

BUILDING DIFFICULTÉ

Divisions scolaire, collégial et universitaire



STUNTS

POINTAGE MAX PAR DIVISION

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

% PARTICIPATION STUNTS

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

CRITÈRES D'ÉVALUATION

% de participation

Degré de difficulté

- Technique utilisée : le choix de la technique utilisée peut influencer le niveau de difficulté
- Complexité : le niveau de complexité de l'habileté peut influencer le niveau de difficulté
- Flexibilité requise : la flexibilité requise pour effectuer l'habileté peut influencer le niveau de difficulté
- Amplitude : la distance entre le point d'initiation de l'habileté et la hauteur finale

Utilisation minimale des bases

- Un nombre minimal de bases peut augmenter le niveau de difficulté (ex. 1 base, 2 bases, sans base avant, etc.)

Variété des habiletés

- La variété des types de transitions, c'est-à-dire, les démontages, rotations, inversions, mouvements de relâche, etc.

Rythme des habiletés

- La vitesse d'enchaînement des habiletés peut influencer le niveau de difficulté

Combinaisons d'habiletés

- La combinaison de deux habiletés simultanément peut augmenter le niveau de difficulté

PYRAMIDES

POINTAGE MAX PAR DIVISION

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

CRITÈRES D'ÉVALUATION

% de participation

Degré de difficulté

- Technique utilisée, complexité, flexibilité requise et amplitude (voir stunts)
- Nombre de bracer(s) : un nombre minimal de bracer(s) peut augmenter le niveau de difficulté
- Nombre de voltige(s) : un nombre maximal de voltige(s) qui exécute les habiletés
- Type de connexion: les connexions mains/bras et mains/jambes peuvent influencer le niveau de difficulté

Utilisation minimale des bases

- Un nombre minimal de bases peut augmenter le niveau de difficulté (ex. 1 base, 2 bases, sans base avant, etc.)

Variété des habiletés

- La variété des types de transitions, c'est-à-dire, les démontages, rotations, inversions, mouvements de relâche, etc.

Rythme des habiletés

- La vitesse d'enchaînement des habiletés peut influencer le niveau de difficulté

Combinaisons d'habiletés

- La combinaison de deux habiletés simultanément peut augmenter le niveau de difficulté

PROJECTIONS

POINTAGE MAX PAR DIVISION

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

% PARTICIPATION PROJECTIONS

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

CRITÈRES D'ÉVALUATION

% de participation

Degré de difficulté

- Complexité des habiletés exécutées dans la projection, technique utilisée et flexibilité requise

Hauteur

- Une projection plus haute peut augmenter le niveau de difficulté.

Variété des habiletés

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

Habiletés enchainées :

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

BUILDING EXÉCUTION

Divisions scolaire, collégial et universitaire



STUNTS

POINTAGE MAX PAR DIVISION

Scolaire prim/sec	20
Scolaire prim/sec ST	20
Collégial/universitaire	15

CRITÈRES D'ÉVALUATION

Exécution des bases, incluant sans s'y limiter :

- Posture
- Stabilité
- Contrôle
- Qualité de l'attrapée

Exécution des voltiges, incluant sans s'y limiter :

- Stabilité
- Flexibilité
- Contrôle du corps
- Alignement

Vitesse et fluidité

- Exemple: rapidité des rotations dans les montées et transitions

Uniformité de la technique :

- Les habiletés sont exécutées de la même manière par tous les athlètes.

Synchronisme

PYRAMIDES

POINTAGE MAX PAR DIVISION

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

CRITÈRES D'ÉVALUATION

Exécution des bases, incluant sans s'y limiter :

- Posture
- Stabilité
- Contrôle
- Qualité de l'attrapée

Exécution des voltiges, incluant sans s'y limiter :

- Stabilité
- Flexibilité
- Contrôle du corps
- Alignement

Vitesse et fluidité

- Exemple: rapidité des rotations dans les montées et transitions

Uniformité de la technique :

- Les habiletés sont exécutées de la même manière par tous les athlètes.

Synchronisme

Qualité des connexions (pyramides)

PROJECTIONS

POINTAGE MAX PAR DIVISION

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

CRITÈRES D'ÉVALUATION

Exécution des bases, incluant sans s'y limiter :

- Posture
- Stabilité
- Contrôle
- Puissance
- Qualité de l'attrapée

Exécution des voltiges, incluant sans s'y limiter :

- Stabilité
- Flexibilité
- Contrôle du corps
- Alignement

Uniformité de la hauteur des projections

Uniformité de la technique :

- Les habiletés sont exécutées de la même manière par tous les athlètes.
- Précision dans les habiletés truc et / ou tour

Synchronisme

TUMBLING ET CHORÉGRAPHIE

Divisions scolaire, collégial et universitaire



TUMBLING

POINTAGE MAX PAR DIVISION

DIFFICULTÉ

Scolaire prim/sec	5
Collégial/universitaire	5

EXÉCUTION

Scolaire prim/sec	5
Collégial/universitaire	5

CRITÈRES D'ÉVALUATION

DIFFICULTÉ

% de participation
Degré de difficulté

- Les capacités physiques requises pour effectuer l'habileté peuvent influencer la difficulté.

Variété
L'utilisation de différents types d'habiletés peut influencer la difficulté (ex. tumbling avant versus tumbling arrière).

- Les habiletés connectées une à la suite de l'autre peuvent augmenter la difficulté.

Utilisation de passes synchronisées
La participation du plus grand nombre d'athlètes à la passe peut augmenter la difficulté.

EXÉCUTION

Approche

- L'approche est utilisée afin de gagner de la vitesse.

Position du corps

- Tenue, contrôle, posture (ex. alignement, gainage ouvert, gainage fermé, etc.).

Hauteur

- La hauteur est adéquate à l'habileté effectuée.

Réception (atterrissement)

- Stabilité, alignement pieds/genoux/épaules, etc.

Uniformité de la technique

- Les habiletés sont effectuées avec la même technique pour tous les athlètes.

Vitesse

- Accélération tout au long de la passe.

Synchronisme

CHORÉGRAPHIE

POINTAGE MAX PAR DIVISION

TRANSITIONS ET FORMATIONS

Scolaire prim/sec	5
Collégial/universitaire	5

ROUTINE ET SENS DU SPECTACLE

Scolaire prim/sec	5
Collégial/universitaire	5

CRITÈRES D'ÉVALUATION

TRANSITIONS ET FORMATIONS

Espacement (spacing)

- Précision du positionnement sur le sol selon la formation choisie.

Variété des formations

- Utilisation de formations différentes et variées

Fluidité des déplacements et transitions

- Changements de formation effectués de manière fluide, continue et sans hésitation

Utilisation du sol

- Exploitation efficace et adéquate de la surface de performance

ROUTINE ET SENS DU SPECTACLE

Efficacité à susciter une expérience positive et mémorable

Expressions authentiques

Énergie et confiance élevées tout au long de la routine

Performance athlétique

Exécution réussie de la routine

% PARTICIPATION TUMBLING/SAUTS

ATH	MAJ	75%
5	3	4
6	4	5
7	4	6
8	5	6
9	5	7
10	6	8
11	6	9
12	7	9
13	7	10
14	8	11
15	8	12
16	9	12
17	9	13
18	10	14
19	10	15
20	11	15
21	11	16
22	12	17
23	12	18
24	13	18
25	13	19
26	14	20
27	14	21
28	15	21
29	15	22
30	16	23

TUMBLING ET CHORÉGRAPHIE

Divisions scolaire Sans Tumbling



SAUTS

POINTAGE MAX PAR DIVISION

DIFFICULTÉ

EXÉCUTION

Scolaire prim/sec ST	5
----------------------	----------

Scolaire prim/sec ST	5
----------------------	----------

CRITÈRES D'ÉVALUATION

DIFFICULTÉ

EXÉCUTION

% de participation

Hauteur
• La hauteur des sauts exécutés peut influencer l'exécution.

Degré de difficulté
• Les capacités physiques requises pour effectuer le saut peuvent influencer la difficulté.

Précision et contrôle
• Placement des jambes, position des hanches, placement des bras, pieds pointés, etc

Variété
• L'utilisation de différents types de sauts peut influencer la difficulté. Les sauts avancés sont considérés comme étant plus difficiles que les sauts de base.

Réception (atterrissement)
• Stabilité, alignement pieds/genoux/épaules, etc.

Combinaisons
• La vitesse d'enchaînement des habiletés peut influencer le niveau de difficulté.

Uniformité de la technique
• L'appel, le saut et la réception sont effectués avec la même technique pour tous les athlètes.

Synchronisme

CHORÉGRAPHIE

POINTAGE MAX PAR DIVISION

TRANSITIONS ET FORMATIONS

Scolaire prim/Sec ST	5
----------------------	----------

ROUTINE ET SENS DU SPECTACLE

Scolaire prim/Sec ST	5
----------------------	----------

CRITÈRES D'ÉVALUATION

TRANSITIONS ET FORMATIONS

Espacement (spacing)
• Précision du positionnement sur le sol selon la formation choisie.

Variété des formations
• Utilisation de formations différentes et variées

Fluidité des déplacements et transitions
• Changements de formation effectués de manière fluide, continue et sans hésitation

Utilisation du sol
• Exploitation efficace et adéquate de la surface de performance

ROUTINE ET SENS DU SPECTACLE

Efficacité à susciter une expérience positive et mémorable

Expressions authentiques

Énergie et confiance élevées tout au long de la routine
--

Performance athlétique

Exécution réussie de la routine
--

% PARTICIPATION SAUTS

ATH	MAJ	75%
5	3	4
6	4	5
7	4	6
8	5	6
9	5	7
10	6	8
11	6	9
12	7	9
13	7	10
14	8	11
15	8	12
16	9	12
17	9	13
18	10	14
19	10	15
20	11	15
21	11	16
22	12	17
23	12	18
24	13	18
25	13	19
26	14	20
27	14	21
28	15	21
29	15	22
30	16	23

CHANT

Divisions scolaire, collégial et universitaire



EFFICACITÉ DU CHANT

CRITÈRES D'ÉVALUATION

/5

Ton de voix

- Utilisation du diaphragme, voix portante et forte.

Paroles

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

Rythme et fluidité

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

Engagement avec la foule

- Capacité à faire réagir le public, à garder leur attention et à les amener à participer (sans oublier la foule sur les côtés)

INCORPORATION DES HABILETÉS

CRITÈRES D'ÉVALUATION

/5

Incorporation d'habiletés au chant

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

Les habiletés doivent:

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

UTILISATION DES ACCESSOIRES

CRITÈRES D'ÉVALUATION

/5

Accent sur les mots

- Les accessoires sont utilisés pour indiquer à la foule quoi et quand crier.

Exactitude de l'utilisation des accessoires

- Les accessoires sont utilisés de manière adéquate et au bon moment.

Exemples d'accessoires

- Affiches
- Mégaphones
- Drapeaux
- Pompons

EXÉCUTION DES HABILETÉS

CRITÈRES D'ÉVALUATION

/5

Exécution des habiletés

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

Formation et espacements

- Exploitation efficace et adéquate de la surface de performance.

Synchronisme

SYSTÈME DE DÉDUCTIONS

Divisions scolaire, collégial et universitaire



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

CHUTE D'ATHLÈTE -0.25 point

EXEMPLES:

- Mains touchent au sol (tumbling ou saut)
- Genoux touchent au sol (tumbling ou saut)
- Tête touche au sol dans un flic
- Rotation(s) incomplète(s) en tumbling

AF

INSTABILITÉ EN BUILDING -0.5 points

EXEMPLES:

- Perte de contrôle
- Transfert de poids majeur sur une base/spotter avec bris d'alignement du corps ou déplacement
- Transfert de poids majeur sur une autre voltige (pyramide)
- Habiléité manquée, mais récupération
- Déplacement de 3 pieds ou plus (projection) avec un bris d'alignement du corps de la voltige (stunts)
- Base ou spotter touche/tombe au sol sans affecter l'habileté
- Projection/démontages cradles avec twist incomplets (ex: atterri sur le ventre, etc.)
- Genou ou main qui touche au sol lors d'un cradle/d'une attrapée, projection ou d'un démontage
- Cradle/attrapée, démontage ou descente contrôlée d'un stunt ou d'une pyramide plus tôt (pas un problème de timing)
- Pyramide 2½ : poids de la voltige transféré à l'extérieur de la structure et est retenu par les autres voltiges

BB

INFRACTIONS DE SÉCURITÉ -4 points

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

LIMITE DE TEMPS -1 point

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

POLITIQUE DE L'IMAGE -2 points

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

CHUTE MAJEURE D'ATHLÈTE -0.5 point

EXEMPLES:

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

AMF

CHUTE EN BUILDING -2 points

EXEMPLES:

- Cradle/attrapée, démontage ou descente incontrôlée d'un stunt ou d'une pyramide plus tôt (pas un problème de timing)
- Base ou spotter touche/tombe au sol et cela affecte l'habileté
- Pied(s) de la voltige touche le sol dans un cradle
- chute (1 ou 2 pieds) d'une stunt au niveau de la taille ou plus bas

BF

CHUTE MAJEURE EN BUILDING -3 points

EXEMPLE:

- Chute de la voltige au sol d'une habileté de building
- Descente incontrôlé d'un stunt jusqu'au sol

BMF

LIMITE DE SOL -0.5 point

OUT

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

HABILETÉ HORS-NIVEAU -1 point

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

ESPRIT SPORTIF -5 points

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

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

OUTIL DÉVELOPPÉ PAR CHEER QUÉBEC