



FFFA

Service émetteur :
DTN / F2F / Commission Cheerleading

**Règlement Technique
Cheerleading
Saison 2018 / 2019**



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		U6	U8	U11	JUNIOR	SENIOR	Temps maxi	Sélection		
Années de Naissance		2014 - 2013	2011 - 2012	2010 - 2009 - 2008	2007 - 2006 - 2005 - 2004 - 2003	2002 - 2001 - 2000 etc...				
5 Surclassements				INTERDIT (pas de U8 en U11)	2008	2005				
Surclassements illimités				INTERDIT (pas de U8 en U11)	2004 - 2003	2004 - 2003				
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		
GROUP 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	
PERFORMANCE CHEER					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 2003 - 2004 et 2005 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 :

- 20 secondes à 30 secondes de Scand en début de routine
- 2 minutes 15 secondes à 2 minutes 30 secondes de musique sans accessoire.

La bande son comprend uniquement la musique de la routine

Il faut minimum :

- 1 séquence Scand
- 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
- 1 enchaînement Saut + Tumbling

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.
Partner Stunt et Partner Stunt Assistés sont soumis à la réglementation de la grille « Stunts »

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.
- Le flyer touche le sol sans que les règles de sécurité soient respectées
- 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 : perte de chaussures – percussions - ... Perte d'accessoires : pompon - pancartes - ...		0.25pts x	
Non respect du règlement : éléments interdits dans le niveau.		0.5pts x	
Élément technique manquant : Tumbling, Scand, Basket Toss, Stunt, Pyramide		0.5pts x	
MALUS : -50% d'éléments maîtrisés du niveau		25 pts	
CHUTES	STUNT	Les Bases tombent sur le sol	0.5pts x
		Le flyer touche le sol sans que les règles de sécurité soient respectées	1pts x
	TUMBLING	Les mains et/ou les genoux touchent le sol de façon inadaptée dans l'élément de tumbling	0.25pts x
		La tête, le tronc ou les fesses touchent le sol de façon inadaptée dans l'élément tumbling	1pt x
Musique trop longue ou trop courte : tolérance de +/- 3 secondes. 1 pt par seconde manquante / supplémentaires		1pt x	
Scand trop long ou trop court : 1pt par secondes manquantes / supplémentaires / 1pt par seconde		1pt x	
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

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 pris en compte dans la notation 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 groupes 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 :

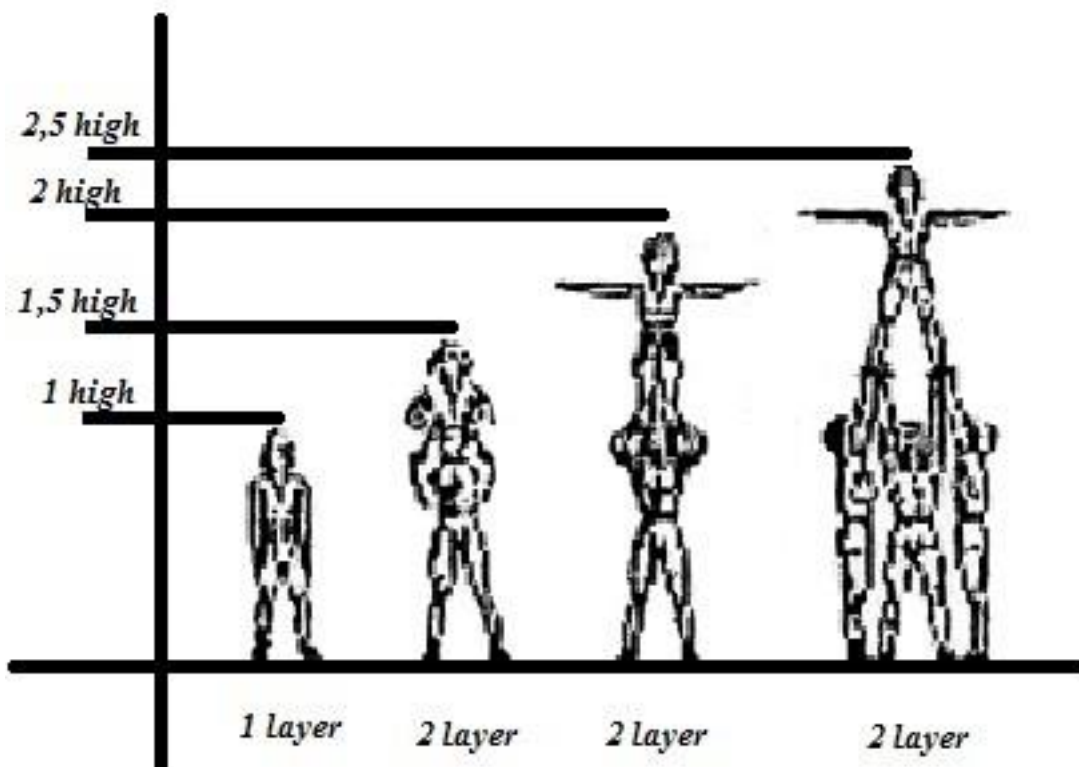
Pompons – Mégaphone – Drapeaux (au sol uniquement), Pancartes et autres accessoires sans danger

Les éléments techniques agrémentent le Scand.

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

Les 20 à 30 secondes de scand doivent être intégrées en début de routine sans musique.

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