



PARATWIRL & TWIRL/N MANUAL

Ce document est une proposition initiale et est susceptible d'être modifié en fonction de l'évolution des activités dans les pays et des indications et suggestions que l'expérience nous fournira.

Author: Paola De Marchi

Date: August 10, 2025

Ce document a été rédigé en reprenant certaines parties des règles UTE PARATWIRL.

INTRODUCTION

Les compétitions PARATWIRL sont des compétitions distinctes destinées aux athlètes qui, en raison de leur handicap ou de leur état de santé, ne peuvent pas participer aux compétitions traditionnelles.

Elles se déroulent parallèlement aux compétitions standard pendant la Coupe des Nations.

1. NIVEAUX

Le concours proposera 2 niveaux :

- ⇒ Niveau compétition (PARATWIRL)
- ⇒ Niveau amateur /Inclusive (**TWIRL/N**)

- **PARATWIRL:**

Les règles des disciplines sont les mêmes que celles prévues pour la compétition de la Coupe technique des nations, conformément aux restrictions de contenu du niveau B.

Les restrictions de contenu figurent dans un document séparé.

Ce que vous pouvez vous attendre à voir dépend du handicap de l'athlète.

- **TWIRL/N :**

TWIRL/N devrait accueillir à la fois des athlètes valides et des athlètes paralympiques. L'objectif de TWIRL/N est d'inclure les athlètes présentant des difficultés physiques, intellectuelles, socio-émotionnelles et mentales dans des activités sportives, en les impliquant dans des mouvements de groupe créatifs, imaginatifs et innovants, à travers le rythme et la musique.

Les restrictions de contenu du niveau B seront respectées. TWIRL/N n'est pas seulement une compétition. Le premier objectif est l'inclusion réelle des para-athlètes dans un groupe, qu'il s'agisse d'un duo ou d'une équipe.

2. CLASSIFICATIONS

Il y aura 3 classifications.

Pour déterminer la classification dans laquelle un para-athlète doit être classé, il convient de tenir compte des éléments suivants. Quelle est la principale raison pour laquelle il ne peut pas participer à la compétition standard ? S'agit-il de besoins physiques, d'apprentissage ou socio-émotionnels qui affectent le plus l'athlète ?

Handicap physique

- Un handicap physique est une « limitation des fonctions physiques, de la mobilité, de la dextérité ou de l'endurance d'une personne ». Il a un effet négatif « substantiel » et à long terme sur la capacité d'une personne à accomplir ses activités quotidiennes.
- Les handicaps physiques peuvent inclure, sans s'y limiter : les troubles neurologiques dégénératifs, les lésions cérébrales traumatiques (physiques et congénitales), les anomalies chromosomiques, les troubles musculo-squelettiques, les différences entre les membres, les besoins médicaux complexes.
- Le handicap peut entraver la capacité d'un athlète à se déplacer ou à marcher de manière coordonnée. Il peut affecter la fluidité des mouvements, l'équilibre, la force et l'endurance. Il peut toucher un ou plusieurs membres. L'athlète peut avoir besoin d'une aide à la marche qui lui permette de se déplacer et de marcher de manière autonome.

Apprentissage/Déficiences intellectuelles

- Un trouble d'apprentissage ou une déficience intellectuelle affecte la manière dont une personne apprend de nouvelles choses tout au long de sa vie. La cognition de cette personne sera affectée. La cognition est un terme qui désigne les processus mentaux qui se déroulent dans le cerveau, notamment la pensée, l'attention, le langage, l'apprentissage, la mémoire et la perception.
- Un tel trouble peut entraîner chez un athlète des difficultés à comprendre, traiter et retenir les informations (visuelles et directes) qui lui sont présentées, ce qui se traduit par un ralentissement de sa compréhension et de ses acquis.
- Les troubles d'apprentissage/intellectuels peuvent inclure, sans s'y limiter : les anomalies chromosomiques, les maladies dégénératives, le retard global du développement et les lésions cérébrales traumatiques.

Santé socio-émotionnelle et mentale (SEMH)

- Les troubles sociaux, émotionnels et mentaux (SEMH) constituent un type spécifique de besoins éducatifs spéciaux et de handicaps (SEND). Les enfants et les jeunes adultes atteints de SEMH ont de graves difficultés à gérer leurs émotions et leur comportement.
- Cela peut être dû à un certain nombre de troubles, notamment les troubles du spectre autistique, le TDAH, le syndrome de Tourette, les troubles de l'anxiété sociale, les troubles de la personnalité et les troubles affectifs.
- Les troubles SEMH peuvent entraver/entraveront la capacité d'un athlète à interagir avec les autres, à communiquer, à se comporter et à se gérer dans des situations sociales.
- Les athlètes ayant des besoins SEMH peuvent présenter un handicap physique ou un trouble d'apprentissage supplémentaire. Comme indiqué ci-dessus, pour déterminer la classification d'un athlète paralympique, il convient d'examiner si ce sont les besoins physiques, les besoins d'apprentissage ou les besoins socio-émotionnels qui affectent le plus l'athlète. Si vous avez besoin d'aide pour prendre cette décision, veuillez contacter le directeur de PARATWIRL qui pourra vous conseiller.

ADMISSIBILITÉ À PARTICIPER À LA COMPÉTITION

Les athlètes ne pourront s'inscrire aux compétitions PARATWIRL qu'en fournissant les documents suivants :

- certificat d'invalidité délivré par un organisme agréé avec le diagnostic
- certificat d'aptitude à la pratique compétitive

Les certificats médicaux peuvent être rédigés dans la langue du pays de l'athlète.

L'IBTF fournira un formulaire récapitulatif à remplir par le pays qui en assumera la responsabilité.

Les athlètes présentant les handicaps/conditions susmentionnés ne sont PAS tenus de participer à la compétition PARATWIRL s'ils sont capables et désireux de participer à une compétition standard.

Une fois sélectionnés pour participer à une compétition, ils doivent rester pendant toute la durée de la saison de compétition.

3. CATÉGORIE D'ÂGE

L'âge minimum pour participer est de 12 ans.

Épreuve individuelle solo et freestyle solo

Juniors : âgés de 12 à 17 ans au cours de l'année de la Coupe des Nations.

Seniors : âgés de 18 ans ou plus au cours de l'année de la Coupe des Nations.

Épreuve en duo

Duos juniors :

2 athlètes qui auront 12 ans au cours de l'année de la Coupe des Nations, du 1er janvier au 31 décembre. Les deux athlètes doivent être juniors.

Un duo peut être composé de 2 athlètes féminines, d'un athlète masculin et d'une athlète féminine ou de 2 athlètes masculins.

Un athlète junior ne peut pas participer à la fois aux divisions junior et senior avec un partenaire différent lors de la même compétition.

Duo senior:

2 athlètes âgés de 18 ans ou plus au cours de l'année de la Coupe des Nations, du 1er janvier au 31 décembre.

Exception :

un athlète junior peut concourir dans un duo senior.

Aucun remplaçant n'est autorisé dans la catégorie duo.

Équipe de style libre:

1 catégorie d'âge

De 3 à 6 athlètes. 1 remplaçant individuel autorisé.

ÉPREUVES PARATWIRL :

- Para Solo
- Para Freestyle solo
- Para Freestyle en duo (les deux athlètes doivent être des para-athlètes).
- Para Freestyle en équipe (tous les athlètes doivent être des para-athlètes).

Les épreuves paratwirl seront ouvertes à tous les para-athlètes, conformément aux restrictions de contenu de la Coupe des Nations de niveau B.

Les restrictions de contenu sont détaillées dans un document séparé.

TWIRL DANS LES ÉVÉNEMENTS :

- Twirl en duo (au moins un membre doit être un para-athlète)
- Twirl en équipe (au moins un membre doit être un para-athlète)
-

Les épreuves Twirl In seront ouvertes à tous les para-athlètes, conformément aux restrictions de contenu de la Coupe des Nations niveau B.

Les restrictions de contenu sont détaillées dans un document séparé.

4. ASSISTANCE :

Un para-athlète peut être accompagné d'une personne de soutien s'il en a besoin pour participer à une épreuve individuelle paratwirl.

Une seule personne est autorisée.

5. COSTUME & BATON

Les costumes sont libres, dans la mesure où il s'agit d'un événement sportif.

Tout costume jugé inapproprié ou indécent entraînera la disqualification.

Le port de chaussures est obligatoire.

Le bâton doit mesurer au maximum 86 cm de long.

Le bâton peut être en métal ou en plastique.

6. MAQUILLAGE

Le maquillage naturel est autorisé, mais les dessins, les paillettes et les accessoires ne sont pas autorisés.

7. RECOMPENSES

TOUS les athlètes d'une division paratwirl recevront des récompenses.

Celles-ci seront remises le jour même de la compétition.

8. TEMPS

Para Solo : musique standard d'environ 1'15 secondes.

Para Freestyle solo : musique libre - de 1'00 à 1'15«

Para Freestyle Pair : musique libre - de 1'00 à 1'15«

Para Freestyle Team : musique libre - de 1'00 à 1'30 ».

TWIRL/N Duo : musique libre - de 1'00 à 1'15 »

TWIRL/N Team : musique libre - de 1'00 à 1'30"

9. METHODE DE JUGEMENT

a. PARATWIRL disciplines

Les juges suivront le même système de notation que celui utilisé pour les athlètes participant à la compétition standard.

Nous sommes conscients que certains athlètes peuvent concourir et exécuter leur programme d'une manière différente, en fonction de leur handicap.

Il peut s'agir, par exemple, de leur capacité à faire preuve de sens du spectacle ou à utiliser leurs deux bras.

Notre équipe de juges suivra des webinaires et des formations spécifiques axés sur la manière dont les athlètes PARATWIRL peuvent s'exprimer. L'objectif est d'apprendre à nos juges à analyser ces sections et à soutenir le développement des para-athlètes.

b. Disciplines TWIRL/N

L'objectif principal de ces disciplines est de créer des chorégraphies dans lesquelles les para-athlètes jouent un rôle fondamental.

Mots clés : inclusion, synchronisation, fantaisie, spectacle.

MÉTHODE D'ÉVALUATION

Il existe 4 niveaux de compétence :

Moyen (score 30 - 40)

Bon (score 50 - 60)

Excellent (score 70- 80)

Supérieur (score 90 - 100)

Une fois la fourchette de capacités identifiée, choisissez l'une des deux notes.

Calcul :

- somme des notes divisée par le nombre de fourchettes (4) pour obtenir la moyenne des juges
- additionnez la moyenne des juges et divisez par le nombre de juges

Pénalité pour chute : 1 point déduit de la note moyenne finale

Classement et récompenses :

Note moyenne	de 30 to 40	BRONZE
	de 41 to 75	ARGENT
	de 76 to 100	OR

PARA TWIRL												
TWIRL/N												
FICHE DE POINTS												
DUO - EQUIPE	ÉCHELLE DE COMPÉTENCES											
	MOYEN	BON	EXCELLENT	SUPERIEUR								
	fino al 40%	50%-60%	70%- 80%	90%-100%								
	SCORE											
JUGEMENT	30- 40	50- 60	70-80	90-100								
TECHNIQUE CORRECTE												
VARIETE des MOUVEMENTS												
COMPÉTENCE dans le cadre du potentiel des athlètes												
COLLABORATION												
COMPOSITION												
PERFORMANCE												
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>TOTAL</td><td></td></tr> <tr><td>MOYENNE</td><td></td></tr> <tr><td>PENALTES</td><td></td></tr> <tr><td>SCORE</td><td></td></tr> </table> <p>Une fois la fourchette de capacités identifiée, choisissez l'une des deux notes ci-dessous Pénalité : 1 point déduit de la note moyenne des juges</p> <p>Calcul :</p> <p>somme des notes divisée par le nombre de fourchettes (4) pour obtenir la note moyenne des juges</p> <p>somme des notes moyennes des juges divisée par le nombre de juges pour obtenir la note moyenne finale Classement et récompenses</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-top: 20px;"> <div style="width: 30%;">Note moyenne</div> <div style="width: 30%;"> de 30 à 40 de 41 à 75 de 76 à 100 </div> <div style="width: 30%;"> BRONZE ARGENT OR </div> </div>					TOTAL		MOYENNE		PENALTES		SCORE	
TOTAL												
MOYENNE												
PENALTES												
SCORE												

Para Solo and Freestyle solo

Restrictions relatives au contenu

Un maximum de 2 mouvements acrobatiques seulement est autorisé, avec ou sans lancer.

Level B

TOURS	Tours: 2 tours maximum sans restriction sous le lancé ou la récupération et 3 tours maximum autorisés avec lancé et récupération standard uniquement..
ACROBATICS	Un seul mouvement acrobatique sous le lancer pour un maximum de 2 mouvements acrobatiques (uniquement). Les acrobaties aériennes ne sont pas autorisées, avec ou sans lancer.. Baton Entrées sans restrictions Réceptions sans restrictions
Complexité stationnaire & Complexité en déplacement	Mouvement corporel majeur unique sous le lancer Baton Sorties Aucune restriction Réception Aucune restriction
Roulés	<ul style="list-style-type: none">• No continuous front neck rolls (avec ou sans les mains)• No front neck figure 8's• No monster rolls (partial or complete)

Contact Material

• No Restrictions • No Restrictions

Précision : un mouvement corporel important est autorisé lors d'un lancer au niveau B.

Il n'est PAS autorisé d'ajouter des mouvements corporels mineurs après le lancer ou avant la réception, quel que soit le niveau.

PARATWIRL FREESTYLE PAIR & TWIRL/N PAIR

Restrictions relatives au contenu

s'appliquant à un ou à tous les membres du duo

Niveau B

TOURS	TOURS: 2 tours maximum sans restriction sous le lancé ou la récupération et 3 tours maximum autorisés avec lancé et récupération standard uniquement...
Complexité sur place et en déplacement Les acrobaties ne sont pas autorisées.	Mouvement corporel majeur unique sous le lancer Baton Entrées sans restrictions Réceptions sans restrictions
Roulers	<ul style="list-style-type: none">• No continuous front neck rolls (with or without hands)• No front neck figure 8's No monster rolls (partial or complete)

Précision : il n'est PAS permis d'ajouter des mouvements corporels mineurs après le lancer ou avant la réception, quel que soit le niveau.

Para Freestyle Team & TWIRL/N Team

Restrictions relatives au contenu

s'appliquant à un ou à tous les membres de l'équipe

Les mouvements acrobatiques sont autorisés (considérés comme des mouvements corporels importants).

Level B

Tours	<ul style="list-style-type: none">• 1 -2 tours Baton Engagement sans Restrictions Reception sans Restrictions
Acrobaties aériennes (considérées comme des mouvements corporels importants)	<ul style="list-style-type: none">• Non autorisé, avec ou sans lancer
Stationary Complex & Traveling Complex	<ul style="list-style-type: none">• Un seul mouvement important du corps sous le lancer Engagement sans Restrictions Reception sans Restrictions

Double Element Tricks

Interdit sous le lancer

Contact Matériel

Pas de restrictions

Roulers	<ul style="list-style-type: none">• No continuous front neck rolls (with or without hands)• No front neck figure 8's• No monster rolls (partial or complete)
----------------	--

Précision : un mouvement corporel important est autorisé lors d'un lancer au niveau B. Il n'est PAS autorisé d'ajouter des mouvements corporels mineurs après le lancer ou avant la réception, quel que soit le niveau

ÉPREUVES DE PARA-MAJORETTES

Âge minimum pour participer : 10 ans.

Les épreuves de para-majorettes seront ouvertes à tous les para-athlètes.

- Para Flagbaton Solo

Catégories d'âge :

Jeunes = 10 et 11 ans

Juniors = 12 à 17 ans

Seniors = 18 ans et plus

- Para Flagbaton Duet (les deux athlètes doivent être des para-athlètes)

Catégories d'âge :

Somme des âges

Jeunes = 20 à 23 ans

Juniors = 24 à 35 ans

Seniors = 36 ans et plus

Exigences de la compétition

Musique : la musique IBTF Para Majorettes Solo/Duet sera utilisée.

Durée : environ 1 minute.

Zone de performance

La zone de performance de la compétition doit mesurer environ 6 x 6 mètres pour les solos et environ 6 x 10 mètres pour les duos. Elle doit être physiquement délimitée par rapport aux couloirs ou allées adjacents. Cela peut se faire à l'aide de séparateurs ou de ruban adhésif, ou simplement à l'aide de marqueurs pour les coins.

- Équipe Para Flagbaton (tous les athlètes doivent être des para-athlètes)

- Équipe Para Traditionnelle (tous les athlètes doivent être des para-athlètes)

De 3 à 6 membres – une seule catégorie d'âge

Musique : libre choix de la musique

Durée : de 1 min 00 s à 1 min 30 s

MAJORETTES IN

Âge minimum pour participer : 10 ans

Épreuves :

- MAJORETTES IN – Flag Baton Duet
2 membres (dont un doit être un para-athlète)
Musique : libre
Durée : de 1 min 00 s à 1 min 15 s

- MAJORETTES IN – ÉQUIPE de FLABATON

de 3 à 6 membres (au moins deux membres doivent être des para-athlètes)
Musique : libre
Durée : de 1 min 00 s à 1 min 30 s

- MAJORETTES IN – ÉQUIPE TRADITIONNELLE

de 3 à 6 membres (au moins deux membres doivent être des para-athlètes)
Musique : libre
Durée : de 1 min 00 s à 1 min 30 s

L'objectif principal de ces événements est de créer des chorégraphies dans lesquelles les para-athlètes jouent un rôle fondamental.

Mots clés : inclusion, synchronisation, fantaisie, spectacle, travail d'équipe

MÉTHODE D'ÉVALUATION :

identique à celle du TWIRL IN.