des catégories sans-stunt peuvent être tenus de porter des masques pendant leurs performances. Peu importe, s'ils portent des masques ou non, pour que ce soit juste, NE CHERCHEZ PAS À VOIR LES SOURIRES. Concentrez-vous plutôt sur leur posture, leur langage corporel, le degré de confiance (la tête haute, le contact visuel), les gestes, l'impression athlétique appropriée et l'énergie lorsque vous évaluez le sens du spectacle dans la section impression générale de la routine et sens du spectacle

**Catégories Sans-Stunt + Cheer:** Tous les niveaux du même groupe d'âge sont regroupés (combinés) dans une seule catégorie afin de garantir la compétitivité des catégories. Par conséquent, dans les groupes d'âge plus élevés, vous pouvez avoir des équipes avec des habiletés de tumbling de niveau 6 en compétition contre des équipes avec des habiletés de tumbling de niveau 1 (et tous les autres niveaux). Pour les habiletés de tumbling, les juges de tumbling évalueront l'EXÉCUTION UNIQUEMENT, pas de points attribués à la difficulté. Les juges de chorégraphie doivent veiller à ne pas se laisser influencer par la difficulté des habiletés de tumbling. La note dans la section impression générale de la routine et sens du spectacle ne doit pas être affectée par la difficulté des habiletés de tumbling.

## Danse:

		Note moyenne	Variation normale	Équipes fortes	Équipes plus faibles
Civile	10 Points	6	4-8	>8	<4

La capacité d'une équipe à incorporer des changements de niveau et de formation avec des habiletés de danse qui créent des effets visuels et démontrent des transitions fluides, des jeux de pieds, jeux de partenaires\* et des mouvements au sol avec un niveau élevé d'énergie et de divertissement tout en démontrant une excellente technique, perfection, synchronisation et uniformité avec un rythme soutenu.

CIVILE - DANSE (/10)	
<b>0 pts</b>	Aucune danse ou séquence de mouvement exécutée
<b>0.1–4.0 pts:</b>	La danse contient <b>très peu</b> de changements de niveau et de formation, des habiletés de danse créant <b>peu</b> d'effets visuels et transitions fluides, <b>peu</b> de jeux de pieds, jeux de partenaires* et mouvements au sol. La danse est exécutée avec un <b>faible</b> degré d'énergie et de divertissement. Les habiletés/éléments de la danse sont exécutés avec une technique, un synchronisme et une uniformité <b>sous la moyenne</b> et un rythme <b>lent</b> .
<b>4.0–8.0 pts:</b>	La danse contient <b>quelques</b> changements de niveau et de formation, des habiletés de danse créant <b>quelques</b> effets visuels et transitions fluides, <b>quelques</b> jeux de pieds, jeux de partenaires* et mouvements au sol. La danse est exécutée avec un degré <b>moyen/au-dessus de la moyenne</b> d'énergie et de divertissement. Les habiletés/éléments de la danse sont exécutés avec une technique, un synchronisme, une uniformité et un rythme <b>moyens /au-dessus de la moyenne</b> .
<b>8.0–10.0 pts:</b>	La danse contient <b>plusieurs</b> changements de niveau et de formation, des habiletés de danse créant de <b>nombreux</b> effets visuels et transitions fluides, une <b>variété</b> de jeux de pieds, jeux de partenaires* et mouvements au sol. La danse est exécutée avec un degré <b>élevé</b> d'énergie et de divertissement. Les habiletés/éléments de la danse sont exécutés avec une technique, un synchronisme et une uniformité <b>excellents</b> et un rythme <b>soutenu</b> .

\* Les jeux de partenaires ne sont pas évalués pour les catégories SANS-STUNT

En utilisant la méthode de la courbe normale, l'équipe moyenne devrait obtenir une note entre 4 et 8 points, les équipes exceptionnelles devraient avoir une note au-dessus de 8 et les équipes inférieures à la moyenne avec une note en-dessous de 4 points. Utilisez le tableau des intervalles pour décider où la première équipe doit se situer dans l'échelle de points.

La difficulté et la technique sont évaluées ensemble.

- 50% de la note doit être attribué à la difficulté de la danse; l'autre 50% doit être attribué à l'exécution de la danse. Utilisez la méthode de la courbe normale pour vous assurer que l'équipe est placée avec précision par rapport à la note moyenne et aux autres équipes de la catégorie.
- Les commentaires doivent inclure des phrases concernant l'exécution et la difficulté.
- \* NOTE: LES JEUX DE PARTENAIRES NE SONT PAS ÉVALUÉS POUR LES CATÉGORIES SANS-STUNT. LES ATTENTES SONT MOINS ÉLEVÉES POUR LES CHANGEMENTS DE FORMATION DES CATÉGORIES SANS-STUNT.

Choses à considérer pour la Difficulté	Choses à considérer pour l'Exécution
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Taux (%) de participation</li> <li>• Éléments visuels               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Niveaux</li> <li>• Formations/Transitions</li> <li>• Jeux de partenaires *</li> <li>• Jeux de pieds</li> <li>• Mouvements au sol</li> </ul> </li> <li>• Complexité / Transitions fluides</li> <li>• Rythme</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perfection / Précision du mouvement</li> <li>• Synchronisation</li> <li>• Technique de mouvement / mouvement</li> <li>• Uniformité de la technique</li> <li>• Fluidité des transitions</li> <li>• Degré d'énergie élevé, confiance &amp; divertissement élevés</li> </ul>

Il peut être plus facile d'attribuer la note de cette façon:

CIVILE – DIFFICULTÉ DANSE (/5)	
<b>0 pts</b>	Aucune danse ou séquence de mouvement exécutée
<b>0.1–2.0 pts:</b>	La danse contient <b>très peu</b> de changements de niveau et de formation, des habiletés de danse créant <b>peu</b> d'effets visuels et transitions fluides. <b>Peu</b> de jeux de pieds, jeux de partenaires* et mouvements au sol. Rythme <b>lent</b> .
<b>2.0–4.0 pts:</b>	La danse contient <b>quelques</b> changements de niveau et de formation, des habiletés de danse créant <b>quelques</b> effets visuels et transitions fluides, <b>quelques</b> jeux de pieds, jeux de partenaires* et mouvements au sol. Rythme <b>moyen /au-dessus de la moyenne</b> .
<b>4.0–5.0 pts:</b>	La danse contient <b>plusieurs</b> changements de niveau et de formation, des habiletés de danse créant de <b>nombreux</b> effets visuels et transitions fluides, une <b>variété</b> de jeux de pieds, jeux de partenaires* et mouvements au sol. Rythme <b>soutenu</b> .

CIVILE – EXÉCUTION DANSE (/5)	
<b>0 pts</b>	Aucune danse ou séquence de mouvement exécutée
<b>0.1–2.0 pts:</b>	La danse est exécutée avec un <b>faible</b> degré d'énergie et de divertissement. Les habiletés/éléments de la danse sont exécutés avec une technique, un synchronisme et une uniformité <b>sous la moyenne</b> .
<b>2.0–4.0 pts:</b>	La danse est exécutée avec un degré <b>moyen/au-dessus de la moyenne</b> d'énergie et de divertissement. Les habiletés/éléments de la danse sont exécutés avec une technique, un synchronisme et une uniformité <b>moyens /au-dessus de la moyenne</b> .
<b>4.0–5.0 pts:</b>	La danse est exécutée avec un degré <b>élevé</b> d'énergie et de divertissement. Les habiletés/éléments de la danse sont exécutés avec une technique, un synchronisme et une uniformité <b>excellents</b> .

## Initiation & Scolaire: Exécution Danse & Mouvements

		Note moyenne	Variation normale	Équipes fortes	Équipes plus faibles
Initiation & Scolaire	15 Points	9	6-12	>12	<6

INITIATION & SCOLAIRE - EXÉCUTION DANSE & MOUVEMENT (/15)	
<b>0 pts</b>	Aucune danse ou séquence de mouvement exécutée
<b>0.1–6.0 pts:</b>	Uniformité de la technique et synchronisme <b>sous la moyenne</b> . Précision/perfection des mouvements <b>sous la moyenne</b> . <b>Faible degré</b> d'énergie/confiance <b>minimale</b> démontré par les athlètes.
<b>6.0–12.0 pts:</b>	Uniformité de la technique et synchronisme <b>moyens à au-dessus de la moyenne</b> . Une <b>certaine</b> précision/perfection des mouvements. Une <b>certaine</b> énergie/confiance démontrée par les athlètes.
<b>12.0–15.0 pts:</b>	Uniformité de la technique et synchronisme <b>excellents</b> . Une <b>excellente</b> précision/perfection des mouvements. Un <b>haut</b> degré d'énergie/confiance <b>élevée</b> démontré par les athlètes.

- Les divisions initiations et scolaires mettent l'accent sur l'exécution de la danse/des mouvements, en se concentrant sur l'uniformité et la technique. La difficulté n'est pas évaluée dans cette discipline (danse).
- En utilisant la méthode de la courbe normale, l'équipe moyenne devrait obtenir une note entre 6 et 12 points, les équipes exceptionnelles devraient avoir une note au-dessus de 12 et les équipes inférieures à la moyenne avec une note en-dessous de 6 points. Utilisez le tableau des intervalles pour décider où la première équipe doit se situer dans l'échelle de points.

Pour l'initiation et le scolaire, les éléments suivants sont considérés dans l'évaluation de l'exécution danse/mouvements:

- Perfection / Précision du mouvement
- Synchronisation
- Technique de mouvement / mouvement
- Uniformité de la technique
- Fluidité des transitions
- Degré d'énergie élevé, confiance & divertissement élevés

Les équipes, des divisions initiations et scolaires, qui démontrent l'excellence dans les critères suivants pourront être récompensées sous la section impression générale et sens du spectacle :

- Taux (%) de participation
- Éléments visuels
- Niveaux, Formations/Transitions
- Jeux de partenaires \*(ne s'applique pas aux catégories sans-stunt)
- Jeux de pieds, Mouvements au sol
- Complexité / Transitions fluides
- Rythme

**NOTE:** Les danses scolaires peuvent être différentes des danses civiles dans la durée, la complexité et le style de danse. Ne vous attendez pas à une danse de style civil. Par exemple, une danse scolaire peut être constituée principalement de mouvements.

## Créativité de routine:

L'efficacité d'une équipe d'incorporer des idées innovatrices, visuelles, uniques et complexes. Les équipes des divisions initiations et scolaires n'ont pas cette catégorie.

		Note moyenne	Variation normale	Équipes fortes	Équipes plus faibles
Civile	5 Points	3	2-4	>4	<2

CIVILE – CRÉATIVITÉ ROUTINE (/5)	
0.1–2.0 pts:	Incorporation <b>minimale</b> d'idées innovatrices, visuelles, uniques et complexes
2.0–4.0 pts:	Incorporation <b>moyenne à au-dessus de la moyenne</b> d'idées innovatrices, visuelles, uniques et complexes
4.0–5.0 pts:	<b>Excellente</b> incorporation d'idées innovatrices, visuelles, uniques et complexes

En utilisant la méthode de la courbe normale, l'équipe moyenne devrait obtenir une note entre 2 et 4 points, les équipes exceptionnelles devraient avoir une note au-dessus de 4 et les équipes inférieures à la moyenne avec une note en-dessous de 2 points. **Utilisez le tableau des intervalles pour décider où la première équipe doit se situer dans l'échelle de points.**

Les éléments suivants sont considérés tout au long de la routine et dans toutes les sections:

- Façons de commencer les habiletés, de faire les transitions, de démonter et de terminer les habiletés
- Incorporations entre les habiletés, les sections
- Idées créatives visuelles, fraîches/uniques
- Habiletés supplémentaires pour améliorer l'attrait/l'impression général et les éléments visuels
- Impact, attrait, clarté, fluidité
- Utilisation d'habiletés de niveau et d'habiletés non-appropriées au niveau pour améliorer l'attrait
- Éléments de chorégraphie complexes et détaillés
- Fluidité, variété et incorporation
- Formations et changements de niveau créatifs (attentes réduites pour les formations plus des routines sans-stunt)
- La créativité n'est pas seulement ce que vous avez vu auparavant. Dans quelle mesure toutes les sections sont bien assemblées?
- Mouvements fluides qui ajoutent de l'intérêt et de l'attrait
- Les mouvements de la voltige ne sont pas considérés comme de la créativité
- Utilisation et incorporation d'idées innovatrices, visuelles, uniques et complexes dans:
  - Les habiletés de stunts, de tumbling, les formations, les transitions, les sauts, les projections, la danse

Lorsque vous rédigez vos commentaires, utilisez des mots et des phrases de la feuille de référence des juges et essayez d'être le plus précis possible (ex: "bon attrait avec un bon impact visuel lors de la transition du tumbling vers les sauts et une grande utilisation d'habiletés supplémentaires").

## Formations/Transitions:

L'efficacité d'une équipe à démontrer des espacements précis et des déplacements fluides. Les formations et les transitions sont évaluées ensemble.

		Note moyenne	Variation normale	Équipes fortes	Équipes plus faibles
TOUS	10 Points	6	4-8	>8	<4

FORMATIONS / TRANSITIONS ( /10)	
<b>0.1–4.0 pts:</b>	Espacements (spacing) dans les formations et fluidité des déplacements <b>sous la moyenne</b> . Degré de difficulté <b>sous la moyenne</b> avec des problèmes de synchronisme tout au long de la routine. Utilisation <b>faible à sous la moyenne</b> du sol avec <b>très peu</b> d'éléments visuels.
<b>4.0–8.0 pts:</b>	Espacements (spacing) dans les formations et fluidité des déplacements <b>moyens à au-dessus de la moyenne</b> . Degré de difficulté <b>moyen à au-dessus de la moyenne</b> avec quelques problèmes de synchronisme tout au long de la routine. Utilisation <b>moyenne à au-dessus de la moyenne</b> du sol et d'éléments visuels.
<b>8.0–10.0 pts:</b>	<b>Excellents</b> espacements (spacing) dans les formations, fluidité des déplacements et degré de difficulté. Les changements de formation sont exécutés avec précision et peu ou pas de problèmes de synchronisme. Les changements de formation tout au long de la routine rehaussent l'effet visuels et le divertissement de la routine. <b>Excellente</b> utilisation du sol.

Les éléments suivants sont évalués tout au long de la routine:

- Variété des formations - variété, difficulté et complexité des formations \* Attentes réduites pour la variété des formations dans les routines sans-stunt (qui peuvent être limitées en raison des protocoles de distanciation sociale)
- Précision des espacements (spacing) dans les formations et précision des transitions dans toutes les sections de la routine
- Déplacements fluides qui créent l'apparence (le visuel) d'un groupe qui travaille ensemble de manière instinctive et cohésive, plutôt que d'un groupe d'individus. Collisions? Devez-vous vous déplacer pour éviter les collisions?
- *Timing*, rythme et fluidité - exécution des transitions (ex: précipité ou fluide? Trop lent ou percutant? Les pas suivent-ils le rythme de la musique / aux ½ temps ou complètement aléatoires? Est-ce que la posture / position des athlètes pendant les mouvements s'accroît- et/ou se mixte lorsque prévu, ou est-ce que les transitions sont une réflexion après coup sur la nécessité du mouvement?
- Utilisation du sol

## Impression générale de la routine & Sens du spectacle:

Efficacité à susciter une expérience positive et mémorable.

		Note moyenne	Variation normale	Équipes fortes	Équipes plus faibles
TOUS	10 Points	6	4-8	>8	<4

IMPRESSION GÉNÉRALE DE LA ROUTINE & SENS DU SPECTACLE (/10)	
<b>0.1–4.0 pts:</b>	Efficacité à susciter une expérience positive et mémorable <b>sous la moyenne</b>
<b>4.0–8.0 pts:</b>	Efficacité à susciter une expérience positive et mémorable <b>moyenne à au-dessus de la moyenne</b>
<b>8.0–10.0 pts:</b>	<b>Excellente</b> efficacité à susciter une expérience positive et mémorable

L'efficacité à susciter une expérience positive et mémorable comprend:

- Énergie, excitation et enthousiasme/expression véritable, degré de divertissement
- Habiletés supplémentaires pour améliorer l'attrait général et les effets visuels (ex: Complexité de la danse - divisions initiations et scolaire, etc.)
- Impression athlétique appropriée
- Confiance et contact visuel

- Sens du spectacle démontré par tous les membres de l'équipe et constant tout au long de la routine - dans les transitions, les montées et les sorties des habiletés.
- Impact et perfection/exécution réussie de la routine
- Une expérience positive et mémorable du début à la fin de la routine
- **Masques:** en fonction des règlements de leur région, les athlètes des catégories régulières et des catégories sans-stunt peuvent être tenus de porter des masques pendant leurs performances. Peu importe, s'ils portent des masques ou non, pour que ce soit juste, **NE CHERCHEZ PAS À VOIR LES SOURIRES**. Concentrez-vous plutôt sur leur posture, leur langage corporel, le degré de confiance (la tête haute, le contact visuel), les gestes, l'impression athlétique appropriée et l'énergie lorsque vous évaluez le sens du spectacle dans la section impression générale de la routine et sens du spectacle
- **Catégories Sans-Stunt + Cheer:** puisque les équipes de différents niveaux de tumbling seront combinées dans une seule catégorie, les juges de chorégraphie doivent veiller à ne pas se laisser influencer par la difficulté des habiletés de tumbling. La note dans la section impression générale de la routine et sens du spectacle ne doit pas être affectée par la difficulté des habiletés de tumbling.

## Feuille de chorégraphie - Q & R

1. **Est-ce que ma note de créativité de routine peut changer entre le premier et le deuxième jour?**  
 La note PEUT changer entre le premier et le deuxième jour. Les juges ne peuvent évaluer que ce qu'ils voient devant eux. Si, le premier jour, l'exécution de la routine est telle que le juge ne peut pas voir les effets visuels et les déplacements escomptés (les athlètes qui ne se rendent pas à leur « spot » en raison d'erreurs, le manque de timing dans la chorégraphie, les athlètes qui rentrent en collision avec d'autres athlètes ou se trompent dans les comptes, etc.), le juge peut attribuer une note plus basse que le deuxième jour lorsque le plein effet est révélé et une fois que l'exécution est meilleure.  
  
 De plus, n'oubliez pas que votre note dans un système comparatif est également influencée par l'exécution des autres équipes dans votre catégorie/niveau. Par conséquent, même si vous effectuez exactement la même performance le deuxième jour, vos notes pourraient changer si les autres équipes performant mieux (ou pires) que vous.
2. **Pouvez-vous expliquer avec un peu plus de détails ce que l'on entend par espacements précis/formations précises dans toutes les catégories d'habiletés (stunts, pyramides, projections, sauts, danse et tumbling)?**  
 Transitions/déplacements fluides. Est-ce qu'il y a un plan? Est-ce la routine est conçue dans un but précis? Est-ce que c'est fluide ou est-ce chaotique? Est-ce que c'est saccadé dans le genre "Habilité-Pause-Déplace-Habilité-Pause-Déplace" ou est-ce que les habiletés et les sections se lient les unes aux autres presque sans s'en apercevoir? Les athlètes courent-ils constamment sur le sol pour accéder à la prochaine formation ou semblent-ils par magie finir exactement là où ils doivent être pour la section suivante?
3. **Quelle est la différence entre la créativité de la routine et la créativité des stunts?**  
 La créativité de la routine évalue l'impact visuel de la routine du début à la fin et l'incorporation d'idées innovatrices, visuelles et complexes tout au long de la routine. Des éléments créatifs qui ajoutent à l'attrait des habiletés effectuées, des éléments visuels qui peuvent inclure l'utilisation de différents niveaux d'habiletés ou des déplacements qui créent un intérêt visuel. L'utilisation d'habiletés d'une manière créative, non traditionnelle, ou d'un thème, etc. Des exemples pourraient inclure des formations créatives en tumbling qui ajoutent à l'impact visuel de la routine, une transition fluide après la pyramide qui se lie facilement à une autre section, etc.

La créativité des stunts comprend les montées / les démontages / les éléments visuels ou uniques dans les habiletés de stunt uniquement.

**4. Si une équipe n'a pas de danse, obtiendra-t-elle un zéro?**

Les juges évalueront tous les mouvements chorégraphiés pendant les transitions en plus d'une section de danse bien définie. Ils devraient n'avoir aucun mouvement dans leur routine (même pas dans les stunts) pour obtenir un zéro en danse. S'ils n'avaient pas de section de danse mais avaient des mouvements dans leurs stunts (ou ailleurs), ils obtiendraient une note de danse très faible, avec une note minimale de 0,1.

**5. Est-ce qu'il y a une déduction si deux personnes entrent en collision en se déplaçant?**

Il n'y a pas de déductions pour les collisions dans la chorégraphie. Les juges en tiendront compte lors de l'attribution de la note dans la catégorie Formations/Transitions.

## **DIVISION INITIATION - RÉSUMÉ DES DIFFÉRENCES**

Pour les équipes de la division initiation, l'accent est mis sur la technique et l'apprentissage.

**Différences principales avec les feuilles civiles:**

- L'accent est mis sur l'exécution et la technique, en particulier dans les stunts et le tumbling où l'exécution des habiletés vaut plus que la difficulté.
- Le tumbling à l'arrêt et le tumbling avec élan sont combinés en une seule catégorie « difficulté du tumbling ». Il n'est pas nécessaire d'effectuer les deux pour obtenir une bonne note.
- Les passes de tumbling individuelles seront considérées pour toutes les équipes de la division initiation. Le tumbling de groupe est toujours un élément clé dans l'évaluation de la difficulté.
- La section de créativité de la routine n'existe pas sur les feuilles d'évaluation de la division initiation. La division initiation est censée être une introduction abordable au cheerleading, en se concentrant sur la technique et sans avoir besoin d'embaucher des chorégraphes. Une créativité exceptionnelle peut être récompensée dans l'impression générale de la routine et le sens du spectacle.
- La note de danse est basée uniquement sur l'exécution, ce qui permet de mettre l'accent sur l'exécution de la danse, en se concentrant sur l'uniformité et la technique. Les équipes de la division initiation qui démontrent une excellente créativité ou une complexité exceptionnelle en danse peuvent être récompensées dans la section impression générale de la routine et le sens du spectacle et/ou Formations/Transitions, le cas échéant.

## **DIVISION SCOLAIRE – RÉSUMÉ DES DIFFÉRENCES**

- L'accent est mis sur l'exécution et la technique, en particulier dans les stunts et le tumbling où l'exécution des habiletés vaut plus que la difficulté.
- Impression générale des stunts au lieu de créativité des stunts.
- Le tumbling à l'arrêt et le tumbling avec élan sont combinés en une seule catégorie « difficulté du tumbling ». Il n'est pas nécessaire d'effectuer les deux pour obtenir une bonne note.
- Les passes de tumbling individuelles seront considérées pour toutes les équipes de la division scolaire. Le tumbling de groupe est toujours un élément clé dans l'évaluation de la difficulté.

- La section de créativité de la routine n'existe pas sur les feuilles d'évaluation de la division scolaire. Une créativité exceptionnelle peut être récompensée dans l'impression générale de la routine et le sens du spectacle.
- La note de danse est basée uniquement sur l'exécution, ce qui permet de mettre l'accent sur l'exécution de la danse, en se concentrant sur l'uniformité et la technique. Les équipes de la division scolaire qui démontrent une excellente créativité ou une complexité exceptionnelle en danse peuvent être récompensées dans la section impression générale de la routine et le sens du spectacle et/ou Formations/Transitions, le cas échéant.
- Le style de danse peut être différent de celui d'une routine civile avec un accent supplémentaire sur les mouvements/la précision du mouvement plutôt que sur le « flash ». Les juges doivent se concentrer sur l'exécution de la technique choisie plutôt que sur le style de danse choisi.
- Les routines scolaires ne doivent pas être comparées aux routines civiles.
- De nombreuses zones ont l'interdiction d'exécuter des Cheers ou des Chants en raison du risque relié à la COVID-19. Plutôt que de séparer les catégories davantage, si un Cheer est exécuté pendant une routine, ses mérites seront évalués dans la section impression générale et sens du spectacle. Les habiletés techniques exécutées pendant le cheer (ex: stunt, tumbling) seront évaluées dans leurs catégories respectives.

## Feuilles d'évaluation Initiation & Scolaire - Q & R

### 1. Est-ce qu'une équipe sera récompensée pour avoir exécuté une danse complexe ou plus difficile?

Dans la division initiation, seule l'exécution de la danse est évaluée. Si une équipe initiation exécute une danse exceptionnellement complexe ou difficile, elle peut être récompensée pour l'effet visuel, le degré de divertissement dans la section impression générale de la routine et pour la complexité des transitions et des formations dans la section Transitions/Formations.

### 2. Si le tumbling à l'arrêt et avec élan est combiné, est-ce que les équipes doivent absolument inclure les deux types de tumbling?

Non. Les équipes doivent mettre en valeur leurs meilleures habiletés tout en tenant compte des critères d'évaluation tels que la variété, la complexité/difficulté, l'utilisation du tumbling en groupe. Les notes sont toujours comparatives et déterminées en fonction des habiletés exécutées par les autres équipes de la catégorie, de sorte que la stratégie appropriée pour votre équipe peut varier en fonction des équipes de votre catégorie.

## FEUILLES D'ÉVALUATION NOVICE

- L'accent est mis sur la technique et l'apprentissage.
- Les équipes n'obtiennent pas un classement par rapport aux autres équipes, elles sont plutôt classées comme étant : Remarquable (R), Excellent (E) ou Supérieur (S).
- Les feuilles Novice n'ont pas de valeurs numériques (pas de chiffres). Un système de cases à cocher sera utilisé pour évaluer les équipes.
- Les équipes novices recevront une feuille de pénalités/déductions pour aider les entraîneurs et les athlètes à comprendre les infractions aux règlements, les déductions et les limites de temps. Les déductions et les pénalités seront accordées, mais n'auront pas de valeur numérique. Elles seront prises en considération par les juges de panel dans l'évaluation de l'exécution des disciplines correspondantes.

- Il y a cinq sections sur la feuille d'évaluation des équipes novices: exécution des stunts; exécution des pyramides; exécution des sauts; exécution de la danse; impression de la routine et sens du spectacle. Notez qu'en raison des restrictions liées à la COVID-19, les pyramides ne sont pas « obligatoires » pour obtenir une note élevée aux événements ExpoFest. Si aucune pyramide n'est effectuée, la section est simplement ignorée. Même principe, si une équipe est totalement incapable de faire des stunts, les sections des stunts et des pyramides ne seront pas considérées.
- Dans chaque section, il y a différentes critères qu'un juge évaluera. Les notes correspondent aux classements suivants : inférieur à la moyenne/faible (remarquable), moyen/un peu (excellent), supérieur à la moyenne/excellent (supérieur).
- Les équipes recevront leur classement selon la colonne qui a le plus de cases de cochées, en ignorant toutes les catégories qui pourraient être interdites en raison de la COVID-19. Exemple: si une équipe a plus de crochets dans la colonne moyenne/un peu, cette équipe sera évaluée comme étant « excellente ».
- Si une équipe reçoit un nombre égal de crochets dans deux colonnes, entraînant l'incapacité d'identifier une majorité, les juges pencheront en faveur de l'équipe et attribueront le rang le plus élevé.
- La difficulté n'est pas évaluée.
- La créativité des stunts et la créativité de la routine ne sont pas évaluées (ne sont pas sur les feuilles d'évaluation).
- La division novice suit les règlements de niveau 1 (ce qui veut également dire que les projections ne sont pas permises).
- Les équipes de la catégorie Tiny (U6) Novice ne peuvent pas faire d'habiletés de stunts.
- Les équipes de la catégorie Tiny (U6) Novice peuvent seulement faire des roulades avant et des roues.
- Les habiletés de tumbling, pour les équipes de la division novice, ne sont pas évaluées. Si elles sont effectuées, elles seront considérées dans l'impression de la routine.

## FEUILLE DE PÉNALITÉS & DÉDUCTIONS

**Les juges de pénalités sont formés et certifiés par IASF seulement. Cette méthodologie ne couvre pas les règlements ni comment juger les pénalités.**

### **Avertissements vs. Déductions**

NOTE: Il s'agit d'un outil qui peut être utilisé si un juge de pénalités n'a pas de protocole, prédéterminé par le producteur de l'événement, pour déterminer si et quand donner des avertissements et des déductions.

NOTE: les décisions, quant aux mêmes habiletés exécutées dans des événements antérieurs, n'affecteront pas la prise de décision lors de l'événement en cours.

### **PAS DE DÉDUCTION**

- Toutes les habiletés effectuées sont légales.
- Si une équipe fournit un e-mail avec une décision officielle de IASF avec une vidéo et que l'habileté en question est exécutée de la même manière.

### **AVERTISSEMENT** (\*Il doit y avoir une version légale pour comparaison)

- Si moins de la majorité des groupes (jusqu'à 50%) exécute une habileté illégalement \*.
- Dans les pyramides, la « majorité » est définie par le nombre de groupes exécutant l'habileté illégale, et non par le nombre total de groupes dans la pyramide \*.
- Si une équipe a reçu l'approbation de IASF pour une vidéo de l'habileté exécutée de la même manière en compétition mais que l'habileté est désormais illégale.

- Si une équipe a soumis une vidéo approuvée par IASF de l'habileté exécutée et que la décision vidéo de IASF est incorrecte.
- L'habileté exécutée n'est pas claire pour le juge.

Nombre de Groupes	Minorité (50% ou moins)	Majorité (Plus de 50%)
1	N/A	1
2	1	2
3	1	2-3
4	1-2	3-4
5	1-2	3-5
6	1-3	4-6
7	1-3	4-7
8	1-4	5-8
9	1-4	5-9
10	1-5	6-10
11	1-5	6-11

#### **DÉDUCTION:**

- Si la majorité des groupes (plus de 50%) exécute une habileté illégalement.
- Si un seul groupe exécute une habileté particulière et qu'elle est illégale. Exemple: (niveau 2) un seul groupe exécute une projection et la voltige fait un pike.
- Si plusieurs athlètes exécutent une habileté non autorisée dans le niveau, dans une même section, une seule déduction peut être appliquée par infraction aux règlements, une seule déduction par section, et non pour chaque athlète/groupe individuel. Si le juge estime qu'il y a un problème de sécurité imminent ou un non-respect flagrant des règlements, des déductions supplémentaires peuvent être attribuées.

#### **ÉVÉNEMENTS SUR DEUX JOURS / DEUX PERFORMANCES**

Les événements sur deux jours ou les événements où les équipes performant deux fois sont des événements où chaque performance vaut pour une partie du pointage final.

**NOTE:** Si une habileté illégale est manquée lors de la première performance et elle est repérée lors de la deuxième performance, la pénalité sera attribuée à la première performance. La note de la première performance correspond à la note pondérée la plus basse (la 1<sup>ère</sup> performance vaut moins que la 2<sup>ième</sup>).

**NOTE:** Si une habileté obtient un avertissement pendant la première performance et tous les groupes ne la corrige pas lors de la deuxième performance, une déduction peut être émise.

#### **DÉDUCTIONS**

- Objectif: la sécurité! La sécurité des athlètes passe avant tout. Évitez d'être trop punitif.
- Reconnaissez que votre rôle dans la déduction de points est de rappeler et de démontrer à l'équipe que l'habileté exécutée n'était pas sécuritaire (ex: voltige tombe au sol à partir d'un stunt en extension).
- Soyez juste et constant.
- Ne laissez pas à votre expérience/perception de la réaction d'un entraîneur/propriétaire de club influencer votre décision.
- Une déduction est une déduction quel que soit l'âge ou le niveau de l'équipe.

- En cas de doute, ne donnez pas de déduction (sauf pour la politique d'image et pour chorégraphie inappropriée, lorsque tout le panel en a discuté).
- Assurez-vous de savoir si vous êtes un juge de pénalité, un juge de déduction de points, les deux ou si vous changez de rôle entre chacun par panel.
- Soyez prêt. Apportez vos feuilles de référence, votre chronomètre (assurez-vous de le vérifier / pratiquez avant de commencer) et tout autre document requis.
- Si vous êtes responsable des deux (déductions et pénalités), les déductions sont la première priorité. Surveillez les pénalités mais n'utilisez que le temps dont vous disposez. Ne réfléchissez pas trop!
- Assurez-vous de remplir la bonne feuille de déductions en fonction de la division que vous jugez (ex: Civil vs Scolaire). N'oubliez pas que les valeurs des déductions ne sont pas les mêmes selon les divisions.

### **Communication**

- Dites au juge de panel lorsqu'il y a quelque chose de questionnable, mais vous ne donnez pas de déduction.
- Soyez prêt à ce qu'un juge de panel vous demande si vous émettez une déduction.
- Ne laissez pas un juge de panel expliquer pourquoi il pense que vous devriez déduire - restez cohérent et constant avec ce que vous avez fait jusqu'à maintenant (cette journée-là).
- Utilisez le guide des abréviations. Écrivez s'il s'agit de saut, de tumbling, de stunt ou de pyramide. Gardez vos commentaires simples sans détails inutiles.
  - Exemple: BF dans un stunt (indiquez la zone approximative sur le sol et le temps approximatif).
  - N'écrivez pas: le heel stretch à l'arrière gauche est tombé.

### **INSTABILITÉ D'ATHLÈTE: CIVILE/INITIATION/NOVICE - 1.0 SCOLAIRE - 0.25**

#### **EXEMPLES:**

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

### **CHUTE D'ATHLÈTE: CIVILE/INITIATION/NOVICE - 2.0 SCOLAIRE - 0.5**

#### **EXEMPLES:**

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

### **INSTABILITÉ DE STUNT: CIVILE/INITIATION/NOVICE - 2.0 SCOLAIRE - 0.5**

#### **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, projection ou d'un démontage
- Cradle/attrapée, démontage plus tôt ou descente contrôlée d'un stunt ou d'une pyramide (pas un problème de timing)

**CHUTE DE STUNT: CIVILE/INITIATION/NOVICE - 3.0 SCOLAIRE – 2.0**

**EXEMPLES:**

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

\* Voir la note ci-dessous concernant les directives d'ExpoFest en ce qui a trait au cradle/attrapée, démontage ou descente "contrôlée vs non-contrôlée" d'un stunt ou d'une pyramide plus tôt (pas un problème de timing)

**CHUTE MAJEURE DE STUNT: CIVILE/INITIATION/NOVICE - 4.0 SCOLAIRE – 3.0**

**EXEMPLES:**

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

**DÉDUCTION MAXIMALE: CIVILE/INITIATION/NOVICE - 5.0 SCOLAIRE – 4.0**

- Lorsque plusieurs déductions devraient être émises pour un même groupe en stunt ou de projection, ou encore lors d'un écroulement de pyramide, le total des déductions ne dépassera pas 4 ou 5 points selon la division

***DÉMONTAGE HÂTIF CONTRÔLÉ (INSTABILITÉ) VS DÉMONTAGE HÂTIF INCONTRÔLÉ (CHUTE)***

Notez qu'il s'agit d'un guide Expofest destiné aux juges de déductions et qu'il ne couvre pas toutes les possibilités ou tous les scénarios. Les juges utiliseront leur meilleur jugement et resteront constants tout au long de l'événement.

**4 Facteurs à considérer:**

1. Attrapée appropriée – préoccupation la plus importante. Est-ce que l'attrapée (cradle ou autre) a été attrapé correctement avec une position appropriée et une technique correcte ou est-ce que c'était désastreux? Est-ce que le cradle ressemblait à une attrapée cradle?
  2. Vitesse de la chute - la voltige est-elle tombée comme une roche ou a-t-elle été ralentie?
  3. Agitation (Flailing) - Est-ce que la voltige contrôlait son corps ou est-ce qu'elle a manifesté un degré évident d'agitation/instabilité, difficulté d'alignement?
  4. Habilité qui se déplace involontairement –L'habileté s'est-elle déplacée vers l'avant, vers l'arrière ou latéralement (de façon involontairement) avant la descente anticipée (plus qu'un pas ou 2)?
- Un démontage hâtif sera considéré comme incontrôlé si l'attrapée n'est pas une attrapée appropriée (Facteur #1).
  - Un démontage hâtif sera considéré comme incontrôlé si 2 des 3 autres facteurs présentent un manque de contrôle: la vitesse de la chute était rapide; il y avait des agitations évidentes de la part de la voltige, ou l'habileté se déplaçait involontairement avant la descente anticipée.

**Quelques Exemples:**

- a) S'il y a une chute (ou descente) rapide mais la voltige est en contrôle, l'habileté ne voyage pas et l'attrapée est bonne = contrôlée
- b) Si c'est ralenti, pas de déplacement involontaire et l'attrapée est bonne mais la voltige s'est un peu agitée = contrôlée
- c) La voltige a chuté (ou descendu) rapidement sans pouvoir contrôler ou ralentir la descente et la voltige s'est agitée / désalignée mais a été attrapé correctement = incontrôlé (2 sur 3)

- d) L'habileté se penche et se déplace sur le côté tandis que la voltige s'agite et sors hors de son alignement. Elle est ralentie et attrapée correctement = incontrôlé (2 sur 3)
- e) Si elle a été ralentie, la voltige contrôlait son corps et l'habileté ne se déplaçait pas involontairement, mais l'attrapée ne ressemblait pas du tout à une bonne attrapée (par exemple, une base avait une main toujours sur pied dans le cradle (pas sous le corps); une base attrape à peine un bras; la voltige est en position trop carpé avec les jambes écartées, etc.) = incontrôlée. Parce que l'attrapée, elle-même, est incontrôlée, ce qui est la préoccupation de sécurité la plus importante. Le facteur n ° 1 n'a pas besoin d'être combiné avec d'autres facteurs.

Cette directive n'empêche pas les juges d'utiliser leur jugement pour des situations extrêmes (ex: des agitations, instabilités excessives et effrayantes, des habiletés qui se penchent et se déplacent excessivement (ex: une lisière complète, etc.).

## PÉNALITÉS

### INFRACTIONS AUX RÈGLEMENTS TECHNIQUES: TOUTES LES DIVISIONS

- 2 points pour les habiletés de tumbling d'un niveau supérieur au niveau de l'équipe (ou dans une catégorie sans-tumbling) et les infractions aux règlements généraux conduiront à une pénalité de 2 points.
- 4.0 pour les habiletés de stunts 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.

### INFRACTIONS AUX LIMITES DE TEMPS: CIVILE/INITIATION/NOVICE - 4.0 SCOLAIRE - 3.0

Limite de temps	Divisions concernées
1:00	Groupe de Stunts; Partner Stunts; Civile (routines Intentionnelles Sans-Stunt* & Sans-Tumbling)
1:30	Novice; Individuels; Duos; Civile (routines Intentionnelles Sans-Stunt*); Initiation (routines Intentionnelles Sans-Stunt*) et catégorie Maîtres (routines Intentionnelles Sans-Stunt*)
2:00	Initiation; Maîtres; Civile (catégories Sans-Tumbling); Scolaire (catégories Sans-Tumbling); Civile + Cheer (routines Intentionnelles Sans-Stunt*); Scolaire (routines Sans-Stunt & Sans-Tumbling)
2:30	Civile; Civile + Cheer, ou Scolaire (routines régulières ou routines où les sections de stunts sont mimées "marked"*)

\* Les routines Intentionnelles Sans-Stunt n'ont aucune section de stunts de chorégraphiée. Ces équipes seront évaluées pour leurs sections de saut, de tumbling et de chorégraphie.

\* Les routines où les sections de stunts sont mimées "marked" ont des habiletés de stunts de chorégraphiées dans la routine, toutefois les sections sont mimées par les athlètes.

### NB :

- Civile Global Club = La limite de temps est de 2:30 pour la partie musicale de la routine plus 30-40 secondes (max) pour le cheer effectué en premier.
- 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 évaluées.

### **INFRACTIONS AUX LIMITES DU SOL: CIVILE/INITIATION/NOVICE - 1.0 SCOLAIRE – 0.5**

- 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 À LA POLITIQUE DE L'IMAGE: TOUTES LES DIVISIONS - 1.0**

- Les chorégraphies, uniformes et/ou musique inappropriés, ainsi que les infractions à la politique de l'image conduiront à une pénalité de 1.0 point.

### **INFRACTIONS ESPRIT SPORTIF: TOUTES LES DIVISIONS - 5.0**

- Lorsqu'un entraîneur est en discussion avec un officiel, un autre entraîneur, un athlète ou un parent/spectateur, il doit maintenir une attitude professionnelle. Une attitude antisportive ou irrespectueuse de la part d'un entraîneur conduirait à une déduction de 5.0 points et à une exclusion de l'entraîneur ou une disqualification de l'équipe.

### **QUELQUES EXEMPLES:**

- Contact physique délibéré et inapproprié entre athlètes durant un évènement
- Endommager des articles liés à la compétition (trophée, affiche, etc.)
- Utilisation d'un langage ou de gestes obscènes, offensants ou insultants
- Utilisation de langage ou de gestes qui offensent la race, la religion, la couleur, l'ascendance ou l'origine nationale ou ethnique
- Refus d'exécuter la routine (incluant de ne pas exécuter la routine entière (full out) dans le cas d'une reprise
- Présence excessive à la révision/validation des résultats
- Manifester de la dissidence envers les décisions des officiels par des paroles ou des gestes
- Menace d'agression contre un représentant de l'évènement
- Dénigrer publiquement des officiels ou des éléments liés à la compétition

### **MINIMUM D'ATHLÈTE REQUIS: CIVILE/INITIATION/NOVICE SEULEMENT - 5.0**

Si une équipe compétitionne avec moins d'athlète que le minimum requis pour sa catégorie, alors une pénalité ne sera pas émise si cette équipe s'est inscrite et présentée en respectant le minimum requis. Par contre, si une équipe s'est inscrite, présentée et a participé avec moins d'athlète que le minimum requis dans sa catégorie, alors cette équipe sera soit déplacée vers la bonne catégorie ou une pénalité de 5 points sera émise.

### **ACCESSOIRES: SCOLAIRE SEULEMENT - 1.0/- 0.5 \*Attribuée qu'une seule fois par performance**

- Accessoire (affiche, etc.) fait d'un matériau solide ou avec des arêtes/coins tranchant relâché par les voltiges vers le sol : -1.0
- Personne au sol qui lance un accessoire rigide (affiche, mégaphone, etc.). Rupture du poignet ou si le bras s'éloigne du corps:

## **Déductions de Points - Q & R**

### **1. Comment est-ce que les instabilités affectent le pointage ?**

- Une "instabilité" est un terme utilisé pour la déduction de points
- Deux types d'instabilités: Instabilité d'athlète ou Instabilité de stunts
- Les instabilités ont une valeur de points spécifique pour la déduction de points et seront également considérées par le juge de panel évaluant l'exécution. Voir les Informations sur les déductions pour de plus amples informations.

## 2. Est-ce qu'il y a une déduction si deux personnes entrent en collision en se déplaçant?

Il n'y a pas de déductions pour les collisions dans la chorégraphie. Les juges en tiendront compte lors de l'attribution de la note dans la catégorie Formations/Transitions.

## 3. Est-ce que les athlètes de niveau 1, qui exécutent les stunts sur leurs genoux, peuvent tout de même obtenir une déduction de chute de stunt?

Oui, selon la manière dont le stunt a descendu. Les juges de déduction de points doivent considérer les implications en matière de sécurité lorsqu'ils décideront d'attribuer une instabilité ou une chute de stunt.

## FEUILLE DE CHEER

Toute catégorie qui inclut un Cheer sera évaluée en utilisant les 5 critères et directives suivantes:

- **Efficacité du cheer** (langue maternelle encouragée, voix, rythme, fluidité, etc.)
- **Utilisation des accessoires** (affiches, mégaphone, drapeaux, technique des mouvements, etc. permettent de mettre l'emphasis sur les mots)
- **Diriger la foule/Énergie** (utilisation du sol, engagement avec la foule, énergie constante, etc.)
- **Incorporation des habiletés** (les habiletés améliorent visuellement le cheer et permet d'accentuer les mots)
- **Exécution des habiletés** (précision, exécution et timing)

Chacun des 5 critères est noté sur 5 points pour une valeur totale de 25 points.

		Note moyenne	Variation normale	Équipes fortes	Équipes plus faibles
Chaque critère d'évaluation du cheer	5 Points	3	2-4	>4	<2

### Paramètres du cheer pour Global Club:

- Un minimum de 30 secondes et un maximum de 40 secondes.
- 20 secondes pour passer de la partie cheer et se positionner pour débiter la partie musicale.
- 2:30 maximum pour la partie musicale.
- La partie Cheer de la routine doit être la première partie de la routine.

### Évaluation du cheer pour Global Club:

Les habiletés qui sont exécutées dans le cheer sont évaluées séparément des habiletés effectuées dans la partie musicale de la routine. Les danse/mouvements, stunts, sauts, tumbling, pyramides ou projections exécutés dans la section cheer ne seront pas comptés envers les notes attribuées à la partie musicale de la routine.

### Paramètres pour les autres catégories qui incluent un Cheer:

- Limite de temps maximum de 2:30 qui comprend à la fois les parties cheer et musicale de la routine.

### Évaluation du Cheer pour les autres catégories qui incluent un Cheer:

Les habiletés qui sont exécutées dans le cheer ne sont PAS évaluées séparément des habiletés effectuées dans la partie musicale de la routine. Toute danse/mouvements, stunts, sauts, tumbling, pyramides ou projections exécutés dans la section cheer comptera envers les notes attribuées à la partie musicale de la routine (sera évalué sur toutes les feuilles de pointage).

# Évaluation du Cheer

## Efficacité du cheer (0.1-5.0)

Un cheer efficace avec des mots faciles à suivre, une clarté de la voix et un rythme qui contribuent à élever le niveau d'énergie.

- **Choix des mots**
  - Évitez les cheer avec trop de mots ou les cheer trop complexes, ils sont difficiles à suivre. Le mieux c'est d'avoir des mots simples et clairs.
  - Est-ce que les mots choisis sont reliés à l'équipe et leurs fans (ex: les couleurs de l'équipe, la mascotte, les noms)?
- **Clarté de la voix**
  - Les voix dans l'équipe doivent être fortes et claires, mettent l'accent sur les mots importants (les mascottes, les couleurs, etc.).
  - Les voix ne doivent pas diminuer lorsqu'ils font des habiletés, le volume doit rester constant.
  - Pouvez-vous suivre le cheer du début à la fin? Les mots sont-ils clairement prononcés?
- **Rythme**
  - Rythme modéré, facile à suivre et permettant à la foule de réagir et répondre.
  - Est-ce que le rythme de la voix correspond aux moments qu'ils utilisent les affiches, les pompons, etc.?
- **Fluidité**
  - Le cheer doit être fluide du début à la fin, pas de transitions brusques ou de changements de tempo
  - Le cheer doit être facile à comprendre et permettre de guider (attirer) l'attention du public vers l'affiche appropriée ou le signal approprié.
  - Ne jugez pas la chorégraphie, écoutez simplement. Pouvez-vous comprendre? Est-ce que ça fait du sens?

## Utilisation des accessoires (0.1-5.0)

Les accessoires utilisés sont visibles et leur utilisation permet de mettre l'accent sur le cheer ou signifier au public quand répondre. Si aucun accessoire n'est utilisé, une note de 0 sera attribuée pour ce critère.

- **Technique des mouvements:** position des bras, uniformité des niveaux, précision et rigidité autant dans les airs que sur le sol peuvent améliorer l'impression générale du cheer.
- **Affiches:** les affiches devraient favoriser l'implication, la participation du public. Elles doivent être faciles à lire et être montrées au public lorsqu'il est temps de répondre ou crier.
- **Pompons:** les pompons devraient indiquer les couleurs spécifiques à crier ou les moments précis où le public devrait répondre.
- **Mégaphones:** si les porte-voix sont utilisés, ils devraient servir à projeter la voix et aider à ajouter des effets visuels au cheer.

## Conseils et commentaires:

- N'oubliez pas de commenter sur la technique des mouvements.
- Est-ce que l'équipe dirige la foule?
- Il n'est pas nécessaire d'utiliser tous les accessoires - affiches, mégaphones et pompons, mais ce qu'ils utilisent doit être utilisé pour diriger efficacement la foule.
- Notez que l'évaluation doit être axée sur l'utilisation efficace des accessoires; non pas sur la qualité des accessoires. Les affiches faites maison conviennent, cependant, assurez-vous qu'elles soient lisibles à distance.

## **Diriger la foule/Énergie (0.1-5.0)**

Utilisation du sol, engagement avec le public, énergie et enthousiasme authentique.

- Les équipes doivent encourager la participation de la foule en utilisant un esprit naturel / authentique.
- Les équipes doivent encourager la foule à crier du début à la fin.
- Les équipes doivent s'étaler sur le sol pour couvrir toute la foule.
- Les équipes doivent faire preuve de confiance et d'enthousiasme pour le projet.

### **Conseils & Commentaires:**

- Est-ce qu'ils vous ont donné le goût de participer, embarquer avec eux?
- Est-ce qu'ils ont démontrés un sens du spectacle et de l'énergie?

## **Incorporation des habiletés (0.1-5.0)**

Les habiletés utilisées améliorent visuellement et accentuent le cheer.

La clé de l'incorporation des habiletés est d'utiliser les habiletés pour diriger efficacement la foule. Le choix des habiletés doit permettre aux athlètes de continuer à attirer l'attention de la foule et à projeter leur voix. Les habiletés doivent renforcer et mettre en évidence lorsque des réponses du public sont nécessaires.

**\*\* NOTE:** Les équipes peuvent ne pas être autorisées à exécuter des habiletés de stunts. L'incorporation des habiletés peut inclure des sauts, du tumbling, des mouvements, etc.

### **Conseils pour choisir les habiletés à mettre dans un cheer:**

- Les habiletés simples (pas de séquences complexes) et les compétences synchronisées sont de bons choix.
- La synchronisation c'est toujours mieux à moins que ce soit chorégraphié pour correspondre aux réponses.
- Non seulement les stunts, mais aussi le tumbling, les sauts et les mouvements doivent avoir un but et être pratiques. Le tumbling va-t-il dans le portrait, est-ce que ça *fit* avec l'image?
- Un cheer épelé n'est pas censé être utilisé comme transition, les habiletés doivent tout-de-même mettre en évidence ce qui est épelé.
- Les stunts sont utilisées pour rendre les cheerleaders plus visibles et mieux diriger la foule (s'ils sont effectués).
- Est-ce qu'ils peuvent toujours diriger la foule tout en exécutant des habiletés? Est-ce que ça fait du sens?
- Les habiletés doivent être pratiques. Les habiletés qui commencent face au public auront une meilleure incidence sur la projection de la voix, les habiletés de tumbling pendant le cheer doivent être timées de manière à ne pas affecter la clarté de la voix, etc.

## **Exécution des habiletés (0.1-5.0)**

Les habiletés sont exécutées avec précision, technique et timings appropriés.

- Les équipes doivent intégrer des habiletés qui peuvent être bien exécutées. Ces habiletés ne doivent pas empêcher leur capacité à diriger la foule efficacement.
- Une bonne technique est importante pour les voltiges, les bases et les spotteurs arrières dans les stunts. Dans les sauts et le tumbling, évaluez l'approche, l'atterrissage et le contrôle pendant l'habileté. Les mouvements doivent être nets et précis.
- Les équipes doivent démontrer une technique, une synchronisation, un espacement et un timing appropriés. Les habiletés doivent être SOLIDES, SÉCURITAIRES et prêtes à 100%.