

## CONTINUUM DES OFFICIELS

<b>1) STUNTS (25 points)</b>						
<b>DIFFICULTÉ/10</b>	<b>Niveau 1</b>	<b>Niveau 2</b>	<b>Niveau 3</b>	<b>Niveau 4</b>	<b>Niveau 5</b>	<b>Niveau 6</b>
<b>1 à 3 points Sous le niveau</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>* Éléments de niveau 1 seulement ou nombre limité de stunts dans la routine;</li> <li>* Stunts à base multiple avec nombre excessif de spots;</li> <li>* Pauvre créativité et variété;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Éléments de niveau 2 et plus bas seulement ou nombre limité de stunts dans la routine;</li> <li>* Stunts à base multiple avec nombre excessif de spots;</li> <li>* Pauvre créativité et variété;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Éléments de niveau 3 et plus bas seulement ou nombre limité de stunts dans la routine;</li> <li>* Stunts à base multiple avec nombre excessif de spots;</li> <li>* Pauvre créativité et variété;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Éléments de niveau 4 et plus bas seulement ou nombre limité de stunts dans la routine;</li> <li>* Stunts à base multiple avec nombre excessif de spots;</li> <li>* Voltige exécutée une seule position dans les airs;</li> <li>* Pauvre créativité et variété;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Éléments de niveau 5 et plus bas seulement ou nombre limité de stunts dans la routine;</li> <li>* Stunts à base multiple avec nombre excessif de spots;</li> <li>* Voltige exécutée une seule position dans les airs;</li> <li>* Pauvre créativité et variété;</li> </ul>
<b>3 à 5 points De base</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Stunts à 2 jambes, plus bas que le niveau des épaules;</li> <li>* Position unique dans stunts à 1 jambe, fait en bas du niveau des épaules;</li> <li>* Démontage de base;</li> <li>* Un peu de créativité et variété;</li> <li>* Montées de base;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Stunts à 2 jambes en extension;</li> <li>* Stunts à 1 jambe au niveau des épaules;</li> <li>* Démontage pop cradle;</li> <li>* Un peu de créativité et variété;</li> <li>* Montées de base;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Stunts à 2 jambe au niveau des épaules avec pop twist;</li> <li>* Stunts à 1 jambe en extension, figures de base;</li> <li>* Un peu de créativité et variété;</li> <li>* Montées de base;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Stunts à 2 jambe au niveau des épaules, démontage pop double twist;</li> <li>* Stunts à 1 jambe en extension, démontage pop twist;</li> <li>* Un peu de créativité et variété;</li> <li>* Montées de base;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Stunts à 1 jambe en extension, figures de base, démontage double twist;</li> <li>* Un peu de créativité et variété;</li> <li>* Montées de base;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Stunts à 1 jambe en extension, figures de base, démontage double twist;</li> <li>* Un peu de créativité et variété;</li> <li>* Montées de base;</li> </ul>
<b>5 à 7 points Intermédiaire</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Montées simple dans stunts à 2 jambes, au niveau des épaules;</li> <li>* Stunts à 1 jambe variés, fait en bas du niveau des épaules;</li> <li>* Démontage pop down ou directe au sol;</li> <li>* Niveau moyen de créativité et variété;</li> <li>* Montées intermédiaires;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Transitions de stunt en combinant stunt à 1 jambe et stunt à 2 jambes en extension;</li> <li>* Démontage varié;</li> <li>* Niveau moyen de créativité et variété;</li> <li>* Montées intermédiaires;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Stunts à 2 jambes en extension, démontage pop twist;</li> <li>* Stunts à 1 jambe en extension avec figures variées;</li> <li>* Démontage varié;</li> <li>* Niveau moyen de créativité et variété;</li> <li>* Montées intermédiaires;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Transitions incluant des inversions de type salto;</li> <li>* Combo de stunts en extension à 2 jambes, démontage double twist;</li> <li>* Combo de stunts à 1 jambe, figures intermédiaires;</li> <li>* Niveau moyen de créativité et variété;</li> <li>* Montées intermédiaires;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Stunts à 1 jambe, figures intermédiaires, positions variées et combinées, démontage double twist;</li> <li>* Niveau moyen de créativité et variété;</li> <li>* Montées intermédiaires;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Stunts à 1 jambe, figures intermédiaires, positions variées et combinées, démontage double twist;</li> <li>* Transitions créatives;</li> <li>* Démontage inversion de type salto, salto de base;</li> <li>* Niveau moyen de créativité et variété;</li> <li>* Montées intermédiaires;</li> </ul>

## CONTINUUM DES OFFICIELS

### 1) STUNTS SUITE (25 points)

DIFFICULTÉ/10	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5	Niveau 6
<b>7 à 9 points Avancé</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Montées variées dans un stunt au niveau des épaules;</li> <li>* Transitions variées dans stunts et figures à 1 jambe variées enchaînées et combinées;</li> <li>* Démontage pop cradle;</li> <li>* Niveau élevé de créativité et variété;</li> <li>* Montées avancées;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Montées créatives en incluant les rotations et inversions permises;</li> <li>* Niveau élevé de créativité et variété;</li> <li>* Montées avancées;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Stunts à 1 jambe élite avec transitions créatives;</li> <li>* Transitions avec inversions;</li> <li>* Niveau élevé de créativité et variété;</li> <li>* Montées avancées;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Transitions créatives;</li> <li>* Mouvements de relâche avec inversions créatives;</li> <li>* Combo de stunts à 1 jambe, figures élités;</li> <li>* Montées rotation twist dans stunts à 1 jambe;</li> <li>* Niveau élevé de créativité et variété;</li> <li>* Montées avancées;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Transitions créatives avec mouvements de relâche majeurs à position en extension;</li> <li>* Figures élités;</li> <li>* Toss à position en extension;</li> <li>* Transitions de stunt avec contact unique lors d'une inversion de type salto soutenu avec twist;</li> <li>* Niveau élevé de créativité et variété;</li> <li>* Montées avancées;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Stunts à 1 jambe élite, démontage double twist, incluant inversions et mouvements de relâche majeurs à position en extension;</li> <li>* Transitions de type travel twist;</li> <li>* Transitions et montées avec salto;</li> <li>* Niveau élevé de créativité et variété;</li> <li>* Montées avancées;</li> </ul>
<b>9 à 10 points Élite</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Transitions de stunt incluant plusieurs positions, figures élités;</li> <li>* Montées, transitions et mouvements élités, créatifs et originaux;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Montées et transitions créatives</li> <li>* Plusieurs figures, variété des positions;</li> <li>* Stunts en extension qui se déplacent;</li> <li>* Mouvements élités, créatifs et originaux;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Transitions de stunts incluant des stunts à 1 jambe, figures élités;</li> <li>* Montées et démontages variés et créatifs;</li> <li>* Transitions élités, créatives incluant les inversions;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Transitions de stunts incluant des stunts à 1 jambe, figures élités;</li> <li>* Montées et démontages variés et créatifs;</li> <li>* Transitions élités, créatives, transitions incluant les inversions de type salto;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Transitions de stunts incluant des stunts à 1 jambe, figures élités;</li> <li>* Montées et démontages variés et créatifs;</li> <li>* Transitions élités, créatives, transitions incluant les inversions de type salto;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Transitions de stunts incluant des stunts à 1 jambe, figures élités;</li> <li>* Montées et démontages variés et créatifs;</li> <li>* Transitions élités, créatives, transitions incluant les inversions et les saltos libres;</li> <li>* Projection Travel de type salto;</li> </ul>

### RATIO

\* Moins de 1/3 de l'équipe exécute les habiletés, aptitudes avancées selon leur niveau, le pointage se situera dans le niveau le plus bas de difficulté.

\* 1/3 à 2/3 de l'équipe exécute les habiletés, aptitudes avancées selon leur niveau, le pointage se situera dans le niveau moyen de difficulté.

\* Plus de 2/3 de l'équipe exécute les habiletés, aptitudes avancées selon leur niveau, le pointage se situera dans le niveau le plus élevé de difficulté

### Le pointage peut varier selon:

\* Ratio, nombre d'équipe participant (exemple: nombre de stunts, nombre d'athlètes qui ne participent pas, nombre de stunts au niveau de difficulté le plus élevé);

\* Multiples sections de stunts, transitions et combinaisons;

\* Degré de difficulté des inversions, mouvements de relâche permis selon les niveaux (exemple: hauteur que l'élément atterrit, point de contact, en bas des épaules, aux épaules/en extension)

\* Éléments qui bougent, qui tournent, qui ont du rythme et de la variété;

\* Utilisation des positions élités (exemple: heel stretch en hyper extension, scorpion, needle);

\* Utilisation appropriée du niveau;

## CONTINUUM DES OFFICIELS

2) PYRAMIDES (25 points)						
DIFFICULTÉ/10	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5	Niveau 6
<b>1 à 3 points Sous le niveau</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>* Éléments de niveau 1 seulement;</li> <li>* Pauvre créativité et variété;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Éléments de niveau 2 et plus bas seulement;</li> <li>* Pauvre créativité et variété;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Éléments de niveau 3 et plus bas seulement;</li> <li>Pauvre créativité et variété;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Éléments de niveau 4 et plus bas seulement;</li> <li>* Pauvre créativité et variété;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Éléments de niveau 5 et plus bas seulement;</li> <li>* Pauvre créativité et variété;</li> </ul>
<b>3 à 5 points De base</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Pyramide de base (exemple: shoulder sit, vsit, + bas que les épaules)</li> <li>* Pyramide, stunt à 1 jambe de base, soutenu des 2 côtés;</li> <li>* 1-2 pyramides dans la routine;</li> <li>* Montées et transitions de base et simple;</li> <li>* Un peu de créativité et variété;</li> <li>* Démontage de base;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Pyramide à 1 jambe de base, soutenue d'un côté;</li> <li>* 1-2 pyramides dans la routine;</li> <li>* Montées et transitions de base et simple;</li> <li>* Un peu de créativité et variété;</li> <li>* Démontage de base;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Pyramide à 1 jambe de base, avec mouvements de relâche de base;</li> <li>* 1-2 pyramides dans la routine;</li> <li>* Montées et transitions de base et simple;</li> <li>* Un peu de créativité et variété;</li> <li>* Démontage de base;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Pyramide à 1 jambe de base, avec mouvements de relâche et transitions limitées;</li> <li>* 1-2 pyramides dans la routine;</li> <li>* Montées, transitions et démontage de base et simple;</li> <li>* Un peu de créativité et variété;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Pyramide à 1 jambe de base, avec mouvements de relâche et transitions limitées;</li> <li>* 1-2 pyramides dans la routine;</li> <li>* Montées, transitions et démontage de base et simple;</li> <li>* Un peu de créativité et variété;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Montées simple, transitions limitées et nombre d'athlètes limité au niveau 2 1/2;</li> <li>* 1-2 pyramides dans la routine;</li> <li>* Montées, transitions et démontage de base et simple;</li> <li>* Un peu de créativité et variété;</li> </ul>
<b>5 à 7 points Intermédiaire</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Pyramide à 1 jambe de base, avec transitions créatives;</li> <li>* Démontage pop down ou directe au sol;</li> <li>* Niveau moyen de créativité et variété;</li> <li>* Plus d'une pyramide dans la routine;</li> <li>* Montées intermédiaires;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Pyramide à 1 jambe avec transitions limitées;</li> <li>* Multiple stunts avec figure de base;</li> <li>* Démontage varié;</li> <li>* Niveau moyen de créativité et variété;</li> <li>* Plus d'une pyramide dans la routine;</li> <li>* Montées intermédiaires;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Pyramide à 1 jambe avec transitions limitées;</li> <li>* Multiple stunts avec figure de base;</li> <li>* Démontage twist;</li> <li>* Niveau moyen de créativité et variété;</li> <li>* Plus d'une pyramide dans la routine;</li> <li>* Montées intermédiaires;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Multiple stunts avec figure de base</li> <li>Démontage double twist;</li> <li>* Inversions soutenues de base;</li> <li>* Niveau moyen de créativité et variété;</li> <li>* Plus d'une pyramide dans la routine;</li> <li>* Montées intermédiaires;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Multiple stunts avec figure de base;</li> <li>* Inversions soutenues de base;</li> <li>* Transitions 2 1/2;</li> <li>* Démontage double twist de position en extension;</li> <li>* Niveau moyen de créativité et variété;</li> <li>* Plus d'une pyramide dans la routine;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Montées et variations de base dans les pyramides 2 1/2;</li> <li>* Démontage de base des 2 1/2;</li> <li>* Niveau moyen de créativité et variété;</li> <li>* Plus d'une pyramide dans la routine;</li> </ul>
<b>7 à 9 points Avancé</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Stunts en extension;</li> <li>* Figures à 1 jambe variées;</li> <li>* Transitions créatives;</li> <li>* Niveau élevé de créativité et variété;</li> <li>* Montées avancées;</li> <li>* Plus d'une pyramide dans la routine;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Multiple stunts en extension;</li> <li>* Figures variées;</li> <li>* Transitions créatives;</li> <li>* Montées inversées;</li> <li>* Niveau élevé de créativité et variété;</li> <li>* Plus d'une pyramide dans la routine;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Transitions et montées twist;</li> <li>* Plusieurs athlètes sur 1 jambe, pyramides créatives;</li> <li>* Transitions avec inversions;</li> <li>* Niveau élevé de créativité et variété;</li> <li>* Plus d'une pyramide dans la routine;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Transitions 2 1/2;</li> <li>* Plusieurs athlètes sur 1 jambe;</li> <li>* Transitions et montées twist à position en extension;</li> <li>* Inversions soutenues avancées;</li> <li>* Niveau élevé de créativité et variété;</li> <li>* Plus d'une pyramide dans la routine;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Inversions soutenues avancées;</li> <li>* Transitions 2 1/2 avancées;</li> <li>Combinaisons et enchaînements élites, positions variées;</li> <li>* Montées et transitions double twist;</li> <li>* Niveau élevé de créativité et variété;</li> <li>* Plus d'une pyramide dans la routine;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Plusieurs transitions de pyramides 2 1/2;</li> <li>* Montées, transitions et démontages avancés;</li> <li>* Inversions;</li> <li>* Niveau élevé de créativité et variété;</li> <li>* Plus d'une pyramide dans la routine;</li> </ul>

## CONTINUUM DES OFFICIELS

### 2) PYRAMIDES SUITE (25 points)

DIFFICULTÉ/10	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5	Niveau 6
<b>9 à 10 points Élite</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Plusieurs athlètes impliqués et ratio élevé dans les airs;</li> <li>* Pyramide sur 1 jambe soutenue par une seule personne;</li> <li>* Mouvements et transitions élites, originales et créatives;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Plusieurs athlètes impliqués et ratio élevé dans les airs;</li> <li>* Pyramide sur 1 jambe soutenue par une seule personne;</li> <li>* Mouvements et transitions élites, originales et créatives;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Plusieurs athlètes impliqués et ratio élevé dans les airs;</li> <li>* Mouvements, montées, transitions et démontages élites, originaux et créatifs;</li> <li>* Inversions élites;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Plusieurs athlètes impliqués et ratio élevé dans les airs;</li> <li>* Mouvements, montées, transitions et démontages élites, originaux et créatifs;</li> <li>* Inversions élites et saltos avancés;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Plusieurs athlètes impliqués et ratio élevé dans les airs;</li> <li>* Mouvements, montées, transitions et démontages élites, originaux et créatifs;</li> <li>* Inversions élites et saltos avancés;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Plusieurs athlètes au niveau 2 1/2;</li> <li>* Mouvements, montées, transitions et démontages originaux et créatifs;</li> <li>* Montées et démontages élites;</li> </ul>

### RATIO

- \* Moins de 1/3 de l'équipe exécute les habiletés, aptitudes exigées selon leur niveau, le pointage se situera dans le niveau le plus bas de difficulté.
- \* 1/3 à 2/3 de l'équipe exécute les habiletés, aptitudes exigées selon le niveau, le pointage se situera dans le niveau moyen de difficulté.
- \* Plus de 2/3 de l'équipe exécute les habiletés, aptitudes exigées, le pointage se situera dans le niveau le plus élevé de difficulté.

### Le pointage peut varier selon:

- \* Ratio, nombre d'équipe participant (exemple: nombre de stunts, nombre d'athlètes qui ne participent pas, nombre de stunts au niveau de difficulté le plus élevé);
- \* Nombre de base (utilisation des bases sous les stunts);
- \* Plusieurs sections de pyramides et Multiples transitions et combinaisons dans les pyramides;
- \* Difficulté des inversions, mouvements de relâche permis selon les niveaux (exemple: hauteur que l'élément atterrit, le point de contact, en bas des épaules, aux épaules/en extension, etc.);
- \* Éléments qui bougent, qui tournent, qui ont du rythme et de la variété;
- \* Utilisation des positions élites (exemple: heel stretch en hyper extension, scorpion, needle);
- \* Utilisation appropriée du niveau;
- \* L'originalité, la créativité;

## CONTINUUM DES OFFICIELS

1 et 2) STUNTS ET PYRAMIDES			
EXÉCUTION ET TECHNIQUE/15			
<b>1 à 3 points</b> <b>Pauvre</b>	<b>Pauvre:</b> Flexibilité, Synchronisme, Plusieurs erreurs de timing, Technique (Ex: bras pliés, dos courbé, pop, etc.), Technique inconstante, Contrôle du corps de la voltige;	<b>Pauvre:</b> Stunts Instables et qui bougent beaucoup;	<b>Manque de:</b> Précision, Rythme, Fluidité, Raideur, Hauteur dans le pop;
<b>3 à 7 points</b> <b>Moyen/ Bon</b>	<b>Moyenne/ Bonne:</b> Flexibilité, Synchronisme, quelques erreurs de timing ou peu, Technique Standard Technique manque parfois de constance, Contrôle du corps de la voltige;	<b>Moyenne/ Bonne:</b> Un peu d'instabilités, Stunts bougent un peu;	<b>Moyenne/ Bonne:</b> Précision, Rythme, Fluidité, Raideur, Hauteur dans le pop;
<b>7 à 11 points</b> <b>Bon/ Très bon</b>	<b>Bonne/ Très bonne:</b> Flexibilité, Synchronisme, très peu d'erreurs de timing, Technique standard et un peu plus élevé que le standard, Technique constante, Contrôle du corps de la voltige;	<b>Bonne/ Très bonne:</b> Stabilité et Contrôle des stunts;	<b>Bonne/ Très bonne:</b> Précision, Rythme, Fluidité, Raideur, Hauteur dans le pop;
<b>11 à 15 points</b> <b>Excellent/Exceptionnel</b>	<b>Excellente/ Exceptionnelle:</b> Flexibilité, Synchronisme, minime erreurs de timing (1 à 2 erreurs) ou tous synchro, Technique presque parfaite ou parfaite, Technique précise et consistance, Contrôle du corps de la voltige;	<b>Excellente/ Exceptionnelle:</b> Stabilité et Contrôle complet des stunts;	<b>Excellente/ Exceptionnelle:</b> <b>Précision, Perfection, Rythme, Fluidité, Raideur, Hauteur dans le pop, Figures en hyper extension;</b>

L'exécution et la Technique sont jugées comme s'il n'y avait pas de juge de pénalité. Comment était l'exécution en général en tenant compte de tous les aspects.

### Le pointage peut varier selon:

- \* Instabilités (bobbles), Hauteur atteinte dans le démontage, Effectuer complètement tous les éléments incluant les rotations;
- \* Le Contrôle démontré, Contrôle lors des attrapées;
- \* Uniformité des figures, positions du corps et des mouvements, etc.;
- \* Symétrie, Synchronisme dans les Montées, Transitions et Démontages;
- \* Constance dans la technique au sein de l'équipe;

## CONTINUUM DES OFFICIELS

3) PROJECTIONS (15 points)						
DIFFICULTÉ/5	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5	Niveau 6
<b>0 à 1 point Sous le niveau</b>		* Éléments de niveau 1 seulement;	* Éléments de niveau 2 et plus bas seulement;	* Éléments de niveau 3 et plus bas seulement;	* Éléments de niveau 4 et plus bas seulement;	* Éléments de niveau 5 et plus bas seulement;
<b>1 à 3 points De base</b>		* Projection droite (turbo et basket) sans mouvement, 4 bases; * Pauvre ou Peu de créativité et variété; * Nombre de projections limité;	* Turbo avec les éléments permis à l'exception du twist; * Pauvre ou Peu de créativité et variété; * Nombre de projections limité;	* Basket avec 2 éléments à l'exception des twists (ex: pike x-out), 4 bases; * Pauvre ou Peu de créativité et variété; * Nombre de projections limité;	* Basket kick 2 twist ou 1 figure 2 twist, 4 bases; * Pauvre ou Peu de créativité et variété; * Nombre de projections limité;	* Basket inversion de base, position groupé (back, front); * Basket travel de base; * Pauvre ou Peu de créativité et variété; * Nombre de projections limité;
<b>3 à 4 points Intermédiaire</b>		* Projection droite avec mouvements des bras, 4 bases; * Niveau moyen de créativité et variété;	* Basket avec les éléments permis à l'exception du twist, 4 bases; * Turbo twist; * Niveau moyen de créativité et variété;	* Basket avec 2 éléments, l'un de ces éléments est un twist; * Niveau moyen de créativité et variété;	* Basket 2 figures + 2 twist; * Niveau moyen de créativité et variété;	* Basket 3 twist; * Basket inversion intermédiaire, 1 élément à l'exception du twist (back ouverture, layout, etc.); * Basket travel 3/4 front; * Niveau moyen de créativité et variété;
<b>4 à 5 points Avancé/élite</b>		* Projection droite avec mouvements de bras, 3 bases; * Transitions et montées originales et créatives; * Nombre de projections élevé; * Niveau élevé de créativité et variété;	* Basket twist; * Projection 3 bases; * Transitions et montées originales et créatives; * Nombre de projections élevé; * Niveau élevé de créativité et variété;	* Basket 2 twists ou 2 figures avancées; * Transitions et montées originales et créatives; * Nombre de projections élevé; * Niveau élevé de créativité et variété;	* Basket 3 figures + 2 twist (exemple switch kick 2 twist); * Transitions et montées originales et créatives; * Nombre de projections élevé; * Niveau élevé de créativité et variété;	* Basket inversion élite avec twist (layout twist, layout step out twist, vrille, 2 vrilles, etc.); * Basket travel élite avec twists; * Nombre de projections élevé; * Niveau élevé de créativité et variété;

### RATIO

\* Moins de 1/3 de l'équipe exécute les habiletés, aptitudes exigées selon leur niveau, le pointage se situera dans le niveau le plus bas de difficulté.

\* 1/3 à 2/3 de l'équipe exécute les habiletés, aptitudes exigées selon le niveau, le pointage se situera dans le niveau moyen de difficulté.

\* Plus de 2/3 de l'équipe exécute les habiletés, aptitudes exigées, le pointage se situera dans le niveau le plus élevé de difficulté.

### Le pointage peut varier selon:

\* Ratio, nombre d'équipe participant (exemple: nombre de stunts, nombre d'athlètes qui ne participent pas, nombre de stunts au niveau de difficulté le plus élevé);

\* Nombre de base (utilisation des bases sous les stunts);

\* Rythme et Variété;

\* Utilisation des positions élites (exemple: toe touch hyper extension, pike);

\* Utilisation appropriée du niveau;

\* L'originalité, la créativité dans les transitions et combinaisons;

## CONTINUUM DES OFFICIELS

3) PROJECTIONS (15 points) EXÉCUTION et TECHNIQUE/10		
<b>1 à 3 points Pauvre</b>	<b>Pauvre:</b> Hauteur limitée (très basse), Technique sous le standard (bases forcent mal, mal placées, voltige met du poids, ne se pousse pas, ne vas pas au maximum de sa hauteur, etc.), Voyageement involontaire, Technique inconstante, Synchronisme, Timing, Figure exécutée trop tard ou trop tôt;	<b>Pauvre :</b> Peu de Contrôle à l'attrapée (atterrissage bas et instable), Peu de Contrôle du corps de la voltige, Manque de Précision, Définition, Rythme, Flexibilité, Raideur dans les positions de la voltige, Rotation incomplète;
<b>3 à 6 points Moyen/ Bon</b>	<b>Moyenne/ Bonne:</b> Hauteur basse à moyenne, Technique Standard, Technique manque parfois de constance, Synchronisme, Timing;	<b>Moyen/ Bon:</b> Contrôle à l'attrapée, Contrôle du corps de la voltige, Précision, Définition, Rythme, Flexibilité, Raideur dans les positions, Rotation incomplète;
<b>6 à 8 points Bon/ Très bon</b>	<b>Bonne/ Très bonne:</b> Hauteur, Technique Standard et un peu plus élevé, Technique constante, Synchronisme, Timing;	<b>Bon/ Très bon:</b> Contrôle à l'attrapée, Contrôle du corps de la voltige, Précision, Définition, Rythme, Flexibilité, Raideur dans les positions, Rotation complète;
<b>8 à 10 points Excellent/ Exceptionnel</b>	<b>Excellente/ Exceptionnelle:</b> Hauteur (très haut), Technique presque parfaite ou parfaite, Technique constante, Synchronisme, Timing Précis, Voltige monte au sommet de sa hauteur et exécute sa figure;	<b>Excellent/ Exceptionnel:</b> Contrôle à l'attrapée, Solide, Contrôle du corps de la voltige, Précision, Définition, Perfection, Snap des figures, Rythme, Hyper flexibilité, Raideur dans les figures, Rotation complète;

L'exécution et la Technique sont jugées comme s'il n'y avait pas de juge de pénalité, Comment était l'exécution en général en tenant compte de tous les aspects.

Le pointage peut varier selon:
<ul style="list-style-type: none"> <li>* Voyageement involontaire de la projection, Stabilité, Contrôle démontré;</li> <li>* Hauteur atteinte, Effectuer complètement tous les éléments incluant les rotations;</li> <li>* Uniformité des figures, positions du corps et des mouvements, etc.;</li> <li>* Symétrie, Synchronisme dans les Montées et Transitions;</li> <li>* Consistance dans la technique au sein de l'équipe;</li> </ul>

**L'IMPRESSIION GÉNÉRALE:** L'impression de la routine entière et de la performance, en lien avec les critères d'évaluation et l'appréciation du juge.

## CONTINUUM DES OFFICIELS

### 4) GYMNASTIQUE À L'ARRÊT (15 points)

DIFFICULTÉ/5	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5/6
<b>0 à 1 point Sous le niveau</b>		* Éléments de niveau 1 seulement à l'exception des éléments nommés plus bas;	* Éléments de niveau 2 seulement;	* Éléments de niveau 3 seulement;	* Éléments de niveau 4 seulement;
<b>1 à 3 points De base</b>	* Roulades avant et arrière, Roues, ponts, Équilibres; * Saut enchaîné d'une roulade; * Pauvre ou Peu de créativité et variété; * Nombre limité d'habiletés exécutées; * Peu d'athlètes exécutent les habiletés comparé au nombre d'athlètes sur le sol;	* Renversement arrière enchaîné d'un Flic; * Saut enchaîné d'un renversement; * Pauvre ou Peu de créativité et variété; * Nombre limité d'habiletés exécutées; * Peu d'athlètes exécutent les habiletés comparé au nombre d'athlètes sur le sol;	* Saut enchaîné d'un flic; * Série de flic à l'arrêt; * Pauvre ou Peu de créativité et variété; * Nombre limité d'habiletés exécutées; * Peu d'athlètes exécutent les habiletés comparé au nombre d'athlètes sur le sol;	* Back sur place; * Pauvre ou Peu de créativité et variété; * Nombre limité d'habiletés exécutées; * Peu d'athlètes exécutent les habiletés comparé au nombre d'athlètes sur le sol;	* Combinaison de sauts intermédiaires enchaînés d'un back sur place; * Pauvre ou Peu de créativité et variété; * Nombre limité d'habiletés exécutées; * Peu d'athlètes exécutent les habiletés comparé au nombre d'athlètes sur le sol;
<b>3 à 4 points Intermédiaire</b>	* Rondades, Renversements avant et arrière; * Niveau moyen de créativité et variété; * Nombre moyen d'habiletés exécutées; * À peu près la moitié ou la moitié des athlètes exécutent les habiletés comparé aux nombres d'athlètes sur le sol;	* Flic, 1 seul élément avant le flic; * Élément permis à 1 main au sol; * Niveau moyen de créativité et variété; * À peu près la moitié ou la moitié des athlètes exécutent les habiletés comparé aux nombres d'athlètes sur le sol;	* Saut combiné à série de flics; * 1 seul élément avant la série de flics; * Niveau moyen de créativité et variété; * À peu près la moitié ou la moitié des athlètes exécutent les habiletés comparé aux nombres d'athlètes sur le sol;	* Flic à l'arrêt enchaîné d'un back; * Saut combiné ou 1 seul élément combiné à flic back; * Niveau moyen de créativité et variété; * À peu près la moitié ou la moitié des athlètes exécutent les habiletés comparé aux nombres d'athlètes sur le sol;	* Combinaison de sauts avancés enchaînés d'un back; * Série de flics terminant en layout ou layout sur place; * Niveau moyen de créativité et variété; * À peu près la moitié ou la moitié des athlètes exécutent les habiletés comparé aux nombres d'athlètes sur le sol;
<b>4 à 5 points Avancé/élite</b>	* Saut combiné à un renversement; * Niveau élevé de créativité et variété; * Nombre élevé/multiple d'habiletés exécutées; * Plus de la moitié/ Presque tous ou Tous les athlètes exécutent les habiletés comparé aux nombres d'athlètes sur le sol;	* 2 éléments ou + avant le flic; * Niveau élevé de créativité et variété; * Nombre élevé/multiple d'habiletés exécutées; * Plus de la moitié/ Presque tous ou Tous les athlètes exécutent les habiletés comparé aux nombres d'athlètes sur le sol;	* Élément avancé 1 main au sol; * 2 éléments ou + avant le flic; * Niveau élevé de créativité et variété; * Nombre élevé/multiple d'habiletés exécutées; * Plus de la moitié/ Presque tous ou Tous les athlètes exécutent les habiletés comparé aux nombres d'athlètes sur le sol;	* 2 éléments ou + avant le flic back; * Série flics terminant en layout; * Niveau élevé de créativité et variété; * Nombre élevé/multiple d'habiletés exécutées; * Plus de la moitié/ Presque tous ou Tous les athlètes exécutent les habiletés comparé aux nombres d'athlètes sur le sol;	* Série de flics terminant en vrille ou double vrille, * Combinaison de sauts enchaînés d'une vrille; * Niveau élevé de créativité et variété; * Nombre élevé/multiple d'habiletés exécutées; * Plus de la moitié/ Presque tous ou Tous les athlètes exécutent les habiletés comparé aux nombres d'athlètes sur le sol;

## CONTINUUM DES OFFICIELS

### 4) GYMNASTIQUE À L'ARRÊT SUITE

#### RATIO

\* Moins de 1/3 de l'équipe exécute les habiletés, aptitudes exigées selon leur niveau, le pointage se situera dans le niveau le plus bas de difficulté.

\* 1/3 à 2/3 de l'équipe exécute les habiletés, aptitudes exigées selon le niveau, le pointage se situera dans le niveau moyen de difficulté.

\* Plus de 2/3 de l'équipe exécute les habiletés, aptitudes exigées, le pointage se situera dans le niveau le plus élevé de difficulté.

#### Le pointage peut varier selon:

\* Ratio, nombre d'athlète participant (exemple: nombre d'athlètes qui ne participent pas, nombre d'éléments au niveau de difficulté le plus élevé);

\* Originalité des transitions;

\* Attirance visuelle, Rythme et Variété;

\* Nombre de section de gymnastique dans la routine, Combinaisons et enchaînements de figures lorsque permis, Utilisation d'habiletés spécialisées lorsque permis;

### 4) GYMNASTIQUE À L'ARRÊT (15 points)

#### EXÉCUTION ET TECHNIQUE/10

<b>1 à 3 points Pauvre</b>	<b>Pauvre:</b> Contrôle du corps, Position du corps faible, Manque d'extension dans les éléments, Pauvre technique de départ, hauteur et atterrissage;	<b>Pauvre:</b> Atterrissage, Technique (bras et jambes pliés, pieds croisés, pieds non-pointés, etc.), les éléments et la technique inconsistante au sein de l'équipe, Synchronisme, Timing, Flexibilité, Manque de précision;
<b>3 à 6 points Moyen/ Bon</b>	<b>Moyen/ Bon:</b> Contrôle du corps, position du corps, Technique standard, Technique de départ, hauteur, atterrissage;	<b>Moyenne/ Bonne:</b> Atterrissage, Manque de consistance dans la technique, Synchronisme, Timing, Flexibilité, Précision;
<b>6 à 8 points Bon/ Très bon</b>	<b>Bon/ Très bon:</b> Contrôle du corps, Position du corps solide, Technique standard et un peu plus élevé que la moyenne, technique de départ, hauteur, atterrissage;	<b>Bonne/ Très bonne:</b> Atterrissage, Technique consistante, Synchronisme, Timing, Flexibilité, Précision;
<b>8 à 10 points Excellent/ Exceptionnel</b>	<b>Excellente/ Exceptionnelle:</b> Contrôle du corps, Position du corps, Technique presque parfaite ou parfaite, Technique de départ, hauteur, atterrissage;	<b>Excellent/ Exceptionnel:</b> Atterrissage, Technique consistante, Synchronisme, Timing, Hyper Flexibilité, Précision, Perfection;

**L'exécution et la Technique sont jugées comme s'il n'y avait pas de juge de pénalité, Comment était l'exécution en général en tenant compte de tous les aspects.**

#### Le pointage peut varier selon:

\* Hauteur atteinte, Effectuer complètement tous les éléments;

\* Uniformité des figures, Positions du corps et des mouvements, Contrôle démontré, etc.;

## CONTINUUM DES OFFICIELS

5) GYMNASTIQUE AVEC ÉLAN (15 points)						
DIFFICULTÉ/5	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5/6	Senior Open Niveau 5
<b>0 à 1 point Sous le niveau</b>		* Éléments de niveau 1 seulement;	* Éléments de niveau 2 et plus bas seulement;	* Éléments de niveau 3 et plus bas seulement;	* Éléments de niveau 4/5 et plus bas seulement;	* Éléments de niveau 4 et plus bas seulement;
<b>1 à 3 points De base</b>	* Roulades avant et arrière, Roues; * Pauvre ou Peu de créativité et variété; * Nombre limité d'habiletés exécutées; * Peu d'athlètes exécutent les habiletés comparé aux nombres d'athlètes sur le sol;	* Série de Roues, Rondades et Renversements; * Pauvre ou Peu de créativité et variété; * Nombre limité d'habiletés exécutées; * Peu d'athlètes exécutent les habiletés comparé aux nombres d'athlètes sur le sol;	* Roue sans main, punch front; * Pauvre ou Peu de créativité et variété; * Nombre limité d'habiletés exécutées; * Peu d'athlètes exécutent les habiletés comparé aux nombres d'athlètes sur le sol;	* Rondade back ouverture; * Pauvre ou Peu de créativité et variété; * Nombre limité d'habiletés exécutées; * Peu d'athlètes exécutent les habiletés comparé aux nombres d'athlètes sur le sol;	* Rondade layout ou layout full; * Pauvre ou Peu de créativité et variété; * Nombre limité d'habiletés exécutées; * Peu d'athlètes exécutent les habiletés comparé aux nombres d'athlètes sur le sol;	* Rondade layout ou layout full; * Pauvre ou Peu de créativité et variété; * Nombre limité d'habiletés exécutées; * Peu d'athlètes exécutent les habiletés comparé aux nombres d'athlètes sur le sol;
<b>3 à 4 points Intermédiaire</b>	* Rondades, Renversements avant, Renversement arrière précédé d'un élément de gym avant; * Niveau moyen de créativité et variété; * Nombre moyen d'habiletés exécutées; * À peu près la moitié ou la moitié des athlètes exécutent les habiletés comparé aux nombres d'athlètes sur le sol;	* Rondade Flic, Flic avant; * Niveau moyen de créativité et variété; * Nombre moyen d'habiletés exécutées; * À peu près la moitié ou la moitié des athlètes exécutent les habiletés comparé aux nombres d'athlètes sur le sol;	* Rondade back, Rondade flic back; * Niveau moyen de créativité et variété; * Nombre moyen d'habiletés exécutées; * À peu près la moitié ou la moitié des athlètes exécutent les habiletés comparé aux nombres d'athlètes sur le sol;	* Rondade layout; * Série de 2 éléments terminant avec un layout; * Niveau moyen de créativité et variété; * Nombre moyen d'habiletés exécutées; * À peu près la moitié ou la moitié des athlètes exécutent les habiletés comparé aux nombres d'athlètes sur le sol;	* Série de 2 éléments terminant en layout full ou vrille; * Niveau moyen de créativité et variété; * Nombre moyen d'habiletés exécutées; * À peu près la moitié ou la moitié des athlètes exécutent les habiletés comparé aux nombres d'athlètes sur le sol;	* Série de 2 éléments terminant en layout full ou vrille; * Niveau moyen de créativité et variété; * Nombre moyen d'habiletés exécutées; * À peu près la moitié ou la moitié des athlètes exécutent les habiletés comparé aux nombres d'athlètes sur le sol;
<b>4 à 5 points Avancé/Élite</b>	* Enchaînement incluant 2 éléments intermédiaires ou +; * Niveau élevé de créativité et variété; * Nombre élevé/multiple d'habiletés exécutées; * Plus de la moitié/ Presque tous ou Tous les athlètes exécutent les habiletés comparé aux nombres d'athlètes sur le sol;	* Série de rondades flics ou Série de flics avant; * Combinaison élite avant la série de flic (combinaison de plusieurs éléments lorsque permis ou élément élevé en difficulté) (Ex: saut de main, rondade flic); * Niveau élevé de créativité et variété; * Nombre élevé/multiple d'habiletés exécutées; * Plus de la moitié/ Presque tous ou Tous les athlètes exécutent les habiletés comparé aux nombres d'athlètes sur le sol;	* Séries de 3 éléments terminant avec un back; * Combinaison élite avant la série de 3 éléments terminant avec un back (combinaison de plusieurs éléments lorsque permis ou élément élevé en difficulté); * Niveau élevé de créativité et variété; * Nombre élevé/multiple d'habiletés exécutées; * Plus de la moitié/ Presque tous ou Tous les athlètes exécutent les habiletés comparé aux nombres d'athlètes sur le sol;	* Série de 3 éléments terminant avec un layout; * Combinaison élite avant la série de 3 éléments terminant avec un layout (combinaison de plusieurs éléments ou élément élevé en difficulté); * Niveau élevé de créativité et variété; * Nombre élevé/multiple d'habiletés exécutées; * Plus de la moitié/ Presque tous ou Tous les athlètes exécutent les habiletés comparé aux nombres d'athlètes sur le sol;	* Série de 3 éléments terminant en vrille ou double vrille; * Combinaison élite (combinaison de plusieurs éléments, habiletés spéciales ou élément élevé en difficulté); * Double vrille; * Niveau élevé de créativité et variété; * Nombre élevé/multiple d'habiletés exécutées; * Plus de la moitié/ Presque tous ou Tous les athlètes exécutent les habiletés comparé aux nombres d'athlètes sur le sol;	* Série de 3 éléments terminant en layout full ou vrille; * Combinaison élite (combinaison de plusieurs éléments, habiletés spéciales ou élément élevé en difficulté); * Niveau élevé de créativité et variété; * Nombre élevé/multiple d'habiletés exécutées; * Plus de la moitié/ Presque tous ou Tous les athlètes exécutent les habiletés comparé aux nombres d'athlètes sur le sol;

## CONTINUUM DES OFFICIELS

### 5) GYMNASTIQUE AVEC ÉLAN SUITE

#### RATIO

\* Moins de 1/3 de l'équipe exécute les habiletés, aptitudes exigées selon leur niveau, le pointage se situera dans le niveau le plus bas de difficulté.

\* 1/3 à 2/3 de l'équipe exécute les habiletés, aptitudes exigées selon le niveau, le pointage se situera dans le niveau moyen de difficulté.

\* Plus de 2/3 de l'équipe exécute les habiletés, aptitudes exigées, le pointage se situera dans le niveau le plus élevé de difficulté.

#### Le pointage peut varier selon:

\* Ratio, nombre d'athlète participant (exemple: nombre d'athlètes qui ne participent pas, nombre d'éléments au niveau de difficulté le plus élevé);

\* Originalité des transitions;

\* Attirance visuelle, Rythme et Variété;

\* Nombre de section de gymnastique dans la routine, Combinaisons et enchaînements de figures lorsque permis, Utilisation d'habiletés spécialisées lorsque permis;

### 5) GYMNASTIQUE AVEC ÉLAN (15 points)

#### EXÉCUTION ET TECHNIQUE/10

<b>1 à 3 points Pauvre</b>	<b>Pauvre:</b> Contrôle du corps, Position du corps faible, Manque d'extension dans les éléments, Pauvre technique de départ, hauteur et atterrissage;	<b>Pauvre:</b> Atterrissage, Technique (bras et jambes pliés, pieds croisés, pieds non-pointés, etc.), les éléments et la technique inconsistante au sein de l'équipe, Synchronisme, Timing, Flexibilité, Manque de précision;
<b>3 à 6 points Moyen/ Bon</b>	<b>Moyen/ Bon:</b> Contrôle du corps, position du corps, Technique standard, Technique de départ, hauteur, atterrissage;	<b>Moyenne/ Bonne:</b> Atterrissage, Manque de consistance dans la technique, Synchronisme, Timing, Flexibilité, Précision;
<b>6 à 8 points Bon/ Très bon</b>	<b>Bon/ Très bon:</b> Contrôle du corps, Position du corps solide, Technique standard et un peu plus élevé que la moyenne, technique de départ, hauteur, atterrissage;	<b>Bonne/ Très bonne:</b> Atterrissage, Technique consistante, Synchronisme, Timing, Flexibilité, Précision;
<b>8 à 10 points Excellent/ Exceptionnel</b>	<b>Excellente/ Exceptionnelle:</b> Contrôle du corps, Position du corps, Technique presque parfaite ou parfaite, Technique de départ, hauteur, atterrissage;	<b>Excellent/ Exceptionnel:</b> Atterrissage, Technique consistante, Synchronisme, Timing, Hyper Flexibilité, Précision, Perfection;

**L'exécution et la Technique sont jugées comme s'il n'y avait pas de juge de pénalité, Comment était l'exécution en général en tenant compte de tous les aspects.**

#### Le pointage peut varier selon:

\* Hauteur atteinte, Effectuer complètement tous les éléments;

\* Uniformité des figures, Positions du corps et des mouvements, Contrôle démontré, etc.;

## CONTINUUM DES OFFICIELS

<b>6) SAUTS (20 points)</b>	
<b>DIFFICULTÉ/10</b>	
<b>1 à 3 points Sous le niveau</b>	* Nombre très limité de sauts, Pas de variété et créativité, Pas de saut, Nombre très limité d'athlètes exécutant l'habileté comparé au nombre d'athlètes sur le sol;
<b>3 à 5 points De base</b>	* Saut de base (groupé, étoile, herkie), Série de 1 saut seulement, Rythme lent à moyen, Transitions limitées ou Pas de transitions, Manque de variété et créativité, Nombre limité de sauts dans la routine, Peu d'athlètes ou à peu près la moitié des athlètes exécutent l'habileté comparé au nombre d'athlètes sur le sol;
<b>5 à 8 points Intermédiaire</b>	* Saut intermédiaire (toe touch, front ou side hurdler, double hook), Série de double saut, Combinaison de plusieurs sauts (2-3 sauts), Rythme moyen, Variété moyenne des types de saut, Transitions limitées, Peu ou Moyennement variées, Moyenne créativité, Nombre moyen de sauts dans la routine, Plus de la moitié des athlètes exécutent l'habileté comparé au nombre d'athlètes sur le sol;
<b>8 à 10 points Avancé/élite</b>	* Saut avancé (pike, around the world, shushinovas, etc.), Séries de triple saut, Combinaison de plusieurs sauts (3 à 5 ou +), Rythme rapide, Multiple changements de formations et transitions, Combinaison originale, Plusieurs sauts combinés à de la gymnastique, Niveau élevé de créativité, Nombre élevé de sauts dans la routine, Presque tous ou tous les athlètes exécutent l'habileté comparé au nombre d'athlètes sur le sol;

### RATIO

- \* Moins de 1/3 de l'équipe exécute les habiletés, aptitudes exigées selon leur niveau, le pointage se situera dans le niveau le plus bas de difficulté.
- \* 1/3 à 2/3 de l'équipe exécute les habiletés, aptitudes exigées selon le niveau, le pointage se situera dans le niveau moyen de difficulté.
- \* Plus de 2/3 de l'équipe exécute les habiletés, aptitudes exigées, le pointage se situera dans le niveau le plus élevé de difficulté.

### Le pointage peut varier selon:

- \* Ratio ( exemple: nombre d'athlètes participant, nombre d'athlètes qui ne participent pas, nombre d'éléments au plus haut niveau de difficulté);
- \* Nombre de sauts exécutés, Nombre de combinaisons, Difficulté des sauts exécutés;
- \* Transitions originales, Changements de niveau;
- \* Effets, Attirance visuelle;
- \* L'utilisation du Terrain et de la Musique;
- \* Fluidité, Originalité, Créativité;

## CONTINUUM DES OFFICIELS

### 6) SAUTS (20 points) EXÉCUTION ET TECHNIQUE/10

<b>1 à 3 points Pauvre</b>	<b>Pauvre:</b> Contrôle du corps, Position du corps faible (pieds pointés, poitrine alignée, position des bras), Manque d'extension dans les éléments, Pauvre technique de départ, hauteur et atterrissage;	<b>Pauvre:</b> Atterrissage, Technique (bras et jambes pliés, pieds croisés, pieds pointés, etc.), les éléments et la technique inconsistante au sein de l'équipe, Pauvre ou Peu de Synchronisme, Timing, Flexibilité, Manque de précision;
<b>3 à 6 points Moyen/ Bon</b>	<b>Moyen/ Bon:</b> Contrôle du corps, position du corps, Technique standard, Technique de départ, hauteur, atterrissage;	<b>Moyenne/ Bonne:</b> Atterrissage, Manque de consistance dans la technique, Synchronisme, quelques erreurs de Timing, Flexibilité, Précision;
<b>6 à 8 points Bon/ Très bon</b>	<b>Bon/ Très bon:</b> Contrôle du corps, Position du corps solide, Technique standard et un peu plus élevé que la moyenne, technique de départ, hauteur, atterrissage;	<b>Bonne/ Très bonne:</b> Atterrissage, Technique consistante, Synchronisme, 1 à 2 erreurs de Timing, Flexibilité, Précision;
<b>8 à 10 points Excellent/ Exceptionnel</b>	<b>Excellente/ Exceptionnelle:</b> Contrôle du corps, Position du corps, Technique presque parfaite ou parfaite, Technique de départ, hauteur, atterrissage;	<b>Excellent/ Exceptionnel:</b> Atterrissage solide, Technique consistante, Synchronisme, 1 erreur ou 0 erreur de Timing, Hyper Flexibilité, Précision, Perfection (même degré, angle, préparation, élanement et position des bras, atterrissage, style);

L'exécution et la Technique sont jugées comme s'il n'y avait pas de juge de pénalité, Comment était l'exécution en général en tenant compte de tous les aspects.

#### Le pointage peut varier selon:

\* Hauteur atteinte, Effectuer complètement tous les éléments;

\* Uniformité des figures, Positions du corps et des mouvements, Contrôle démontré, etc.;

**L'IMPRESSION GÉNÉRALE:** L'impression de la routine entière et de la performance, en lien avec les critères d'évaluation et l'appréciation du juge.

## CONTINUUM DES OFFICIELS

7) DANSE ET MOUVEMENTS (20 points)		
DIFFICULTÉ/10		
<b>1 à 3 points De base</b>	* <b>Éléments, Habilités et Aptitudes Débutants:</b> Mouvements simples, Peu de Mouvements, Variété et Créativité, Changements de formations limités, Pas ou Très peu de jeux de pieds et jeux au sol, niveaux et canons, Transitions de danse évidentes et lentes;	* Rythme lent, Pauvre (pas ou peu) Synchronisme, Pauvre Flexibilité (si applicable), Manque d'énergie, détails et complexité, Utilisation de peu d'athlètes comparé au nombre d'athlètes sur le sol;
<b>3 à 7 points Intermédiaire</b>	* <b>Éléments, Habilités, Aptitudes Intermédiaires:</b> Mouvements intermédiaires, Bonne quantité de mouvements, Bonne Variété et Créativité, 2 à 3 Changements de formations, Utilisation des jeux de pieds et jeux au sol, niveaux et canons, Bonnes Transitions;	* Bon Rythme, Bon synchronisme, Flexibilité (si applicable), Moyenne à Bonne énergie, détails et, complexité, La Moitié ou Plus de la moitié des athlètes exécutent l'habileté comparé au nombre d'athlètes sur le sol;
<b>7 à 10 points Avancé/ Élite</b>	* <b>Éléments, Habilités, Aptitudes Avancés/ Élites:</b> Mouvements détaillés et complexes, Maximum de Variété et Créativité, Beaucoup de Changements de formations, Beaucoup jeux de pieds et jeux au sol, niveaux, canons, Transitions transparentes;	* Très bon Rythme, Synchronisation, Flexibilité (si applicable), Excellente énergie, La majorité ou Tous les athlètes exécutent l'habileté comparé au nombre d'athlètes sur le sol;

7) DANSE et MOUVEMENTS (20 points)		
EXÉCUTION ET TECHNIQUE/10		
<b>1 à 3 points Pauvre</b>	* <b>Pauvre:</b> Technique, Contrôle du corps, Mouvements mal exécutés, Pas ou peu de Précision et Raideur, Synchronisation, Performance à rythme lent et sans changement de Rythme;	* <b>Pauvre:</b> Formations et Transitions imprécises, Manque de Symétrie, Pauvre Effets visuels, Enthousiasme, Peu ou pas de Sourires et Attitudes;
<b>3 à 6 points Moyen/ Bon</b>	* <b>Moyen/ Bon:</b> Technique Standard, Contrôle du corps, Mouvements manque de précision, Exécution moyenne, Précision et Raideur, Synchronisation, Performance à rythme moyen avec changement minimal de Rythme;	* <b>Moyen/Bon:</b> Formations et Transitions parfois imprécises ou clean, Manque parfois de Symétrie, Bon Visuel, Moyen/bon Enthousiasme, Sourires et Attitudes;
<b>6 à 8 points Bon/ Très bon</b>	* <b>Bon/ Très bon:</b> Technique Plus élevé que la moyenne, Contrôle du corps, Mouvements très bien exécutés, Bonne précision et Raideur, Synchronisation, Performance à rythme moyen à rapide avec changement de Rythme;	* <b>Bon/ Très bon:</b> Formations et Transitions Claires et Précises, Bonne Symétrie, Visuel, Enthousiasme, Sourires et Attitudes;

## CONTINUUM DES OFFICIELS

7) DANSE et MOUVEMENTS SUITE		
<b>8 à 10 points Excellent/ Exceptionnel</b>	<p><b>* Excellent/ Exceptionnel:</b> Technique parfaite ou presque, Contrôle du corps, Mouvements très bien/parfaitement exécutés, Très bonne/excellente Précision, Raideur, Synchronisation, Performance à rythme rapide avec changement de Rythme varié;</p>	<p><b>* Excellent/ Exceptionnel:</b> Formations et Transitions très claires, Transparentes, Perfection, Excellente Précision, Symétrie, Visuel, Enthousiasme, superbes Sourires et Attitudes;</p>

### Le pointage peut varier selon:

- \* Ratio ( exemple: nombre d'athlètes participant, nombre d'athlètes qui ne participent pas, nombre d'éléments au plus haut niveau de difficulté);
- \* Créativité (jeux au sol, jeux de pied, jeux de partenaires);
- \* Utilisation de niveaux, formations et transitions;
- \* Effets, attirance visuelle;
- \* Dynamisme et Fluidité;
- \* Difficulté et Complexité des mouvements exécutés;
- \* L'utilisation de la musique;
- \* L'originalité et la variété;
- \* Expressions faciales variées et constantes, naturelles ou exagérées, la confiance, le plaisir des athlètes lors de l'exécution, showmanship;
- \* Mouvements appropriés à l'âge des participants;

### 8) FORMATIONS ET TRANSITIONS (10 points)

<b>1 à 3 points Pauvre</b>	<p>* Formations de base, simple et imprécises;</p> <p>* Peu de variété;</p> <p>* Transitions apparence d'être Rushé, Routine fragmentée, Manque de précision et clarté;</p> <p>* Pauvre degré de difficulté, les athlètes restent longtemps au même endroit;</p>	<p>* Rythme lent, Pas de fluidité dans les Transitions;</p> <p>* Pauvre Utilisation du terrain;</p> <p>* Collision évidente des athlètes;</p> <p>* Pas ou Peu de Créativité</p> <p>* Absence ou peu de liens dans les transitions et entre les sections de la routine;</p> <p>* Multiple à Fréquent Problèmes de Spacing, Timing dans les changements de formations;</p>
<b>3 à 6 points Moyen/ Bon</b>	<p>* Formations standards, bonne variété et précision;</p> <p>* Transitions moyennement précises et claires;</p> <p>* Routine parfois fragmentée;</p> <p>* Degré Moyen de difficulté et Changement de formations périodiquement;</p>	<p>* Rythme et Fluidité moyenne dans les Transitions;</p> <p>* Bonne utilisation du terrain;</p> <p>* Manque de ou Moyenne Créativité;</p> <p>* Déplacements efficaces;</p> <p>* Bons liens dans les transitions et entre les sections de la routine;</p> <p>* Parfois Problèmes de Spacing, Timing dans les changements de formations;</p>

## CONTINUUM DES OFFICIELS

8) FORMATIONS ET TRANSITIONS SUITE		
<b>6 à 8 points Bon/ Très bon</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Bonne/ Très bonne Variété et Précision dans les Formations;</li> <li>* Transitions Complexes, Précises, Claires et Faciles à suivre;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Rythme Rapide, Très bonne Fluidité dans les Transitions;</li> <li>* Très bonne utilisation du terrain;</li> <li>* Très Bonne Créativité, Très bons Déplacements;</li> <li>* Très bonne Utilisation des habiletés de transitions;</li> <li>* Très peu ou pas de Problème de Spacing, Timing dans les changements de formations;</li> <li>* Degré Plus élevé que la moyenne de difficulté et Changements de formations fréquent augmentant les effets visuels et l'excitation;</li> </ul>
<b>8 à 10 points Excellent/ Exceptionnel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Excellent/ Exceptionnelle Variété et Précision dans les formations;</li> <li>* Transitions exceptionnelles, Originales, Complexes, Précises et très faciles à suivre;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Rythme très Rapide, Excellente Fluidité dans les Transitions;</li> <li>* Utilisation exceptionnelle du Terrain et des habiletés de transitions;</li> <li>* Excellents déplacements, créativité;</li> <li>* Aucun Problème de Spacing, Timing dans les changements de formations;</li> <li>* Degré élevé de difficulté et Changement de formations fréquent et exceptionnel;</li> </ul>

9) CHORÉGRAPHIE (15 points)		
<b>1 à 3 points Pauvre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Chorégraphie fragmentée avec pas ou peu de fluidité;</li> <li>* Rythme lent;</li> <li>* Transitions fragmentées, manque de précision;</li> <li>* Pauvre utilisation des transitions;</li> <li>* Formations de base;</li> <li>* Pauvre utilisation de la musique/ pauvre choix musical;</li> <li>* Manque de créativité ou peu créatif, matériel standard et de base, peu ou pas de choses uniques, originales;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Les athlètes ne performent pas les éléments exigés dans le niveau choisi;</li> <li>* Manque de confiance;</li> <li>* Pauvre implication de la foule;</li> <li>* Peu d'impact à la routine;</li> <li>* Peu d'expressions faciales, attitudes, enthousiasme;</li> </ul>
<b>3 à 7 points Moyen/ Bon</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Fluidité moyenne dans la routine;</li> <li>* Rythme Moyen/ Bon avec des sections plus lentes;</li> <li>* Moyenne/ bonnes précision des Transitions et formations, certaines sections manque de précision;</li> <li>* Moyenne/ bonne utilisation des transitions, de la musique/ moyen choix musical;</li> <li>* Matériel standard, quelques éléments nouveaux, créatifs, uniques et originales;</li> <li>* Bonne créativité et variété;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* La moitié des athlètes performent les éléments exigés dans le niveau choisi;</li> <li>* Certaines sections manque de confiance;</li> <li>* Moyenne implication de la foule;</li> <li>* Moyen impact à la routine;</li> <li>* Moyennes expressions faciales, attitudes, enthousiasme;</li> </ul>

## CONTINUUM DES OFFICIELS

9) CHORÉGRAPHIE SUITE		
<b>7 à 11 points Bon/ Très bon</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Bonne/ Très bonne: Fluidité dans la routine;</li> <li>* Rythme moyen à rapide, constant à travers la routine, Très Bonne Précision et Variété Transitions et formations;</li> <li>* Transitions très claires et facile à suivre;</li> <li>* Très Bonne utilisation des transitions, de la musique/ Bon choix musical;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* La majorité des athlètes performant les éléments exigés dans le niveau choisi;</li> <li>* Bonne confiance;</li> <li>* Bonne implication de la foule;</li> <li>* Bon impact à la routine;</li> <li>* Bonnes expressions faciales, attitudes, enthousiasme;</li> </ul>
<b>11 à 15 points Excellent/ Exceptionnel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Exciting build in choreography;</li> <li>* Excellente Fluidité dans la routine;</li> <li>* Excellent Rythme, constant rapide à travers la routine;</li> <li>* Excellente précision et variété Transitions et formations;</li> <li>* Excellente utilisation des transitions;</li> <li>* Excellente utilisation de la musique pour mettre la chorégraphie en évidence/ Excellent choix musical;</li> <li>* Routine impeccable;</li> <li>* Chorégraphie démontre du talent tout le long;</li> <li>* Éléments et matériel nouveaux, uniques, créatifs et originaux à travers la routine;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* La Totalité des athlètes performant les éléments exigés dans le niveau choisi;</li> <li>* Chorégraphie qui correspond au niveau choisi;</li> <li>* Excellente/ Exceptionnelle confiance;</li> <li>* Excellente implication de la foule;</li> <li>* Superbe/ Excellent impact à la routine;</li> <li>* Excellentes expressions faciales, attitudes, enthousiasme;</li> </ul>

10) SÉCURITÉ (10 points)	
<b>1 à 3 points Pauvre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Techniques exécutées de façon non sécuritaire;</li> <li>* Non Respect ou manque de respect de la capacité et limite des athlètes;</li> <li>* Pauvre technique, manque de technique, mauvais spotting dans l'équipe (chute au sol), démontages et montages non contrôlés;</li> </ul>
<b>3 à 7 points Moyen/ Bon</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Techniques exécutées de façon moyennement à bien sécuritaire;</li> <li>* Moyen à Bon Respect de la capacité et limite des athlètes;</li> <li>* Moyenne à Bonne technique, moyen à bon spotting ( quelques gens ont de la difficulté à bien rattraper), démontages et montages contrôlés;</li> </ul>
<b>7 à 10 points Très bon/ excellent</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Techniques exécutées de façon très sécuritaire;</li> <li>* Très bon Respect de la capacité et limite des athlètes;</li> <li>* Très bonne technique, bon spotting (aucune chute au sol), démontages et montages très contrôlés;</li> </ul>

**L'IMPRESSION GÉNÉRALE:** L'impression de la routine entière et de la performance, en lien avec les critères d'évaluation et l'appréciation du juge.

Ces grilles ont été conçues à partir des continuums de Cheeralliance, *Score Grid Judging Continuum 2008-2009* et *2009-2010*.