



CHEER CANADA

Méthodologie d'évaluation des officiels

Date de révision: 24 octobre 2011

Cheer Canada a créé le document de méthodologie d'évaluation des officiels pour accompagner les outils et feuilles de pointage. Ce document vous permettront de:

- Fournir une référence rapide pour les entraîneurs et chorégraphes
- Augmenter la précision et constance des pointages
- Diminuer le temps pour les officiels, au niveau des calculs non nécessaires

NOTE POUR LES ORGANISATEURS

Les juges devraient avoir en leur possession tous les outils pour qu'ils puissent les utiliser lorsqu'ils sont en fonction. Pour augmenter l'efficacité de ces lignes directrices, le panel de juges devrait être avisé en avance du nombre exacte d'athlètes sur le sol de performance et ce, pour chaque équipe.

Table des matières

GUIDES DE DÉCOMPTE DES ATHLÈTES	2
STUNTS/PYRAMIDES/PROJECTIONS	2
GYMNASTIQUE & SAUTS	2
GRILLES DE DIFFICULTÉ	3
INFORMATIONS POUR LES OFFICIELS	3
SAUTS	3
CHORÉOGRAPHIÉ VS. ACCOMPLI	4
ÉCHELLES DE POINTS	4
RATIOS	4
INFORMATION SUR L'ÉVALUATION DE LA DIFFICULTÉ PAR HABILITÉ	5
<i>STUNTS, PYRAMIDES & PROJECTIONS</i>	<i>5</i>
<i>GYMNASTIQUE & SAUTS</i>	<i>5</i>
GYMNASTIQUE AVEC ÉLAN	5
GYMNASTIQUE SYNCHRONISÉE	5
RATIOS & CLARIFICATIONS SUR LES ÉCHELLES DE POINTS	5
GRILLES D'EXÉCUTION COMBINÉES	8
INDICATIONS SPÉCIFIQUES POUR LES HABILITÉS	8
<i>STUNTS & PYRAMIDES</i>	<i>8</i>
<i>PROJECTIONS</i>	<i>8</i>
<i>GYNASTIQUE</i>	<i>8</i>
<i>GYMNASTIQUE SYNCHRONISÉE</i>	<i>8</i>
SAUTS	8
DANSE & MOUVEMENTS	9
Difficulté	9
Exécution	9
CHOREOGRAPHIE	9
Difficulté	9
Approprié	9
FORMATIONS & TRANSITIONS	9
Difficulté	9
Exécution	9
ESPRIT SPORTIF ET INTERACTION DE LA FOULE	9
CHEER	9
Difficulté	9
Exécution	9
ANNEXES	9



CHEER CANADA Méthodologie d'évaluation des officiels

GUIDES DE DÉCOMPTE D'ATHLÈTE

STUNTS/PYRAMIDES/PROJECTIONS

La MAJORITÉ est basée à 50% + 1

Note

Pour les stunts et pyramides, nous supposons que le groupe de stunt est constitué de 2 bases, 1 voltige, 1 base arrière. Si une équipe effectue des stunts à une seule base, les décomptes ci-dessous ne s'appliquent pas. Ils auraient besoin de plus de voltiges dans les airs pour atteindre la majorité à 50% +1.

Pour les pyramides, le chiffre indiqué ne correspond pas au nombre total de voltiges dans les airs. Le chiffre représente le nombre total de structures qui exécute l'habileté principale (ex: salto soutenu, mouvements de relâche, etc.).

Ce décompte ne s'applique pas aux pyramides 2 ½ de niveau 6.

# d'Athlètes	STUNTS			PYRAMIDES			PROJECTIONS		
	Majorité	75%	100%	Majorité	75%	100%	Majorité	75%	100%
5-7	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8-11	2	2	2	1	1	1	2	2	2
12-15	2	3	3	1	1	2	2	3	3
16-19	3	3	4	2	2	3	3	3	4
20-23	3	4	5	2	2	3	3	4	5
24-27	4	5	6	3	3	4	4	5	6
28-31	4	5	7	3	3	4	4	5	7
32-35	5	6	8	3	4	5	5	6	8
36	5	7	9	4	4	5	5	7	9

GYMASTIQUE & SAUTS

La MAJORITÉ est basée à 50% + 1

GYMASTIQUE & SAUTS							
# d'Athlètes	Majorité	75%	100%	# d'Athlètes	Majorité	75%	100%
5	3	4	5	21	11	16	21
6	4	5	6	22	12	17	22
7	4	5	7	23	12	17	23
8	5	6	8	24	13	18	24
9	5	7	9	25	13	19	25
10	6	8	10	26	14	20	26
11	6	8	11	27	14	20	27
12	7	9	12	28	15	21	28
13	7	10	13	29	15	22	29
14	8	11	14	30	16	23	30
15	8	11	15	31	16	23	31
16	9	12	16	32	17	24	32
17	9	13	17	33	17	25	33
18	10	14	18	34	18	26	34
19	10	14	19	35	18	26	35
20	11	15	20	36	19	27	36

GRILLES DE DIFFICULTÉ

INFORMATION POUR LES JUGES

Dans un effort d'assurer la cohérence, Cheer Canada a décidé de publier les lignes directrices ci-dessous. Veuillez avoir les grilles de difficulté et le décompte des athlètes devant vous lors de la lecture de cette section:

Le tableau de difficulté niveaux 1 à 6 expose les échelles de points applicables à des habiletés spécifiques. Ces habiletés doivent être exécutées par la majorité de l'équipe (50% +1). Les habiletés exécutées par moins de la majorité seront jugées dans une échelle inférieure de points (l'échelle précédente). Dans chacune de ces catégories, la majorité de l'équipe doit maîtriser toute les habiletés énumérées** à moins que ces habiletés soient séparées par le mot "OU". Les habiletés énumérées dans cette grille correspondent au MINIMUM requis pour se classer dans l'échelle de points. Dans chaque niveau, il y a une grande gamme de points attribuables aux deux échelles les plus élevées. Ceci a été fait afin de mieux différencier les nombreuses équipes de même niveau. **ou l'équivalent

Les officiels prendront en considération: ratio, difficulté, nombre minimal de bases, créativité (nouveau, créatif, montées, démontages et transitions uniques, spéciales, compétences spéciales dans le tumbling ex: arabians, whips, etc.), flexibilité et variété afin de déterminer un pointage spécifique au sein de l'échelle de difficulté. L'exécution et la technique sont notées séparément sur la feuille de pointage. Voir plus pas les définitions et exemples d'habiletés "Avancés" et "Élites".

Les habiletés avancées dans les stunts inclus (non limité à):	Les habiletés élites dans les stunts inclus (non limité à):
* Stunts en extension sur 1 jambe	* Montée twist dans une position en extension
* Mouvements de relâche mineurs qui atterrissent au niveau des épaules ou plus bas	* Mouvements de relâche qui atterrissent dans une position en extension
* Transitions Inversées au niveau des épaules au plus bas	* Transitions Inversées jusqu'en extension
* Stunts qui Marchent/ Tournent	* Mouvements de relâche majeurs, Variations de Tick Tock
* Transitions 1/2 twist ou simple twist	* Transitions 1 1/2 ou double Twist
* Power press	* Stunts projetés en extension
* Autres montées/transitions uniques de niveau de difficulté similaire	* Autres montées/transitions uniques de niveau de difficulté similaire

SAUTS

La grille de difficulté des sauts est la même pour tous les niveaux. La difficulté des sauts sera également évalué selon les critères suivants: ratio, difficulté, variété, incorporation, utilisation de diverses approches et quantité. L'Exécution des Sauts sera évalué selon les critères suivants: position de la poitrine, flexibilité, hauteur, forme and atterrissage.

Sauts de Base - Saut étoile (Spread Eagle), Double crochet (Double Hook), groupé (Tuck) et Saut de loup (Stag).

Sauts Avancés - Toe Touch, Herkie, Side Hurdler, Front Hurdler, Pike et Double Neuf.

Combinaisons - Connecter des sauts par une préparation ou un élan entre chaque saut.

RÈGLE D'ÉVALUATION #1: Le plus haut niveau d'habiletés que l'équipe effectue À LA MAJORITÉ, au sein de leur grille, déterminera l'échelle de pointage. Une fois que l'équipe atteint la majorité dans une échelle, les prochaines habiletés (ou précédentes) ne doivent pas affecter le pointage à la baisse.

RÈGLE D'ÉVALUATION #2: Afin de recevoir des points de difficulté ou de gymnastique synchronisée, une équipe doit effectuer les habiletés énumérées dans la grille de difficulté qui s'applique à son niveau.

Exemples règle #2:

1. Une équipe, civile de niveau 4, exécute seulement des roulades avant (compétence de niveau 1). Cette équipe recevra un 0 en difficulté. Si les athlètes effectuent d'autres habiletés, telles qu'énumérées dans leur grille de difficulté (dans ce cas, niveau 4), ils recevront les points en utilisant la grille de points disponible pour le niveau 4.
2. Une équipe, civile de niveau 4, exécute seulement des habiletés de niveau 5 (ex: L'équipe au complet effectue une combinaison de sauts et salto). Cette équipe recevra un 0 pour la difficulté en gymnastique à l'arrêt en plus de recevoir une pénalité. S'ils démontrent d'autres habiletés, telles qu'énumérées dans la grille de difficulté, ils recevront les points en fonction de la grille appropriée à leur niveau. Les habiletés de niveau 5 ne seront pas considérées dans le pointage de difficulté (les habiletés de niveau 5 ne les mettront pas dans une échelle plus élevée). Ils recevront également une pénalité.

CHORÉGRAPHIÉ VS ACCOMPLI

Les habiletés doivent être exécutées afin de compter dans la difficulté.

Exemples:

1. Si 50+1% de l'équipe effectue une même habileté (ex: Rondade flic arrière) mais quelques personnes ne complètent pas l'habileté, la valeur en difficulté descendra dans l'échelle précédente parce que moins de la majorité a complété l'habileté.
2. Si une équipe de 20 membres, niveau 3, a 3 libertés en extension de chorégraphiés mais seulement 2 de ces stunts lèvent, alors moins de la majorité exécute l'habileté et le pointage chutera dans l'échelle inférieure. Si les 3 groupes de stunt montent et exécutent la figure, mais 1 de ces groupes descend avant le temps prévu, il s'agit d'une erreur d'exécution et ceci n'affectera pas la note de difficulté puisqu'il n'y a pas de démontage spécifique de requis dans cette catégorie.
3. Dans les échelles de points où il y a des démontages de requis, le démontage doit être complété afin de compter. Par exemple, une équipe de 20 membres, niveau 5, a 3 stunts avancés sur 1 jambe avec démontage double twists de chorégraphiés mais 1 de ces groupes descend avant le temps en tombant en position cradle (n'effectue pas sa rotation) ou exécute une seule rotation, l'équipe chutera dans l'échelle inférieure de points parce que la majorité de l'équipe n'a pas complété les habiletés requises pour atteindre ce niveau de difficulté.

ÉCHELLES DE POINTS

Dans chaque niveau, il y a une grande gamme de points attribuables aux deux échelles les plus élevées. Ceci a été fait afin de mieux différencier les nombreuses équipes de même niveau.

Considérations pour augmenter le pointage à l'intérieur d'une échelle:

- Ratio plus élevé d'athlètes impliqués dans l'habileté
- Variété, créativité et originalité des éléments, structures, montées, démontages, transitions, inversions, mouvements de relâche, séquences spéciales de tumbling.
- Degré plus élevé de flexibilité (ex: bow & arrow VS liberté) ou Heel stretch gauche Switch à Heel stretch droite VS 1 Heelstretch.

RATIOS

Veillez noter que les ratios correspondent au minimum. Vous avez besoin de minimum 50% + 1 des athlètes/habiletés pour atteindre la majorité. Vous devez avoir un minimum de 75% pour atteindre $\frac{3}{4}$ et 100% de l'équipe pour atteindre le 100%. Si vous avez 99% de l'équipe qui exécute une habileté individuelle vous serez jugé dans le ratio de 75%, non pas 100%. Si vous avez 74% de l'équipe qui exécute une habileté individuelle, vous serez jugé dans le ratio de 50% + 1 (majorité). Il n'y a pas de point exacte de déterminer pour les ratios supérieurs à 50%, mais les équipes avec un plus grand ratio ou avec un plus grand nombre de compétences devraient obtenir plus de points à l'intérieur de l'échelle. La difficulté de l'habileté et plusieurs autres facteurs affecteront également le pointage (montées, démontages, transitions, flexibilité, variété, créativité, rythme, etc.).

INFORMATION SUR L'ÉVALUATION DE LA DIFFICULTÉ PAR HABILITÉ

STUNTS, PYRAMIDES & PROJECTIONS

Pour les stunts, projections, pyramides, sauts et gymnastique à l'arrêt: Les officiels considèrent les habiletés effectuées dans un segment de routine (elles ne se cumulent pas), afin de déterminer le pourcentage de l'équipe (ratio) qui est impliqué dans l'habileté.

GYMNASTIQUE & SAUTS

Comme pour les stunts, projections et pyramides, la difficulté des sauts et de la gymnastique à l'arrêt est calculée en fonction du plus haut niveau d'habiletés atteint par l'équipe À LA MAJORITÉ. Les officiels considèrent les habiletés effectuées dans un segment de routine (elles ne se cumulent pas), afin de déterminer le pourcentage de l'équipe (ratio) qui est impliqué dans l'habileté. Une fois que l'équipe atteint la majorité dans une échelle de points, les prochaines habiletés (ou précédentes) ne doivent pas affecter le pointage à la baisse.

GYMNASTIQUE AVEC ÉLAN

Pour la difficulté de la **gymnastique avec élan seulement**, les séquences de gymnastique avec élan vont se cumuler. On ne peut pas s'attendre à ce que les juges mémorisent ce à quoi chaque personne ressemble ainsi que suivre chaque personne séparément pour déterminer le nombre d'athlète qui effectue la gymnastique avec élan dans l'équipe. Par conséquent, si une personne fait 4 séquences de gymnastique avec élan qui se termine avec une vrille, l'équipe a un total de 4 vrilles.

GYMNASTIQUE SYNCHRONISÉE

Pour la **gymnastique synchronisée**, le nombre d'athlète qui effectue la séquence en même temps sera utilisé pour déterminer le pointage. Il ne se cumule pas. Donc, s'il y a 2 athlètes qui exécutent une vrille (avec élan) en même temps, 3 fois pendant la routine, l'équipe a un total de 6 vrilles avec élan pour la difficulté, mais seulement 2 personnes pour la gymnastique synchronisée.

RATIO & CLARIFICATIONS SUR LES ÉCHELLES DE POINTS

Exemples pour STUNTS, PROJECTIONS, PYRAMIDES

1. Une équipe de 35 personnes doit avoir 5 groupes de basket pour atteindre la majorité et 8 groupes pour atteindre 100% du ratio. Si une équipe de 35 personnes effectue 7 baskets, en même temps, dans une section de la routine, ils atteignent la majorité (ratio de 75%). Si plus tard dans la routine l'équipe effectue 1 autre projection ceci ne: 1) les place pas dans le ratio de 100%, puisque pour atteindre le ratio 100%, il faut 8 baskets en même temps, ou, 2) les fait pas chuter sous la majorité parce que la moyenne du nombre de baskets serait maintenant de 4 (7+1 /2). On ne fait pas la moyenne des deux sections de la routine. Une fois que l'équipe atteint la majorité dans une échelle de points, elle ne peut pas descendre dans une échelle inférieure.
2. Veuillez noter que dans l'exemple ci-dessus, l'équipe n'a pas à faire 8 projections synchronisées pour atteindre le ratio 100%. Ils pourraient faire, dans une même section de la routine, 4 et 4 ou un canon de 8 baskets. Ils doivent clairement démontrer 8 groupes de stunt (8 voltiges différentes) qui performant une projection au même degré de difficulté dans une même section de la routine.
3. Qu'est ce qu'il arrive s'ils ne sont pas au même degré de difficulté? Une équipe de 35 membres, niveau 5, effectue, dans une même section de la routine, 4 projections switch kick double twist (échelle de points la plus élevée pour le niveau 5) et 4 projections toe touch archés (la plus basse échelle de points pour le niveau 5). Ils n'ont pas atteint la majorité dans aucune des catégories disponibles (échelles de points). Devrait-on faire une moyenne? NON, seul le plus haut degré de difficulté exécuté sera considéré pour déterminer l'échelle dans laquelle l'équipe se classe. Ils ont moins de la majorité dans les projections switch kick double twists, ils tombent automatiquement dans l'échelle inférieure (2ième échelle de difficulté la plus élevée pour le niveau 5, entre 3.1 et 7 pts). Les 4 projections toe touch archés leur donneront des points supplémentaires, à l'intérieur de l'échelle de points, pour la variété.
4. Veuillez noter: Si l'équipe fait 5 projections toe touch archés et 3 projections switch kick double twist, ils seront jugés dans la plus basse échelle de points disponible pour le niveau 5 puisqu'ils ont atteint la majorité pour cette catégorie et n'ont pas atteint la majorité dans le niveau de difficulté le plus élevé.
5. Par conséquent, si l'équipe effectue seulement 4 projections toe touch archés et 1 projection switch kick double twist, ils seront jugés dans la 2ième échelle de difficulté la plus élevée pour le niveau 5, soit entre 3.1 et 7 points, même s'ils ont fait moins de projections dans cet exemple. Pourquoi? Si une équipe n'atteint pas la majorité dans

aucune des échelles de points disponibles pour leur niveau, seul le plus haut degré de difficulté exécuté sera considéré pour déterminer l'échelle dans laquelle l'équipe se classe et ils tombent automatiquement dans l'échelle inférieure de points. Le switch kick double twist se trouve dans l'échelle de points la plus élevée pour les projections niveau 5, soit entre 7.1 et 10 points.

6. Si une équipe atteint la majorité dans 2 échelles de points, seul le plus haut niveau de difficulté s'appliquera. Si l'équipe effectue 5 projections switch kick double twist et plus tard 8 toe touch archés, ils seront jugés dans l'échelle la plus élevée de difficulté pour le niveau 5. Les 8 projections toe touch archés leur donneront des points supplémentaires, à l'intérieur de l'échelle de points, pour la variété.
7. Est-ce qu'une équipe de 35 personnes niveau 5 qui performe 4 projections switch kick double twist aurait un pointage similaire à celui d'une équipe de 35 personnes niveau 5 qui exécute 1 seule projection switch kick double twist? OUI, c'est pour cela qu'il y a une échelle de points disponibles. L'équipe qui fait 4 projections aura plus de points, à l'intérieur de l'échelle de points, que l'équipe qui a fait 1 seule projection.
8. Si une équipe de niveau 5 effectue 8 projections toe touch sans arch et aucune autre projection dans la routine, ils obtiendront un 0 en difficulté pour les projections, puisque les projections toe touch ne sont pas énumérées dans la grille de difficulté niveau 5.

Note aux entraîneurs:

Assurez-vous de bien noter toutes les habiletés de votre chorégraphie. Si moins de la majorité de l'équipe exécute certaines habiletés de difficulté supérieure, vous n'obtiendrez pas nécessairement des points dans l'échelle inférieure (précédente) de points. Vous devez être certain que l'équipe n'a pas atteint la majorité dans des éléments de difficulté encore plus bas. Si votre 2ième habileté est une compétence qui n'est pas énumérée dans votre grille de difficulté (ex: une équipe de niveau 5 qui effectue une roulade avant dans une danse), ceci n'effectuera pas votre placement dans l'échelle de points.

Exemples pour la GYMNASTIQUE:

1. Pour les équipes civiles seulement : les équipes qui synchronisent des habiletés gymniques non énumérées dans leur grille de difficulté recevront un 0 en gymnastique synchronisée (grille de difficulté en fonction du niveau).
2. 3/4 d'une équipe, de niveau 5, exécute un saut suivi d'un salto et plus tard dans la routine, l'équipe au complet effectue une roulade avant dans une danse. Cette équipe sera jugée dans la 2ième échelle la plus élevée de difficulté (correspond à la lettre D - 1.6 et 3.5 points). Le degré de difficulté le plus élevé où la majorité a été atteinte détermine l'échelle de points dans laquelle l'équipe sera jugée. Les habiletés qui sont exécutées par la suite n'affectent pas le pointage à la baisse.
3. Une équipe civile au complet, de niveau 5, exécute un flic arrière. Cette équipe obtiendra un 0 parce les flics arrières ne sont pas énumérées dans la grille de difficulté niveau 5.
4. **Gymnastique à l'Arrêt:** Comparons 4 équipes de 20 membres, de niveau 4.
 - a. Équipe A: a une séquence de gymnastique où l'équipe au complet effectue un salto arrière à l'arrêt.
 - b. Équipe B: a une séquence de gymnastique où la moitié de l'équipe effectue un salto arrière à l'arrêt et 4 comptes plus tard, l'autre moitié de l'équipe effectue un salto arrière à l'arrêt.
 - c. Équipe C: a une séquence de gymnastique où 11 athlètes effectue un salto arrière à l'arrêt et 4 comptes plus tard, LES MÊMES PERSONNES font un autre salto arrière à l'arrêt.
 - d. Équipe D: a une séquence de gymnastique où la moitié de l'équipe effectue un salto arrière à l'arrêt et le reste de l'équipe fait une roulade avant.

L'équipe A et B ont tous les deux 20 saltos arrière (ratio 100%). Les deux équipes seront jugées dans la 2ième échelle la plus élevée de difficulté pour la gymnastique à l'arrêt niveau 4. **ATTENTION:** L'équipe B doit clairement démontrer que le deuxième salto est performé par des athlètes différents du premier. Si, pendant les 4 comptes entre les deux saltos, il y a une transition où les athlètes changent de place, les juges considèrent que seulement la moitié de l'équipe a exécuté l'habileté. C'est la responsabilité de l'entraîneur/chorégraphe de clairement démontrer le nombre d'athlètes qui effectuent le salto arrière à l'arrêt ou les **sauts** dans une routine.

Vu que la gymnastique à l'arrêt ne se cumule pas, l'équipe C a un total de 11 saltos arrière (pas 22). L'équipe C a également atteint la majorité (50% +1) pour la 2ième échelle la plus élevée de difficulté, mais doit avoir moins de points que les équipes A et B qui ont un ratio de 100%.

L'équipe D sera jugée dans l'échelle de points inférieure (correspond à la lettre C - 1.1. à 1.5 points) pour le niveau 4 civil puisqu'ils n'ont pas atteint la majorité (10 personnes seulement ont fait le salto arrière). Les roulades avant ne comptent pas dans la difficulté puisqu'elles ne font pas partie de la grille de difficulté niveau 4 (par contre, elles

permettront d'obtenir plus de points dans l'échelle pour effets visuels dans la chorégraphie). Pour le scolaire, les roulades leur permettront de se situer un peu plus haut dans la grille, puisqu'ils ont un deuxième élément de gymnastique.

ATTENTION: L'équipe D doit s'assurer de ne pas avoir la majorité de l'équipe (11 personnes) qui exécute une habileté dans une échelle inférieure de difficulté. Civile - Si les athlètes qui font la roulade ajoutent un flic arrière après la roulade et qu'une personne s'ajoute à eux pour faire le flic (la personne ne fait pas le salto arrière), ils sont maintenant 11 personnes (majorité) à faire une habileté de niveau 1 enchaîné d'un flic arrière. Ils seront alors jugés dans l'échelle la plus basse de difficulté pour le niveau 4 (correspond à la lettre A - 0 et 0.5 points). Pour le scolaire, une équipe qui fait la même séquence obtiendra entre 2.1 et 2.5 points.

5. **Gymnastique avec élan:** Comparons 4 équipes de 20 membres, de niveau 3.
- Équipe A: a 11 personnes qui effectuent en même temps, à deux reprises, un renversement avant enchaîné d'un flic arrière salto arrière.
 - Équipe B: a 8 athlètes qui exécutent la même habileté en même temps puis 3 autres personnes effectuent cette même habileté en même temps.
 - Équipe C: a 6 personnes qui exécutent la même habileté à deux reprises.
 - Équipe D a 4 membres qui performant la même habileté à deux reprises.

Les équipes A, B et C ont tous la majorité de leurs athlètes qui exécutent une habileté énumérée dans l'échelle supérieure de difficulté niveau 3 (Civile, correspond à la lettre E - 3.6 à 5 points). Puisque dans la gymnastique avec élan se cumule, l'équipe A a un ratio de 100%, car ils ont un total de 22 renversements avant enchaînés d'un flic arrière salto arrière. L'équipe B a un total de 11 et l'équipe C de 12. L'équipe D a un total de 8, ce qui correspond à moins de la majorité. Cette équipe sera donc jugée dans l'échelle inférieure de points (civile, lettre D - 1.6 à 3.5).

ATTENTION: Comme dans l'exemple de gymnastique à l'arrêt, l'équipe D doit s'assurer de ne pas avoir la majorité de l'équipe (11 personnes) qui exécute une habileté dans une échelle inférieure de difficulté. S'ils ont 11 athlètes qui exécutent une rondade flic arrière, ils ont la majorité de l'équipe qui exécute une habileté énumérée dans l'échelle la plus basse pour le niveau 3 (Civile, Lettre A). Les 8 habiletés renversements flics saltos permettront d'obtenir plus de points à l'intérieur de l'échelle de points. Ceci nous ramène à la **Règle #1:** Le plus haut niveau d'habiletés effectuées par l'équipe, À LA MAJORITÉ, déterminera l'échelle de pointage.

Si l'équipe D ajoutait une autre séquence avec la même habileté exécutée par au moins 3 personnes ou une autre habileté énumérée dans l'échelle supérieure de difficulté niveau 3 (ex: punch front rondade salto arrière), l'équipe serait jugée dans l'échelle supérieure de difficulté comme les équipes A, B et C, puisqu'ils ont atteint la majorité avec un total de 11 habiletés de difficulté supérieure. Alors, le nombre de rondades flic arrière qu'ils exécutent ne les affecterait plus à la baisse.

GRILLES D'EXÉCUTION COMBINÉES

Valeur Total	Exécution/Technique			
	Pauvre	Moyen	Très bon	Exceptionnel
20	0.0 - 8.0	8.0 - 12.0	12.0 - 16.0	16.0 - 20.0
15	0.0 - 6.0	6.0 - 9.0	9.0 - 12.0	12.0 - 15.0
10	0.0 - 4.0	4.0 - 6.0	6.0 - 8.0	8.0 - 10.0
5	0.0 - 2.0	2.0 - 3.0	3.0 - 4.0	4.0 - 5.0

INDICATIONS SPÉCIFIQUES POUR LES CATEGORIES/HABILETÉS

Bien que les juges de pénalités donnent des pénalités pour les instabilités et chutes, les juges de panel en tiendront également compte dans l'attribution des points d'exécution. Comment était l'exécution générale des habiletés (ex: stunts, projections, etc.)?

Ligne directrice: les officiels expérimentés seront en mesure de regarder une routine et déterminer facilement si l'exécution de l'équipe est pauvre, moyenne, très bonne ou exceptionnelle. Pour les juges moins expérimentés - une règle de base est la suivante: si vous pouvez placer le mot "pauvre" à la majorité de l'équipe (50% +1...le mot moyen, très bon ou exceptionnel) sur les pointeurs énumérés dans la section que vous jugez, alors l'équipe devrait se situer dans l'échelle portant ce nom (ex: pauvre, moyen, très bon ou exceptionnel).

Pour les catégories où la difficulté et l'exécution sont jugées ensemble, les officiels considéreront tous les aspects énumérés pour déterminer le pointage.

STUNTS & PYRAMIDES

Synchronisation, flexibilité, timing, technique, contrôle du stunt, contrôle du corps, constance de la technique, uniformité des positions du corps et placement des mouvements, stabilité des stunts, exécution complétée des habiletés impliquant les rotations, rythme, précision, rigidité, l'alignement des bases avec la voltige, hauteur dans les démontages, contrôle dans les montées, transitions et démontages.

PROJECTIONS

Hauteur des projections, technique, timing, synchronisation, précision, rythme, contrôle du corps de la voltige, flexibilité des positions dans les airs, rigidité, contrôle des attrapés, contrôle dans les projections (voyagement), constance de la technique, timing des éléments dans les projections (Monte vers le haut? Trop tôt? Trop tard?), uniformité des positions, rotation complète.

GYMNASTIQUE

Extension et atteinte, atterrissage, technique, préparation/hauteur, force dans les positions, contrôle, constance de la technique, rythme, puissance/rapidité, timing.

GYMNASTIQUE SYNCHRONISÉE

DIFFICULTÉ: Ratio/pourcentage de l'équipe, difficulté des éléments dans la séquence synchronisée, complexité de la séquence (nombre d'habiletés exécutées et nombre d'habiletés différentes).

EXÉCUTION: Timing au début, durant et à la fin (atterrissage) de la séquence, constance de la puissance/rapidité, uniformité dans les positions, constance de la technique.



CHEER CANADA

Méthodologie d'évaluation des officiels

SAUTS

Synchronisation/timing, technique, flexibilité, hauteur, forme, niveau d'extension (genoux pliés?), l'alignement du corps, position des orteils, placement de la poitrine, placement des bras, atterrissages, constance de la technique, flexibilité.

DANSE ET MOUVEMENTS

DIFFICULTÉ: Ratio des athlètes, créativité, jeux de pieds/mouvements au sol, utilisation des niveaux/canons, utilisation des formations/changements, fluidité, complexité des mouvements, rythme, effets/attirances visuels, utilisation de la musique, mouvements appropriés à l'âge, variété.

EXÉCUTION: Synchronisation, placement des mouvements, précision, rigidité, espacement, changements de formations/transitions, expressions faciales, esprit sportif, niveau d'énergie.

CHORÉGRAPHIE

DIFFICULTÉ: Fluidité, rythme, créativité/originalité, impact visuel, utilisation de la musique, énergie, complexité, sécurité, utilisation du sol, les habiletés de transitions, changements de formations, niveaux, utilisation de la chorégraphie pour démontrer le talent, constance de la technique.

APPROPRIÉ: Musique, mouvements, niveau de difficultés, habiletés, compétences.

FORMATIONS & TRANSITIONS

DIFFICULTÉ: Rythme, créativité, variété, fluidité, complexité, nombre, changements de niveau, utilisation du sol, symétrie, liens entre habiletés & transitions.

EXÉCUTION: Précision, espacement, énergie, timing, technique, synchronisation, collision.

ESPRIT SPORTIF & INTERACTION DE LA FOULE

Confiance, énergie, contact des yeux, constance des expressions du groupe, naturel, expressions faciales/langage du corps, interaction de la foule, concentration, uniformité, divertissant, variété des expressions, l'endurance/maintient de l'esprit de spectacle tout au long de la routine.

CHEER

EXÉCUTION: Voix (clarté/force), pitch, tempo/rythme, fluidité, utilisation efficace des accessoires, placement des mouvements, précision, leadership/interaction avec la foule, rigidité des mouvements, synchronisation, espacement.

DIFFICULTÉ: Utilisation de formations/transitions, utilisation d'accessoires, ratio, créativité, l'efficacité des mots/phrases.