



FFFA

Service émetteur :
DTN / F2F / Commission Cheerleading



**Règlement Technique
Cheerleading
Saison 2017 / 2018**



Sommaire

GÉNÉRALITÉS.....	3
TABLEAU DES CATEGORIES	3
VESTIMENTAIRES	4
CHEERLEADING.....	5
1. ÉLÉMENTS IMPOSÉS.....	5
A. STUNTS ET PYRAMIDES	5
B. RELEASE MOVE	6
C. INVERSIONS	6
D. BASKET TOSS	7
E. TUMBLING	7
F. SAUTS.....	7
G. SCAND	7
LES HAUTEURS DE STUNT	8
GROUP STUNT.....	8

GÉNÉRALITÉS

Le règlement technique est un complément du **REGLEMENT SPORTIF - TITRE IV – REGLEMENT PARTICULIER RELATIF AUX COMPETITIONS CHEERLEADING** et du **GUIDE DE SAISON** de la fédération.

TABLEAU DES CATEGORIES

TABLEAU DES CATEGORIES DU CHAMPIONNAT DE France								
CATEGORIES		U8	U11	JUNIOR	SENIOR	Temps maxi	Sélection	
Année de naissance		2010 - 2011 - 2012	2009 - 2008 - 2007	2006 - 2005 - 2004 - 2003 - 2002	2001 - 2000 - etc...			
5 surclassements		-	INTERDIT	2007	2004			
Surclassements illimités		-	INTERDIT		2003 & 2002			
CHEERLEADING	N-1	FERMÉ A LA COMPÉTITION ET REPLACÉ PAR LES BOW	6 à 20 cheerleaders + 5 remplaçants + 2 ou 3 Security Men	6 à 25 cheerleaders + 5 remplaçants + 2 crossover + 2 ou 3 Security Men	6 à 25 cheerleaders + 5 remplaçants + 2 crossover + 2 ou 3 Security Men	3'20	Zone & Nationale	
	N-2			6 à 25 cheerleaders + 5 remplaçants + 2 crossover 2 ou 3 Security Men	6 à 25 cheerleaders + 5 remplaçants + 2 crossover + 2 ou 3 Security Men	3'20	Zone & Nationale	
	N-3			6 à 25 cheerleaders + 5 remplaçants + 2 crossover + 2 ou 3 Security Men	6 à 25 cheerleaders + 5 remplaçants + 2 crossover + 2 ou 3 Security Men	3'20	Zone & Nationale	
	ELITE				6 à 25 cheerleaders + 5 remplaçants + 2 crossover + 2 ou 3 Security Men	3'20	Zone & Nationale	
GROUPE STUNT	N-2				5 cheerleaders + 2 remplaçants + 1 ou 2 Security Men	5 cheerleaders + 2 remplaçants + 1 ou 2 Security Men	1'	Zone
	N-3				5 cheerleaders + 2 remplaçants + 1 ou 2 Security Men	5 cheerleaders + 2 remplaçants + 1 ou 2 Security Men	1'	Zone
	ELITE					5 cheerleaders + 2 remplaçants + 1 ou 2 Security Men	1'	Zone
CHEERDANCE					4 à 24 cheerdancers + 5 remplaçants	4 à 24 cheerdancers + 5 remplaçants	2'30	Zone

L'athlète n'a le droit de concourir que dans une équipe d'une catégorie de niveau et par discipline à l'exception des Crossovers en **cheerleading en équipe**

Clarification :

Les crossover sont interdits en U11 et dans la discipline Groupe Stunt.

Les Crossover peuvent être différents entre la phase qualificative et la finale. A condition que l'athlète ait enregistré sa licence correspondante avant le championnat de zone (FDM unique)

Clarification :

Les Juniors des années 2002 - 2003 et 2004 ont le droit de concourir en tant que crossover d'une catégorie à une autre (junior & senior) à condition qu'ils soient en possession d'une licence junior surclassée.

Attention, si une seule équipe est qualifiée pour la finale, les crossover n'auront plus lieu d'exister.

VESTIMENTAIRES

Entraîneurs

Lors d'une compétition, l'entraîneur d'une équipe doit se présenter dans une tenue sportive appropriée.

Juges

Lors d'une compétition, le juge doit se présenter dans une tenue respectant l'impartialité dont il doit faire preuve ainsi que l'uniforme requis : haut blanc recouvrant les épaules et bas noir.

Cheerleaders

Lors d'une compétition, un cheerleader doit se présenter dans une tenue décente et dans le respect des règles des différentes disciplines. Elle doit être en adéquation avec la discipline, permettre d'évoluer en toute sécurité et favoriser visibilité des mouvements.

Security Men

Lors d'une compétition, les security men doivent se présenter dans une tenue décente, sportive et différente de celle des cheerleaders qu'ils accompagnent. Elle doit être en adéquation avec la discipline, permettre d'intervenir en toute sécurité et favoriser visibilité des mouvements.

TENUE DE COMPETITION ET ACCESSOIRES

L'uniforme cheerleading est obligatoire pour tous les compétiteurs.

Un short doit obligatoirement cacher la totalité des fesses et de l'entre-jambe et ceci, même pendant l'exécution de la routine.

Les tenues de toute l'équipe doivent être similaires.

Pour les cheerleaders féminines, un uniforme de cheerleading qui se compose de :

- une jupe avec short cachant le pli sous-fessier et la totalité des fesses et de l'entre-jambe et ceci, même pendant l'exécution de la routine.

Ou

- un short devant cacher obligatoirement la totalité des fesses et de l'entre-jambe et ceci, même pendant l'exécution de la routine.

Ou

- un corsaire, cycliste etc...

Et

- un haut prêt du corps, au choix : à bretelles, manches courtes, longues, un mix...

Pour les cheerleaders masculins, un uniforme de Cheerleading qui se compose de :

- un bas, au choix sans poche : un bermuda, pantacourt ou pantalon coupe droite,

Et

- un haut, au choix : un tee-shirt manches longues ou courtes.

Pour les Security Men, une tenue neutre différente de celle des cheerleaders,

Pour toutes les personnes étant sur le praticable (Security Men + Athlètes) :

Les sous-vêtements ne doivent pas être visibles.

Les seules chaussures permises sont les baskets d'intérieur de type aérobic, fitness ou cheerleading.

Le vernis à ongles et tout habillage de l'ongle sont interdits. Ongles courts obligatoires.

Les seules paires de lunettes autorisées sont les lunettes « de sport » (avec élastique et incassables) et celles validées par le médecin fédéral.

Les bijoux de toutes sortes (bijoux d'oreille, nez, langue, nombril, anneaux, bijoux en plastique, bracelets, colliers, pin's sur les uniformes, implants, etc.) sont interdits.

Fermeture éclair **recouverte ou non-visible** autorisée.



CHEERLEADING

1. ÉLÉMENTS IMPOSÉS

La durée d'une routine est de 3 minutes et 20 secondes maximum :

- 20 secondes à 30 secondes de Scand + 20 secondes maximum pour poser le matériel et se mettre en place. Intégrer un premier repère sonore au début du scand puis un deuxième à la fin du scand.
- 2 minutes et 15 secondes à 2 minutes et 30 secondes de musique sans accessoires

Tout doit être sur la même bande son (blanc musical + repères sonores + musique cheerleading)

Il faut minimum :

- 1 séquence Scand réalisée par l'ensemble de l'équipe avec accessoires obligatoires
- 1 séquence Stunt
- 1 phase pyramidale avec au moins 2 structures et 1 transition.
- 1 séquence Basket Toss (exception pour les U11)
- Des éléments de Tumbling réalisés de façon simultanée, en canon ou en cascade.
- 1 enchaînement Saut + Tumbling réalisé de façon simultanée, en canon.

L'équipe engagée dans un niveau doit présenter une routine comportant au moins 50 % d'éléments *maitrisés* du niveau. En cas de non-respect de ces 50%, un « Malus » (pénalité de 25 points) sera attribué à l'équipe.

A. STUNTS ET PYRAMIDES

Tous les contacts mains et pieds sont autorisés et considérés comme connexions.

Violations de règlement :

- Il est interdit de descendre d'un Stunt et d'une pyramide, avec une pancarte ou un mégaphone dans les mains lors d'une descente avec envol excepté le Pop Off
- Les drapeaux et banderoles montés sur bâton ne peuvent intégrer un Stunt ou une pyramide.
- Les accessoires doivent obligatoirement être posés hors du praticable.
- Les réceptions du flyer, pieds ou mains au sol sont interdites sur les Stunt en extension sans amorti
- Le pendule est obligatoirement attrapé par deux bases supplémentaires au Stunt d'origine.
- Dans une rotation sans contact entre le flyer et une base/ middle base, la combinaison des rotations transversales et longitudinales est interdite.
- Le flyer d'un hélicoptère ne peut pas entrer en contact avec un autre flyer.
- Aucun individu ne peut passer sous une pyramide.
- Aucun Stunt, Pyramide, individu ou accessoire, ne peut se déplacer au-dessus, en dessous ou à travers un Basket Toss.

Tableau des pénalités :

Violation de sécurité : piercing - perte de chaussures – percussions - ...		2pts x		
Non respect du règlement : Musique vulgaire et interdictions inscrites dans le règlement, administratif.		3pts x		
Non respect du règlement : aide du coach, tenue cheer inappropriée		1pt x		
Élément technique manquant : - TUMBLING - SCAND - BASKET TOSS - STUNT - PYRAMIDE		3pts x		
Faute technique : stunt – tumbling – pyramide – saut		1pt x		
Perte d'accessoires : bow - pompon - pancartes - ...		1pt x		
MALUS : -50% d'éléments maîtrisés du niveau		25 pts		
CHUTES	STUNT	Les Bases tombent sur le sol	2pts x	
		Le flyer touche le sol sans que les règles de sécurité soient respectées	2pts x	
	TUMBLING	La tête ou les fesses touchent le sol dans l'élément tumbling	2pts x	
Musique trop longue ou trop courte : tolérance de +/- 3 secondes.secondes manquantes / supplémentaires		1pt x		
Scand trop long ou trop court :secondes manquantes / supplémentaires				
TOTAL				

B. RELEASE MOVE

Tous les changements de bases ne sont pas autorisés.

Il est interdit de déplacer un mouvement libre à travers, au-dessus, en dessous d'un Stunt et d'une Pyramide.

Pendant les Release Move, les flyers ne peuvent pas entrer en contact les uns avec les autres.

C. INVERSIONS

Les bases et les middle bases ne peuvent pas supporter le poids d'un flyer, lorsque les bases elles-mêmes sont en position d'inversion.



D. BASKET TOSS

Les Baskets Toss doivent être lancés et réceptionnés par les mêmes bases.

Le flyer d'un Basket Toss ne peut pas entrer en contact avec un autre flyer.

Le seul déplacement maximum possible pour les bases d'un basket toss est adapté en fonction de la figure.

Aucun Basket Toss ne peut être lancé par-dessus, sous ou à travers d'autres Stunt, Pyramides, individus ou accessoires.

E. TUMBLING

Tout élément avec envol doit être terminé au sol, pour monter en Stunt.

L'utilisation d'accessoires est interdite lors d'un élément de tumbling.

Le tumbling interdit en-dessous, à travers ou au-dessus :

- Du tronc et de la tête d'un individu
- D'un stunt
- D'une pyramide

Le saut de l'ange est interdit.

Le Tumbling assisté n'est pas considéré comme un élément technique.

F. SAUTS

Une personne peut réaliser un saut par-dessus un autre individu.

G. SCAND

Exécution d'au moins 3 répétitions de groupe de mots

Exemple : F – A – M – E ; let's go fame !

Le français est préconisé mais pas obligatoire

Des accessoires sont obligatoires uniquement lors du passage Scand et déposés hors du praticable à la fin du scand.

Liste des accessoires utilisables :

Pompons – Mégaphone – Drapeaux (au sol uniquement), Pancartes et autres accessoires sans danger

Les éléments techniques agrémentent le Scand.

Attention, ces éléments techniques ne sont pas intégrés dans la note des éléments imposés

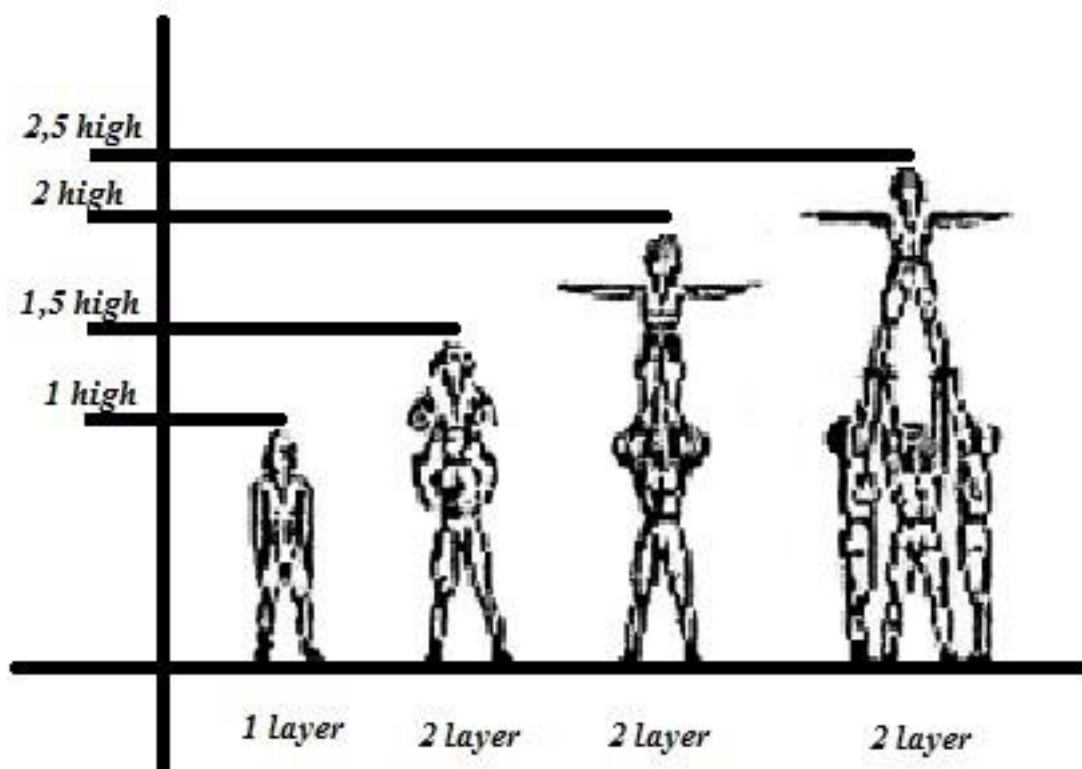
Le Scand doit être dit sur un SILENCE, ce dernier doit être intégré en début de bande son.

Les 20 à 30 secondes de scand doivent être intégrées au début de la routine.

Les 20 secondes supplémentaires sont autorisées pour poser le matériel hors du praticable et se mettre en place. Elles peuvent être enchaînées mais la différence doit pouvoir être perçue.

Le Scand doit être exécuté par l'ensemble de l'équipe.

LES HAUTEURS DE STUNT



GROUP STUNT

Les règles de la catégorie Groupe Stunt sont identiques à celles de la catégorie en équipe.

Les imposés sont :

- 1 Stunt minimum
- 2 Basket Toss obligatoires