

Équipe:
Catégorie:
Évènement:

Numéro de passage:
Jour:
Panel:

Collégial
Ligne de touche



ROUTINE DE MATCH - COLLÉGIAL LIGNE DE TOUCHE

DIRIGER LA FOULE DES LIGNES DE TOUCHE					
Contenu de la routine de match Utilisation adéquate du matériel Habilités pertinentes à l'environnement de routine de match Réponse appropriée au signal de la routine de match	0 - 10				
Exécution des habiletés Technique, stabilité, synchronisme et espacement	0 - 10				
Efficacité avec la foule & Technique Voix, rythme, fluidité, couverture de la foule, technique, précision & rigidité	0 - 5				
Utilisation des accessoires Utilisation adéquate des affiches, pompons, mégaphones et/ou drapeaux	0 - 5				
					/30

IMPRESSION GÉNÉRALE					
Énergie et connexion avec la foule (Ligne de touche, Temps d'arrêt et chanson de combat seront calculés ensemble en une moyenne)	0 - 10			Moyenne avec autres pointages impression générale	
					/10

COMMENTAIRES:

Total / 30	
------------	--

Équipe:
Catégorie:
Évènement:

Numéro de passage:
Jour:
Panel:

Collégial
Chanson de combat



ROUTINE DE MATCH - COLLÉGIAL CHANSON DE COMBAT

CHANSON DE COMBAT				
Contenu de la routine de match Utilisation adéquate du matériel Habilités pertinentes à l'environnement de routine de match	0 - 10			
Exécution des habiletés Technique, stabilité, synchronisme et espacement	0 - 10			
Technique des mouvements Précision, rigidité et synchronisme des mouvements	0 - 5			
Attrait visuel Couverture de la foule et créativité des mouvements	0 - 5			
				/30

IMPRESSION GÉNÉRALE				
Énergie et connexion avec la foule (Ligne de touche, Temps d'arrêt et chanson de combat seront calculés ensemble en une moyenne)	0 - 10			Moyenne avec autres pointages impression générale
				/10

COMMENTAIRES:

Total / 30	
------------	--

Équipe:
Catégorie:
Évènement:

Numéro de passage:
Jour:
Panel:

Collégial
Temps d'arrêt



ROUTINE DE MATCH - COLLÉGIAL TEMPS D'ARRÊT

TEMPS D'ARRÊT				
Contenu de la routine de match Utilisation adéquate du matériel Habilités pertinentes à l'environnement de routine de match	0 - 10			
Exécution des habiletés Technique, stabilité, synchronisme et espacement	0 - 10			
Utilisation des accessoires Utilisation adéquate des affiches, pompons, mégaphones et/ou drapeaux	0 - 5			
Attrait visuel Couverture de la foule et créativité des mouvements	0 - 5			
				/30

IMPRESSION GÉNÉRALE				
Énergie et connexion avec la foule (Ligne de touche, Temps d'arrêt et chanson de combat seront calculés ensemble en une moyenne)	0 - 10			Moyenne avec autres pointages impression générale
				/10

COMMENTAIRES:

Total / 40	
-------------------	--