

**FRENCH**



| SYSTÈME DE POINTAGE - AIA |            |           |       |             |
|---------------------------|------------|-----------|-------|-------------|
| BUILDING                  | DIFFICULTÉ | EXÉCUTION | TOTAL | PONDÉRATION |
| STUNTS                    | 10.0       | 15.0      | 25.0  | 60.0%       |
| PYRAMIDES                 | 10.0       | 15.0      | 25.0  |             |
| PROJECTIONS               | 5.0        | 5.0       | 10.0  |             |
| TUMBLING                  | DIFFICULTÉ | EXÉCUTION | TOTAL | PONDÉRATION |
| TUMBLING À L'ARRÊT        | 2.5        | 5.0       | 10.0  | 15.0%       |
| TUMBLING À L'ÉLAN         | 2.5        |           |       |             |
| SAUTS                     | 2.5        | 2.5       | 5.0   |             |
| ROUTINE                   | SCORE      |           | TOTAL | PONDÉRATION |
| DANSE                     | 5.0        |           | 5.0   | 25.0%       |
| CRÉATIVITÉ DE LA ROUTINE  | 5.0        |           | 5.0   |             |
| EXÉCUTION DE LA ROUTINE   | 10.0       |           | 10.0  |             |
| PERFORMANCE               | 5.0        |           | 5.0   |             |

## STUNT - DIFFICULTÉ (5.0) - PORTION RUBRIQUE

**DE NIVEAU:** Autorisé pour la première fois à ce niveau.

- Les compétences requises DOIVENT être différentes
- Équipe N1: Toutes les habiletés sont considérées de niveau
- Équipe N6: Les habiletés N5 sont également considérées comme de niveau. Au moins, 2 habiletés doivent être de N6.
- Équipe N7: Les habiletés N56 sont également considérées comme de niveau. Au moins, 3 habiletés doivent être de N7.

| DE NIVEAU   | MAJORITÉ | PLUPART<br>CANON/SYNCHRO | MAX<br>CANON/SYNCHRO |
|-------------|----------|--------------------------|----------------------|
| Habileté #1 | 0.3      | 0.5                      | 1.0                  |
| Habileté #2 | 0.3      | 0.5                      | 1.0                  |
| Habileté #3 | 0.3      | 0.5                      | 1.0                  |
| Habileté #4 | 0.3      | 0.5                      | 1.0                  |
| Habileté #5 | 0.3      | 0.5                      | 1.0                  |

|                                                  |                                                                                                   |                                                                                            |                                                                                               |
|--------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|
| *Habileté #5<br>pour les<br>équipes<br>COED N3-7 | 0.3<br>Stunt à une base assisté ou<br>non assisté avec une habileté<br>de niveau, par la MAJORITÉ | 0.5<br>Stunt à une base assisté avec<br>une habileté de niveau, exécuté<br>par la PLUPART. | 1.0<br>Stunt à une base NON assisté<br>avec une habileté de niveau,<br>exécuté par la PLUPART |
|--------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|

## STUNT - DIFFICULTÉ (5.0) - PORTION COMPARATIVE

5 habiletés différentes de niveau sont requises pour atteindre la note de base minimum. Une fois le crédit accordé dans la Portion Rubrique, toutes les habiletés exécutées seront prises en compte dans la Portion Comparative. Les habiletés additionnelles, l'utilisation minimale des bases, la complexité des habiletés et les différentes techniques seront prises en compte lors de l'évaluation du degré de difficulté (DDD)

| INTERVALLE<br>SUBJECTIF | DEGRÉE DE DIFFICULTÉ<br>(3.0) | VARIÉTÉ<br>(1.0) | RYTHME<br>(1.0) |
|-------------------------|-------------------------------|------------------|-----------------|
| BAS -<br>MOYEN          | 0.1 – 2.0                     | 0.1 – 0.6        | 0.1 – 0.6       |
| MOYEN -<br>HAUT         | 1.5 – 3.0                     | 0.4 – 1.0        | 0.4 – 1.0       |

## TABLEAU DE QUANTITÉ - BUILDING

| # D'ATHLÈTES | NOMBRE DE GROUPES |           |     |                      |
|--------------|-------------------|-----------|-----|----------------------|
|              | MAJORITÉ          | PLUS PART | MAX | MAX<br>sans tumbling |
| 12 - 15      | 2                 | 3         | 4   | 5                    |
| 16 - 24      | 3                 | 4         | 5   | 6                    |
| 25 - 30      | 4                 | 5         | 6   | 7                    |

## PYRAMIDE - DIFFICULTÉ (5.0) - PORTION RUBRIQUE

**SCORE DE PYRAMIDE:** Prends en considération de la première habileté connectées (incluant l'habileté menant à la connexion) jusqu'à la dernière habileté connectée ou une fois que tous les stunts sont séparés les uns des autres.

**STRUCTURE:** 2 stunts ou plus qui se touchent. Les structures requises doivent inclure une pause/maintiens/sarrêt défini(e).

**DE NIVEAU:** Autorisé pour la première fois à ce niveau.

- Les habiletés requises DOIVENT être différentes
- Les structures requises n'ont pas besoin d'être de niveau.
- Les structures de niveau comptent à la fois comme une structure et comme une habileté de niveau ex: Stunts en extension connectés – N3
- Équipe N1: Toutes les habiletés sont considérées de niveau
- Équipe N6: Les habiletés N5 sont également considérées comme de niveau.

## HABILETÉ DE NIVEAU CONNECTÉE

|                                                         |     |
|---------------------------------------------------------|-----|
| 1 habileté connectée plus 1 structure par la PLUPART    | 1.0 |
| 2 habiletés connectées plus 2 structures par la PLUPART | 2.0 |
| 3 habiletés connectées plus 2 structures par la PLUPART | 3.0 |
| 4 habiletés connectées plus 2 structures par la PLUPART | 4.0 |
| 5 habiletés connectées plus 2 structures par la PLUPART | 5.0 |

## PYRAMIDE - DIFFICULTÉ (5.0) - PORTION COMPARATIVE

5 habiletés différentes de niveau et 2 structures par la PLUPART sont requises pour atteindre le score minimum. Une fois le crédit accordé dans la Portion Rubrique de la feuille de pointage, toutes les habiletés exécutées seront prises en compte dans la Portion Comparative. Les habiletés additionnelles, l'utilisation minimale des bases, la complexité des habiletés et les différentes techniques seront prises en compte lors de l'évaluation du degré de difficulté.

| INTERVALLE<br>SUBJECTIF | DEGRÉ DE DIFFICULTÉ<br>(3.0) | VARIÉTÉ<br>(1.0) | RYTHME<br>(1.0) |
|-------------------------|------------------------------|------------------|-----------------|
| BAS -<br>MOYEN          | 0.1 – 2.0                    | 0.1 – 0.6        | 0.1 – 0.6       |
| MOYEN -<br>HAUT         | 1.5 – 3.0                    | 0.4 – 1.0        | 0.4 – 1.0       |

## TABLEAU DE QUANTITÉ - BUILDING

| # D'ATHLÈTES | NOMBRE DE GROUPES |           |     |                      |
|--------------|-------------------|-----------|-----|----------------------|
|              | MAJORITÉ          | PLUS PART | MAX | MAX<br>sans tumbling |
| 12 - 15      | 2                 | 3         | 4   | 5                    |
| 16 - 24      | 3                 | 4         | 5   | 6                    |
| 25 - 30      | 4                 | 5         | 6   | 7                    |

## PROJECTION/DÉMONTAGE POUR N1 - DIFFICULTÉ (2.5) - PORTION RUBRIQUE

**DE NIVEAU:** Autorisé pour la première fois à ce niveau.

- Équipes N1: Doivent exécuter un démontage cradle droit. *Clarification: les cradles comptent également comme une habileté de niveau dans le calculs des points de stunts.*

| DE NIVEAU                                                                   | MOINS DE LA MAJ | MAJORITÉ | MAJORITÉ<br>CANON/SYNCHRO |
|-----------------------------------------------------------------------------|-----------------|----------|---------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Toss</li> <li>Cradle – L1</li> </ul> | 1.5             | 2.0      | 2.5                       |

## PROJECTION/DÉMONTAGE POUR N1 - DIFFICULTÉ (2.5) - PORTION COMPARATIVE

**DEGRÉE DE DIFFICULTÉ:** Inclus complexité, quantité et hauteur. Pour les équipes N1-2, seulement quantité et hauteur.

**VARIÉTÉ:** Inclus les entrées, les différentes habiletés/type d'habiletés et les projections supplémentaires (de niveau et sous le niveau). Pour les équipes N1-2 seulement les entrées et les projections supplémentaires.

| INTERVALLE<br>SUBJECTIF | DEGRÉE DE DIFFICULTÉ<br>(1.5) | VARIÉTÉ<br>(1.0) |
|-------------------------|-------------------------------|------------------|
| BAS -<br>MOYEN          | 0.1 – 1.0                     | 0.1 – 0.6        |
| MOYEN -<br>HAUT         | 0.5 – 1.5                     | 0.4 – 1.0        |

## TABLEAU DE QUANTITÉ - BUILDING

| # D'ATHLÈTES | NOMBRE DE GROUPES |           |     |                      |
|--------------|-------------------|-----------|-----|----------------------|
|              | MAJORITÉ          | PLUS PART | MAX | MAX<br>sans tumbling |
| 12 - 15      | 2                 | 3         | 4   | 5                    |
| 16 - 24      | 3                 | 4         | 5   | 6                    |
| 25 - 30      | 4                 | 5         | 6   | 6                    |

## EXÉCUTION - VALEUR DE DÉPART - STUNT (15.0) / PYRAMIDE (15.0)

- Les scores commencent à 15.0 et peuvent être réduits de 0.5 à 3.0 selon l'exécution technique pour chaque critère et de son degré de sévérité
- 0.5 or 1.0 – Problèmes techniques minimes de la part de l'équipe
- 1.5 or 2.0 – Problèmes techniques multiples
- 2.5 or 3.0 – Problèmes techniques généralisés ou répandues dans l'exécution
- Aucune déduction supérieure à 3.0 ne sera appliquée pour un seul critère.
- Les différences stylistiques ne seront pas prises en compte dans la note d'exécution de l'équipe.

| SÉVÉRITÉ          | MINIME | MULTIPLE | RÉPANDUE |
|-------------------|--------|----------|----------|
| MINEURE - MODÉRÉE | 0.5    | 1.5      | 2.5      |
| MODÉRÉE - MAJEURE | 1.0    | 2.0      | 3.0      |

## CRITÈRES POUR STUNT ET PYRAMIDE

- VOLTIGE
- BASES/SPOTTERS
- TRANSITIONS
- SYNCHRONISATION

## EXÉCUTION - VALEUR DE DÉPART - PROJECTIONS / CRADLE ÉQUIPE N1 (5.0)

- Les scores commencent à 5.0 et peuvent être réduits de 0.1 à 2.0 selon l'exécution technique pour chaque critère et de son degré de sévérité
- 0.1 or 0.5 – Problèmes techniques minimes de la part de l'équipe
- 0.5 or 1.0 – Problèmes techniques multiples
- 1.5 or 2.0 – Problèmes techniques généralisés ou répandues dans l'exécution de l'équipe
- Aucune déduction supérieure à 2.0 ne sera appliquée pour un seul critère. (Exception: critère de Hauteur)
- Les différences stylistiques ne seront pas prises en compte dans la note d'exécution de l'équipe.

| SÉVÉRITÉ          | MINIME | MULTIPLE | RÉPANDUE |
|-------------------|--------|----------|----------|
| MINEURE - MODÉRÉE | 0.1    | 0.5      | 1.5      |
| MODÉRÉE - MAJEURE | 0.5    | 1.0      | 2.0      |

## CRITÈRES POUR PROJECTIONS / CRADLE – ÉQUIPE N1

- VOLTIGE
- BASES/SPOTTER
- HAUTEUR - **Maximum 1.0 de déduction**

## TUMBLING - DIFFICULTÉ - À L'ARRÊT (1.0) / À L'ÉLAN (1.0) – PORTION RUBRIQUE

**DE NIVEAU:** Autorisé pour la première fois à ce niveau.

- Équipe N5-7 - tumbling à l'arrêt: combinaison Saut-Salto sera considéré de niveau.
- Équipe N6-7 - tumbling à l'arrêt/à l'élan: Toutes les habileté avec 1 ou 2 vrilles sont considérées comme de niveau.
- Le tumbling doit atterrir sur les deux pieds pour être prises en compte dans l'évaluation de la difficulté.

| DE NIVEAU      | MOINS DE LA MAJ | MAJORITÉ | PLUPART |
|----------------|-----------------|----------|---------|
| Habileté/passe | 0.3             | 0.5      | 1.0     |

## TUMBLING - DIFFICULTÉ - À L'ARRÊT (1.5) / À L'ÉLAN (1.5) – PORTION COMPARTIVE

| INTERVALLE SUBJECTIF | DEGRÉE DE DIFFICULTÉ (0.5) | VARIÉTÉ (0.5) | SYNCHRO/GROUPE (0.5) |
|----------------------|----------------------------|---------------|----------------------|
| BAS - MOY            | 0.1 – 0.3                  | 0.1 – 0.3     | 0.1 – 0.3            |
| MOY - HAUT           | 0.2 – 0.5                  | 0.2 – 0.5     | 0.2 – 0.5            |

## TABLEAU DE QUANTITÉ - TUMBLING ET SAUTS

| # D'ATHLÈTES | MAJORITÉ | PLUS PART | MAX |
|--------------|----------|-----------|-----|
| 12 - 15      | 8        | 9         | 13  |
| 16 - 24      | 11       | 12        | 18  |
| 25 - 30      | 14       | 15        | 23  |

## SAUTS - DIFFICULTÉ (2.0) – RUBRIC PORTION

- Pour les équipes de 12, 13, 16, 17 et 18 athlètes: Tous les athlètes doivent exécuter les habiletés de sauts pour atteindre MAX Synchronisé.
- Sauts avancés: Pike, right/Left Hurdlers (front ou side), Toe Touch, Double Nine.
- Pour être considérées comme connectées, les sauts doivent avoir un mouvement continu de bras entre les sauts.
- Les sauts doivent atterrir sur les deux pieds pour être prises en compte dans l'évaluation de la difficulté.

| MOINS DE LA MAJ | MAJ SYNCHRO     | PLUPART SYNCHRO           | MAX SYNCHRO                                                                     |
|-----------------|-----------------|---------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|
| 0.3             | 0.5             | 0.7                       | 1.0                                                                             |
| 1 saut avancé   | 2 sauts avancés | 2 sauts avancés connectés | 3 sauts avancés connectés or 2 sauts avancés connectés plus 1 autre saut avancé |
| 0.3             | 0.5             | 0.7                       | 1.0                                                                             |

## SAUTS - DIFFICULTÉ (0.5) – PORTION COMPARATIVE

**VARIÉTÉ:** Inclus différentes habiletés, angles et connexions.

| INTERVALLE SUBJECTIF | VARIÉTÉ   |
|----------------------|-----------|
| BAS - MOYEN          | 0.1 – 0.3 |
| MOYEN - HAUT         | 0.2 – 0.5 |

## EXÉCUTION - VALEUR DE DÉPART - TUMBLING À L'ARRÊT ET À L'ÉLAN (5.0)

- Les scores commencent à 5.0 et peuvent être réduits de 0.3 à 1.5 selon l'exécution technique pour chaque critère et de son degré de sévérité
- 0.3 or 0.5 – Problèmes techniques minimes de la part de l'équipe
- 0.7 or 1.0 – Problèmes techniques multiples
- 1.3 or 1.5 – Problèmes techniques généralisés ou répandues dans l'exécution
- Aucune déduction supérieure à 1.5 ne sera appliquée pour un seul critère. (Exception: critère d'atterrissage et de synchronisation)
- Les différences stylistiques ne seront pas prises en compte dans la note d'exécution de l'équipe.

| SÉVÉRITÉ          | MINIME | MULTIPLE | RÉPANDUE |
|-------------------|--------|----------|----------|
| MINEURE - MODÉRÉE | 0.3    | 0.7      | 1.3      |
| MODÉRÉE - MAJEURE | 0.5    | 1.0      | 1.5      |

## CRITÈRES POUR LE TUMBLING À L'ARRÊT ET À L'ÉLAN

- APPROCHE
- CONTRÔLE DU CORPS
- ATERRISSAGE - **Maximum 1.0 de déduction**
- SYNCHRONISATION - **Maximum 1.0 de déduction**

## EXÉCUTION - VALEUR DE DÉPART - SAUTS (2.5)

- Les scores commencent à 2.5 et peuvent être réduits de 0.1 à 1.0 selon l'exécution technique pour chaque critère et de son degré de sévérité
- 0.1 or 0.2 – Problèmes techniques minimes de la part de l'équipe
- 0.3 or 0.5 – Problèmes techniques multiples
- 0.7 or 1.0 – Problèmes techniques généralisés ou répandues dans l'exécution
- Aucune déduction supérieure à 1.0 ne sera appliquée pour un seul critère. (Exception: critère de synchronisation)
- Les différences stylistiques ne seront pas prises en compte dans la note d'exécution de l'équipe.

| SÉVÉRITÉ          | MINIME | MULTIPLE | RÉPANDUE |
|-------------------|--------|----------|----------|
| MINEURE - MODÉRÉE | 0.1    | 0.3      | 0.7      |
| MODÉRÉE - MAJEURE | 0.2    | 0.5      | 1.0      |

## CRITÈRES POUR LES SAUTS

- POSITION DES BRAS
- POSITIONS DES JAMBES
- SYNCHRONISATION - **Maximum 0.5 de déduction**