

CHEER CANADA - SYSTÈME DE PÉNALITÉS ET DÉDUCTIONS

INFRACTIONS À LA LIMITE DE TEMPS

Il n'y a pas de temps minimum pour la durée d'une routine. Les routines de compétition ne peuvent pas excéder 2 minutes 30 secondes. Les infractions pour la limite de temps sont les suivantes:

6 à 10 secondes au-dessus de la limite	1 point
11 secondes ou + au-dessus de la limite	2 points

INFRACTIONS AUX RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX ET SÉCURITÉ

Ces pénalités sont reliées aux règlements généraux et de sécurité.

Les infractions pour les règlements généraux et de sécurité sont les suivantes:

Cheveux & Bijoux	2 points
Souliers	2 points
Accessoires	2 points
Descentes au sol de toute sorte	2 points
Musique & Chorégraphie inappropriée	2 points
Limites du terrain	2 points
Autres infractions aux règlements généraux	2 points
Athlète ne touche pas le sol au début	2 points

ILLÉGALITÉS

Infractions non intentionnelles

2 points

Une erreur de performance ou une infraction aux règlements techniques non intentionnelle commise pendant une pyramide, projection ou un stunt. Lorsqu'une habileté devient illégale à cause d'une erreur de performance. Exemple: dans une pyramide, un élément est légal au début mais une connexion se brise ce qui rend l'habileté illégale. **Clarification:** il doit être évident que la routine a été chorégraphiée de façon légale. La pénalité n'est pas par personne, elle s'applique par section de la routine.

Infractions aux règlements techniques

5 points

Une Procédure illégale, Infraction aux règlements techniques, Illégalité, Habileté exécutée en dehors du niveau.

Clarification 1: Une pénalité/ déduction sera appliquée pour une infraction commise dans une section de la routine, non pas pour chaque personne/groupe qui commet l'infraction au règlement. Exemple: Si 2 stunts sont en dehors de leur niveau, il y aura 1 infraction sur l'élément illégal et non pas sur le nombre de stunts. Gymnastique, Pendant une séquence de gymnastique, s'il y a plusieurs athlètes qui exécutent la même habileté illégale, il y aura 1 seule pénalité pour cette section.

Clarification 2: Les compétences illégales faites à plusieurs reprises pendant la routine seront pénalisées à chaque occurrence.

Si une habileté illégale est exécutée au début de la routine et la même habileté est exécutée à la fin de la routine, il y aura 2 pénalités.

ÉTAPES POUR BRIS D'ÉGALITÉ (en ordre de priorité)

1. L'équipe avec le moins de déductions sera la gagnante
2. L'équipe avec le moins de pénalités pour les illégalités sera la gagnante
3. L'équipe avec le total le plus élevé pour l'impression générale sera la gagnante
4. Les juges prennent la décision. La majorité l'emporte. La décision des officiels est finale.

INSTABILITÉS (Stunts/Pyramides/Projections) 1 Point de Déduction

Un (1) point de pénalité /déduction pour chaque occurrence. Les Instabilités/Bobbles s'appliquent aux partner stunts, pyramides et projections.

Exemples:

- 1) Stunts et Pyramides qui passent proche de tomber ou chuter, mais sont récupérés
- 2) Instabilités évidentes/ chercher son équilibre/ très "shaky"
- 3) Genou ou main qui touche le sol pendant un cradle ou démontage
- 4) Toute habileté où la jambe de la voltige est éloignée du corps et la jambe tombe/sort de la position
- 5) Rotations incomplètes ou voyageant évident dans les projections/cradles
- 6) Habiletés manquées du à des erreurs de timing/ Évidence qu'il y a une habileté de non exécutée
- 7) Les pieds de la voltige touchent le sol dans un cradle

CHUTES (Stunts/Pyramides/Projections) 2 Points de Déduction

Deux (2) points de pénalité/ déduction pour chaque occurrence. Les chutes s'appliquent aux partner stunts, pyramides et projections.

Exemples:

- 1) Tomber ou Chuter d'un stunt à une position cradle ou démontage pop down
- 2) Une base ou voltige tombe sur le sol pendant un cradle
- 3) Démontage évident d'un stunt pour éviter une pénalité plus sévère

CHUTES MAJEURES (Stunts/Pyramides/Projections) 4 Points de Déduction

Quatre (4) points de pénalité/ déduction pour chaque occurrence. Les chutes majeures s'appliquent aux partner stunts, pyramides et projections.

Exemples:

- 1) Tout stunt/pyramide/Projection qui tombe ou chute sur le sol avec autre chose que le pied qui touche le sol
- 2) Voltige qui tombe directement sur le sol ou plusieurs bases qui tombent sur le sol

INSTABILITÉS ATHLÈTES 0.5 Point de Déduction

0.5 point de pénalité/ déduction pour chaque occurrence. Une instabilité/bobble qui arrive pendant une habileté individuelle. Les Instabilités d'athlètes s'appliquent à la chorégraphie, gymnastique et les sauts. Exemples:

- 1) Main(s) au sol dans gymnastique ou sauts
- 2) Main(s) touche le sol dans un salto
- 3) Genoux touchent le sol dans un flic arrière
- 4) Erreurs évidentes dans les manœuvres de la chorégraphie
- 5) Athlète qui s'enfarge/chute ou fonce dans une autre personne pendant les transitions

CHUTES ATHLÈTES 1 Point de Déduction

1 point de pénalité/ déduction pour chaque occurrence. Les chutes d'athlètes s'appliquent à la chorégraphie, gymnastique et les sauts. Exemples:

- 1) Tomber ou Chuter au sol pendant une habileté individuelle (gymnastique, sauts, etc.)
- 2) Genoux et/ou autre partie du corps qui touchent le sol pendant un salto
- 3) Chutes au sol dans des manœuvres de chorégraphie, danse ou transitions

ÉCROULEMENT 5 Points de Déduction

Cinq (5) points de pénalité/ déduction pour chaque occurrence. Applicable aux partner stunts, projections et pyramides. Exemples:

- 1) Un stunt chute au sol, remonte et continue la séquence de stunts ET chute à nouveau
- 2) Plusieurs éléments de la pyramide tombent sur le sol, s'écroulent