

**FEDERATION FRANCAISE
SPORTIVE DE TWIRLING
BATON ET DISCIPLINES
ASSOCIEES**



**REGLEMENT
SPORTIF MAJORETTES
2026**

Siege social : FFSTB – 21Q, Rue de Ruffigny - 86240 ITEUIL - Tel : 0805 690 382
Courriel : accueil@ffstb.fr

Préambule

Le règlement sportif est constitué de nombreux articles qui peuvent faire l'objet de divergences d'interprétation. En tout état de cause, en cas de divergences, celles-ci seront soumises au Comité Directeur Fédéral pour statuer sur le fond. Pour rappel, l'article 10.5 des statuts fédéraux donne compétence au Comité Directeur pour l'adoption des règlements sportifs et compétitions.

Sommaire

Récapitulatif des temps Majorettes	4
ARTICLE I : OBJET.....	5
ARTICLE II : CLASSIFICATION.....	5
A) <i>compétitions individuelles</i>	5
B) <i>compétitions équipes</i>	5
C) <i>compétitions groupes</i>	5
ARTICLE III : CONDITIONS GENERALES.....	5
A) <i>Âges / catégories /disciplines</i>	5
B) <i>Mixité</i>	5
C) <i>Licence</i>	5
D) <i>Candidat unique</i>	6
E) <i>Passage</i>	6
F) <i>Matériel/Equipement</i>	6
G) <i>Salut NBTA</i>	7
H) <i>Musique</i>	7
I) <i>Portés</i>	7
J) <i>Violation du règlement</i>	7
K) <i>Entrée et sortie</i>	7
ARTICLE IV : DISCIPLINES	7
A) <i>Marching de base</i>	7
B) <i>Solo Marching</i>	8
C) <i>Solo Showtwirl Accessoires</i>	9
D) <i>Duo Showtwirl Accessoires</i>	9
E) <i>Equipe Drapeaux (Batonflag)</i>	10
F) <i>Groupe Showtwirl Accessoires</i>	13
G) <i>Groupe Marching</i> :.....	14
H) <i>Groupe Traditionnel</i>	14
I) <i>Groupe Pompons Traditionnels</i>	15
J) <i>Groupe Parade Exhibition</i>	16
K) <i>Groupe Parade</i>	17
L) <i>Groupe Parade Accessoires</i>	18
M) <i>Divers</i>	12
ARTICLE V : TENUE.....	12
ARTICLE VI : ORDRE DE PASSAGE	12
ARTICLE VII : JURY	13
ARTICLE VIII : DISQUALIFICATION	13
ARTICLE IX : PUBLICITE	14
ARTICLE X : CANDIDATURE	14
A) <i>Acte de candidature</i>	14
B) <i>Certificat Médical</i>	14
ARTICLE XI : DIPLOMES ET MEDAILLES	215

Récapitulatif des temps Majorettes

Année sportive 2026

Discipline	Minime / Cadet(te)	Pré-Junior / Junior Senior / Adulte	Musique	Surface
Marching de base	N/A	N/A	Imposée/en continu	Carré 5 x 5 m minimum
Solo Marching	1'30 - 2'00	1'30 - 2'00	Imposée / en continu	Couloir
Solo Showtwirl Accessoires	2'00 max	2'30 max	Personnelle	Totalité
Duo Showtwirl Accessoires	2'00 max	2'30 max	Personnelle	Totalité
Equipe Drapeaux (Batonflag)	3'00 Maximum		Personnelle	Totalité
Groupe Showtwirl Accessoires	4'00 Maximum		Personnelle	Totalité
Groupe Marching	3'00 Maximum		Personnelle	Totalité
Groupe Traditionnel	3'00 Maximum		Personnelle	Totalité
Groupe Traditionnel Pompons	3'00 Maximum		Personnelle	Totalité
Groupe Exhibition	3'00 Maximum		Personnelle	Totalité
Groupe Parade	4'00 Maximum		Personnelle	Totalité
Groupe Parade Accessoires	4'00 Maximum		Personnelle	Totalité

ARTICLE I : OBJET

La participation aux compétitions des épreuves de pratique sportive majorettes est ouverte à tous les clubs affiliés à la FFSTB ayant acquitté la totalité du montant de l'affiliation et des licences, sous réserve de respecter la procédure d'inscription définie à l'article X et étant en règle au niveau financier avec la FFSTB.

Les membres licenciés des clubs affiliés à la FFSTB peuvent participer aux compétitions des épreuves de Majorettes uniquement sous couvert de leur club. En cas de litige, celui-ci sera réglé par le comité directeur fédéral.

ARTICLE II : CLASSIFICATION

Les compétitions officielles de la commission sportive majorettes sont divisées en trois catégories principales :

A) *compétitions individuelles*

- Marching de Base
- Solo Marching
- Solo Showtwirl Accessoires

B) *compétitions équipes*

- Duo Showtwirl Accessoires
- Equipe Drapeaux (Batonflag)

C) *compétitions groupes*

- Groupe Showtwirl Accessoires
- Groupe Marching
- Groupe Traditionnel
- Groupe Traditionnel Pompons
- Groupe Exhibition
- Groupe Parade
- Groupe Parade Accessoires

ARTICLE III : CONDITIONS GENERALES

A) *Âges / catégories / disciplines*

L'âge sera déterminé au 31 décembre de l'année fédérale de compétition (se reporter au tableau des âges).

La *catégorie* correspond à l'âge de chaque athlète. Il détermine sa catégorie (Minime, Cadet(te), Pré-junior, Junior, Senior ou Adulte).

La *discipline* caractérise le type d'enchaînement présenté lors d'une compétition (cf. article IV).

B) *Mixité*

Toutes les disciplines sont mixtes.

C) *Licence*

La licence est obligatoire pour concourir. Pour une licence événementielle, un justificatif d'identité doit être présenté à la compétition.

D) Candidat unique

Lorsqu'un candidat est seul dans un couloir, le sur-classement est automatique dans la catégorie d'âge supérieure. Le sur-classement se fait par discipline et d'une catégorie d'âge maximum.

E) Passage

Aucun candidat ne pourra quitter le praticable pendant sa prestation (individuelle ou par équipe).

Un candidat blessé ne peut se présenter sur le praticable.

Un candidat évacué du praticable par une tierce personne ne pourra plus concourir lors de cette compétition.

F) Matériel/Équipement

1) Bâton :

Un bâton est constitué d'une tige métallique chromée et de deux embouts blancs. Le scotch sur le bâton est autorisé à condition qu'il ne dépasse pas la moitié de la tige chromée (mesure égale sur la tige du bâton à partir du centre)- scotch d'une seule teinte au choix – une deuxième couleur peut être utilisée afin de marquer le centre du bâton. Le scotch (couleur- taille) doit être identique pour tous les membres d'une même équipe, d'un même groupe. Si la tige et/ou les embouts du bâton sont colorés, le bâton est alors considéré comme un accessoire.

2) Accessoires pour disciplines Showtwirl :

Disciplines Showtwirl : Les accessoires sont limités à 2,5 m de hauteur et 3 m de longueur. Tout accessoire peut être extensible durant la durée de la production (après la première note de musique et jusqu'à la dernière note de musique). Chaque accessoire doit être manipulé pendant la production. Les décors et fonds de scène sont interdits (seuls les arrière plans touchés/manipulés sont autorisés). L'utilisation de pyrotechnique, fumée et tous produits dangereux est interdite.

3) Accessoires spécifiques Groupe Parade :

Tous les membres de l'équipe devront utiliser un bâton à l'exception faite de ceux utilisant des accessoires spécifiques. Ces accessoires spécifiques seront limités à : Pompons, Drapeaux, Cerceaux, Bannières, Banderoles, Sabres. Ces équipements devront être manipulés pendant la production. Interdiction de poser tout accessoire au sol pendant la série.

4) Batonflag/Drapeau

Un bâton-drapeau est un bâton sur lequel est fixé un drapeau. Une partie de la tige du bâton doit être apparente afin qu'il y ait manipulation du bâton. Le drapeau doit être fixé à une des extrémités du bâton, et constitué d'une seule pièce de tissu laissant l'autre extrémité libre pour le maniement. L'utilisation d'anneaux de maintien/serrage ou émerillons est fortement recommandée. La taille du bâton sera de 82 cm maximum. Tout drapeau sera de taille adaptée à celle du bâton, couleur et forme au choix. Le drapeau doit être fixé directement sur le bâton, l'utilisation de chaîne, corde, ruban, boucle ...est strictement interdite.

5) Canne Tambour Major :

La canne de tambour major est autorisée dans la discipline Groupe Marching. La canne de tambour major est composée d'une tête/embout lourd (souvent décoré) à l'une des extrémités et d'une tige métallique. La tige métal, plus longue que celle d'un bâton, peut être chromée, argentée ou dorée, et peut porter les couleurs/insigne du groupe. La canne est généralement utilisée par le leader/capitaine du groupe et peut être utilisé pour le salut.

6) Divers :

L'utilisation de résine (poudre anti transpirante) est interdite sur le praticable.

Si le bâton d'un athlète venant d'un autre couloir provoque une chute, celle-ci ne sera pas comptabilisée et le candidat ne sera pas pénalisé.

G) Salut NBTA

Le salut doit être exécuté avec le dos de la main droite contre l'épaule gauche, bâton avec balle en haut. Position du salut tenue pendant 2 temps minimum, face au juge avec les deux pieds au sol.

Le salut NBTA est obligatoire en début et fin de prestation dans les disciplines suivantes :

- Solo Marching
- Groupe Traditionnel

H) Musique

Musiques officielles NBTA pour les disciplines suivantes :

- Marching de Base
- Solo Marching

Musiques personnelles pour toutes les autres disciplines.

Ces musiques seront enregistrées sur CD-R (pas RW) ou clé USB (format MP3). Une seule piste musicale par clé.

NE PAS utiliser de thème non approprié à l'âge de/des athlète(s) ou du public.

NE PAS utiliser des thèmes en lien avec la discrimination, la violence, l'alcool ou les maladies, etc...

L'utilisation de mots grossiers (quelle que soit la langue) est interdite dans les paroles des musiques, sur les accessoires et sur les costumes.

I) Portés

Les Portés doivent être strictement inférieurs à 2 hauteurs (moins de 2 hauteurs de corps).

Aucun élément ne pourra être éjecté/projeté par un autre candidat. Violation du règlement si non-respect de ces règles.

J) Violation du règlement

Toute violation du règlement entraîne une pénalité de 2 points.

K) Entrée et sortie

Entrée à la gauche des juges sans musique (si le praticable le permet), possibilité de se placer selon le départ de la chorégraphie. Sortie à la droite des juges en silence sans aucune chorégraphie.

ARTICLE IV : DISCIPLINES

A) Marching de base

Compétition de Marche en suivant une figure définie par le juge.

Le concurrent commence par une présentation de la Marche sans utilisation du bâton. Il sera jugé sur la technique de marche : Rythme, posture, placement des épaules et de la tête, jambes à 90°, pieds pointés, qualité des pivots...

La compétition se prolonge par la sélection des 5 meilleurs candidats qui poursuivent l'épreuve avec un marching plus élaboré : intégration des bras et bâton en coordination avec la marche. Le bâton doit être tenu en pleine main pendant toute la prestation (pas de lancé, doigts, roulé...)

Seuls les 5 sélectionnés pour le second passage recevront une feuille d'évaluation.

Surface d'évolution : carré prédéfini par le juge = 5 mètres de côté minimum

Catégories :

- Minime : 8 et 9 ans
- Cadet(te) : 10 et 11 ans
- Pré-Junior/Youth : 12 à 14 ans
- Junior : 15 à 17 ans
- Senior : 18 à 21 ans
- Adulte : 22 ans et plus

B) Solo Marching

Un Solo Marching est un enchaînement sur musique continue mettant en valeur le maniement du bâton. Le concurrent commence par une pose de départ suivie d'une présentation (minimum 2x8 temps, maximum 4x8 temps) et du salut NBTA. Le solo est une série composée de tous les éléments propres au twirling (flips, doigts, roulés, lancés...) combinés avec de la marche et des pas de danse. Les passages au sol sont autorisés. La production se termine par le salut NBTA.

Surface d'évolution : évolution dans un couloir devant le juge

Catégories : confère Marching de Base

Temps : 1'30 à 2'00

Notation sur 100 points :

- Marche sur 20 points
- Variété de l'enchaînement sur 20 points
- Difficulté de l'enchaînement sur 20 points
- Technique / Contrôle sur 20 points
- Personnalité / Présentation sur 20 points

Pénalités :

- Chute : 1,0
- Chute Élément : 1,0
- Rattrapage à 2 mains : 0,5
- Contretemps : 0,5
- Temps en plus ou en moins : 0,1 par seconde
- Cassure / Écart : 0,1
- Plan : 0,1
- Salut incorrect : 0,5
- Absence de salut : 1,0

Pénalités supplémentaires pour le Solo Marching :

Sont interdits :

- le lancer de plus de deux tours
- le lancer avec illusion

C) Solo Showtwirl Accessoires

Un Solo Showtwirl est un enchaînement sur musique personnelle avec utilisation d'un ou plusieurs bâton(s), et de 2 accessoires minimum. La chorégraphie en corrélation avec la musique doit mettre en valeur les concepts du twirling et le maniement du bâton. Le montage de la série doit être basé en priorité sur les combinaisons du bâton avec la danse. Les accessoires doivent être utilisés en complément du bâton pour développer le thème. Tout équipement (bâton ou accessoire) doit être tenu, touché ou manipulé pendant la production, ainsi que pour la pose de départ et de fin. Le lancé illusion simple et le lancer 3 tours maximum sont autorisés- avec réception de face (tour -1/2 tour interdit pour effectuer la réception)

L'athlète dispose de 45 secondes pour l'entrée et la mise en place des bâton(s)/accessoires ; également 45 secondes pour la sortie et l'enlèvement des équipements. Le candidat doit utiliser un bâton et/ou un accessoire pendant toute la durée de la chorégraphie (maximum 16 temps alloués sans accessoire ou bâton lorsqu'il y a un changement d'équipement).

Catégories : confère Marching de Base

Surface d'évolution : totalité du praticable

Temps : 2'00 maximum pour les Minimes, Cadet(te)s et les Pré-Junior/Youth
2'30 maximum pour les Juniors, Seniors et les Adultes

Notation sur 100 points :

- Chorégraphie sur 20 points
- Contenu Twirling sur 20 points
- Technique Twirling sur 20 points
- Technique Danse sur 20 points
- Personnalité / Présentation sur 20 points

Pénalités :

- Chute : 1,0
- Chute Élément : 1,0
- Temps en plus ou en moins/entrée sortie : 1,0
- Violation du règlement : 2,0

Pénalités supplémentaires pour les disciplines avec accessoires :

Sont interdits :

- Illusion enchaînée avec tout mouvement corporel ou tour sous le lancé (avant ou après l'illusion)
- le lancer de plus de trois tours

D) Duo Showtwirl Accessoires

Un duo est un travail à deux, un enchaînement avec utilisation de bâtons et d'accessoires. La chorégraphie en corrélation avec la musique devra mettre en valeur les concepts du twirling, le maniement du bâton. Le montage de la série doit être basé en priorité sur les combinaisons du bâton avec la danse, le bâton étant prédominant. Les accessoires doivent être utilisés en complément du bâton pour développer le thème. La quantité d'accessoires utilisés est limitée à ce que les concurrents peuvent porter eux-mêmes sur le praticable lorsque le duo se met en place. Le lancé illusion simple et le lancer 3 tours maximum sont autorisés - avec réception de face (tour -1/2 tour interdit pour effectuer la réception). Les échanges de bâtons et d'accessoires sont autorisés.

Un bâton par concurrent plus (+) 2 accessoires minimum sont obligatoires. Les accessoires doivent être utilisés, tenus, touchés ou manipulés à un moment de la production. Chaque élément du duo doit utiliser un bâton ou un

accessoire pendant toute la durée de la production (maximum 16 temps alloués sans accessoire ou bâton lorsqu'il y a changement d'équipement). Aussi bien au début qu'à la fin, chaque concurrent doit avoir un accessoire dans la main.

Aucun élément ne doit quitter le praticable durant la production.

Les accessoires doivent être ramassés et enlevés par les éléments du duo à la fin de la production.

Un maximum de 45 secondes est autorisé pour le placement et l'enlèvement des accessoires.

Catégories :

- Minime : de 16 à 18 ans
- Cadet(te) : de 19 à 23 ans
- Pré-Junior/Youth : de 24 à 29 ans
- Junior : de 30 à 35 ans
- Senior : de 36 ans et plus

Pour déterminer la catégorie du Duo, il suffit d'additionner les âges respectifs des deux candidats.

Exemple : Martine 13 ans et Eric 15 ans

13 + 15 = 28, ils concourent en Cadette.

Surface d'évolution : totalité du praticable

Temps : 2'00 maximum pour les Minimés, les Cadet(te)s et les Pré-Junior/Youth

2'30 maximum pour les Juniors, les Seniors et les Adultes

Notation sur 100 points : confère Solo Showtwirl Accessoires

Pénalités :

- Chute : 1,0
- Chute Élément : 1,0
- Temps en plus ou en moins/entrée sortie : 1,0
- Violation du règlement : 2,0

Pénalités supplémentaires pour les disciplines avec accessoires :

Confère Solo Showtwirl Accessoires

Sont interdits :

- Illusion enchaînée avec tout mouvement corporel ou tour sous le lancé (avant ou après l'illusion)
- le lancer de plus de trois tours

E) Equipe Drapeaux (Batonflag)

Une équipe Drapeaux est une équipe de 6 à 10 éléments se produisant ensemble et réalisant une production sur musique personnelle. Chaque membre de l'équipe doit utiliser un bâton-drapeau(x). Tous les mouvements doivent être réalisés en marche ou combinés avec quelques pas de danse. Les changements de formation et déplacements devront être présents tout au long de la chorégraphie. La chorégraphie en corrélation avec la musique devra mettre en valeur les concepts du twirling. Les lancés avec tours sont limités à 2 tours maximum. Les échanges avec les bâtons-drapeaux sont autorisés, mais ils ne pourront pas être posés au sol.

Les passages au sol sont interdits, à l'exception des poses de départ et de fin- Maximum 16 temps = si départ au sol, maximum 8 temps pour se relever – et maximum 8 temps à la fin pour descendre en pose au sol.

Les illusions sont interdites.

Chaque athlète doit terminer la série en tenant un bâton-drapeau.

Nombre d'éléments : 6 à 10 éléments

Catégories :

- Pré-Junior/ Youth : jusqu'à 13,99 ans
- Junior : de 14 à 16,99 ans
- Senior : de 17 ans et plus

Pour calculer la catégorie de l'équipe, additionner tous les âges respectifs des éléments de l'équipe et en faire la moyenne.

Surface d'évolution : la totalité du praticable

Temps : 3'00 Maximum

Notations sur 100 points :

- Contenu de la série/Chorégraphie sur 20 points
- Travail d'équipe sur 20 points
- Production/ Effet Général sur 20 points
- Technique/ Qualité de la production sur 20 points
- Apparence / Personnalité / Présentation sur 20 points

Pénalités :

- Chute de bâton-drapeau : 1,0
- Chute d'un élément : 1,0
- Violation du règlement : 2,0

Costume :

Le costume de Majorette traditionnelle est recommandé.

F) Groupe Showtwirl Accessoires

Le groupe doit avoir une production sur musique personnelle avec utilisation de bâtons et d'accessoires. La chorégraphie en corrélation avec la musique devra mettre en valeur les concepts du twirling. Le montage de la série doit être basé en priorité sur les combinaisons du bâton avec la danse, le bâton étant prédominant. Les accessoires sont utilisés en complément pour développer le thème. La quantité d'accessoires utilisés est limitée à ce que les concurrents peuvent porter eux-mêmes sur le praticable lorsque le groupe se met en place. Un bâton par concurrent plus (+) 2 accessoires minimum sont obligatoires. Les accessoires doivent être utilisés, tenus, touchés ou manipulés à un moment de la production. Aussi bien au début qu'à la fin, chaque concurrent doit avoir un accessoire dans la main. Chaque élément du groupe doit utiliser un accessoire pendant toute la durée de la production. Exception : maximum 10 secondes sans accessoire lorsqu'il y a changement d'équipement. Aucun élément ne doit quitter le praticable durant la production. Le lancé illusion simple et le lancer 3 tours maximum sont autorisés. Les échanges de bâtons et d'accessoires sont autorisés. Les accessoires doivent être ramassés et enlevés par les éléments du groupe à la fin de la production. Un maximum de 1 minute est autorisé pour le placement et l'enlèvement des accessoires.

Nombre d'éléments : 10 éléments minimum – 30 éléments maximum

Catégories : confère Equipe Drapeaux

Surface d'évolution : la totalité du praticable

Temps : 4'00 maximum

Notation sur 100 points : confère Solo Showtwirl Accessoires

Pénalités : confère Duo Showtwirl Accessoires

Pénalités supplémentaires pour les disciplines avec accessoires : confère Solo Showtwirl Accessoires

Interdits : confère Solo Showtwirl Accessoires

G) Groupe Marching :

Chaque membre de l'équipe doit avoir un bâton pendant toute la durée de l'enchaînement ; une canne de tambour major pourra être utilisée par le ou la capitaine du groupe.

Un membre de l'équipe devra exécuter le salut avec un bâton, une canne de tambour major, ou avec la main (salut militaire) au début et à la fin de l'enchaînement.

La marche devra être omniprésente pendant tout l'enchaînement. L'accent est mis sur les changements de formation et les déplacements qui sont obligatoires tout au long de la série.

Les passages au sol ou à genoux et les pas de danse sont interdits.

Les bâtons/la canne de tambour major doivent être tenus à pleine main ; seules les passes simples (à pleine main) sont autorisées. Les lancés/lâchés et les échanges sont strictement interdits. Pas de rotation/ révolution complète des bâtons/de la canne.

Le bâton ne peut pas être posé au sol.

Dans le cas d'une chute le compétiteur doit récupérer son bâton le plus rapidement possible.

Cette catégorie est jugée sur la précision de la marche, les changements de formation, l'utilisation du praticable, le travail d'équipe, et l'effet général.

Costume traditionnel/militaire recommandé

Nombre d'éléments : 10 éléments minimum – 30 éléments maximum

Catégories : confère Equipe Drapeaux

Surface d'évolution : la totalité du praticable

Temps : 3'00 maximum – Musique militaire fortement conseillée – Musique sans paroles obligatoire

Notation sur 100 points :

- Marche sur 20 points
- Formations et Manœuvres sur 20 points
- Production sur 20 points
- Qualité d'exécution sur 20 points
- Présentation sur 20 points

Pénalités :

- Chute : 1,0
- Chute d'un concurrent : 1,0
- Salut omis : 1,0
- Violation du règlement : 2,0

H) Groupe Traditionnel

Chaque membre de l'équipe devra avoir un bâton pendant toute la durée de l'enchaînement ; une canne de tambour major pourra être utilisée par le ou la capitaine du groupe.

Un membre de l'équipe devra exécuter le salut avec un bâton au début et à la fin de l'enchaînement.

La marche devra faire partie intégrante de l'enchaînement. Quelques séries de pas de danse simple pourront accompagner la marche. La variété dans la chorégraphie et dans les changements de formation et déplacements sont obligatoires.

Les passages au sol ou à genoux sont interdits.

Les lancés et les échanges sont interdits ; seuls les mouvements tenus à pleines mains ou réalisés à 2 mains, ainsi que les " chutes mortes " sont autorisées.

Le bâton ne peut pas être posé au sol.

Lors d'une chute le compétiteur devra récupérer son bâton le plus rapidement possible.

Cette catégorie sera jugée sur la précision de la marche, les changements de formation, l'utilisation du praticable, le travail d'équipe, et l'effet général.

Nombre d'éléments : 10 éléments minimum – 30 éléments maximum

Catégories : *confère Equipe Drapeaux*

Surface d'évolution : la totalité du praticable

Temps : 3'00 maximum

Notation sur 100 points :

- Marche et Manœuvre sur 20 points
- Travail d'équipe sur 20 points
- Exécution et Effets spéciaux sur 20 points
- Effet général et Production sur 20 points
- Présentation et Personnalité sur 20 points

Pénalités :

- Chute : 1,0
- Chute d'un concurrent : 1,0
- Salut omis : 1,0
- Violation du règlement : 2,0

Interdits :

- Les doigts
- Les lancés, lâchés et les échanges de bâton

1) Groupe Pompons Traditionnels

La marche doit faire partie intégrante de l'enchaînement tout en combinant la manipulation des pompons, le tout chorégraphié sur la musique choisie. Les changements de formation et déplacements sont obligatoires. Le travail d'équipe et les effets spéciaux en accord avec la musique doivent faire partie de la chorégraphie.

Les passages au sol ou à genoux sont interdits. Le groupe doit toujours être en mouvement ; les passages sur place/stationnaires sont limités aux « vagues » ou effets spéciaux et ne peuvent pas dépasser 16 temps.

Chaque concurrent doit avoir une paire de pompons. Les pompons devront tous être de taille et style identiques.

Les pompons devront être tenus en pleine main et ne pourront pas être déposés au sol.

Les passages au sol sont interdits, à l'exception des poses de départ et de fin – Maximum 16 temps: si départ au sol, maximum 8 temps pour se relever – et maximum 8 temps à la fin pour descendre en pose au sol.

Chaque athlète doit terminer la série en tenant une paire de pompons.

Tout décor ou autre accessoire est interdit.

Nombre d'éléments : 10 éléments minimum – 30 éléments maximum

Catégories : confère Equipe Drapeaux

Surface d'évolution : la totalité du praticable

Temps : 3'00 maximum

Notations sur 100 points :

- Marche/Déplacement/Formation sur 20 points
- Travail d'équipe sur 20 points
- Production / Effet Général sur 20 points
- Exécution/ Effets Spéciaux sur 20 points
- Apparence / Personnalité / Présentation sur 20 points

Pénalités :

- Chute de pompon : 1,0
- Chute d'un élément : 1,0
- Violation du règlement : 2,0

Interdits :

- Les échanges, lancés, lâchés et passage de pompons sont interdits.
- Les illusions sont interdites.

J) Groupe Parade Exhibition

Le groupe Exhibition est une production de 10 éléments ou plus, utilisant un bâton combiné avec de la marche, des déplacements, de la danse... le tout chorégraphié sur la musique. Différents styles de marche et de danse seront mis en valeur dans la série ; il est nécessaire d'avoir approximativement 50% de Marche et 50% de Dance.

La chorégraphie doit interpréter les phrases musicales tout en étant en coordination avec le bâton, en mettant en valeur les concepts du twirling.

Chaque élément du groupe doit utiliser un bâton ; il est possible de travailler avec 2 bâtons maximum.

Les échanges de bâtons sont autorisés. Les lancés en tournant sont limités à 2 tours. Les passages au sol sont interdits, à l'exception des poses de départ et de fin – Maximum 16 temps: si départ au sol, maximum 8 temps pour se relever – et maximum 8 temps à la fin pour descendre en pose au sol.

Les changements de formations doivent être présents.

Aucun accessoire n'est autorisé.

Sont interdits : Les illusions sont interdites.

Nombre d'éléments : 10 éléments minimum – 30 éléments maximum

Catégories : confère Equipe Drapeaux

Surface d'évolution : la totalité du praticable

Temps : 3'00 maximum

Notation sur 100 points :

- Marche sur 20 points
- Formation /Manœuvre sur 20 points
- Twirling / Mouvements Corporels sur 20 points
- Effet Général sur 20 points

- Apparence / Personnalité / Présentation sur 20 points

Pénalités :

- Chute : 1,0
- Chute d'un élément : 1,0
- Violation du règlement : 2,0

Interdits : les lancés de plus de 2 tours
les illusions

K) Groupe Parade

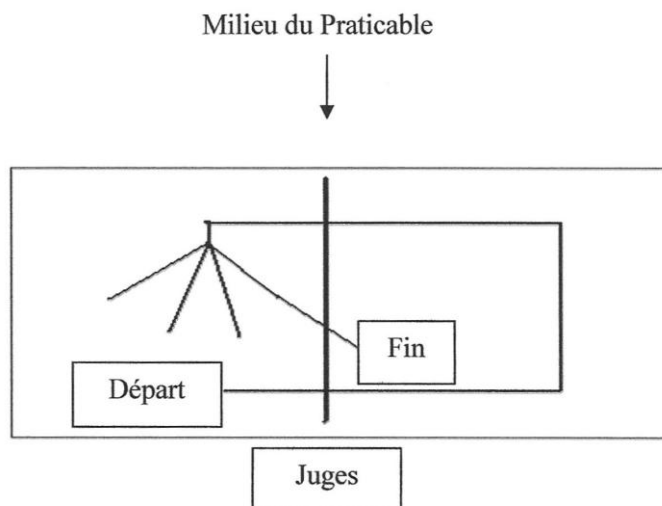
Le groupe parade en marche est un groupe de 10 éléments ou plus se produisant ensemble et réalisant une production utilisable pour un défilé de rue. Tous les mouvements doivent être réalisés en marche. Les échanges avec le bâton sont autorisés, les bâtons ne pourront pas être posés au sol.

Schéma et Montage : Le groupe doit incorporer des mouvements continus des pieds durant toute la production ; tout le pied doit être soulevé du sol (pas uniquement le talon ou la pointe) à chaque pas, sautellement, saut, sursaut, battement, pas pointés, pas de bourrée...etc.

Différents comptages :

- * dans le temps : un pas sur chaque temps de la musique,
- * en demi-temps : un pas tous les deux temps de la musique,
- * en double temps : deux pas sur un temps de la musique.

Tous les membres du groupe ont 16 temps maximum pour se mettre en marche à partir du départ de la musique. Le groupe doit commencer à la droite des juges et suivre le chemin imposé (Allée de 25 pieds approximativement – soit 7 mètres)



Après une ligne droite jusqu'à la droite des juges, tourner à gauche pour effectuer une ligne vers le fond du praticable, puis tourner à gauche au 2^{ème} coin, effectuer une ligne pour se retrouver de nouveau à la gauche des juges, puis tourner à gauche au 3^{ème} coin (après avoir dépassé la ligne du milieu du praticable). A partir de ce 3^{ème} coin les membres du groupe peuvent se séparer et se déplacer partout sur le praticable. Il est recommandé que cette dernière partie ne dépasse pas 1'30 du temps total. Tous les membres doivent repasser la ligne du milieu du praticable pour terminer la production et réaliser la pose finale à la droite des juges.

S'agenouiller n'est pas permis (sauf pour la pose finale). Le lancé illusion simple et le lancé 2 tours maximum sont autorisés (avec réception de face). Les échanges de bâtons et d'accessoires sont autorisés.

Nombre d'éléments : 10 éléments minimum - 30 éléments maximum

Catégories : confère Groupe Showtwirl Accessoires

Surface d'évolution : la totalité du praticable

Temps : 4'00 Maximum

Notation sur 100 points :

- Variété et difficulté du Twirling sur 20 points
- Marche/Déplacement/Formation sur 20 points
- Exécution / Effets spéciaux sur 20 points
- Effet Général / Production sur 20 points
- Présentation / Personnalité sur 20 points

Pénalités :

- Chute : 1,0
- Chute d'élément : 1,0
- Violation du règlement : 2,0

Interdits : les lancés de plus de 2 tours

les lancés illusion avec tout autre mouvement corporel réalisé sous le bâton.

L) Groupe Parade Accessoires

Le groupe parade accessoires est un groupe de 10 éléments minimum utilisant un bâton et 5 éléments minimum utilisant un accessoire. L'ensemble réalisant une production utilisable pour un défilé de rue.

Montage = Confère Schéma et Montage du Groupe Parade

Tous les mouvements doivent être réalisés en marche.

Les échanges avec le bâton et /ou accessoire sont autorisés.

Les bâtons et accessoires ne pourront pas être posés au sol.

Nombre d'éléments : 10 éléments minimum avec un bâton + minimum 50% / maximum 100% éléments avec un accessoires - 30 éléments maximum au total

ex : 10 éléments avec un bâton + 5 éléments minimum avec un accessoire = 15 éléments

10 éléments avec un bâton + 10 éléments max avec un accessoire = 20 éléments

12 éléments avec un bâton + 6 éléments minimum avec un accessoire = 18 éléments

Catégories : confère Groupe Showtwirl Accessoires

Surface d'évolution : la totalité du praticable

Temps : 4'00 Maximum

Notation sur 100 points :

- Variété et difficulté du Twirling sur 20 points
- Marche/Déplacement/Formation sur 20 points
- Exécution / Effets spéciaux sur 20 points
- Effet Général / Production sur 20 points
- Présentation / Personnalité sur 20 points

Pénalités :

- Chute : 1,0
- Chute d'élément : 1,0
- Violation du règlement : 2,0

Interdits : les lancés de plus de 2 tours

les lancés illusion avec tout autre mouvement corporel réalisé sous le bâton.

M) Divers

Retour à la compétition :

Le candidat qui souhaite reprendre la compétition, reste dans la catégorie dans laquelle il concourrait précédemment, sous condition des niveaux exigés.

Restrictions de passage :

Chaque candidat aura la possibilité de faire 6 passages, que ce soit en discipline individuelle, en duo, en équipe et en groupe sur la durée de la compétition.

Equivalences :

Twirling et Majorettes

L'initiation est équivalente au 1^{er} bâton.

Le niveau 1 est équivalent au 2^{ème} bâton.

La prépa 2 est équivalente au 3^{ème} bâton.

ARTICLE V : TENUE

Chaque athlète peut adopter la tenue de son choix.

Pour toute discipline de marche le style Majorette traditionnel est fortement recommandé (tuniques, jupettes...)

Les coiffes, calots, chapeaux sont également autorisés (pénalité de chute d'accessoire si perte pendant la chorégraphie)

Sont interdits :

- les tenues indécentes, les tenues « de tous les jours »
- les déguisements, les collants résilles
- les bijoux excessifs (une seule paire de boucles d'oreilles autorisées – type clou)

Aucune partie de costume ne doit être posée au sol ou manipulée à l'exception des disciplines Showtwirl accessoires (Solo, Duo, groupe)

Bottes : L'utilisation de bottes pourra être restreinte suivant la réglementation des gymnases.

ARTICLE VI : ORDRE DE PASSAGE

Par ordre alphabétique en commençant par une lettre tirée au sort lors du congrès N-1, selon le nom de famille pour les individuels et le nom déclaré en préfecture pour les équipes et groupes.

Une pénalité de 2 points sera appliquée pour tout retard au moment du passage (CD, concurrent, équipe).

Dans le cas d'utilisation de musique personnelle, obligation d'avoir deux supports d'enregistrement et présence d'un référent du club à la sonorisation. (Cf. section Musique)

ARTICLE VII : JURY

Le jury de la compétition est composé d'un ou plusieurs juges, d'un ou plusieurs assesseurs et d'un ou plusieurs comptables.

Pour les grandes compétitions, un responsable technique est nommé par la commission technique majorette pour diriger la compétition.

Pour les championnats régionaux / sélectifs les responsables de la commission majorette dans les ligues dirigent la compétition.

Les juges chargés de la notation ne doivent avoir aucun lien de parenté avec les concurrents. Ils sont souverains dans leurs décisions.

Les comptables doivent totaliser les points obtenus par chaque candidat sur leur feuille de note et vérifier le classement.

Dès le début de la compétition, les dirigeants de clubs ou les personnes accompagnant les candidats ne devront intervenir en aucune façon auprès du jury.

Lors de la proclamation des résultats, les juges devront remettre les feuilles de note aux participants

Un concurrent ou une équipe ne pourra effectuer un second passage sauf en cas de coupure d'électricité, bâton cassé, etc. La décision reste à la discrétion du juge.

ARTICLE VIII : DISQUALIFICATION

Elle sera prononcée pour :

- Mauvaise conduite ou paroles injurieuses envers une personne (juge, public, dirigeant, organisateur, membre du comité directeur, membre de la commission technique, etc.).
- Moquerie envers un ou une candidate, envers une équipe, durant la production.
- Falsifications de nom, Age, division et catégorie (aussi bien en équipe qu'en individuel).
- Manifestations intempestives et déplacées pendant et après la proclamation des résultats de la part du concurrent mais aussi de sa famille, de son professeur, ou des personnes l'accompagnant.
- Pour toute équipe dont le nombre d'éléments est inférieur ou supérieur au quota demandé.
- Pour tout concurrent dont la licence n'est pas conforme (pour toutes les sélections nationales et internationales).
- Pour acrobatie (aérienne ou non)

Liste des acrobaties interdites :

- roulade
- roue
- souplesse
- saut périlleux
- salto
- costal ou papillon

ARTICLE IX : PUBLICITE

Tous les candidats en soliste, par groupes ou en équipes devront donner les informations exactes des titres remportés à la presse et autre. Ils seront tenus de donner de façon précise l'appellation de la compétition, la division, la catégorie et la discipline dans laquelle ils ont été classés.

ARTICLE X : CANDIDATURE

A) Acte de candidature

Pour faire acte de candidature et participer aux compétitions officielles de la FFSTB commission sportive majorette, tout club participant devra procéder aux inscriptions auprès du secrétariat.

Les remplaçants pour les équipes doivent être impérativement mentionnés lors de l'inscription / 2 remplaçants maximum pour les équipes et groupes de moins de 20 éléments – 4 remplaçants maximum pour les groupes de 20 à 30 éléments. Aucun changement le jour de la compétition ne sera possible.

Les délais d'inscription sont notifiés et envoyés à chaque club en début de saison.

Attention : aucun retard d'inscription ne pourra être accepté après la fermeture informatique.

Le fait de faire acte de candidature dans les compétitions de la FFSTB commission sportive majorette implique l'acceptation sans réserve du présent règlement par les athlètes, les équipes, les dirigeants et les coaches.

B) Certificat Médical

Tout athlète peut prétendre concourir en soliste, duo, équipe ou groupe si un certificat médical autorisant la pratique Majorette en compétition est déposé auprès du club auquel il appartient dans le cadre de la prise de licence.

Les Présidents de clubs attestent lors de la prise des licences qu'ils sont en possession des certificats médicaux de non-contre-indication à la pratique Majorette. Ils devront, sur simple demande des instances fédérales, être en mesure de les présenter.

Les accessoires de contention suivants : plâtres, résines et attelles rigides sont interdits même avec la présentation d'un certificat médical.

C) Nombre d'athlètes mutés dans les équipes et groupes :

*Une équipe de moins de 10 éléments ne pourra faire figurer **plus d'un athlète muté** sur le praticable.*

*Un groupe de 10 éléments et plus ne pourra faire figurer **plus de deux athlètes mutés** sur le praticable.*

*La notion d'athlète muté est portée à une durée de 1 **saison**, même s'il y a eu interruption de prise de licence durant ces trois saisons.*

ARTICLE XI : DIPLOMES ET MEDAILLES

Tableau de remise des médailles pour le Championnat de France FFSTB pratique Majorette

	SOLISTES – DUOS	EQUIPES – GROUPES
Compétitions de Ligues	Médailles libres + Pastilles officielle compétition Majorette Or – Argent – Bronze aux 3 premiers solistes et à chaque athlète des 3 premiers duos.	Médailles ou coupes libres + Pastilles officielle compétition Majorette Or – argent – bronze
Championnat de France et Sélection pour l'Europe	Médailles libres + Pastilles officielle compétition Majorette Or – Argent – Bronze aux 3 premiers solistes et à chaque athlète des 3 premiers duos	Médailles ou coupes libres + Pastilles officielle compétition Majorette Or – argent – bronze

Pour les Opens aucune obligation.

ARTICLE XII : SELECTION NATIONALE ET INTERNATIONALE

Sélection Nationale des épreuves de pratique Majorette

Le Championnat de France FFSTB Section Majorette est la sélection nationale pour se sélectionner pour le Championnat d'Europe IBTF Majorettes.

Championnat d'Europe IBTF Majorette

*La sélection est acquise si les individuels ou les équipes ont obtenu 60 points minimum le jour de la sélection. **L'âge minimum requis au 31 décembre de l'année de compétition est de 9 ans pour prétendre participer au Championnat d'Europe IBTF Majorettes.***

Le jury et la commission technique se réservent le droit d'apporter toutes modifications si besoin, en fonction du niveau de la prestation.

La sélection se fait sur les résultats de la compétition « Sélection Européenne »

Pour les sélections européennes, se référer au Règlement IBTF Europe en vigueur.

Le Marching de base et le Solo Marching ne font pas partie des disciplines présentées aux Championnats d'Europe IBTF Majorettes.

Groupes Multi-clubs

(Groupe Marching, Traditionnel, Traditionnel Pompons, Exhibition, Parade, Parade Accessoires, Flagbaton et Showtwirl Accessoires)

Ces règles s'appliquent pour la sélection Europe et Monde

Objectif :

Regroupement possible de plusieurs clubs d'une même région ou d'une région limitrophe pour faire un groupe de 10 éléments minimum/ 30 éléments maximum lors de la sélection Européenne Majorette.

Les membres de ces équipes multi club, ne pourront pas se présenter avec leur propre club dans la même discipline et catégorie (Art ... du règlement sportif : il est interdit de concourir contre soi-même). En revanche ils pourront concourir dans leur propre club dans une autre discipline et/ou catégorie.

Ces équipes multi clubs sont responsables du projet global, en termes de tenues, de déplacement, d'organisation des entraînements etc....

La fédération n'ayant aucun engagement, si ce n'est l'accompagnement technique si nécessaire. Stages ou journées de travail à définir.

L'athlète doit suivre les activités de son propre club et c'est ce club qui lui donne l'autorisation de travailler sur une équipe multi clubs.

Championnat du Monde Majorette – IBTF

L'âge minimum requis au 31 décembre de l'année de compétition est de 10 ans pour prétendre participer au championnat du Monde Majorettes IBTF.

La sélection se fait sur les résultats de la compétition « Sélection Européenne »

Le jury et la commission technique se réservent le droit d'apporter toutes modifications si besoin, en fonction du niveau de la prestation.

Pas de sélection pour le Championnat du Monde pour les disciplines Solo et Duo Showtwirl Accessoires , et Groupe Traditionnel Pompons.

Pour le championnat du Monde Majorette, se référer au règlement IBTF en vigueur.