



FFFA

Services émetteurs :
Commission Nationale d'Arbitrage (CNA) / DTN

MANUEL DE JUGE
Saison 2018/2019



Sommaire

I.	INFORMATIONS GÉNÉRALES	3	
A.	Fédération Française de Football Américain (FFFA)	3	
B.	Devenir Juge / Rester Juge	3	
C.	Progression dans la formation « juge »	3	
D.	Organisation Compétition	4	
E.	Les contrôles des licences et de l'équipe	4	
II.	RÔLE ET DEVOIR DU JUGE	4	
A.	Rôle du Juge	4	
B.	Devoir du Juge	5	
III.	LE SYSTÈME DE NOTATION	6	
	CHEERLEADING	Notation U11	7
	CHEERLEADING	Notation	8
	GROUP STUNT	Notation	9
	PERFORMANCE CHEER	Notation	11
	LES PÉNALITÉS		11
IV.	ÉLÉMENTS SPÉCIFIQUES CHEERLEADING	12	
A.	Les Sauts : du plus facile au plus difficile	12	
B.	Tumbling : du plus facile au plus difficile	13	
C.	Positions de flyer non exhaustives en ordre plus facile au plus difficile.	14	
D.	Basket toss : en ordre du plus facile au plus difficile.	15	
E.	Les Pyramides	16	
V.	ELEMENTS TECHNIQUES PERFORMANCE CHEER	17	



I. INFORMATIONS GÉNÉRALES

Fédération Française de Football Américain (FFFA)

La FFFA est le représentant du Cheerleading et du Performance Cheer en France.

Elle a pour objectif :

- de développer, encadrer et règlementer la pratique du Cheerleading en France et dans tous les départements et territoires d’Outre-mer ;
- d’organiser les championnats nationaux.

La CNA :

Les membres de cette commission sont **volontaires** et **bénévoles**.

Le président de la CNA nomme un responsable juge.

Le pôle jugement :

Les membres de ce pôle sont chargés en accord avec la DTN de la mise en œuvre du manuel juge, de la formation des juges et de l’organisation du jugement lors des compétitions.

Tout club engagé en compétition doit fournir un juge sous peine de sanction financière.

Devenir Juge / Rester Juge

- Age minimum : 18 ans
- Posséder une licence Juge FFFA
- Participer aux formations Juges organisées par la FFFA en présentiel ou en FOAD*.

Un juge fédéral n’est pas considéré comme un juge club mais il doit avoir une licence juge dans un club affilié.

La formation juge est sous la tutelle de la DTN.

Progression dans la formation « juge »

- Se former s’entend par suivre une progression, du 1er niveau Juge N1 vers le second Juge N2, puis vers le niveau de Juge Fédéral, **si souhaité ou sollicité**.
- Modalités de formation selon niveau, après inscription au stage en présentiel ou en FOAD*
-

	Juge Niveau 1 Cycle 1 ou Juge N1C1	Juge Niveau 1 Cycle 2 ou Juge N1C2	Juge Niveau 2 Ou Juge N2
Prérequis théorique sur IF3FA	Valider le QCM et les supports de formation	Valider le QCM et les supports de formation	Valider le QCM et les supports de formation
Présentiel ou FOAD	2 journées de formation en présentiel, d’entraînement sur vidéos et d’évaluation	2 journées de formation en présentiel, d’entraînement sur vidéos et d’évaluation	2 demi-journées de formation en FOAD d’entraînement sur vidéos et d’évaluation
Suivi	FOAD*	FOAD*	FOAD*
Validité	2 saisons	1 saison	1 saison
Donne la capacité à		Juger en zones	Juges en zones et finale



Le niveau Fédéral ou Juge Fédéral	
FOAD	3 demi-journées de Formation obligatoire.
Suivi (FOAD)	S'entraîner grâce aux vidéos qui sont à juger
Validité	1 saison en tant que juge fédéral actif <ul style="list-style-type: none"> ○ 1 formation « Juge » minimum/an (recyclage) ○ 1 compétition de championnat à juger . En sommeil sans activité pendant 1 saison
Donne la capacité à	. Coordonner et former en « Juge ».

* **QCM** : un QCM (Questionnaire à Choix Multiple), réalisé sur le site de l'Institut de Formation Fédéral « IF3FA » doit atteindre le score de 70% pour être acquis.

Il peut être recommencé jusqu'à son obtention sur demande de réouverture de l'accès directement sur IF3FA.

* **FOAD** (Formation à distance).

Organisation Compétition

Lors des Championnats de France de zone : chaque club fournit un juge minimum. Il y aura au minimum 3 juges fédéraux qui n'officieront pas nécessairement ensemble.

Lors de la finale du Championnat de France : il y aura au minimum 5 juges fédéraux qui n'officieront pas nécessairement ensemble. Chaque équipe qualifiée doit fournir un juge minimum.

Le forfait ou la disqualification du club ou de l'équipe ne relève pas le club de l'obligation d'envoyer son juge assurer sa fonction lors de la journée de compétition (zones ou finale).

Les contrôles des licences et de l'équipe

Les juges peuvent être délégués pour passer les contrôles d'une ou plusieurs équipes.

Les consignes du contrôle des équipes seront données lors de la réunion des juges le jour de la compétition.

Les feuilles de match : les consignes pour l'élaboration des feuilles de match seront fournies dans le dossier d'organisation.

II. RÔLE ET DEVOIR DU JUGE

A. Rôle du Juge

Lors des compétitions organisées par la FFFA, le jury composé de 5 juges a pour mission d'évaluer les routines en Cheerleading, en Group Stunt et en Performance Cheer afin de donner une note qui déterminera le classement des équipes engagées.

Tous les membres du jury ont pour obligation d'agir en spécialiste, d'évaluer de manière impartiale et de se conformer à l'éthique sportive.

Les juges présents sur une compétition doivent tous noter les routines, même s'ils ne font pas partie du jury officiel.

Chaque juge doit comprendre et connaître entièrement :

- le règlement technique
- la grille des différents niveaux
- le manuel juge
- le décompte des points



Voici les adjectifs qui définissent le mieux son rôle :

- **LOYAUTÉ** : Signifie partager les valeurs de fidélité et de dévouement envers une cause. C'est une qualité morale, une attitude d'esprit, une vertu, une force de caractère, qui exclut la tromperie et le mensonge.
- **OBJECTIVITÉ** : Fait de prendre des décisions de manière indépendante et sans être influencé de quelque manière que ce soit. Le juge ne doit pas porter atteinte à la dignité de l'équipe et doit respecter les cheerleaders par des traitements équitables et impartiaux.
- **NEUTRALITÉ** : Le juge ne doit pas montrer l'appartenance à une équipe soit par sa tenue vestimentaire soit par son comportement.
- **FIABILITÉ** : C'est une personne digne de confiance.
- **IMPARTIALITÉ** : Le juge n'a pas de parti pris pour les équipes qu'il évalue.

Cependant, cette connaissance n'est pas suffisante sans la capacité de les interpréter et les appliquer correctement. Ces compétences ne peuvent s'acquérir qu'au prix d'efforts et de travail personnel très importants. Celui qui ne veut pas faire ces efforts et y passer suffisamment de temps montre un manque de respect aux clubs et aux athlètes en compétition. Il ne pourra rendre un jugement de qualité empreint d'impartialité et de neutralité.

Les responsabilités de chaque juge sont capitales car si un seul juge n'effectue pas les obligations qui lui sont fixées, inévitablement, une partie de la routine ne sera pas observée. Ainsi, négliger une responsabilité revient à donner une liberté totale aux équipes pour contourner les règles.

On ne doit cependant pas perdre de vue le fait que le Cheerleading est un sport passionné et regardé par des individus. Les juges doivent développer une appréciation de la vaste gamme de réactions humaines qui peuvent surgir dans l'atmosphère parfois tendue d'une compétition sportive.

B. Devoir du Juge

Le juge devra avoir intégré toutes les règles du jugement pour en assumer sa fonction auprès des coachs en fin de compétition.

Code Vestimentaire :

Les juges officiants lors des différentes compétitions sont tenus de respecter le code vestimentaire.

- Pantalon noir ou jupe noire (hauteur max au-dessus du genou),
- Haut blanc uniforme (bretelles, dos nus, bustier, crop top, dentelles, décolletés interdits)
- Juges pénalités : en chaussures plates ou baskets

Code de conduite :

A l'occasion des championnats de France de zone et sa finale les juges devront :

- Assister à la réunion des juges et respecter l'horaire de convocation communiqué dans le dossier d'organisation de Zone et/ou Finale
- Juger les équipes lors des compétitions avec précision, rapidité, objectivité, équité
- Remplir la feuille de notation lisiblement.
- S'adapter à tous les postes (juge, juge pénalités...)
- Les échanges entre juges doivent rester confidentiels
- Les notes personnelles doivent être conservées un temps donné (une saison entière)

Accessoires obligatoires pour une journée de championnat :

- Calculatrice, bloc note, crayon, règlement technique, grille des différents niveaux, manuel de juge et tout autre document nécessaire au jugement. **Téléphone portable interdit.**

La FFFA se réserve le droit de relever un juge de ses fonctions pour tout manquement aux règles d'impartialité et à ses fonctions.



III. LE SYSTÈME DE NOTATION

Le jugement de la routine démarre avec le signal donné par le responsable de l'équipe

Chaque juge doit :

- évaluer ce qu'il voit
- remplir la feuille de notation
- calculer, pour chaque équipe, le score total dans les catégories qu'il juge, en utilisant la feuille de notation fournie.

Le juge pénalité ou responsable des juges marque les pénalités.

Le corps de juge est composé de 5 juges de table.

La note la plus haute et la note la plus basse sont retirées.

Une moyenne est faite avec les notes restantes.

Les pénalités sont retirées de la note /100

La note minimale de qualification pour la journée du championnat de France est 25/100.

Le corps de juge se réserve le droit d'arrêter la routine pour des raisons de sécurité.

Le responsable de compétition et/ou le responsable juge, renforcés d'une probable concertation avec l'équipe de secours et les coachs décideront soit :

- de faire repasser l'équipe entière
- de faire repasser l'équipe sans le blessé
- de ne pas faire repasser l'équipe.

Suite à cette décision, les équipes repasseront un deuxième passage, soit :

- en fin de catégorie
- 10 minutes après

Dans le cas où l'équipe avait déjà commencé sa routine, le jugement redémarrera au moment où l'incident s'est produit.



Cheerleading Notation U11

Numéro du juge :

Nombre de Cheer :

Equipe :

Catégorie :

Niveau :

SCAND	10 Pts	
Mener le public à scander. Utilisation des accessoires et d'éléments techniques.		
STUNTS	25 Pts	
Présenter le plus de groupes de portés Réduire le nombre de bases Enchaîner plusieurs figures du flyer Exécuter différents types de transitions Etre au plus haut de la difficulté du niveau		
PYRAMIDE	25 Pts	
Présenter plusieurs structures Enchaîner plusieurs figures du flyer Exécuter plusieurs transitions avec des rotations longitudinales ou transversales Etre au plus haut de la difficulté du niveau		
TUMBLING	10 Pts	
Exécuter des séquences de tumbling en running et standing. Enchaînement saut/tumbling Etre au plus haut de la difficulté du niveau		
CONTINUITE	5 Pts	
L'usage de l'espace. Timing Transitions (entre élément)		
EFFET VISUEL	10 Pts	
Impression globale Danse Impact sur le public		
85 Pts		

Nbre Cheer	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
STUNT N1-N2-N3	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5	6	6	6	6	7	7	7
STUNT ELITE	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5	6	6					
PSA	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6	7	7	7	8	8	8	9	9	9	10
PS	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6	7	7	7	8	8	8	9	9	9	10



Cheerleading Notation

Numéro du juge :

Nombre de Cheer :

Equipe :

Catégorie :

Niveau :

SCAND Mener le public à scander. Utilisation des accessoires et d'éléments techniques.	10 Pts
STUNTS Présenter le plus de groupes de portés Réduire le nombre de bases Enchaîner plusieurs figures du flyer Exécuter différents types de transitions Etre au plus haut de la difficulté du niveau	25 Pts
PYRAMIDE Présenter plusieurs structures Enchaîner plusieurs figures du flyer Exécuter plusieurs transitions avec des rotations longitudinales ou transversales Etre au plus haut de la difficulté du niveau	25 Pts
BASKET TOSS Présenter le plus de basket toss sur une séquence Hauteur du flyer, donc bonne technique des bases Exécution de la figure Etre au plus haut de la difficulté du niveau	15 Pts
TUMBLING Exécuter des séquences de tumbling en running et standing. Enchaînement saut/tumbling Etre au plus haut de la difficulté du niveau	10 Pts
CONTINUITE L'usage de l'espace. Timing Transitions (entre élément)	5 Pts
EFFET VISUEL Impression globale Danse Impact sur le public	10 Pts
	100 Pts

Nbre Cheer	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
STUNT N1-N2-N3	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5	6	6	6	6	7	7	7
STUNT ELITE	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5	6	6					
PSA	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6	7	7	7	8	8	8	9	9	9	10
PS	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6	7	7	7	8	8	8	9	9	9	10



GROUP STUNT Notation

Numéro du juge :

Equipe :

Catégorie :

Niveau :

STUNTS avec un total de 60 points		
Critères de Réalisation Nombre de bases Montées Positions Transitions Descentes	20 Pts	
Critères d'exécution Stabilité des stunts Motions Flexibilité de flyer Performance Éléments identifiables	20 Pts	
Critères de Réussite Stabilité des stunts Motions Flexibilité de flyer Performance Éléments identifiables	20 Pts	
BASKET TOSS avec un total de 25 points		
Critères de Réussite Hauteur + Verticalité Nombres de Bases Figures exécutées Variété Performance Flexibilité de flyer	25 Pts	
CONTINUITÉ & EFFET VISUEL avec un total de 15 points		
Impression globale Créativité et originalité Adapté à la musique Propreté Timing et Dynamisme	15 Pts	
	100 Pts	



PERFORMANCE CHEER Notation

Numéro du juge :

Nombre de Cheer :

Equipe :

Catégorie :

Niveau :

<u>ELEMENTS TECHNIQUES</u>											
POMS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
DANSE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
SAUTS, FOUETTES, PORTEES, PIROUETTES	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
<u>EXECUTION EN GROUPE</u>											
SYNCHRONISATION	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
UNIFORMITE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
ESPACEMENT	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
<u>CHOREGRAPHIE</u>											
MUSICALITE /CREATIVITE/ ORIGINALITE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
EFFET VISUEL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
DIFFICULTE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
EFFET GLOBAL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
100 pts											





LES PÉNALITÉS

Violation de sécurité : perte de chaussures – percussions - ...		0.25 pts x	
Non-respect du règlement : Musique vulgaire et interdictions inscrites dans le règlement, administratif.		0.5 pts x	
Elément technique manquant : - TUMBLING - SCAND - BASKET TOSS - STUNT - PYRAMIDE		0.5 pts x	
Perte d'accessoires : pompon - pancartes - ...		0.25 pts x	
MALUS : -50% d'éléments maîtrisés du niveau		25 pts	
CHUTES	STUNT	Les Bases tombent sur le sol	0.5 pts x
		Le flyer touche le sol sans que les règles de sécurité soient respectées	0.5 pts x
	TUMBLING	La tête, le ventre ou les fesses touchent le sol dans l'élément tumbling	0.5 pts x
Musique trop longue ou trop courte : tolérance de +/- 3 secondes 1pt par secondes manquantes / supplémentaires		1pt x	
Scand trop long ou trop court : 1pt par secondes manquantes / supplémentaires		1pt x	
TOTAL			





IV. ÉLÉMENTS SPÉCIFIQUES CHEERLEADING

Les Sauts : du plus **facile** au plus difficile

Tuck



Etoile (Star)



Double Hook



Front Hurdler



Side Hurdler



Toe Touch



Pike



Double Nine



Around the World





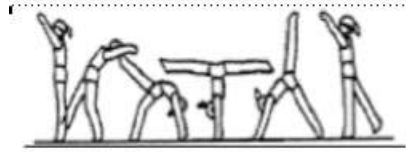
Tumbling : du plus **facile** au plus difficile

Exemples :

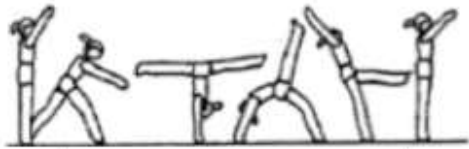
- une rondade est considérée la plus difficile pour une équipe en N 1.



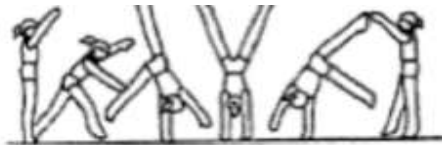
Roulade avant ou arrière



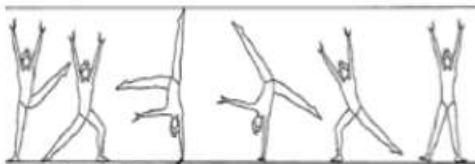
Souplesse arrière



Souplesse avant



Roue



Roue une main



Rondade

- Un flip sans élan (360° en rotation transversale ou longitudinale) est considéré le plus difficile pour une équipe N2.

- Un salto costal sans élan est considéré comme l'élément le plus difficile pour une équipe N3



Saut de main



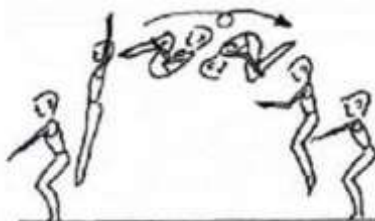
Saut de main arrivé 1 pied



Salto costal ou Roue sans les mains



Flip



Salto Arrière



Salto Avant



Positions de flyer non exhaustives en ordre du plus **facile** au plus difficile.



Deux pieds



Liberty



Heel Stretch



Arabesque



Scale



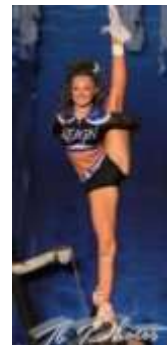
Chin chin



Scorpion



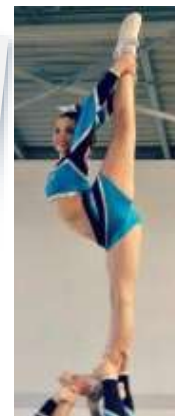
Bow and Arrow



Pretzel



Bretzel



Needle





Basket toss : en ordre du plus **facile** au plus difficile.



Straight



Tuck



Toe Touch



Pike


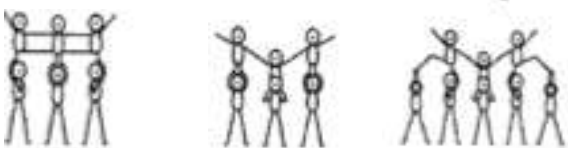



Vrille



Kick
Kick Vrille
Kick double

Les Pyramides

High/layer	Exemples de PYRAMIDES
2 LAYER 1,5 HIGH	 A stick figure pyramid consisting of two layers. The bottom layer has four figures, and the top layer has two figures standing on the shoulders of the two central figures of the bottom layer.
2 LAYER 2 HIGH	 Three different stick figure pyramids, each with two layers and a height of two. The first has three figures in the bottom layer and two in the top. The second has two figures in the bottom layer and two in the top. The third has four figures in the bottom layer and two in the top.
3 LAYER INTERDIT	 A stick figure pyramid with three layers (one figure on top, two in the middle, and three in the bottom) is shown with a large red 'X' over it, indicating it is prohibited.



V. ELEMENTS TECHNIQUES PERFORMANCE CHEER

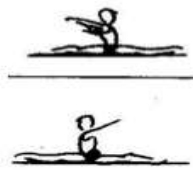
Accessoires : L'utilisation des pompons est obligatoire sauf pour les athlètes masculins qui ont le choix libre.

Motions : (Cf. Motions dans le cheerleading). Les motions sont des éléments imposés.

Grand écart : C'est un élément qui doit être exécuté au sol par l'ensemble de l'équipe avec les mains en l'air ou sur les hanches.

Il n'y a pas d'ordre de difficulté. On distingue :

Grands écarts latéraux :



Grand écart Facial :



Sauts Cheer : (Cf. saut cheer dans cheerleading). Les sauts cheer sont des éléments imposés devant être exécutés par l'ensemble de l'équipe. La préparation et la réception sont identiques au cheerleading.

Sauts Dansés : La différence fondamentale entre les sauts cheer et les sauts de danses est le départ du saut et sa réception. En effet, le saut cheer est un départ deux pieds, arrivée deux pieds alors que le saut dansé est, en général, un départ deux pieds arrivé un pied ou alterné.

L'élément fait appel à plusieurs qualités : la détente, la souplesse, l'amplitude....

On notera que le « grand jeté » et toutes ses variantes font partis des sauts les mieux notés quand ils sont bien exécutés :



Pirouette : Elle se réalise en un ou plusieurs tours relevés. Elle commence par une position sur les deux pieds, puis enchaine sur un pied en demi-pointe. On parle de pirouette lorsque la rotation est de 360 degrés.

Difficulté du plus facile au plus difficile :

- Pirouette parallèle retirée à la cheville (la jambe libre est en position liberty) ;
- Pirouette parallèle retirée au genou (la jambe libre est en position liberty haute) ;
- Pirouette en dehors retirée à la cheville (la jambe libre est en position « danseuse » sur le côté de la jambe) ;
- Pirouette en dehors retirée au genou (la jambe libre est en position « danseuse » haute) ;
- Pirouette avec une jambe qui effectue une arabesque ou autre (la jambe libre est dans une position arabesque ou autre) ;
- Fouetté (la jambe libre va fouetter ce qui va permettre d'enchaîner les pirouettes).

Kicks : Ou communément appelé battement. Il est exécuté par l'ensemble de l'équipe. La recherche d'amplitude, de souplesse et l'énergie doivent être les critères de réussite en jugement. Il peut se faire vers l'avant, sur le côté ou vers l'arrière.

