



CRITÈRES DE JUGEMENT

2026

Championnat Canadien de Pole et
Aérien

1	SYSTÈME DE POINTAGE	1
1.1	CONTINUUM DE VALEUR SPORTIVE	1
1.1.1	<i>Pole Sport et Aerial Sport – Novice et Junior</i>	1
1.1.2	<i>Pole Sport et Aerial Sport – adultes et Masters</i>	3
1.2	VALEUR ARTISTIQUE CONTINUUM.....	5
1.2.1	<i>Pole Art</i>	5
1.2.2	<i>After Hours Pole / Floor Flow</i>	7
1.2.3	<i>Troupes</i>	8
2	SYSTÈME DE RÉTROACTION	9
3	EXEMPLES DE FICHES DE SCORE	9

1 SYSTÈME DE POINTAGE

Chaque catégorie est évaluée sur un continuum de 1 à 5 ou 10. 1 est le nombre de points le plus bas. Un compétiteur obtiendrait un 1 s'il avait au moins terminé la routine, démontré une tentative de compétences, mais montré un manque de compétence flagrant. Le milieu du continuum devrait être attribué si un compétiteur montre un niveau de compétence moyen. Le score le plus élevé du continuum devrait être attribué si le compétiteur montre une compétence exceptionnellement élevée (jusqu'à la perfection) dans une catégorie. Les points quart et demi peuvent et doivent être utilisés.

1.1 CONTINUUM DE VALEUR SPORTIVE

1.1.1 *Pole Sport et Aerial Sport – Novice et Junior*

Les compétiteurs novices et juniors, ou jeunes athlètes, ne sont pas simplement de petits adultes. La science du sport actuelle soutient que la maturation biologique (physiologique et mentale) des jeunes athlètes doit être prise en compte lors de l'élaboration de leurs programmes d'entraînement et du continuum de notation des compétitions.

L'objectif du continuum de valeur spécifique pour les niveaux Novice et Junior est de permettre au niveau d'être plus accessible à un plus large éventail de compétiteurs moins expérimentés, tout en mettant l'accent sur la priorité de sélectionner des compétences appropriées à l'individu compétiteur que ce dernier peut exécuter en toute sécurité. Les compétiteurs et leurs entraîneurs sont dissuadés d'entraîner des compétences pour lesquelles ils ne sont pas prêts sur le plan développemental, qui sont au-delà de leur capacité ou de présenter des mouvements d'extrême flexibilité et de force afin d'obtenir des scores techniques plus élevés.

ARTISTIQUE (Maximum de 15 points)

- DANSE & THÈME – 5 Points Démontrer des mouvements fluides sur et hors de l'appareil ainsi qu'entre les compétences, plus que simplement marcher ou rouler sur le sol, rechercher les mouvements "entre" les compétences. Sont-ils liés au thème par le costume, le personnage et le mouvement, et racontent-ils une histoire ? Nous ne recherchons pas une danse professionnelle, mais un mouvement réfléchi.
- TRANSITIONS – 5 Points Toutes les transitions au sol doivent être fluides. Évaluation des mouvements au sol, autour/entre l'appareil, ainsi que des mouvements entre les compétences. Le compétiteur doit s'efforcer de faire en sorte que toutes les transitions entre les compétences et les mouvements soient fluides et sans pause apparente pour arrêter ou commencer un mouvement.
- MUSICALITÉ – 5 Points Démontrer la capacité d'utiliser les points forts et faibles de la musique, des mouvements planifiés à des moments spécifiques de la chanson. Le mouvement est-il spécifique à cette chanson ou pourrait-on la remplacer par n'importe quelle autre chanson ? Est-il intégré au mouvement ou est-ce simplement un bruit de fond ?

PRÉSENTATION (Maximum de 15 points)

- CHORÉGRAPHIE ÉQUILIBRÉE – 5 Points Le compétiteur utilise-t-il l'appareil et la scène de manière équilibrée ? Les compétences sont-elles réparties uniformément tout au

long de la routine (pas de front-loading) ? Utilisent-ils la profondeur de la scène (vers le public) ? Les compétiteurs doivent présenter des compétences uniques tout au long de la routine, sans répéter les compétences, sauf intentionnellement pour le style.

- **CONFIANCE – 5 Points** Ont-ils l'air prêts et confiants ? L'évaluation commence dès l'entrée sur scène et se poursuit jusqu'à la sortie. La posture et le langage corporel doivent exprimer la confiance, la tête est-elle haute ou regardent-ils le sol ? Ont-ils l'air effrayés, désengagés ou excités et composés ainsi que "présents" ?
- **CONNEXION AVEC LE PUBLIC – 5 Points** Se connectent-ils avec le public d'une manière quelconque (contact visuel, émotion) ? Sont-ils engageants ou divertissants ? Retiennent-ils l'attention du public ? Tournent-ils au moins occasionnellement leur énergie vers le public ? Font-ils ressentir quelque chose au public ?

TECHNIQUE (Maximum de 35 points)

- **SÉLECTION – 10 Points** Cette catégorie évalue les figures/mouvements qu'un compétiteur choisit de présenter pour leur force et leur flexibilité. Le compétiteur doit montrer une confiance et un conditionnement adéquat pour chaque compétence présentée. Les figures sont effectuées sans hésitation ni vacillement, les figures sont réalisées avec une énergie contrôlée et sans élan, sauf si cela est dicté par la compétence. Un compétiteur obtiendra un score élevé dans cette catégorie s'il démontre la force/flexibilité requise pour la compétence choisie (par exemple, un écart parfaitement plat dans une jade, une montée douce/forte en handspring). Le compétiteur obtiendra un faible score ici s'il présente des mouvements pour lesquels il n'a pas la flexibilité/la force appropriée pour les mouvements choisis.
- **EXÉCUTION – 10 Points** Recherche d'une technique sûre lors de l'entrée, pendant et à la sortie de chaque compétence sur la barre et au sol. Les articulations sont-elles complètement étendues ? Tiennent-ils la compétence avec leur corps plutôt qu'en lançant la compétence et en espérant qu'elle reste ? Ont-ils un contrôle complet de chaque mouvement ? Sont-ils suffisamment conditionnés pour toute la routine ?

DIFFICULTÉ DES COMPÉTENCES – Non évaluée.

- **VARIÉTÉ DES COMPÉTENCES – 5 Points** Y a-t-il de la variété dans les compétences et les combinaisons de compétences que le compétiteur présente ? Démontrent-ils une gamme de compétences en force, flexibilité et dynamique ? L'évaluation de cette catégorie doit attribuer des points aux compétiteurs pour la variété s'ils présentent différentes formes, motifs et compétences, sauf intentionnellement pour le style.
- **COMBINAISONS – 5 Points** Le compétiteur présente-t-il des compétences en l'air qui sont uniques et difficiles pour le niveau auquel il concourt ? Le compétiteur doit s'efforcer de faire en sorte que toutes les transitions entre les compétences et les mouvements soient fluides et sans pause apparente pour arrêter ou commencer un mouvement.
- **LIGNES & EXTENSION – 5 Points** Recherche de l'extension complète de toutes les articulations dans chaque compétence et mouvement, les orteils doivent être pointés dans tous les mouvements, sauf intentionnellement fléchis pour le style, en utilisant

l'extension complète de leur colonne vertébrale et de leur corps pour présenter chaque mouvement quand cela est possible.

DÉDUCTIONS

- COMPÉTENCES MANQUÉES (max de -3) Ont-ils tenté une figure et échoué ? Y a-t-il eu une chute ou un glissement incontrôlé grossier ? Un point par occurrence peut être déduit jusqu'à un maximum de 3.
- DÉDUCTION POUR MOUVEMENTS RESTRICTIFS (-5 par occurrence) Il existe des paramètres stricts autour de la difficulté des compétences dans certaines divisions. Tout mouvement restrictif réalisé entraînera une déduction de 5 points par mouvement par chaque juge ; voir DIVISIONS ET NIVEAUX - Section 2 – Limites des mouvements.

1.1.2 Pole Sport et Aerial Sport – adultes et Masters

ARTISTIQUE (Maximum de 20 points)

- EXPRESSION DU THÈME – 5 Points Montre un thème cohérent tout au long de la performance : Costume, Caractère, Mouvement, en montrant du temps et de la créativité dans le développement du Costume, Maquillage et Coiffure.
- DANSE – 5 points Montre des mouvements fluides sur et hors de l'appareil ainsi qu'entre les compétences, plus que simplement marcher ou rouler sur le sol, recherchez des mouvements «entre» les compétences. Sont-ils connectés au thème et racontent-ils une histoire ? On ne cherche pas une danse professionnelle, mais des mouvements « réfléchis ».
- TRANSITIONS – 5 Points Toutes les transitions au sol doivent être fluides. Évaluation des mouvements au sol, autour/entre les appareils, ainsi que des mouvements entre les compétences. Le compétiteur doit faire en sorte que toutes les transitions entre les compétences et les mouvements soient fluides et sans pause apparente pour arrêter ou commencer un mouvement.
- MUSICALITÉ – 5 Points Montre la capacité à utiliser les points forts/faibles de la musique, des mouvements planifiés à des points spécifiques de la chanson. Le mouvement est-il spécifique à cette chanson ou pourrait-on la remplacer par n'importe quelle autre chanson ? Est-il incorporé dans le mouvement ou est-ce juste un bruit de fond ?

PRÉSENTATION (Maximum de 20 points)

- CHORÉGRAPHIE ÉQUILIBRÉE – 5 Points Le cas échéant, l'athlète utilise-t-il l'appareil et la scène de manière équilibrée? Les figures sont-elles réparties uniformément tout au long de la routine (pas surchargées au début)? Utilisent-ils la profondeur de la scène (se rapprochant du public)? Les compétiteurs doivent présenter des figures uniques tout au long de la routine, sans répéter les figures, sauf intentionnellement pour le style.
- ASSURANCE – 5 Points Ont-ils l'air prêt et confiant? L'évaluation commence dès l'entrée sur scène jusqu'à la sortie de scène. La posture corporelle et le langage doivent témoigner de confiance, la tête est-elle haute ou regardent-ils le sol? Ont-ils l'air effrayé, désengagé ou excité et composé ainsi que « présent »?

- ORIGINALITÉ – 5 Points La routine est-elle originale? Recherchez le thème général, la musique, le costume (pas s'il est beau ou non, mais est-il original?). Leurs figures et transitions sont-elles uniques ou les avez-vous déjà vues exécutées de la même manière à plusieurs reprises?
- CONNEXION AVEC LE PUBLIC – 5 Points Établissent-ils un contact avec le public (contact visuel, émotion)? Sont-ils engageants ou divertissants? Retenant-ils l'attention du public? Dirigent-ils leur énergie vers le public au moins occasionnellement? Font-ils « ressentir » quelque chose au public?

TECHNIQUE (Maximum de 60 points)

- SÉLECTION – 10 Points Cette catégorie est dédiée à l'évaluation des figures/mouvements qu'un compétiteur choisit de présenter pour sa force et sa flexibilité. Le compétiteur doit démontrer la confiance et le conditionnement adéquats pour chaque figure présentée. Les figures sont exécutées sans hésitation ni vacillement, les figures sont exécutées avec élévation, énergie contrôlée, pas de balancement sur l'élan à moins que la figure exécutée ne l'exige. Un compétiteur obtiendra une note élevée dans cette catégorie s'il démontre la force/flexibilité requise pour la figure qu'il choisit (c.-à-d. un grand écart parfaitement plat dans un jade, une élévation douce/forte dans les handsprings). Le compétiteur obtiendra une note basse ici s'il présente des mouvements pour lesquels il n'a pas la flexibilité/force appropriée pour les mouvements qu'il a choisis.
- DIFFICULTÉ DES FIGURES – 10 Points Mis à part la force ou la flexibilité, quelle est la difficulté des figures et des combinaisons de figures que le compétiteur présente? Démonrent-ils des mouvements qui sont difficiles pour le niveau auquel ils concourent? L'évaluation de cette catégorie doit attribuer des points aux compétiteurs pour la difficulté s'ils sont capables d'exécuter la figure présentée. Pouvez-vous dire ce qu'ils essaient de présenter? Si l'exécution est mauvaise, cela sera évalué ailleurs, le mouvement doit sembler sécuritaire même s'il n'est pas parfait pour être considéré, s'il y a un échec dans la tentative de la figure, il ne sera pas considéré lors de l'attribution de la note de difficulté.
- VARIÉTÉ DES FIGURES – 10 Points Y a-t-il une variété dans les figures et les combinaisons de figures que le compétiteur présente? Démonrent-ils une gamme de figures de force, de flexibilité et dynamiques? L'évaluation de cette catégorie doit attribuer des points aux compétiteurs pour la variété s'ils présentent différentes formes, modèles et figures, sauf intentionnellement pour le style.
- COMBINAISONS – 10 Points Le compétiteur présente-t-il des figures en l'air qui sont uniques et difficiles pour le niveau auquel il concourt? Le compétiteur doit démontrer des efforts pour s'assurer que toutes les transitions entre les figures et les mouvements sont fluides et sans interruption apparente pour arrêter ou commencer un mouvement.
- EXÉCUTION – 10 Points Recherche d'une technique sécuritaire lors de l'entrée, pendant et à la sortie de chaque figure sur la barre et au sol. Leurs articulations sont-elles complètement étendues? Maintiennent-ils la figure avec leur corps plutôt que de la lancer en l'air et espérer qu'elle restera? Ont-ils un contrôle complet sur chaque mouvement? Sont-ils suffisamment conditionnés pour toute la routine?

- LIGNES & ÉTENDUE – 10 Points Recherche d'une extension complète de toutes les articulations dans chaque figure et mouvement, les orteils doivent être pointus dans tous les mouvements sauf s'ils sont délibérément fléchis pour le style, utilisation de l'extension complète de leur colonne vertébrale et de leur corps pour présenter chaque mouvement lorsque cela est possible.

DÉDUCTIONS

- FIGURES MANQUÉES (maximum de -3) Ont-ils tenté un mouvement et échoué? Y a-t-il eu une glissade ou une chute incontrôlée grave? Un point par occurrence peut être déduit jusqu'à un maximum de 3.
- DÉDUCTION POUR FIGURES RESTREINTES (-5 pour chaque occurrence) Il existe des paramètres stricts concernant la difficulté des figures dans certaines divisions. Toute figure restreinte exécutée entraînera une déduction de 5 points par figure de chaque juge; Voir DIVISIONS ET NIVEAUX - Section 2 - Limites de mouvements.

1.2 VALEUR ARTISTIQUE CONTINUUM

1.2.1 *Pole Art*

ARTISTIQUE (Maximum de 20 points)

- EXPRESSION DU THÈME/HISTOIRE – 10 Points Un thème, une histoire ou un personnage clair et cohérent doit être présent. Le compétiteur doit montrer un effort considérable pour développer son thème tout au long de la performance. Ce thème doit être une partie importante de leur performance, non pas une pensée après coup. Le public doit se sentir captivé, attiré ou divertit par le thème.
- COSTUME ET ACCESSOIRES – 5 Points La même couverture minimale de costume est requise que pour toutes les autres divisions de la CPAC. Cette division doit être créative, multi-texturée et innovante. Est-ce que le costume représente le thème/le personnage/l'histoire tout au long? Plusieurs textiles doivent être utilisés pour créer une traduction efficace du thème. Le temps et la planification minutieuse doivent être clairement démontrés. Si le compétiteur utilise des accessoires, il doit montrer une utilisation réfléchie de cet accessoire. Il doit être utilisé pour démontrer un sentiment, une idée ou un concept et ne doit pas devenir un simple élément statique sur scène. L'accessoire doit être référé ou utilisé tout au long de la performance. LES ACCESSOIRES NE SONT PAS REQUIS.
- MUSICALITÉ – 5 Points La musique choisie doit être engageante, non plate. La musique est un cadre intégral autour duquel la performance est construite, le compétiteur doit utiliser les points hauts/bas et les accents de la chanson.

PRESENTATION (Maximum de 20 points)

- ORIGINALITÉ – 10 Points Le compétiteur doit montrer une capacité significative à présenter son thème/histoire/personnage de manière unique et originale. Le choix du costume et des accessoires doit montrer un effort pour trouver une expression originale. Les mouvements au sol, avec les accessoires et sur le pôle, doivent être présentés de manière unique (en référence à ce qui se passe actuellement dans l'industrie).

- DIVERTISSEMENT – 5 Points La performance doit capter l'attention du public du début à la fin (pas de moments plats ou ennuyeux). Le public doit ressentir quelque chose en regardant la performance (une émotion, un impact, de l'excitation). Le compétiteur doit montrer un effort pour développer des expressions faciales, des gestes du corps et pour utiliser les accessoires/costumes et le placement des compétences dans la routine pour créer un effet divertissant.
- EXPRESSION – 5 Points Le compétiteur doit utiliser le langage corporel, les expressions faciales et les costumes ou accessoires pour exprimer spécifiquement un sentiment, une idée ou une émotion. Les expressions faciales et les mouvements du corps doivent contenir une variété d'expressions, pas le même visage tout le temps ou des bras de ballet tout le temps. Le public doit sentir/réagir à la capacité du compétiteur à bien exprimer.

TECHNIQUE (Maximum de 20 points)

- Notez qu'il n'y a pas de sous-division pour la difficulté. Les figures ne reçoivent pas de crédit pour le niveau de difficulté; au lieu de cela, le compétiteur doit se concentrer sur le choix de compétences et de combinaisons fluides, polies et directement liées/représentant leur thème/histoire/personnage, quel que soit le niveau de difficulté.
- SÉLECTION – 5 Points Cette catégorie est dédiée à l'évaluation des figures/mouvements qu'un compétiteur choisit de présenter pour leur force et leur flexibilité. Le compétiteur doit montrer une confiance et une condition physique adéquates pour chaque compétence présentée, les figures doivent être exécutées sans hésitation ni vacillement; les figures doivent être exécutées avec une énergie de levage et contrôlée, sans balancement de momentum à moins que cela ne soit dicté par la compétence réalisée. Un compétiteur obtiendra un score élevé dans cette catégorie s'il démontre la force/flexibilité requise pour la compétence qu'il choisit. Le compétiteur obtiendra un score bas ici s'il présente des mouvements pour lesquels il n'a pas la flexibilité/la force appropriée pour les mouvements qu'il a choisis.
- EXÉCUTION – 5 Points Recherchant une technique sûre lors de l'entrée, pendant et à la sortie de chaque compétence sur le pôle et au sol. Leurs articulations sont-elles complètement étendues? Tiennent-ils la compétence avec leur corps plutôt que de lancer la compétence en espérant qu'elle reste? Sont-ils en contrôle complet avec chaque mouvement? Sont-ils suffisamment conditionnés pour toute la routine?
- TRANSITIONS – 5 Points Toutes les transitions, tant au sol que dans les airs, doivent être fluides. Portent-ils leur thème/personnage sur le pôle ou cela disparaît-il une fois? Le compétiteur doit montrer un effort pour s'assurer que toutes les transitions entre les compétences et les mouvements sont fluides et sans faille.
- LIGNES & EXTENSION – 5 Points Recherchant une extension complète dans toutes les articulations dans chaque compétence et mouvement, les orteils doivent être pointés dans tous les mouvements sauf s'ils sont délibérément fléchis pour le style, utilisant l'extension complète de leur colonne vertébrale et de leur corps pour présenter chaque mouvement lorsque cela est possible.

DÉDUCTIONS

- **COMPÉTENCES MANQUÉES** (maximum de -3) Ont-ils tenté un mouvement et échoué? Y a-t-il eu une glissade ou une chute incontrôlée grave? Un point par occurrence peut être déduit jusqu'à un maximum de 3.

1.2.2 *After Hours Pole / Floor Flow*

PRÉSENTATION ARTISTIQUE (Maximum de 40 points)

- **FLUX DE DANSE** – 10 Points Les compétiteurs doivent afficher de la créativité dans leurs mouvements autour de l'appareil et au sol. L'accent doit être mis sur des mouvements fluides et propres, le flux et la grâce. Les mouvements au sol, avec des accessoires et autour de l'appareil, doivent être présentés de manière unique (en référence à ce qui se passe actuellement dans l'industrie).
- **MUSICALITÉ** – 10 Points La musique choisie doit être engageante, non plate. La musique est un cadre intégral autour duquel la performance est construite, le compétiteur doit utiliser les points hauts/bas et les accents de la chanson.
- **DIVERTISSEMENT** – 10 Points Le public doit ressentir quelque chose en regardant la performance (une émotion, un impact, de l'excitation). Le compétiteur doit montrer un effort pour développer des expressions faciales, des gestes du corps et pour utiliser les accessoires/costumes et le placement des compétences dans la routine pour créer un effet divertissant.
- **PRÉSENCE SCÉNIQUE** – 5 Points La performance doit capter l'attention du public du début à la fin (pas de moments plats ou ennuyeux). Se connectent-ils avec le public de quelque manière que ce soit (contact visuel, émotion)? Sont-ils engageants ou divertissants? Retiennent-ils l'attention du public? Tournent-ils leur énergie vers le public au moins occasionnellement?
- **CHORÉGRAPHIE ÉQUILIBRÉE** – 5 Points Le cas échéant, le compétiteur utilise-t-il l'appareil et la scène de manière uniforme? Les compétences sont-elles placées uniformément tout au long de la routine (pas de surcharge au début)? Utilisent-ils la profondeur de la scène (venir vers le public)? Les compétiteurs doivent présenter des compétences uniques tout au long de la routine, sans répéter les compétences, sauf intentionnellement pour le style.

TECHNIQUE (Maximum de 20 points)

- Notez qu'il n'y a pas de sous-division pour la difficulté. Les figures ne reçoivent pas de crédit pour le niveau de difficulté ; à la place, le compétiteur doit se concentrer sur le choix des compétences et des combinaisons qui sont fluides et soignées.
- **SÉLECTION** – 5 Points Cette catégorie est dédiée à l'évaluation des mouvements qu'un compétiteur choisit de présenter pour leur force et leur flexibilité. Le compétiteur doit montrer de la confiance et une condition physique adéquate pour chaque compétence présentée, les trucs doivent être exécutés sans hésitation ni vacillement ; les trucs doivent être exécutés avec une énergie contrôlée, sans balancement de momentum à moins que cela ne soit dicté par la compétence exécutée. Un compétiteur obtiendra une note élevée dans cette catégorie s'il démontre la force/flexibilité requise pour la compétence choisie. Le compétiteur obtiendra une note faible ici s'il présente des mouvements pour lesquels il n'a pas la flexibilité/force appropriée.
- **EXÉCUTION** – 5 Points Recherche d'une technique sûre lors de l'entrée, pendant et à la sortie de chaque compétence. Est-ce que leurs articulations sont complètement étendues ? Tiennent-ils la compétence avec leur corps plutôt que de lancer la

compétence et espérer qu'elle tienne ? Ont-ils un contrôle complet de chaque mouvement ? Sont-ils suffisamment conditionnés pour toute la routine ?

- TRANSITIONS – 5 Points Toutes les transitions entre les compétences et les mouvements doivent être fluides. Le compétiteur doit montrer des efforts pour s'assurer que toutes les transitions entre les compétences et les mouvements sont fluides et sans accroc.
- LIGNES ET EXTENSION – 5 Points Recherche d'une extension complète de toutes les articulations dans chaque compétence et mouvement, les orteils doivent être pointés dans tous les mouvements à moins d'être délibérément fléchis pour le style, utilisant une extension complète de leur colonne vertébrale et de leur corps pour présenter chaque mouvement autant que possible.

DÉDUCTIONS

- COMPÉTENCES MANQUÉES (max de -3) Ont-ils tenté un mouvement et échoué ? Y a-t-il eu un glissement ou une chute non contrôlée grossière ? Un point par occurrence peut être déduit jusqu'à un maximum de 3

1.2.3 Troupes

- QUALITÉ DE LA PERFORMANCE – 10 Points Le public doit ressentir quelque chose en regardant la performance (une émotion, un impact, de l'excitation). Le compétiteur doit montrer des efforts pour développer des expressions faciales, des gestes corporels et utiliser des accessoires/costumes. Les compétiteurs doivent afficher des mouvements fluides et propres, avec grâce et aisance.
- EXÉCUTION TECHNIQUE – 5 Points Cette catégorie est dédiée à l'évaluation des figures/mouvements/éléments de danse que les compétiteurs choisissent de présenter. Les compétiteurs doivent montrer de la confiance et une condition physique adéquate pour chaque compétence présentée avec une extension complète dans toutes les articulations de chaque compétence et mouvement.
- EXÉCUTION CHORÉGRAPHIQUE – 5 Points La chorégraphie doit montrer de la variété dans les niveaux physiques, l'utilisation de toute la scène et de l'appareil. Les compétiteurs doivent se déplacer avec uniformité et espacement clair dans chaque configuration. Les mouvements doivent être engageants, en utilisant les points hauts/bas et les accents de la chanson.
- IMPRESSION GLOBALE – 5 Points L'évaluation commence dès l'entrée en scène jusqu'à la sortie de scène. La posture et le langage corporel doivent refléter la confiance, l'apparence doit démontrer du temps et de la créativité dans le développement du costume, du maquillage et des coiffures en tant que groupe cohésif de compétiteurs.

2 SYSTÈME DE RÉTROACTION

La rétroaction est fournie par les fiches de score des juges. Les fiches de score comprennent les points obtenus ainsi que les commentaires. Les commentaires contiennent à la fois des retours positifs et des critiques constructives.

Le but des commentaires de jugement est de donner à chaque compétiteur l'occasion de grandir et de progresser. Le point de vue de chaque juge peut ne pas refléter celui du compétiteur, de son représentant désigné (parent, tuteur ou entraîneur) ou de ses coéquipiers. Nous encourageons tous les compétiteurs à être ouverts aux commentaires sur les domaines dans lesquels ils peuvent s'améliorer.

En aucun cas, un compétiteur ne doit communiquer avec un membre du panel de juges concernant leurs scores. Aucune discussion publique, commentaire ou contestation des fiches de score de jugement ne sera toléré, y compris sur les forums en ligne et les réseaux sociaux. Toutes les demandes de score doivent être adressées uniquement au directeur de CPAC.

3 EXEMPLES DE FICHES DE SCORE

Voir les fiches de score de toutes les divisions 2026 suivantes. Ce sont les fiches de score utilisées par les juges formés.

Les fiches de score seront fournies en anglais seulement.



JUDGING SCORESHEET

Entry, Amateur, Semi Pro, Pro
 Mens, Masters, Doubles Pole
 Aerial Hoop 1, 2, Masters
 Aerial Hammock 1, 2, Masters
 Doubles, Specialty Aerials

Technical Elements	Max Value	Score	Notes
SELECTION OF SKILLS	/ 10		
DIFFICULTY OF SKILLS	/ 10		
VARIETY OF SKILLS	/ 10		
COMBINATIONS	/ 10		
EXECUTION OF SKILLS	/ 10		
LINES AND EXTENSION	/ 10		
Total Technical Element Score		0	

Artistry	Max Value	Judge 1	Notes
EXPRESSION OF THEME	/ 5		
DANCE	/ 5		
TRANSITIONS	/ 5		
MUSICALITY	/ 5		
Total Artistic Score		0	

Presentation	Max Value	Judge 1	Notes
BALANCE IN CHOREOGRAPHY	/ 5		
CONFIDENCE	/ 5		
AUDIENCE CONNECTION	/ 5		
ORIGINALITY	/ 5		
Total Artistic Presentation Score		0	

Deductions			
MISSED SKILLS *-1 per missed skill, to a maximum of -3	- 3		
RESTRICTED MOVES *Entry, Amateur, Aerials Level 1 Only	- 5		

Comments:



JUDGING SCORESHEET

Pole Sport Novice and Junior
Aerial Hoop Novice and Junior
Aerial Hammock Novice and Junior

Technical Elements	Max Value	Score	Notes
SELECTION OF SKILLS	/ 10		
EXECUTION OF SKILLS	/ 10		
VARIETY OF SKILLS	/ 5		
COMBINATIONS	/ 5		
LINES AND EXTENSION	/ 5		
Total Technical Element Score		0	

Artistry	Max Value	Judge 1	Notes
DANCE & THEME	/ 5		
TRANSITIONS	/ 5		
MUSICALITY	/ 5		
Total Artistic Score		0	

Presentation	Max Value	Judge 1	Notes
BALANCE IN CHOREOGRAPHY	/ 5		
CONFIDENCE	/ 5		
AUDIENCE CONNECTION	/ 5		
Total Artistic Presentation Score		0	

Deductions			
MISSED SKILLS *-1 per missed skill, to a maximum of -3	- 3		
RESTRICTED MOVES	- 5		

Comments:



JUDGING SCORESHEET

Technical Elements	Max Value	Score	Notes
SELECTION OF SKILLS	/ 5		
EXECUTION OF SKILLS	/ 5		
TRANSITIONS	/ 5		
LINES AND EXTENSION	/ 5		
Total Technical Element Score		0	

Artistry	Max Value	Judge 1	Notes
EXPRESSION OF THEME	/ 10		
COSTUME AND PROPS	/ 5		
MUSICALITY	/ 5		
Total Artistic Score		0	

Presentation	Max Value	Judge 1	Notes
ORIGINALITY	/ 10		
ENTERTAINMENT	/ 5		
EXPRESSION	/ 5		
Total Presentation Score		0	

Deductions			
MISSED SKILLS *-1 per missed skill, to a maximum of -3	- 3		

Comments:



JUDGING SCORESHEET

After Hours Floor Flow 1 and 2
After Hours Pole 1, 2 and Masters

Technical Elements	Max Value	Score	Notes
SELECTION OF SKILLS	/ 5		
EXECUTION OF SKILLS	/ 5		
TRANSITIONS	/ 5		
LINES AND EXTENSION	/ 5		
Total Technical Element Score		0	

Artistic Presentation	Max Value	Judge 1	Notes
DANCE FLOW	/ 10		
MUSICALITY	/ 10		
ENTERTAINMENT	/ 10		
STAGE PRESENCE	/ 5		
BALANCE IN CHOREOGRAPHY	/ 5		
Total Artistic Presentation Score		0	

Deductions

MISSED SKILLS *-1 per missed skill, to a maximum of -3	- 3		
---	-----	--	--

Comments:



JUDGING SCORESHEET

Technical Elements	Max Value	Score	Notes
TECHNICAL EXECUTION	/ 5		
CHOREOGRAPHIC EXECUTION	/ 5		
Total Technical Element Score		0	

Artistic Presentation	Max Value	Judge 1	Notes
PERFORMANCE QUALITY	/ 10		
OVERALL IMPRESSION	/ 5		
Total Artistic Presentation Score		0	

Comments: