

Toutes les déductions peuvent inclure, mais sans s'y limiter, les exemples suivants.

DÉDUCTIONS DE LA ROUTINE

INSTABILITÉ D'ATHLÈTE - 0.25 EXEMPLES:

- Mains touchent au sol en tumbling
- Genoux touchent au sol en tumbling
- Rotation(s) incomplète(s) en tumbling

CHUTE D'ATHLÈTE - 0.5 EXEMPLES:

- Plusieurs parties du corps touchent au sol en tumbling ou en sauts
- Chutes au sol lors d'habiletés individuelles (tumbling, sauts, etc.)

INSTABILITÉ EN BUILDING - 0.5 EXEMPLES:

- Stunts, projections et pyramides qui descendent ou tombent presque mais qui sont sauvés, cela inclut aussi les mouvements excessifs des habiletés de building. Les mouvements sont définis comme «excessifs» lorsqu'ils rencontrent au moins deux des critères suivants :
 - Mouvement vers le haut ou le bas
 - Mouvement vers l'arrière ou l'avant
 - Mouvement latéral
 - Instabilité visible d'une habileté de building
- Projection/démontages cradles avec twist incomplets (ex: atterri sur le ventre, etc.)
- Genou ou main qui touche au sol lors d'un cradle, projection ou d'un démontage
- Cradle/attrapée, démontage ou descente **contrôlée** d'un stunt ou d'une pyramide plus tôt (pas un problème de timing)

CHUTE EN BUILDING - 2.0 EXEMPLES:

- Cradle/attrapée, démontage ou descente **incontrôlée** d'un stunt ou d'une pyramide plus tôt (pas un problème de timing)
- Base qui tombe au sol lors d'un cradle, projection ou d'un démontage

CHUTE MAJEURE EN BUILDING - 3.0 EXEMPLE:

- Chute au sol d'un stunt, d'une pyramide ou d'une projection (voltige atterri au sol)

DÉDUCTION MAXIMUM EN BUILDING - 4.0

- Lorsque plusieurs déductions devraient être émises pour un même groupe en stunt ou de projection, ou encore lors d'un écroulement de pyramide, le total des déductions ne dépassera pas 4 points.

INFRACTIONS AUX RÈGLEMENTS

LIMITE DE TEMPS - 3.0

- Les équipes dont la routine excède la limite de temps pour leur division recevront une pénalité.
- Les habiletés exécutées après la limite de temps ne seront pas considérées en difficulté.

RÈGLEMENTS TECHNIQUES DE SÉCURITÉ

- **-2.0** Les habiletés de tumbling d'un niveau supérieur au niveau de l'équipe (ou dans une division non-tumbling) et les infractions aux règlements généraux conduiront à une pénalité de 2 points.
- **-4.0** Les habiletés de building d'un niveau supérieur au niveau de l'équipe conduiront à une pénalité de 4 points.
- Les habiletés exécutées d'un niveau supérieur au niveau de l'équipe ne seront pas considérées dans les pointages de difficulté.

LIMITE DE SOL - 0.5

- Les deux pieds de l'athlète sortent de la surface de performance de 42'x54 et des rebords de protections adjacents. Mettre le pied ou marcher sur le ruban blanc ne constitue pas une infraction.

POLITIQUE DE L'IMAGE - 1.0

- Les chorégraphies, uniformes et/ou musique inappropriés, ainsi que les infractions à la politique de l'image conduiront à une pénalité de 1.0 point.

ESPRIT SPORTIF - 5.0

Lorsqu'un entraîneur est en discussion avec un officiel, un autre entraîneur, un athlète ou un parent/spectateur, il doit maintenir une attitude professionnelle. Une attitude antisportive ou irrespectueuse de la part d'un entraîneur conduirait à une déduction de 5.0 point et à une exclusion de l'entraîneur ou une disqualification de l'équipe.

Inclut (*sans s'y limiter*) les exemples suivants :

- Contact physique délibéré et inapproprié entre athlètes durant un événement
- Endommager des articles liés à la compétition (trophée, affiche, etc.)
- Utilisation d'un langage ou de gestes obscènes, offensants ou insultants
- de langage ou de gestes qui offensent la race, la religion, la couleur, l'ascendance ou l'origine nationale ou ethnique
- Refus d'exécuter la routine (incluant de ne pas exécuter la routine entière (full out) dans le cas d'une reprise
- Présence excessive à la révision/validation des résultats
- Manifester de la dissidence envers les décisions des officiels par des paroles ou des gestes
- Menace d'agression contre un représentant de l'événement
- Dénigrer publiquement des officiels ou des éléments liés à la compétition

ACCESSOIRES - 1.0 / -0.5 (Attribuée qu'une seule fois pas performance)

- Accessoire (affiche, etc.) fait d'un matériau solide ou avec des arêtes/coins tranchant relâché par les voltiges vers le sol : -1.0
- Personne au sol qui lance un accessoire rigide (affiche, mégaphone, etc.). Rupture du poignet ou si le bras s'éloigne du corps:

INFRACTION AU FORMAT DE ROUTINE DE MATCH - 2.0

- Habiletés ou éléments qui ne respectent pas les restrictions additionnelles pour les routines de match. EXEMPLE :
 - Dépasser 3 comptes de 8 temps pour l'incorporation durant la chanson de combat.
 - Stunts/pyramides/projections/tumbling qui ne sont pas permis dans une routine de match.