

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 CANON/SYNCHRO	MAX CANON/SYNCHRO
Habilitété #1	0.3	0.5	1.0
Habilitété #2	0.3	0.5	1.0
Habilitété #3	0.3	0.5	1.0
Habilitété #4	0.3	0.5	1.0
Habilitété #5	0.3	0.5	1.0

*Habilitété #5 pour les équipes COED N3-7	0.3 Stunt à une base assisté ou non assisté avec une habileté de niveau, par la MAJORITÉ	0.5 Stunt à une base assisté avec une habileté de niveau, exécuté par la PLUPART.	1.0 Stunt à une base NON assisté avec une habileté de niveau, 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 SUBJECTIF	DEGRÉE DE DIFFICULTÉ (3.0)	VARIÉTÉ (1.0)	RYTHME (1.0)
BAS - MOYEN	0.1 – 2.0	0.1 – 0.6	0.1 – 0.6
MOYEN - 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 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 touches. 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 SUBJECTIF	DEGRÉE DE DIFFICULTÉ (3.0)	VARIÉTÉ (1.0)	RYTHME (1.0)
BAS - MOYEN	0.1 – 2.0	0.1 – 0.6	0.1 – 0.6
MOYEN - 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 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 CANON/SYNCHRO
<ul style="list-style-type: none"> • Toss • Cradle – L1 	1.5	2.0	2.5

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

DEGRÉ 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 SUBJECTIF	DEGRÉ DE DIFFICULTÉ (1.5)	VARIÉTÉ (1.0)
BAS - MOYEN	0.1 – 1.0	0.1 – 0.6
MOYEN - HAUT	0.5 – 1.5	0.4 – 1.0

TABLEAU DE QUANTITÉ - BUILDING

# D'ATHLÈTES	NOMBRE DE GROUPEs			
	MAJORITÉ	PLUS PART	MAX	MAX 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
Habilitété/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 minimales de la part de l'équipe
- 0.7 or 1.0 – Problèmes techniques multiples
- 1.3 or 1.5 – Problèmes techniques généralisés ou répandus 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 minimales de la part de l'équipe
- 0.3 or 0.5 – Problèmes techniques multiples
- 0.7 or 1.0 – Problèmes techniques généralisés ou répandus 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**

DANSE (5.0) – COMPARATIVE

La note de danse est une combinaison de la difficulté et le l'exécution. Les points suivants sont pris en considération:

- Participation de l'équipe
- Visuels
- Niveaux
- Changement de formation
- Rythme
- Jeux de pieds
- Mouvements au sol
- Jeux de partenaires
- Niveau de perfections
- Synchronisation
- Espacement/spacing
- Uniformité
- Présence
- Placement
- Sens du spectacle
- Énergie

INTERVALLE SUBJECTIF

DIFFICULTÉ + EXÉCUTION

INTERVALLE SUBJECTIF	DIFFICULTÉ + EXÉCUTION
BAS – MOYEN	1.0 – 3.0
MOYEN – HAUT	2.0 – 5.0

CRÉATIVITÉ DE LA ROUTINE (5.0) – COMPARATIVE

Les points suivants sont pris en considération: Innovation, visuels, éléments créatifs, utilisation de l'espace, idées complexes, entrées, transitions, démontages, fluidité de la routine, chorégraphie originale, composition identité de l'équipe.

INTERVALLE SUBJECTIF

CRÉATIVITÉ DE LA ROUTINE

INTERVALLE SUBJECTIF	CRÉATIVITÉ DE LA ROUTINE
BAS – MOYEN	1.0 – 3.0
MOYEN – HAUT	2.0 – 5.0

EXÉCUTION DE LA ROUTINE (10.0) – COMPARATIVE

Les points suivants sont pris en considération: Contrôle, synchronisation, clarté et espacement de tous les éléments, ainsi que l'exécution réussi de la routine.

INTERVALLE SUBJECTIF

ROUTINE EXECUTION

INTERVALLE SUBJECTIF	ROUTINE EXECUTION
BAS – MOYEN	1.0 – 6.0
MOYEN – HAUT	5.0 – 10.0

PERFORMANCE (5.0) – COMPARATIVE

Les points suivants sont pris en considération: Énergie constante, engagement avec le public, contact visuel, maîtrise de la routine, performance athlétique, présence et sens du spectacle.

INTERVALLE SUBJECTIF

SHOWMANSHIP

INTERVALLE SUBJECTIF	SHOWMANSHIP
BAS – MOYEN	1.0 – 3.0
MOYEN – HAUT	2.0 – 5.0

ESPAÑOL