

## PYRAMIDES - JUGE PRINCIPAL

DIFFICULTÉ		
	3,0 - 3,5	Toutes habiletés ne satisfaisant pas les exigences de la 2e gamme de points
	3,5 - 4,0	2 Habiletés appropriées différentes, 2 Structures exécutées par la plupart de l'équipe
	4,0 - 4,5	3 Habiletés appropriées différentes, 2 Structures exécutées par la plupart de l'équipe
	4,5 - 5,0	4 Habiletés appropriées différentes, 2 Structures exécutées par la plupart de l'équipe

TECHNIQUE		
	3,5 - 5,0	La capacité de l'équipe de performer les stunts

Indice de Technique	
<input type="checkbox"/>	Voltige
<input type="checkbox"/>	Bases latérales et arrière
<input type="checkbox"/>	Transitions et démontages
<input type="checkbox"/>	Perfection
<input type="checkbox"/>	Synchronisation

Coup de cœur de la pyramide

Commentaires

/10

## PYRAMIDES - JUGE SECONDAIRE

### TECHNIQUE

3,5 - 5,0

La capacité de l'équipe de performer les stunts

#### Indice de Technique

- Voltige
- Bases latérales et arrière
- Transitions et démontages
- Perfection
- Synchronisation

Coup de cœur de la pyramide

### CRÉATIVITÉ

2,0 - 2,5

Moins de 50% des habiletés démontrées/Exécutées sont créatives, uniques et innovatrices. Cela inclut les habiletés appropriées et non-appropriées au niveau

50% ou plus des habiletés démontrées/Exécutées sont créatives, uniques et innovatrices. Cela inclut les habiletés appropriées et non-appropriées au niveau

### PERFORMANCE

9,0 - 10,0

La capacité d'une équipe à démontrer un haut niveau d'énergie et d'excitation tout en maintenant un enthousiasme authentique, un esprit de spectacle et une uniformité constante. Cela comprend la démonstration d'une image sportive appropriée tout au long de la routine.

Commentaires

/17,5