

Évènement:

Équipe:

Catégorie:

Jour:

Panel:



STUNTS

INITIATION

# Athlètes	
Majorité req.	
Plupart req.	
# de Garçons	

DIFFICULTÉ STUNT

Ne satisfait pas les exigences de l'échelle suivante	INFÉRIEUR	3.0 - 3.5	
4 HAN diff. exécutées par la plupart	BAS	3.5 - 4.0	
4 HAN diff. exécutées par la plupart, dont 1 élite	MOY	4.0 - 4.5	

TECHNIQUE STUNT

Capacité de l'équipe à exécuter les stunts avec une excellente forme et précision			3.5 - 5.0			
Voltage/Contrôle	-0.2	-0.3	Entrée/T/Démontage	-0.2	-0.3	
Bases/Spotteur/Stabilité	-0.2	-0.3	Synchronisation	-0.2	-0.3	
Erreurs évidentes		-0.3				

DIFFICULTÉ PYRAMIDE

Ne satisfait pas les exigences de l'échelle suivante	INFÉRIEUR	3.0 - 3.5	
2 HAN différentes & 2 structures exécutées par la plupart	BAS	3.5 - 4.0	
3 HAN différentes & 2 structures exécutées par la plupart	MOY	4.0 - 4.5	

TECHNIQUE PYRAMIDE

Capacité de l'équipe à exécuter les pyramides avec une excellente forme et précision			3.5 - 5.0			
Voltage/Contrôle	-0.2	-0.3	Entrée/T/Démontage	-0.2	-0.3	
Bases/Spotteur/Stabilité	-0.2	-0.3	Synchronisation	-0.2	-0.3	
Erreurs évidentes		-0.3				

PERFORMANCE (LE POINTAGE FINAL POUR LA PERFORMANCE SERA UNE MOYENNE DES 3 POINTAGES ATTRIBUÉS)

Capacité de l'équipe à démontrer un haut niveau d'énergie et d'excitation tout en conservant un sens du spectacle et un enthousiasme authentique. Ceci inclut les démonstrations athlétiques appropriées. Les juges de stunt évalueront la performance lors des sections de stunts et pyramides seulement.	9.0 - 10.0			
--	------------	--	--	--

COMMENTAIRES

HAN : Habilité appropriée au niveau

Évènement:

Équipe:

Catégorie:

Jour:

Panel:



TUMBLING

INITIATION

# Athlètes	
Majorité req.	
Plupart req.	
# de Garçons	

DIFFICULTÉ SAUT

Les habiletés exécutées ne satisfont pas 4.0	3.5	
La plupart exécute 1 saut avancé	4.0	
La plupart exécute 2 sauts avancés	4.5	

DIFFICULTÉ TUMBLING À L'ARRÊT

Ne satisfait pas les exigences de l'échelle suivante	INFÉRIEUR	3.0 - 3.5	
La plupart exécute 1 PAN	BAS	3.5 - 4.0	
La majorité exécute la même PAN synchronisée	MOY	4.0 - 4.5	

DIFFICULTÉ TUMBLING AVEC ÉLAN

Ne satisfait pas les exigences de l'échelle suivante	INFÉRIEUR	3.0 - 3.5	
Moins de la majorité exécute 1 PAN	BAS	3.5 - 4.0	
La majorité exécute 1 PAN	MOY	4.0 - 4.5	

PERFORMANCE (LE POINTAGE FINAL POUR LA PERFORMANCE SERA UNE MOYENNE DES 3 POINTAGES ATTRIBUÉS)

Capacité de l'équipe à démontrer un haut niveau d'énergie et d'excitation tout en conservant un sens du spectacle et un enthousiasme authentique. Ceci inclut les démonstrations athlétiques appropriées. Les juges de tumbling évalueront la performance lors des sections de sauts et tumbling seulement.	9.0 - 10.0	
---	------------	--

TECHNIQUE SAUT

Capacité de l'équipe à exécuter les sauts avec une excellente forme et précision			3.5 - 5.0		
Position bras	-0.2	-0.3	Atterrissage	-0.2	-0.3
Position jambes	-0.2	-0.3	Synchronisation	-0.2	-0.3
Hauteur/Hyperex.	-0.2	-0.3			

TECHNIQUE TUMBLING À L'ARRÊT

Capacité de l'équipe à exécuter du tumbling à l'arrêt avec une excellente précision			3.5 - 5.0		
Appel	-0.2	-0.3	Atterrissage	-0.2	-0.3
Vitesse	-0.2	-0.3	Synchronisation	-0.2	-0.3
Contrôle	-0.2	-0.3			

TECHNIQUE TUMBLING AVEC ÉLAN

Capacité de l'équipe à exécuter le tumbling avec élan avec une excellente précision			3.5 - 5.0		
Appel	-0.2	-0.3	Atterrissage	-0.2	-0.3
Vitesse	-0.2	-0.3	Synchronisation	-0.2	-0.3
Contrôle	-0.2	-0.3			

COMMENTAIRES

PAN : Passe appropriée au niveau

Évènement

Équipe:

Catégorie:

Jour:

Panel:



CHORÉGRAPHIE

INITIATION

# Athlètes	
Majorité req.	
Plupart req.	
# de Garçons	

CREATIVITÉ STUNT

Les habiletés de stunts incluent des idées créatives, uniques ou innovatrices. Cela inclut les habiletés appropriées ou non-appropriées au niveau.	2.0 - 2.5	
--	-----------	--

CRÉATIVITÉ PYRAMIDE

Les habiletés de pyramides incluent des idées créatives, uniques ou innovatrices. Cela inclut les habiletés appropriées ou non-appropriées au niveau.	2.0 - 2.5	
---	-----------	--

ROUTINE

Capacité de l'équipe à démontrer des formations (spacing) précises et des déplacements fluides tout au long de la routine. Ceci inclut les idées innovatrices, visuelles et complexes ainsi que toutes les habiletés additionnelles exécutées afin d'améliorer l'effet général.	9.0-10.0	
---	----------	--

DANSE

Capacité de l'équipe à démontrer un haut niveau d'énergie et de divertissement en incluant des éléments visuels multiples (variétés des niveaux, changements des formations, jeux de partenaires, jeux de pied, mouvements au sol). Ceci inclut la technique, la perfection, la synchronisation, le rythme et la complexité des mouvements de danse.	9.0-10.0	
--	----------	--

PERFORMANCE (LE POINTAGE FINAL POUR LA PERFORMANCE SERA UNE MOYENNE DES 3 POINTAGES ATTRIBUÉS)

Capacité de l'équipe à démontrer un haut niveau d'énergie et d'excitation tout en conservant un sens du spectacle et un enthousiasme authentique. Ceci inclut les démonstrations athlétiques appropriées. Les juges de chorégraphie évalueront la performance pour l'ensemble de la routine.	9.0 - 10.0	
--	------------	--

COMMENTAIRES