

REGLEMENT IBTF 2023

7 NATIONS

REGLEMENT CHAMPIONNAT DU MONDE DE TWIRLING BÂTON & COUPE DES NATIONS



FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE TWIRLING BATON

Février 2023

Notes et clarifications : Décembre 2022 en bleu

INFORMATIONS GÉNÉRALES

1. Le Championnat du Monde de Twirling bâton et la Coupe des Nations sont ouverts aux athlètes qui sont membres de l'organisation dont l'Association/Fédération est membre de la Fédération Mondiale de Twirling bâton WBTF et/ou de la Fédération Mondiale WFNBT. Tous les athlètes doivent être en possession d'un passeport valide (ou d'une carte d'identité nationale valide, pour les nations européennes) au nom du pays qu'ils représentent comme preuve de leur citoyenneté et de leur âge.
2. Les juges certifiés de la World Baton Twirling Federation (WBTF) et de la World Federation of National Baton Twirling Associations (WFNBT) jugeront les compétitions de l'IBTF et utiliseront leur propre système de jugement.
3. En plus de ce document, les athlètes et les entraîneurs doivent également se référer au Manuel de politique de compétition de l'IBTF et au Manuel de procédure d'enregistrement des inscriptions de l'IBTF.
4. Comme 2023 est la première édition des Championnats du monde et de la Coupe des nations de l'IBTF, les règles intègrent la majorité des disciplines des fédérations WBTF et WFNBT. Suite à ces compétitions, les règles pourront être révisées.

COUPE DES NATIONS 2023

UNE COMPÉTITION DE NIVEAU II POUR LE DÉVELOPPEMENT DES ATHLÈTES DU MONDE ENTIER

DÉCLARATION DE PHILOSOPHIE DE L'IBTF POUR UNE COMPÉTITION ÉQUITABLE ENTRE LES ATHLÈTES DE LA COUPE DES NATIONS

Il y aura 2 niveaux de compétition dans la Coupe des Nations : Le niveau B et le niveau A qui sont déterminés par les restrictions de contenu.

Il est de la responsabilité de l'entraîneur et de l'athlète de s'inscrire au niveau approprié de la Coupe des Nations, en fonction des compétences et de l'expérience réelles de l'athlète. L'IBTF attend de tous les pays membres qu'ils respectent et honorent ces niveaux afin de préserver l'intégrité des compétitions internationales et de promouvoir un environnement compétitif honnête.

En examinant les restrictions de contenu en vigueur, les athlètes doivent s'inscrire au niveau approprié en fonction de leurs compétences et de leurs résultats en compétition. Les athlètes qui concourent à des niveaux plus élevés tout au long de l'année dans leurs pays respectifs, NE DEVRAIENT PAS avoir des routines "édulcorées" afin de répondre aux exigences de la restriction de contenu pour concourir à un niveau de compétition inférieur.

Tout athlète qui s'est classé en demi-finale/finale lors d'un Championnat du monde, quelle que soit la discipline, ne peut pas concourir dans une discipline de niveau B lors de la Coupe des Nations IBTF.

INDEX

REGLES GENERALES DE LA COMPETITION

1. Disciplines
2. Catégories d'âge
3. Niveaux dans chaque discipline
4. Nombre de participants autorisés
 - a. Championnat du Monde de Twirling bâton
 - b. Coupe des Nations
5. Musique et temps de production.
6. Twirl team
7. Artistic team
8. Twirling corps
9. Artistic group
10. Règles spécifiques à toutes les disciplines
11. Restrictions de contenu gymnique
12. Définitions importantes qui s'appliquent aux tableaux de restriction du contenu de l'annexe A :
13. Annexe A - Restrictions de contenu de la Coupe des Nations
14. Tableau des pénalités
15. Directives concernant les costumes, les chaussures et le bâton
16. Annexe B - Résumé des concepts de toutes les disciplines de twirling bâton

RÈGLES GÉNÉRALES DE LA COMPÉTITION

1. DISCIPLINES

Les disciplines proposées lors du Championnat du Monde de Twirling Bâton et de la Coupe des Nations sont les suivantes :

Disciplines féminines et masculines

- Solo
- 2 Bâtons
- 3 Bâtons
- Artistic Twirl
- X-Strut

Disciplines mixtes

- Duo
- Artistic pair
- Twirl team
- Artistic team
- Twirling corps (uniquement au Championnat du monde)
- Artistic group (uniquement au Championnat du monde)

Un duo ou un artistic pair peut être composé d'une femme et d'un homme, d'un homme et d'une femme, d'un homme et d'un homme.

Disciplines Majorettes (Voir le règlement du championnat du monde de Majorettes 2023 pour toutes les règles relatives au championnat de Majorettes)

Une twirl team, une artistic team, un twirling corps ou un artistic group peut être mixte ou composé que d'hommes ou que de femmes

L'introduction du suppléant/réserve ne peut pas modifier la catégorie d'âge.

2. CATEGORIES D'ÂGE

Lorsque des catégories d'âge s'appliquent, l'âge d'un athlète est déterminé comme étant l'âge au 31 décembre de l'année de compétition 2023. L'âge minimum de tous les concurrents est de 12 ans. Les âges s'appliquent au Championnat du Monde de twirling bâton et à la Coupe des Nations Niveaux A & B.

CHAMPIONNAT DU MONDE D'IBTF & COUPE DES NATIONS 2023			
WOMEN SOLO, 2-BÂTONS, 3-BÂTONS, ARTISTIC TWIRL ET X-STRUT			
YOUTH		12 - 14 ans	
JUNIOR		15 - 17 ans	
SENIOR		18 - 21 ans	
ADULTE		22 ans +	
MEN SOLO, 2-BÂTONS, 3-BÂTONS, ARTISTIC TWIRL & X-STRUT			
JUNIOR		12 - 17 ans	
SENIOR		18 ans et plus	
DUO		Âge combiné des deux membres	
JUNIOR		24 - 35 ans	
SENIOR		36 ans +	
ARTISTIC PAIR		Doit s'inscrire dans la division d'âge qui correspond à l'âge de l'athlète le plus âgé.	
JUNIOR		12 - 17 ans	
SENIOR		18 ans +	
TWIRL TEAM, ARTISTIC TEAM, TWIRLING CORPS ET ARTISTIC GROUP		Une division d'âge 12 ans minimum / pas de maximum	

LES ATHLÈTES NE PEUVENT PAS PARTICIPER 2 FOIS A UNE DES DISCIPLINES SUIVANTES DANS LA MEME CATEGORIE :

Artistic pair	Duo
Artistic Team	Twirl Team

Les athlètes peuvent concourir dans n'importe quelle discipline à **un seul niveau** : niveau A de la Coupe des Nations, niveau B de la Coupe des Nations ou Championnat du Monde. Les athlètes ne peuvent pas non plus concourir contre eux-mêmes (par exemple, un membre d'un artistic pair junior ne peut pas concourir contre ou dans une autre catégorie de artistic pair, ou un membre d'une équipe de niveau mondial ne peut pas faire partie d'une autre équipe de niveau mondial).

Autres exemples : un athlète peut faire partie d'une équipe de niveau A et d'un artistic group ; un athlète peut faire partie d'une twirl team et d'une artistic team. Toutefois, un athlète n'est pas autorisé à être membre de deux duos ou artistic pair, artistic team, team twirl, artistic group ou Twirling corps différents. (Par exemple, un athlète ne peut pas concourir dans une équipe de niveau A et une équipe de niveau mondial).

3. LES NIVEAUX DE COMPÉTITION PROPOSÉS :

LES NIVEAUX DU CHAMPIONNAT DU MONDE DE TWIRLING :

Les fédérations doivent envoyer leurs meilleurs athlètes pour toutes les disciplines du Championnat du Monde de twirling Bâton.

NIVEAUX DE LA COUPE DES NATIONS :

Toutes les disciplines de la Coupe des Nations sont proposées au niveau B et au niveau A. Voir l'ANNEXE A pour déterminer le niveau de l'athlète en fonction des restrictions de contenu requises.

Disciplines femmes et hommes

- Solo Niveau B, Niveau A, Monde
- 2 Bâtons Niveau B, Niveau A, Monde
- 3 Bâtons Niveau B, Niveau A, Monde
- Artistic Twirl Niveau B, Niveau A, Monde
- X-Strut Niveau B, Niveau A, Monde

Disciplines mixtes

- Duo Niveau B, Niveau A, Monde
- Artistic Pair Niveau B, Niveau A, Monde
- Twirl team Niveau B, Niveau A, Monde
- Artistic team Niveau B, Niveau A, Monde
- Artistic group, Monde uniquement
- Twirling corps, Monde uniquement

Voir ANNEXE A pour déterminer les restrictions requises par niveau

DES RÈGLES ALTERNATIVES SPÉCIFIQUES À TOUTES LES DISCIPLINES :

Les suppléants sont considérés comme faisant partie du contingent WBTC/NC d'une fédération.

Un duo ou artistique pair, une twirl team, une artistique team ou un twirling corps, ou un artistique group ne peut être composé que de membres résidant dans le même pays.

4. NOMBRE DE CONCURRENTS

a) CHAMPIONNATS DU MONDE DE TWIRLING BÂTON

Solo, 2 bâtons, 3 bâtons, Artistic twirl et X-Strut.

Trois (3) athlètes, plus 1 remplaçant (réserve) autorisés par discipline / par groupe d'âge / par fédération.

Tout remplacement doit avoir lieu avant le début du premier tour de compétition de n'importe quelle discipline et doit être signalé immédiatement au directeur de la compétition immédiatement afin de notifier la tabulation. Le fait de ne pas signaler le remplacement entraîne la disqualification. Aucun changement ne peut être effectué après le début de la compétition.

Duo et artistic pair

Trois (3) paires, plus 1 membre remplaçant ou une paire complète.

Concernant les duos et les artistic pair, il est possible de remplacer un duo complet ou un athlète d'un duo/ catégorie d'âge/ par fédération. Le choix est facultatif pour chaque fédération.

Tout remplacement doit avoir lieu avant le début du premier tour de la compétition de n'importe quelle discipline et doit être signalé au directeur de la compétition immédiatement afin de notifier la tabulation. Le fait de ne pas signaler le remplacement entraîne la disqualification. Aucun changement ne peut être effectué sur après le début de la compétition.

ARTISTIC PAIR - REMPLACANTS

- ❖ Le(s) remplaçant(s) d'un duo doit(vent) appartenir à la même division d'âge que le duo, ou être plus jeune.
- ❖ Si le remplaçant de la division la plus jeune est utilisé, le duo concourra toujours dans la division dans laquelle il est inscrit. Ils ne seront pas déplacés vers la division d'âge inférieure.

Exemple : artistic pair (en utilisant les âges comme indiqué ci-dessus) Junior = Junior + Junior / Senior = Junior + Senior ; Senior + Senior / Adulte = Junior + Adulte ; Senior + Adulte ; Adulte + Adulte.

Twirl team, artistic team, twirling corps, artistic group:

Pour chaque équipe / corps / groupe par fédération, deux (2) athlètes remplaçants sont autorisés. Les remplaçants (réserves) sont considérés comme faisant partie du contingent d'une fédération.

Les remplaçants peuvent être utilisés tout au long de la compétition et entre les tours.

LE NOMBRE DE REMPLACANTS AUTORISÉS PAR DISCIPLINE :

DISCIPLINES DU CHAMPIONNAT DU MONDE				
DISCIPLINE	FEMME	HOMME	MIXTE	REMPLOCANT
WOMEN SOLO, 2-BÂTONS, 3-BÂTONS, ARTISTIC TWIRL, X-STRUT				
YOUTH	3			1 athlète
JUNIOR	3			1 athlète
SENIOR	3			1 athlète
ADULTES	3			1 athlète
MEN SOLO, 2-BÂTONS, 3-BÂTONS, ARTISTIC TWIRL, X-STRUT				
JUNIOR		3		1 athlète
SENIOR		3		1 athlète
DUO & ARTISTIC PAIR				Choix de :
JUNIOR			3	1 paire complète ou 1 athlète
SENIOR			3	1 paire complète ou 1 athlète
TWIRL TEAM, ARTISTIC TEAM, TWIRLING CORPS, ARTISTIC GROUP				
PAR DIVISION			1	2 athlètes

Si un pays n'a qu'une seule fédération membre (une WBTF, une WFNBT ou unifiée), cette fédération peut choisir d'emmener jusqu'à six (6) athlètes par discipline / par groupe d'âge en Solo, 2- Bâtons, 3 - Bâton, Artistic Twirl & X-Strut, Duo & Artistic Pair et jusqu'à deux (2) Twirl Teams, Artistic Teams, Twirling Corps, et Artistic Groups.

b) COUPE DES NATIONS**Solo, 2 bâtons, 3 bâtons, artistic twirl et X-Strut.**

Trois (3) athlètes, plus 1 remplaçant (réserve) autorisés **dans le niveau B et le niveau A** par discipline / par groupe d'âge / par fédération.

Tout remplacement doit avoir lieu avant le début du premier tour de compétition de n'importe quelle discipline et doit être signalé au directeur de la compétition immédiatement afin de notifier la tabulation. Le fait de ne pas signaler le remplacement entraîne la disqualification. Aucun changement ne peut être effectué après le début de la compétition.

Duo et artistic pair

Trois (3) paires, plus un membre remplaçant ou une paire complète **dans le niveau B et le niveau A**.

Concernant les duos et les artistic pair, il est possible de remplacer un duo complet ou un athlète d'un duo/ catégorie d'âge/ par fédération. Le choix est facultatif pour chaque fédération.

Tout remplacement doit avoir lieu avant le début du premier tour de compétition de n'importe quelle discipline et doit être signalé au directeur de la compétition immédiatement afin de notifier la tabulation. Le fait de ne pas signaler le remplacement entraîne la disqualification. Aucun changement ne peut être effectué après le début de la compétition.

ARTISTIC PAIR - REMPLACANTS

- ❖ Le(s) remplaçant(s) d'un duo doit(vent) appartenir à la même division d'âge que le duo, ou être plus jeune.
- ❖ Si le remplaçant de la division la plus jeune est utilisé, le duo continuera à concourir dans la division dans laquelle est inscrit. Il ne sera pas déplacé vers la division d'âge inférieure.

Exemple : Artistic pair (en utilisant les âges comme indiqué ci-dessus) Junior = Junior + Junior / Senior = Junior + Senior ; Senior + Senior / Adulte = Junior + Adulte ; Senior + Adulte ; Adulte + Adulte.

Une (1) twirl team et une (1) artistic team par fédération.

Deux (2) athlètes remplaçants sont autorisés.

Les suppléants (réserves) sont considérés comme faisant partie du contingent d'une fédération. Les suppléants peuvent être utilisés tout au long de la compétition et entre les tours.

DES RÈGLES ALTERNATIVES SPÉCIFIQUES À TOUTES LES DISCIPLINES :

Les suppléants sont considérés comme faisant partie du contingent WBTC/NC d'une fédération. Un duo ou un artistic pair, une twirl team, une artistic team ou un twirling corps, un artistic group ne peuvent être composés que de membres résidant dans le même pays.

DISCIPLINES DE LA COUPE DES NATIONS				
DISCIPLINE	FEMME	HOMME	MIXTE	REPLACANT
WOMEN SOLO, 2-BÂTONS, 3-BÂTONS, ARTISTIC TWIRL, X-STRUT				
YOUTH	3			1 athlète
JUNIOR	3			1 athlète
SENIOR	3			1 athlète
ADULTES	3			1 athlète
MEN SOLO, 2-BÂTONS, 3-BÂTONS, ARTISTIC TWIRL, X-STRUT				
JUNIOR		3		1 athlète
SENIOR		3		1 athlète
DUO & ARTISTIC PAIR				Choix de:
JUNIOR			3	1 paire complète ou 1 athlète
SENIOR			3	1 paire complète ou 1 athlète
TWIRL TEAM & ARTISTIC TEAM				
UNE DIVISION			1	2 athlètes au niveau B et au niveau A

Si un pays n'a qu'une seule fédération membre (soit une WBTF, une WFNBT ou une fédération unifiée), cette fédération peut choisir de présenter jusqu'à six (6) athlètes **de niveau B et de niveau A**, par discipline / par groupe d'âge en Solo, 2-Bâton, 3-Bâton, Artistic Twirl & X- Strut , Duo & Artistic Pair et jusqu'à deux (2) Twirl Teams et Artistic Teams.

Si deux fédérations d'un pays participent et que l'une d'entre elles ne peut pas remplir toutes les places, il est permis d'utiliser des athlètes de l'autre fédération pour remplir les places disponibles.

5. MUSIQUE ET TEMPS DE PRODUCTION

Les athlètes doivent se produire sur les musiques imposées par l'IBTF pour les Championnats du Monde de twirling bâton et la Coupe des Nations, qui sont chronométrés dans les délais suivants :

Solo	=	2:00 minutes
2 bâtons	=	1:45 minutes
3 bâtons	=	1:30 minutes
Artistic twirl & artistic pair	=	1:45 minutes
Duo	=	2:00 minutes
X-Strut	=	2:00 minutes
Twirl team	=	3.00 minutes

Il n'y a pas de limite de temps minimum, les athlètes peuvent donc terminer leurs enchaînements avant la fin de la musique. Les juges n'infligeront pas de pénalités et n'accorderont pas de crédit aux éléments présentés après la fin de la musique. Les juges cesseront de juger à la fin de la musique. Les musiques des Championnats du Monde de Twirling bâton et de la Coupe des Nations de l'IBTF seront disponibles sur le site Internet de l'IBTF.

Les épreuves suivantes sont exécutées sur une musique libre, avec les temps de production suivants :

Artistic team	=	3:00 - 3:30 min max (pas de marge de temps)
Twirling corps	=	4:00 - 5:00 min max
Artistic group	=	3:00 - 3:30 min max (pas de marge de temps)

6. TWIRL TEAM

COMPOSITION DE L'ÉQUIPE 6 à 8 membres, avec au maximum 2 remplaçants (réserves)

MUSIQUE Les équipes doivent se produire sur la musique imposée par l'IBTF pour les Championnats du monde de Baton Twirling (Gloria).

TEMPS DE PRODUCTION 3:00 minutes maximum. Le chronométrage et le jugement commencent au moment du premier salut et se terminent au moment du salut final. L'omission du salut entraîne une pénalité de 0,5.

PÉNALITÉ DE TEMPS : - 0,1 par seconde au-dessous du temps réglementaire (déduit du score de chaque juge)

RÈGLES SPÉCIFIQUES À LA TWIRL TEAM

1. Deux remplaçants par équipe sont considérés comme faisant partie du contingent d'une fédération.
2. Une équipe ne peut être composée que de membres résidant dans le même pays.
3. Aucun accessoire n'est autorisé
4. Les acrobaties ne sont pas autorisées
5. Les équipes entrent par la gauche du juge et sortent par la droite du juge.
6. Voir l'annexe A pour les détails des restrictions

7. ARTISTIC TEAM

COMPOSITION DE L'ÉQUIPE 6 à 8 membres, avec au maximum 2 remplaçants (réserves)

MUSIQUE le choix de la musique est libre. Toutes les équipes doivent soumettre leur fichier musical en utilisant le système de soumission en ligne avant la date limite d'inscription.

TEMPS DE PRODUCTION 3:00-3:30 minute maximum. Le chronométrage et l'évaluation commencent et se terminent avec la première et la dernière note de musique ou de son, y compris le signal sonore de départ.

PÉNALITÉ DE TEMPS : - 5 pts au-dessus ou en dessous du temps réglementaire (déduits du score de chaque juge)

RÈGLES SPÉCIFIQUES À L'ARTISTIC TEAM

1. Deux suppléants par équipe sont considérés comme faisant partie du contingent d'une fédération.
2. Une équipe ne peut être composée que de membres résidant dans le même pays.
3. Aucun accessoire n'est autorisé
4. Les équipes entrent par la gauche du juge et sortent par la droite du juge.
5. Voir l'annexe A pour les détails des restrictions

8. TWIRLING CORPS (Championnat du Monde uniquement)

COMPOSITION Min. de 12 membres, pas de maximum / remplaçants (Réserves) - max 2

MUSIQUE Le choix de la musique est libre. Les pays doivent soumettre leur fichier musical en utilisant le système de soumission en ligne avant la date limite d'inscription.

TEMPS DE PRODUCTION : 4:00-5:00 minutes. Le chronométrage et le jugement commencent et se terminent avec la première et la dernière note de musique ou de son, ce qui inclut le signal sonore de départ.

TEMPS DE TWIRLING - 0,1 par seconde en moins de temps de twirling présenté (déduit du score de chaque juge)

PÉNALITÉ DE TEMPS : - 0,1 par seconde au-dessus ou en dessous du temps réglementaire (déduit du score de chaque juge)

RÈGLES SPÉCIFIQUES A LA DISCIPLINE TWIRLING CORPS

1. Un Twirling Corps ne peut être composé que de membres d'un même pays.
2. Aucun accessoire n'est autorisé
3. Les acrobaties ne sont pas autorisées
4. Le groupe doit entrer par la gauche des juges et sortir par la droite des juges.
5. Voir l'annexe A pour les détails des restrictions

REMARQUE : Le temps de twirling doit être de 1 :30 minute minimum. Le temps de twirling est pris en compte lorsqu'au moins 12 athlètes exécutent le même contenu technique (mouvements de + de 2 rotations) pendant au moins deux comptes consécutifs.

La partie twirling peut être à n'importe quel endroit et fractionnée tout au long de l'enchaînement.

9. ARTISTIC GROUP (Championnat du Monde uniquement)

COMPOSITION Min. de 10 membres, pas de max. / Remplaçants (réserves) - max. 2

MUSIQUE Au choix du groupe. Les groupes doivent soumettre leur fichier musical en utilisant le système de soumission en ligne avant la date limite d'inscription.

TEMPS DE PRODUCTION : 3:00-3:30 minutes maximum. Le chronométrage et le jugement commencent et se terminent avec la première et la dernière note de musique ou de son, y compris le signal sonore de départ.

PÉNALITÉ DE TEMPS - 5 pts au-dessus ou en dessous du temps réglementaire (déduits du score de chaque juge)

RÈGLES SPÉCIFIQUES A L' ARTISTIC GROUP

- Aucun accessoire n'est autorisé
- Les groupes artistiques doivent entrer par la gauche du jury et sortir par la droite.
- Le score total est la somme de l'évaluation de tous les critères. Les pénalités de chute et de restriction de contenu sont affichées par les juges de pénalité (dans des couleurs différentes).
- Note : Il n'y a qu'un seul niveau de artistic group. Les groupes artistiques doivent respecter les restrictions de contenu du niveau B.
- Les restrictions de contenu soutiennent la philosophie du concept de artistic group et permettent aux entraîneurs et aux juges de se concentrer sur l'effet général, la chorégraphie et la précision.
- Voir l'annexe A pour les détails des restrictions

RESTRICTIONS DU CONTENU DES GROUPES ARTISTIQUES

Les pénalités suivantes, déduites pour la présentation de contenu dépassant les restrictions écrites ci-dessous, sont attribuées pour chaque élément interdit.

LES MOUVEMENTS ACROBATIQUES SIMPLES SONT AUTORISÉS (ils sont considérés comme des mouvements corporels majeurs).

10. RÈGLES SPÉCIFIQUES À TOUS LES ÉVÉNEMENTS

L'utilisation d'acrobaties, bien que permise, ne fait pas l'objet d'une considération supplémentaire et ne contribue pas à la détermination de la note et du classement des athlètes. La philosophie de l'IBTF concernant l'évaluation donne la priorité, d'abord et avant tout, à la qualité et à la technique des lancers, des roulers, du maniement général et du travail corporel qui l'accompagne. Toutes les autres améliorations apportées à une performance, telles que l'acrobatie, le travail au sol, la danse, la nouveauté, etc., ne remplaceront pas les qualités et les compétences acquises et développées en matière de twirling bâton.

11. RESTRICTIONS DU CONTENU ACROBATIQUE

Définition d'un mouvement acrobatique

Un mouvement sera considéré comme acrobatique dans un programme de twirling bâton lorsque le but du mouvement est que les deux pieds quittent le sol, passent au-dessus de la tête et atterrissent sur le sol du côté opposé. Les pieds peuvent quitter le sol ou atterrir sur le sol en même temps ou un pied à la fois. Ceci s'applique lorsque le mouvement est exécuté sur :

- la ou les mains (par exemple, une roue effectuée sur une ou les mains)
- le(s) bras (par exemple, une roue effectuée sur le(s) avant-bras)
- la tête (par exemple, un poirier)
- en l'air avec l'appui du corps d'une autre personne (par exemple, une roue effectuée en appuyant le corps sur la ou les jambes d'une autre personne)

Des exemples typiques sont : les souplesses avant ou arrière, les roues, etc.

Définition d'un mouvement acrobatique aérien

Un mouvement corporel dans lequel l'athlète se retourne complètement dans les airs sans être soutenu ou sans toucher les mains au sol.

Exemple:

- En l'air sans appui du corps (par exemple : salto costal, flip arrière, facial).

NOTE : Un papillon horizontal (où les pieds ne passent pas au-dessus de la tête) n'est pas considéré comme un mouvement acrobatique aérien. Il est considéré comme un mouvement corporel majeur.

AUTORISATIONS PAR DISCIPLINES

POUR LE CHAMPIONNAT DU MONDE

- * Un maximum de 2 (seulement) mouvements acrobatiques sont autorisés en Solo, avec ou sans lancer. Les mouvements peuvent être combinés ou les deux mouvements peuvent être effectués séparément.
- * Les mouvements acrobatiques ne sont pas autorisés en 2-Bâtons, 3-Bâtons, X-Strut, Duo, Twirl Team, Twirling Corps.
- * Les mouvements acrobatiques sont autorisés dans l'artistic twirl, l'artistic pair et l'artistic team.
- * Les mouvements acrobatiques simples sont autorisés dans l'artistic group. Les mouvements acrobatiques aériens ne sont pas autorisés.

COUPE DES NATIONS

Voir l'annexe A pour les restrictions applicables à des épreuves spécifiques.

Les illusions sont autorisées dans toutes les disciplines

CLARIFICATION : Décembre 2022

Toute exécution d'un mouvement acrobatique supplémentaire entraîne une pénalité de restriction de contenu de 10.0 points par juge sur une échelle de notation sur 100 points et de 1.0 point par juge sur une échelle de notation sur 10 points.

12. DÉFINITIONS IMPORTANTES QUI S'APPLIQUENT AUX TABLEAUX DE RESTRICTION DE CONTENU DE L'ANNEXE A :

Rattrapage standard - Rattrapage vertical ou horizontal main droite ou gauche

Lancer standard - Lancer vertical autour du pouce main droite ou gauche. Lancer vertical intérieur main droite ou main gauche. Lancer Horizontal main droite ou gauche.

Mouvement corporel majeur : un mouvement qui exige un contrôle, une flexibilité, une force, une amplitude et une extension significatifs. Cette classification comprend les mouvements tels que : Illusions, souplesses, sauts (de tout type), arabesque, attitude, grand battement, sauté de basque, tour jeté, cabriole avant ou arrière, grand écart, roue, grand jeté, rond de jambe.... Ces mouvements auront une durée d'environ trois comptes ou plus.

Mouvements corporels mineurs : Un mouvement qui ne requiert pas un contrôle, une flexibilité, une force, une amplitude ou une extension significative et qui, de plus, ne nécessite pas de réorientation horizontale ou verticale par rapport au bâton (pas de rotations du corps) ou de manœuvre du corps à l'envers (illusions, rond de jambe, etc.). Ces mouvements auront une durée d'environ 2 comptes. Cette classification comprend des mouvements tels que : sursaut, changement, pas chassé, piqué, coupé, sauté.... Cette catégorie sera souvent utilisée comme mouvements de préparation ou de suivi.

• **ATTENTION** : Le déboulé est dans la même classification qu'un pivot. Ex. Un déboulé = 1 tour
2 déboulés = 2 tours.

• **RAPPEL** : Les **acrobaties** sont considérées comme une restriction de contenu dans les disciplines qui ne les autorisent pas.

13.

ANNEXE A RESTRICTIONS DE CONTENU COUPE DES NATIONS (UNIQUEMENT)

Restrictions de contenu SOLO		
2 mouvements acrobatiques maximum sont autorisés, avec ou sans lancer.		
CATÉGORIE	Niveau B	Niveau A
Tours	1 – 3 tours/ pivots Bâton Lancers aucune restriction Rattrapage aucune restriction	1 - 4 tours/pivots Bâton Lancers aucune restriction Rattrapages aucune restriction
Acrobaties	Une seule acrobatie autorisée sous le lancer Maximum 2 acrobaties peuvent être présentées Les acrobaties aériennes ne sont pas autorisées (avec ou sans lancer) Bâton Lancers aucune restriction Rattrapage aucune restriction	Un maximum de 2 acrobaties avec ou sans lancer Les 2 mouvements peuvent être combinés ou effectués séparément Une seul costal est autorisé sous le lancer et doit faire partie des 2 acrobaties présentés. Les doubles mouvements corporels majeurs sont autorisés sous un lancer, sur place ou en déplacement Bâton Lancers aucune restriction Rattrapage aucune restriction
Sur place et Déplacements	Un seul mouvement corporel majeur sous le lancer Bâton Lancers aucune restriction Rattrapages aucune restriction	Un seul mouvement corporel majeur avec 2 tours/pivots sous le lancer Bâton Lancers aucune restriction Rattrapages aucune restriction Les doubles mouvements corporels majeurs sont autorisés sous un lancer, sur place ou en déplacement Bâton Lancers aucune restriction Rattrapages aucune restriction
Roulers	<ul style="list-style-type: none"> • Pas de neck roll frontal avec ou sans mains. • Pas de Neck Roll frontal (figure 8) • Pas de Singer (partiel ou complet) 	Aucune restriction
Maniement général	Aucune restriction	Aucune restriction

Clarification : Un mouvement corporel majeur est autorisé lors d'un lancer au niveau B. Deux mouvements corporels majeurs sont autorisés lors d'un lancer au niveau A. Il n'est PAS permis d'ajouter des mouvements corporels mineurs après le lancer ou avant la réception, quel que soit le niveau.

ANNEXE A**RESTRICTIONS DE CONTENU
COUPE DES NATIONS (UNIQUEMENT)**

Restrictions de contenu 2 BATONS Les mouvements acrobatiques ne sont pas autorisés		
CATEGORIE	Niveau B	Niveau A
Tours	1 tour/pivot Bâton Lancers aucune restriction Rattrapages aucune restriction	2 tours/pivots Bâton Lancers aucune restriction Rattrapages aucune restriction
Sur place et Déplacement	1 seul mouvement corporel majeur sous le lancer Bâton Lancers aucune restriction Rattrapages aucune restriction	1 mouvement corporel majeur + 1 pivot sous le lancer Bâton Lancers aucune restriction Rattrapages aucune restriction Les doubles mouvements corporels majeurs sont autorisés sous un lancer, sur place ou en déplacement
Roulers	<ul style="list-style-type: none"> • Pas de neck roll frontal avec ou sans mains. • Pas de Neck Roll frontal (figure 8) • Pas de Singer / Monster (partiel ou complet) 	Le ½ singer / ½ monster est autorisé si le bâton réalise 360° autour d'un bras
Maniement général	Aucune restriction	Aucune restriction
Les tours/pivots ainsi que les mouvements corporels (dans les limites autorisées) peuvent être exécutés sous 1 ou 2 bâtons. Ceci inclut tous les types de lâchers ou lancers simples et doubles, d'une ou des deux mains, haut/bas, haut/haut, double plan, double zone, opposition/direction....		

Clarification : Un mouvement corporel majeur est autorisé sous d'un lancer au niveau B. Deux mouvements corporels majeurs du corps sont autorisés lors d'un lancer au niveau A. Il n'est PAS permis d'ajouter des mouvements corporels mineurs après le lancer ou avant la réception, quel que soit le niveau.

ANNEXE A**RESTRICTION DU
CONTENU**

Restrictions de contenu 3 BATONS		
Les mouvements acrobatiques ne sont pas autorisés		
CATEGORIE	Niveau B	Niveau A
Tours	1 tour/pivot Bâton Lancers aucune restriction Rattrapages aucune restriction	2 tours/pivots Bâton Lancers aucune restriction Rattrapages aucune restriction
Sur place et Déplacement	1 seul mouvement corporel majeur sous le lancer Bâton Lancers aucune restriction Rattrapages aucune restriction Note : les lâchers sont autorisés, considérés comme lancer standard Un triple lancer est autorisé	1 mouvement corporel majeur + 1 tour/pivot Bâton Lancers aucune restriction Rattrapages aucune restriction Deux triples lancers sont autorisés Les doubles éléments majeurs ne sont pas autorisés
Rolls	<ul style="list-style-type: none"> • Pas de neck roll frontal avec ou sans mains. • Pas de Neck Roll frontal (figure 8) • Pas de Singer/Monster (partiel ou complet) 	Le ½ singer/ ½ monster est autorisé si le bâton réalise 360° autour d'un bras
Maniement général	Aucune restriction	Aucune restriction
<p>Définition du triple lancer : les 3 bâtons sont lâchés ou lancés 1 après l'autre avant que le premier ne soit rattrapé OU Les 3 bâtons sont lancés ou lâchés en même temps. Dans les 2 cas, les rattrapages peuvent être réalisés dans n'importe quel ordre.</p>		

Clarification : Un mouvement corporel majeur est autorisé sous un lancer au niveau B. Un mouvement corporel majeur avec un tour/pivot est autorisé sous lancer au niveau A. Il n'est PAS permis d'ajouter des mouvements corporels mineurs sous le lancer, quel que soit le niveau.

ANNEXE A		RESTRICTIONS DE CONTENU	
X - STRUT			
Restrictions à tous les niveaux de compétition (Niveau B, Niveau A, et Niveau Mondial)			
<ul style="list-style-type: none"> • Les mouvements acrobatiques ne sont pas autorisés. • Le contact du sol avec des parties du corps autres que les pieds n'est pas autorisé. • Le contact intentionnel du bâton avec le sol est autorisé. • Les lancers/roulers/doigts/toutes formes de lâcher sont interdits. 			
LES RESTRICTIONS X-STRUT CI-DESSOUS CONCERNENT UNIQUEMENT LE NIVEAU A ET NIVEAU B			
CATEGORIE	Niveau B	Niveau A	
Mouvements corporels	<p>Chaque mouvement corporel majeur doit être exécuté un par un, à l'arrêt ou en déplacement. Les mouvements corporels majeurs (illusion, saut, pied à la main et cambré) ne peuvent pas être combinés entre eux ou avec eux-mêmes. (par exemple, pas de double illusion, etc.).</p> <p>Un cambré, s'il est exécuté au niveau B, doit être exécuté avec les deux pieds au sol.</p>	<p>Les doubles mouvements corporels majeurs exécutés sur un pied sont autorisés (par exemple, double illusion ou illusion enchaînée avec levée de jambe- pied à la main, etc.)</p> <p>Les triples mouvements corporels majeurs exécutés sur un pied ou simultanément NE SONT PAS autorisés à l'arrêt ou en déplacement (c'est-à-dire triple illusion, illusion avec pied dans la main suivie d'une autre illusion, double saut dans une illusion sans changer de jambe d'appui ou de jambe de réception, etc.)</p> <p>Les éléments dont la jambe d'équilibre est modifiée ne sont pas limités. Les éléments avec changements de poids du corps-jambe d'appui ne sont pas limités.</p> <p>Le cambré sur un pied est autorisé.</p>	
Mouvements du bâton	<p>REMARQUE : les mouvements de bâton sont les mêmes quel que soit le niveau (niveau B, niveau A ou niveau mondial)</p> <p>Pour plus de détails, annexe B du X-STRUT</p>		

Clarifications :

Au niveau B, un athlète ne peut effectuer qu'un seul mouvement corporel majeur à la fois. Ces mouvements corporels majeurs ne peuvent pas être combinés avec d'autres mouvements majeurs ou mineurs, sans hésitation et avec les deux pieds au sol avant d'enchaîner l'élément suivant.

Le niveau B en strutting s'aligne sur les restrictions du Solo = 1 à 3 tours - cela inclut les déboulés/chainés.

Au niveau A - les doubles mouvements corporels majeurs sont autorisés, mais ils ne peuvent pas être combinés avec d'autres mouvements corporels majeurs ou mineurs à moins qu'il n'y ait un arrêt définit avec les deux pieds au sol avant que l'élément suivant ne soit effectué.

Conseils pour les chorégraphes concernant les tours dans le X-Strut :

*Afin d'éviter d'être pénalisés pour avoir combiné des mouvements corporels majeurs et mineurs ou deux mouvements corporels majeurs (qui ne sont pas autorisés au niveau B), les chorégraphes doivent s'assurer que l'athlète fait une pause avec les deux pieds au sol avant de passer à l'élément suivant. C'est cet arrêt, ou pause avec les deux pieds au sol, qui permet à l'athlète de retrouver son équilibre et son contrôle avant de passer à l'élément suivant.

*Il est important que les chorégraphes n'abusent pas d'éléments où une pause après l'élément pourrait sembler brusque ou gênante. À titre d'exemple : un trois tour dans un X-Strut de niveau B (sans atteindre la perfection dans l'équilibre) peut être difficile à arrêter, et paraître brusque ou maladroit. Choisir des éléments qui s'enchaînent ensemble (même avec une pause entre les deux) favorisera des transitions fluides et logiques. C'est la clé d'un X-Strut réussi.

ANNEXE A**RESTRICTION DE
CONTENU**

Restrictions de contenu DUO		
Les mouvements acrobatiques ne sont pas autorisés		
CATÉGORIE	Niveau B	Niveau A
Tours	1 - 3 tours/pivots Bâton Lancers aucune restriction Rattrapages aucune restriction	1 - 4 tours/pivots Bâton Lancers aucune restriction Rattrapages aucune restriction
Sur place et Déplacement	Un seul mouvement majeur sous le lancer Bâton Lancers aucune restriction Rattrapages aucune restriction	Un seul mouvement corporel majeur + 2 tours/pivots sous le lancer Bâton Lancers aucune restriction Rattrapages aucune restriction Les doubles mouvements majeurs sont autorisés que ce soit sur place ou en déplacement. Bâton Lancers aucune restriction Rattrapages aucune restriction Les triples mouvements majeurs ne sont PAS autorisés, que ce soit sur place ou en déplacement.
Roulers	<ul style="list-style-type: none"> • Pas de neck roll frontal avec ou sans mains. • Pas de Neck Roll frontal (figure 8) • Pas de Singer/Monster(partiel ou complet) 	Aucune restriction

Clarification : Un mouvement corporel majeur est autorisé lors d'un lancer au niveau B. Deux mouvements corporels majeurs sont autorisés lors d'un lancer au niveau A. Il n'est PAS permis d'ajouter des mouvements corporels mineurs sous le lancer, quel que soit le niveau.

ANNEXE A**RESTRICTION DE CONTENU
COUPE DES NATIONS (UNIQUEMENT)**

Restrictions de contenu ARTISTIC TWIRL et ARTISTIC PAIR Les mouvements acrobatiques sont autorisés (considérés comme des mouvements majeurs du corps).		
CATÉGORIE	Niveau B	Niveau A
Tours	1 - 3 tours/pivots Bâton Lancers aucune restriction Rattrapage aucune restriction	1 - 4 tours/pivots Bâton Lancers aucune restriction Rattrapage aucune restriction
Acrobatie aérienne	Aucune acrobatie aérienne sous le lancer.	Un seul costal est autorisé sous le lancer Bâton Lancers aucune restriction Rattrapages aucune restriction Corps Les mouvements corporels mineurs sont autorisés lors des lancers uniquement Rattrapage aucune restriction Le costal ne peut pas être utilisé en combinaison avec d'autres mouvements du corps. Aucune autre acrobatie aérienne n'est autorisée
Sur place et Déplacements	Un seul mouvement majeur sous le lancer Bâton Lancers aucune restriction Rattrapage aucune restriction	Un seul mouvement majeur + 2 pivots sous le lancer Bâton Lancers aucune restriction Rattrapages aucune restriction Un double mouvement majeur du corps est autorisé sous le lancer, que ce soit sur place ou en déplacement. Pas de nombre limité. Bâton Lancers aucune restriction Rattrapage aucune restriction
Roulers	<ul style="list-style-type: none"> • Pas de neck roll frontal avec ou sans mains. • Pas de Neck Roll frontal (figure 8) • Pas de Singer/Monster • (partiel ou complet) 	Aucune restriction

Clarification : Un mouvement corporel majeur est autorisé lors d'un lancer au niveau B. Deux mouvements corporels majeurs sont autorisés lors d'un lancer au niveau A. Il n'est PAS permis d'ajouter des mouvements corporels mineurs après le lancer ou avant la réception, quel que soit le niveau.

ANNEXE A**RESTRICTION DE CONTENU
COUPE DES NATIONS (UNIQUEMENT)**

Restrictions de contenu ARTISTIC TEAM		
S'appliquant à un ou tous les membres de l'équipe		
Les mouvements acrobatiques sont autorisés (considérés comme des mouvements corporels majeurs)		
CATÉGORIE	Niveau B	Niveau A
Tours	1 -2 tours/pivots Bâton Lancers aucune restriction Rattrapages aucune restriction	1 - 3 tours/pivots Bâton Lancers aucune restriction Rattrapages aucune restriction
Acrobaties aériennes	Non autorisé avec ou sans lancer	Non autorisé avec ou sans lancer
Sur place ou en Déplacement	Un seul mouvement majeur sous le lancer Bâton Lancers aucune restriction Rattrapages aucune restriction	Un seul mouvement majeur + 1 tour/pivot sous le lancer Bâton Lancers aucune restriction Rattrapages aucune restriction
Double mouvements majeurs	Non autorisé sous le lancer	Non autorisé sous le lancer
Roulers	<ul style="list-style-type: none"> • Pas de neck roll frontal avec ou sans mains. • Pas de Neck Roll frontal (figure 8) • Pas de Singer/Monster (partiel ou complet) 	Aucune restriction
Maniement général	Aucune restriction	Aucune restriction

Clarification : Un mouvement corporel majeur est autorisé sous un lancer au niveau B. Un mouvement corporel majeur avec un tour/pivot est autorisé après un lancer au niveau A. Il n'est PAS permis d'ajouter des mouvements corporels mineurs sous le lancer, quel que soit le niveau.

ANNEXE A**RESTRICTION DE CONTENU
COUPE DES NATIONS (UNIQUEMENT)**

Restrictions de contenu TWIRL TEAM		
S'applique à un ou tous les membres de l'équipe		
Les mouvements acrobatiques ne sont pas autorisés		
CATÉGORIE	Niveau B	Niveau A
Tours	1 -2 tours/pivots Bâton Lancers aucune restriction Rattrapages aucune restriction	1 - 3 tours/pivots Bâton Lancers aucune restriction Rattrapages aucune restriction
Sur place ou en Déplacement	Un seul mouvement corporel majeur sous le lancer Bâton Lancers aucune restriction Rattrapages aucune restriction	Un seul mouvement corporel majeur avec une rotation sous le lancer Bâton Lancers aucune restriction Rattrapages aucune restriction
Double	Non autorisé sous le lancer	Non autorisé sous le lancer
Roulers	<ul style="list-style-type: none"> • Pas de neck roll frontal avec ou sans mains. • Pas de Neck Roll frontal (figure 8) • Pas de Singer/Monster (partiel ou complet) 	Aucune restriction
Maniement général	Aucune restriction	Aucune restriction

Clarification : Un mouvement corporel majeur est autorisé sous un lancer au niveau B. Un mouvement corporel majeur avec un tour/pivot est autorisé après un lancer au niveau A. Il n'est PAS permis d'ajouter des mouvements corporels mineurs sous le lancer, quel que soit le niveau.

Restrictions de contenu ARTISTIC GROUP (CHAMPIONNAT DU MONDE)	
CATÉGORIE	Un seul niveau
Tours	1-2 tours/pivots Bâton Lancers aucune restriction Rattrapages aucune restriction
Acrobatie aérienne	Non autorisé avec ou sans lancer
Sur place ou en Déplacement	Un seul mouvement corporel majeur sous le lancer Bâton Lancers aucune restriction Rattrapages aucune restriction
Double	Non autorisé sous le lancer
Roulers	<ul style="list-style-type: none"> • Pas de neck roll frontal avec ou sans mains. • Pas de Neck Roll frontal (figure 8) • Pas de Singer/Monster (partiel ou complet)
Maniement général	Aucune restriction

Clarification : Un seul mouvement corporel majeur est autorisé. Il n'est PAS permis d'ajouter des mouvements corporels mineurs après le lancer ou avant la réception.

TWIRLING CORPS

LES MOUVEMENTS ACROBATIQUES NE SONT PAS AUTORISÉS.

14. PÉNALITÉS

La note de base de la WBTF ou de la WFNBT A est sur 10 points. (ex : Pour les disciplines individuelles de Solo, 2 Bâton, et 3 Bâton la note sur 100 points est convertie sur 10 points). Voir le manuel de compétition de l'IBTF pour toutes les informations détaillées relatives aux pénalités.

Pénalité	Description	Déduction
CHUTE Solo, 2 bâtons, 3 bâtons, tournoiement artistique et artistique pair.	Une pénalité de (0,1) par chute sera déduite du score de chaque juge par le juge de pénalité. La tabulation convertit la pénalité d'une échelle de 100 points à une échelle de 10 points pour normaliser la pénalité à 0,1 point.	0,1 pts.par infraction (déduit de chaque Note des juges)
CHUTE Disciplines X-Strut, Duo, Artistic team, Équipe Twirl et Artistic group	Une pénalité de (1,0) par chute déduite du score de chaque juge par les juges de pénalité sur une échelle de 100 points.	1.0 pts.par infraction (déduit de chaque tranche d'âge) Note des juges)
CHUTE Twirling Corps	Une pénalité de 0,5 par chute déduite du score de chaque juge par les juges de pénalité sur un score de 100 points. Échelle.	0,5 pts par infraction. (Déduit de chaque Note des juges)
PÉNALITÉ DE TEMPS - Artistic team & Artistic group	Le chronométrage et l'évaluation commencent et se terminent avec la première et la dernière note de musique ou de son, y compris le signal sonore de départ.	5,0 pts par infraction. (Déduit de chaque Note des juges)
PÉNALITÉ DE TEMPS - Twirl team / Twirling Corps	Le chronométrage et le jugement commencent à la première note et se terminent à la dernière note.	0,1 pt par seconde (déduit de chaque Note des juges)
PÉNALITÉ DE TEMPS TWIRLING Twirling Corps	Le chronométrage et le jugement commencent à la première note de la musique et se terminent à la dernière note de la musique.	0,1 pt par seconde (déduit de chaque Note des juges)
OMISSION du SALUT : au début et/ou à la fin de la série. Twirl team	Une déduction de 0,5 point par infraction sera déduite du score de chaque juge par les juges de pénalité sur une échelle de 100 points.	0,5 pts par infraction (déduit de chaque Note des juges)
OMISSION du SALUT : au le début et/ou la fin de la série. X-Strut	Une déduction de 1,0 pt par infraction sera déduite du score de chaque juge par le juge de pénalité, sur une échelle de 100 pt.	1,0 pt par infraction (déduit de chaque Note des juges)
Pénalités spécifiques à X-Strut pour ce qui suit :	Une déduction de 0,5 point par infraction sera déduite du score de chaque juge par le juge de pénalité sur une échelle de 100 points pour les infractions suivantes : <ul style="list-style-type: none"> • Contretemps • Twirling (par violation) • Omission Pas de marche • Contact du bâton ou du corps avec le sol • Mouvement après le salut final • Salut incorrect 	0,5 pts par infraction (déduit de chaque Note des juges)

PÉNALITÉS (SUITE)		
Pénalités spécifiques à X- Strut : Schéma du X incorrect	Une déduction de 1,0 pt par infraction sera déduite du score de chaque juge par le juge de pénalité sur une échelle de 100 pt.	1.0 pt par infraction (déduit de chaque Note des juges)
RESTRICTIONS DE CONTENU COUPE DES NATIONS Pour Solo, 2 Bâtons, 3 Bâtons, Artistic twirl et Artistic pair	Une déduction de 1,0 point par infraction sera déduite du score de chaque juge par le juge de pénalité. La tabulation convertira la pénalité d'une échelle de 100 points à une échelle de 10 points pour normaliser la pénalité à 1,0 point.	1.0 pt par infraction (déduit de chaque Note des juges)
RESTRICTION DE CONTENU COUPE DES NATIONS Pour Duo, et X- Strut	Une déduction de 10 points par infraction par juge sera appliquée pour l'inclusion de matériel qui viole les restrictions de contenu écrit sur une échelle de 100 points.	10 pt par infraction (déduit du score de chaque juge)
RESTRICTION DE CONTENU COUPE DES NATIONS Artistic team, twirl team	Une déduction de 10 points par infraction par juge pour l'inclusion de matériel qui viole les restrictions de contenu écrit sur une échelle de 100 points.	10 pts par infraction (déduits du score de chaque juge)
RESTRICTION DE CONTENU CHAMPIONNAT DU MONDE Twirling corps et Majorettes	Une déduction de 10 points par infraction par juge sera appliquée pour l'inclusion de matériel qui viole les restrictions de contenu écrit sur une échelle de 100 points.	10 pts par infraction (déduits du score de chaque juge)
RESTRICTION DE CONTENU CHAMPIONNAT DU MONDE Artistic group et twirling Corps UNIQUEMENT	Une déduction de 10 points par infraction sur la note brute pour l'inclusion de matériel qui viole les restrictions de contenu écrit sur une échelle de 100 points.	10 pts par infraction (déduit du score brut)
MOUVEMENTS ACROBATIQUES Niveau A, Niveau B et Monde	Clarification : Décembre 2022 - La pénalité pour tout mouvement acrobatique qui viole les restrictions de contenu dans chaque discipline sera de 10 points par infraction par juge sur une échelle de 100 points et de 1.0 point.	Voir Annexe 11. Restrictions Acrobaties Page 14
COSTUME / CHAUSSURES / ÉQUIPEMENT Toutes disciplines	Le conseiller technique ou le président des juges peut arrêter la compétition pour les raisons énumérées dans l'en-tête de la feuille de chronométrage/pénalité.	–
SORTIE DE PRATICABLE – Toutes disciplines individuelles, en duo et en artistique pair	Tout athlète quittant le praticable avant la fin de la musique (pour des raisons autres que la maladie, les premiers soins, les problèmes de musique et de costumes*).	0.2 pts (déduit de chaque Note des juges)
SORTIE DE PRATICABLE Equipes et groupes	Le(s) athlète(s) quitte(nt) le sol, avant que le temps minimum n'ait été atteint (pour des raisons autres que la maladie, les premiers soins, les problèmes de musique et de costume*).	5.0 pts (déduit de chaque Note des juges)
SORTIE DE PRATICABLE COMPORTEMENT ANTI SPORTIF	Tout athlète quittant la piste, avant ou après la fin de la musique, en raison d'une attitude antisportive de dégoût, de colère, de déception, de manque de professionnalisme, etc. est un motif de DISQUALIFICATION. L'évaluation du motif de départ sera réalisée le chef juge et le président technique	DISQUALIFICATION (Pas de score)
BÂTON NON STANDARD	Une déduction de 10 points du score de chaque juge pour non-conformité de l'utilisation d'un bâton. Voir la définition du bâton à la page 22.	10 pts. (déduits de chaque Note des juges)

15. DIRECTIVES CONCERNANT LES COSTUMES, LES CHAUSSURES ET LE BÂTON

Costume - il n'y a aucune restriction quant au choix du costume pour l'une ou l'autre des épreuves, étant entendu qu'il doit être de bon goût et refléter le fait qu'il s'agit d'un sport.

Chaussures

Les chaussures doivent répondre aux exigences de l'établissement dans lequel a lieu la compétition.

Bâtons

Les bâtons doivent être conformes à la définition du terme "bâton".

Pénalité pour non-conformité : 10 pt. Pénalité déduite du score de chaque juge.

DÉFINITION D'UN BÂTON

Un bâton standard est une tige en acier chromé/argenté avec des embouts de différentes tailles à chaque extrémité. Les embouts sont soit martelés soit ajustés par pression et recouverts d'une boule en caoutchouc blanc (la grande extrémité) et d'un petit embout en caoutchouc blanc couvrant l'autre extrémité.

Les bâtons ont des points d'équilibre différents selon leur taille et leur poids.

La plupart des bâtons ont une longueur comprise entre 14 et 32 pouces (35,5 à 81,5 cm) et un diamètre de 3/8 pouce (10 mm), 5/16 pouce (8 mm) ou 7/16 pouce (11 mm). Le bâton standard normal pèse environ 227 grammes (8 onces) - la longueur et le diamètre entrent également en ligne de compte dans le poids.

UTILISATION D'UN GRIP

L'utilisation de « grip » est facultative, mais peut être utilisée en gardant à l'esprit qu'il s'agit d'un sport. Le grip peut couvrir jusqu'à la moitié de la tige du bâton, divisé en parts égales à partir du centre - en mesurant uniquement la tige, sans inclure les embouts.

Clarification : Le quart extérieur de chaque extrémité ne peut pas être couvert.

Le grip peut être appliqué de manière unie, rayée ou en spirale.

Le ruban adhésif peut être de deux couleurs, noir, gris ou blanc (une couleur pour envelopper et l'autre pour marquer le centre).

Pour les disciplines en duo, équipe ou groupe, le grip doit être le même pour tous les athlètes.

DÉFAUT DE COSTUME / CHAUSSURE / ÉQUIPEMENT – POUR TOUTES DISCIPLINES

Le chef juge, le président technique ou le président des juges peuvent arrêter la compétition en cas de défaillance d'un costume/chaussures/équipement. Les cas pouvant justifier cet arrêt sont les suivants (liste non exhaustive)

- Si la tenue se dégrade portant atteinte à la décence de l'athlète
- Si un lacet de chaussure se détache, rendant dangereux la poursuite de la prestation
- Si l'athlète perd une chaussure
- Si le bâton perd un de ses embouts
- Si le bâton se casse

Le président technique jugera la situation et sera chargé d'impliquer d'autres membres de l'exécutif technique de l'IBTF si nécessaire. Une fois le problème résolu, l'un des présidents techniques de l'IBTF peut demander que l'athlète, le duo ou l'équipe repasse.

ANNEXE B

Résumés des concepts pour toutes les disciplines du twirling bâton sur Le Championnat du Monde IBTF de twirling bâton et la Coupe des Nations



Table des matières

LA DISCIPLINE DU SOLO.....	34
LA DISCIPLINE DES 2 BÂTONS.....	35
LA DISCIPLINE DES 3 BÂTONS.....	36
LA DISCIPLINE DU X-STRUT.....	37
LA DISCIPLINE DE L' ARTISTIC TWIL.....	40
LA DISCIPLINE DE L' ARTISTIC PAIR.....	41
LA DISCIPLINE DU DUO.....	42
LA DISCIPLINE DE TWIRL TEAM.....	43
LA DISCIPLINE DE L'ARTISTIC TEAM.....	44
LA DISCIPLINE DU TWIRLING CORPS.....	45
LA DISCIPLINE DE L'ARTISTIC GROUP.....	46

Note : ne comprend pas les groupes de majorettes.

LE SOLO

Description de la discipline

La discipline solo est une discipline stationnaire exécutée sur une musique imposée incorporant les 3 modes de twirling : lancers, roulers et maniement général.

Focus sur la discipline

1. Contenu:

L'objectif principal de la discipline solo est de présenter les 3 modes de twirling, enchainés et exécutés dans différents plans, axes et sens avec ambidextrie, incluant du travail corporel avec une mise en exergue de la continuité, la cohérence et de la fluidité. La difficulté et le travail nécessaire pour obtenir le niveau présenté est évalué par la vitesse, la continuité, la complexité, la précision et l'amplitude inhérente à chacun des 3 modes présentés.

2. Exécution:

Les mouvements présentés dans la discipline solo doivent être connectés de manière fluide et continue. L'habileté et la qualité de l'exécution à travers des transitions sans efforts et sans arrêts déterminent le niveau global d'excellence et de maîtrise du programme.

La vitesse est liée à la vitesse de rotation du bâton en coordination avec le mouvement du corps pendant la performance. La vitesse de rotation et la régularité de la vitesse pendant toute la durée de la performance reflètent le niveau de compétence de l'athlète.

La qualité d'un solo provient également de la pertinence de l'interprétation, du contact public, de l'expression corporelle, de l'énergie et de l'aisance dégagée et de l'investissement total de l'athlète pour l'efficacité du programme.

LES 2 BÂTONS

Description de la discipline

La discipline des 2 bâtons consiste en la manipulation simultanée de 2 bâtons par un seul athlète.

Focus sur la discipline

1. Contenu:

L'objectif principal de la discipline des 2 bâtons est de présenter les 3 modes de twirling (lancers, roulers et maniement général), enchainés et exécutés dans différents plans, axes et sens avec ambidextrie, incluant du travail de corps varié avec une mise en exergue de la continuité, cohérence et de la fluidité. La difficulté et le travail nécessaire pour obtenir le niveau présenté est évalué par la complexité et la connexion entre les 2 bâtons. Le travail des 2 bâtons de manières simultanées dans des plans, axes et sens différents pour les 3 modes donneront de la richesse au programme.

2. Exécution :

Les mouvements présentés dans la discipline des 2 bâtons doivent être connectés de manière fluide et continue avec une priorité égale donnée à chaque bâton. L'habileté et la qualité de l'exécution à travers des transitions sans efforts et sans arrêts déterminent le niveau global d'excellence et de maîtrise du programme.

La vitesse est liée à la vitesse de rotation constante des 2 bâtons synchronisés et en coordination avec les mouvements du corps pendant la performance. Le contrôle et la constance tout au long du programme indiquent la maîtrise de l'athlète dans la consistance de la vitesse et la manipulation des bâtons. La rotation et le contrôle de la vitesse pendant toute la durée de la performance reflètent le niveau de compétence de l'athlète. La capacité et l'agilité à maîtriser les 2 bâtons dans l'espace est inhérent à la formation et à la bonne réalisation. Cette maîtrise est un facteur distinctif qui donne de la valeur à cette discipline et la rend différente du solo.

Les qualités de présentation de la discipline des deux bâtons se trouvent dans le détail du contrôle, de la posture correcte et de l'amélioration du corps, ainsi que dans l'énergie de la performance, la confiance et l'engagement total de l'athlète envers l'efficacité du programme. La qualité d'un programme 2 bâtons provient également du contrôle précis des mouvements présentés, corps et bâtons, ainsi que de leur parfaite réalisation mais aussi du détachement, de l'aisance et de l'énergie partagée.

LES 3 BÂTONS

Description de la discipline

La discipline des 3 bâtons consiste en la manipulation simultanée de 3 bâtons par un seul athlète.

Focus sur la discipline

1. Contenu:

L'objectif principal de la discipline du 3-bâtons est de présenter les 3 modes du twirling : lancers, roulers et maniement général. Les bases des lancers à 3 bâtons se déclinent par différentes séquences : en opposition, décalés, en boîte, en quilles, doubles, simples.... La difficulté et le travail nécessaire pour obtenir le niveau présenté est évalué par la complexité et la connexion entre les 3 bâtons. Le travail des 3 bâtons pour le mode lancer dans des plans, axes et sens différents pour les 3 modes donneront de la richesse au programme. Les roulers et le maniement général sont incorporés dans les différentes séquences afin de créer de la variété, de la consistance et de la difficulté au programme

2. Exécution :

Il doit y avoir un rythme évident dans l'exécution du jonglage, avec un timing de bonne qualité. La rapidité des lâchers et des réceptions, la conscience de l'espace, la continuité et le rythme soutenu témoigneront du niveau de la prestation.

Les mouvements présentés dans la discipline des 3 bâtons doivent être connectés de manière fluide et continues avec une priorité égale donnée à chaque bâton. L'habileté et la qualité de l'exécution à travers des transitions sans efforts et sans heurts déterminent le niveau global d'excellence et de maîtrise du programme. Il doit y avoir un rythme régulier dans l'exécution du jonglage, avec un timing de bonne qualité. La rapidité des lancers et des rattrapages, l'agilité à évoluer dans l'espace, la continuité et la fluidité valoriseront la performance des 3 bâtons.

Le contrôle et la constance tout au long du programme indiquent la maîtrise et la dextérité de l'athlète. La capacité et l'agilité à maîtriser les 3 bâtons dans l'espace est inhérent à la formation et à la bonne réalisation. Cette maîtrise est un facteur distinctif qui donne de la valeur à cette discipline.

Le fait de ne pas arrêter la rotation des bâtons montre une grande compétence et ajoute de la valeur au rythme et à la continuité.

Les qualités de présentation de la discipline des 3 bâtons se trouvent dans le détail du contrôle, de la posture correcte et de l'amélioration du corps, ainsi que dans l'énergie de la performance, la confiance et l'engagement total de l'athlète envers l'efficacité du programme.

LE X-STRUT

Description de la discipline

La discipline X-Strut est une discipline unique qui incorpore des formes de mouvement corporel et une marche de style militaire avec un travail de bâton restrictif, mais complémentaire, exécuté en rythme dans une formation en "X" sur une musique de marche imposée.

Focus sur la discipline

1. Contenu :

La discipline X-Strut est une discipline à dominante corporelle qui présente une chorégraphie de mouvements rythmée, renforcée par un travail du bâton tenu à pleine main avec un maniement créatif, mais restrictif. Des passes créatives et variées, des glissades, des boucles, des balançoires, etc. serviront de " troisième dimension " à la série corporelle rythmée. Une variété de sauts, de battements, de fentes, de tours/pirouettes et de poses compléteront la chorégraphie fluide ainsi que d'autres mouvements corporels appropriés d'habiletés de mouvement. Le timing et le flux rythmique continu seront sans faille et la clarté du corps et du bâton est de la plus haute importance. L'entraînement et l'exécution appropriés de la technique du corps et du bâton sont primordiaux et l'athlète présentera des mouvements compatibles avec les compétences qu'il a acquises. La formation en "X" est le tracé de l'enchaînement avec des séquences de 4 pas de marche de base requis pour commencer les première, deuxième, troisième et cinquième « barres » de la formation en "X". Le chronométrage de la série X-Strut commence avec le premier mouvement et se termine avec le salut final.

2. Exécution :

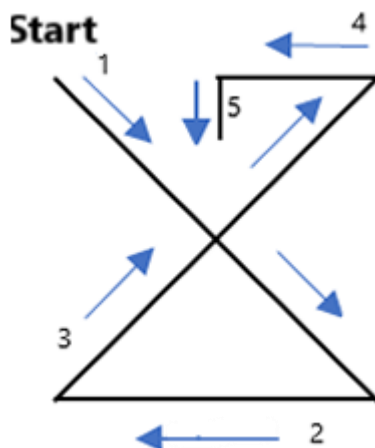
Les habiletés présentées dans la discipline du X-Strut doivent être reliées de façon homogène et démontrer une priorité de la bonne technique du corps et du bâton et refléter la responsabilité du timing prescrit par la musique. Bien qu'il ne s'agisse pas d'une interprétation musicale, le programme X-Strut doit se conformer au rythme, au phrasé et à la structure temporelle de la musique. Les pas de marche de base requis doivent être exécutés en commençant par le pied gauche et en accentuant le temps faible de la musique. Lorsqu'il n'est pas en mode marche de base, l'athlète doit exécuter une série de mouvements de forme libre qui doivent refléter le rythme de la musique. L'athlète se produira avec une projection constante, un contact visuel, de la confiance et de l'enthousiasme. La valeur du divertissement augmente lorsque l'athlète est capable d'entraîner le public dans sa performance avec une énergie positive et de l'enthousiasme.

X STRUT Informations supplémentaires

Le X Strut est une épreuve corporelle avec **utilisation restreinte du bâton** exécutée selon un schéma en X spécifié dans une présentation rythmique qui comprend des marches de base obligatoires **à tous les niveaux de compétition**. L'accent est mis sur le timing/rythme, l'équilibre et le mélange simultané d'un degré d'excellence des compétences égales du bâton et du corps.

Construction

- Les athlètes se présentent individuellement et doivent réaliser un enchaînement qui suit le schéma au sol en "X" défini.



JUGES

- La direction de la marche doit être celle indiquée dans le diagramme ci-dessus et les pas de marche de base requis, avec le travail de bâton complémentaire qui doit être effectué, sont obligatoires au début des barres 1, 2, 3 et 5.
- La section d'ouverture du programme de l'athlète avant le salut d'ouverture doit rester dans la même zone générale sans s'éloigner excessivement de sa position de départ.
- Le salut de la WFNBT A doit être réalisé au début après la section d'ouverture et à la fin de l'enchaînement, avec le salut de début face à la première diagonale, et le salut de fin face aux juges, tout en gardant la position de salut pour un minimum de deux comptes.
- **Le mouvement peut amener l'athlète à s'écarter légèrement de la figure en X** ; toutefois, tant que l'athlète continue à suivre la figure en X directionnelle de base, aucune pénalité n'est donnée.
- La partie "mouvement libre", après les pas de marche de la 5e barre, ne doit pas dépasser les limites fixées par le segment 1. L'athlète peut conclure sa performance en tout point à l'intérieur de la zone désignée.
- Une pénalité pour contretemps sera donnée pour chaque série de 4 pas de marche.
- Au début de chaque barre, il n'est pas permis de faire de mouvement en avançant dans la même direction avant les sections de pas de marche.
- Pas plus de deux rotations de bâton continus sont autorisés lorsque le bâton est tenu par la tige. Lorsque le bâton est tenu par la balle ou le tip, le nombre de boucles est illimité.

- Le bâton doit être tenu à pleine main pendant toute la durée de la performance.
- **Les glissés sont autorisés. Les lancers/rouleaux/doigts/toutes formes de lâchers ne sont pas autorisés.**
- **Les retours en arrière sur les barres sont autorisés.**
- **Les mouvements acrobatiques ne sont pas autorisés.**
- Aucune partie du corps autre que les pieds ne doit toucher le sol pendant toute la durée de l'enchaînement.
- Le contact du bâton avec le sol est autorisé lorsqu'il est intentionnel et qu'il n'est pas le résultat d'une perte de contrôle qui entraînerait alors une réduction du score d'excellence.
- Aucun élément du bâton ou du corps n'est autorisé après le salut final. Le fait de sortir le bâton de la position de salut n'est pas considéré comme un élément.

Rubriques de la feuille de notation

Contenu de l'enchaînement	20 points
Chorégraphie	20 points
Technique	20 points
Rythme général	20 points
Présentation	20 points

ARTISTIC TWIRL

Description de la discipline

L'Artistic Twirl est une discipline individuelle présentée sur une musique imposée englobant un bon équilibre de technique et artistique corps et bâton, en donnant la priorité à un travail chorégraphié sur la musique dont l'interprétation musicale est libre.

Focus sur la discipline

1. Contenu :

L'artistic twirl est une discipline à dominante artistique qui a pour base une chorégraphie incluant des mouvements de danse. Les 3 modes de twirling devront être intégrés à la chorégraphie pour la mettre en valeur. En outre, la chorégraphie devra se faire avec des déplacements permettant d'utiliser l'espace avec une mise en scène adaptée à la musique. La variété dans les mouvements de corps et bâton est importante et doit être en rapport avec la musique. Différents "styles" d'interprétation musicale sont possibles. La cohérence et la subtilité des mouvements présentés, en corrélation avec la musique, doivent être ...tout au long de la chorégraphie

2. Exécution :

Les mouvements présentés doivent être variés, connectés de façon fluide et être parfaitement réalisés. La chorégraphie doit être en adéquation avec la musique choisie et proposer des accents, des nuances, des fluctuations, utiliser la hauteur et le sol...qui donneront de la richesse au programme.

L'interprétation musicale, la gestuelle et l'expression appropriées sont également déterminantes. L'athlète doit faire vivre sa musique et l'incarner dans tous ses mouvements, corps et bâton, quel que soit le style de musique et d'interprétation choisi.

Le but de l'artistic twirl est de transmettre de l'émotion et du caractère allant au-delà de la simple démonstration technique.

ARTISTIC PAIR

Description de la discipline

L'artistic pair est une chorégraphie réalisée par 2 athlètes sur une musique imposée demandant un mélange équilibré de technique et d'artistique corps et bâton. La priorité est donnée à un travail chorégraphié avec une liberté quant à l'interprétation musicale et l'interaction entre les 2 athlètes.

Focus sur la discipline

1. Contenu :

C'est une discipline à dominante corporelle et artistique. La présentation des 3 modes de twirling et la variété des échanges enrichiront le programme.

L'utilisation de l'espace avec des déplacements et la mise en scène donneront de la profondeur et de la dimension au programme.

La variété des mouvements présentés en rapport avec la musique devra montrer l'interdépendance des 2 athlètes en permanence.

Divers styles d'interprétation sont possibles tant que la chorégraphie met en avant l'état d'esprit duo.

2. Exécution :

Les mouvements présentés doivent être connectés de façon fluide, parfaitement réalisées tout en respectant le concept duo et être musicaux.

La chorégraphie doit être en adéquation avec la musique et proposer des accents, des nuances, des fluctuations, utiliser la hauteur et le sol...qui donneront de la richesse au programme.

L'interprétation musicale, la gestuelle et l'expression appropriées sont également déterminantes. Les athlètes doivent faire vivre la musique et l'incarner dans tous les mouvements, corps et bâton, quel que soit le style de musique et d'interprétation choisi.

Le but de l'artistic pair est d'incarner le concept duo avec une conscience de l'autre et une complicité naturelle dans tous les mouvements corps et bâton.

La chorégraphie doit communiquer de l'émotion et du caractère allant au-delà de la simple démonstration technique.

DUO

Description de la discipline

Le duo est la performance simultanée de deux athlètes utilisant les 3 modes de twirling avec l'ajout d'échanges, de 2 bâtons, de chorégraphie et de connexion entre les 2 athlètes, le tout exécuté sur une musique libre.

Focus sur la discipline

1. Contenu :

L'objectif principal est l'exécution des trois modes, à savoir les lancers, les roulers et le maniement général, ainsi que des échanges, le travail avec plusieurs bâtons, les déplacements, la synchronisation, les éléments superposés, le tout en connexion et en interdépendance l'un avec l'autre. Les mouvements présentés sont connectés de manière fluide et les athlètes présentent un travail technique et corporel équivalent et de même niveau. L'unisson et l'uniformité des positions du corps sont la clef du concept duo.

2. Exécution :

Les mouvements présentés, corps et bâton, doivent être parfaitement réalisés, synchronisés dans tous les modes. Les 2 athlètes doivent ne faire qu'un.

Bien que le duo ne soit pas une discipline artistique à proprement parler, néanmoins la synchronisation, le rythme, l'uniformité, la coordination et l'unisson, sont essentiels à la chorégraphie d'un duo et ce, dans tous les modes.

Les 3 modes, ainsi que les échanges sont connectés de façon fluide, grâce à une réalisation parfaite, une mise en scène appropriée, des déplacements logiques pour mettre en valeur le programme.

Sur le plan expressif, le contact jury, l'impact sur l'audience et la complicité entre les athlètes peuvent être utilisés.

L'artistique améliore l'esthétisme du travail et donne du caractère au programme.

TWIRL TEAM

Description de la discipline

La discipline du Twirling Team correspond à un groupe d'athlètes exécutant un programme unifié, rythmique et basé sur le timing, mettant en valeur les trois modes de twirling et les échanges sur une sélection musicale standard prescrite (actuellement "Gloria").

Focus sur la discipline

1. Contenu :

- a. La variété et la difficulté des 3 modes de twirling, à la fois sur place et en déplacement, exécutés par tous les membres de manière égale.
- b. Échanges, changements de forme et travail à plusieurs bâtons intégrés et exécutés de manière interdépendante.
- c. L'uniformité des positions de corps et la qualité d'exécution est primordiale.

2. Exécution :

Les mouvements présentés dans la twirl team doivent être connectés de manière fluide et logique, réalisés avec une technique correcte du corps et du bâton et ils doivent proposer les 3 modes de twirling.

La chorégraphie doit être rythmée et se conformer au rythme de la musique. Le programme met l'accent sur le rythme et non sur l'interprétation comme le ferait une artistic team ou un team. L'unisson et la maîtrise ainsi que du travail de corps sont primordiaux.

Les athlètes du twirl team doivent donner l'impression de ne faire qu'un avec le bâton, le corps et le travail d'unisson.

Le programme sera rythmé avec une chorégraphie comprenant des impacts, des hauts et des bas, des formations, des connections, des interactions et du contact public...avec une technique maîtrisée et une variété de mouvements donnant un programme esthétique et chorégraphié.

ARTISTIC TEAM

Description de la discipline

Une artistic team est un groupe d'athlètes exécutant un programme basé sur l'interprétation musicale avec un mélange de mouvements corps et bâton sur une musique libre.

Focus sur la discipline

1. Contenu :

- a. Présence des 3 modes, à la fois sur place et en déplacement, avec un travail de corps en corrélation avec la musique. La créativité, le sens artistique et l'innovation enrichiront le programme.
- b. Exécution des échanges et du travail à 2 ou 3 bâtons seront de façon connectée, xxxx et musicale.
- c. Maîtrise de la réalisation des mouvements présentés et du "message transmis
- d. La mise en scène, l'utilisation de l'espace, les formations ainsi que les transitions entre formations mettront en valeur la technique présentée corps et dans le respect du thème choisi.

2. Exécution :

Les mouvements présentés dans l'artistic team doivent être connectés de manière fluide et logique, réalisés avec une technique correcte du corps et du bâton et ils doivent proposer les 3 modes de twirling et des échanges.

La même importance est donnée à la technique et à l'artistique, l'un ne se substituant pas à l'autre.

L'interprétation musicale se fera à travers le corps et le bâton dans le but de communiquer ... Les athlètes et la chorégraphie ne doivent faire qu'un avec la musique donnant ainsi du caractère au programme.

Le programme sera rythmé avec une chorégraphie comprenant des impacts, des hauts et des bas, des formations, des connections, des interactions et du contact public...avec une technique maîtrisée et une variété de mouvements corps et bâton donnant un programme esthétique et chorégraphié.

LA DISCIPLINE TWIRLING CORPS

Description de la discipline

La discipline du Twirling Corps est un groupe d'athlètes qui exécutent un programme musical, rythmique et/ou interprétatif mettant en valeur le tournoiement, les manœuvres et le travail corporel, qui se traduit par une efficacité visuelle de qualité, de précision et d'unisson des compétences entraînées.

Focus sur la discipline

1. Contenu :

- a. Le maniement du bâton, les échanges et les mouvements sont les éléments essentiels de cette discipline. Les bâtons multiples, bien qu'ils ne soient pas obligatoires, peuvent améliorer la profondeur du crédit du contenu du bâton lorsqu'ils sont complétés par un minimum de 12 membres.
- b. La précision, l'unisson et le travail d'équipe sont primordiaux.
- c. Les qualités de performance et la maîtrise des compétences formées produiront le plus haut niveau d'effet général.
- d. La mise en scène, la couverture du sol, les formes et l'évolution des formes/transitions constituent le "plan" du programme et seront utilisés pour présenter une démonstration contrôlée et uniforme des compétences du bâton et du corps.

2. Exécution :

Les compétences présentées dans la discipline du twirling corps doivent être reliées de manière transparente, en donnant la priorité à une technique correcte du corps et du bâton, reflétant les modes et les échanges au sein du concept du twirling corps.

Le programme met l'accent sur le tournoiement à l'unisson avec un recours limité aux athlètes vedettes ou aux vignettes. Le programme et les athlètes ne doivent faire qu'un avec leurs responsabilités en matière de chronométrage et faire preuve d'une approche uniforme de l'exécution.

La routine du Twirling Corps sera rythmée par la chorégraphie avec des moments d'impact, des hauts et des bas, des contrastes de qualités de performance dynamiques, d'interrelation, d'interaction et d'expression qui produisent une valeur de divertissement de qualité via une approche autoritaire du bâton et des compétences corporelles.

ARTISTIC GROUP

Description de la discipline

L'artistic group est une équipe de plusieurs athlètes qui privilégie l'effet général et le divertissement. L'Artistic group doit incarner un thème clair, avec une mise en scène intéressante, de la créativité, des détails artistiques et d'un sens aigu de l'interprétation musicale, le tout entrelacé pour créer un programme riche et à caractère.

Focus sur la discipline

1. Contenu : Légendes

- a. Effet Général : 40 points. "GE" est la façon dont les athlètes "donnent vie au spectacle". Les éléments importants sont le caractère, l'identité, la variété des effets visuels, la création de la surprise, l'originalité, l'émotion, la musicalité et l'impact sur l'audience.
- b. Conception/Chorégraphie : 30 points. Il s'agit du thème et du concept de la chorégraphie. Ce critère implique la responsabilité de l'entraîneur. La conformité musicale tant sur le contenu que dans les déplacements, les formations, les effets visuels, le travail du corps et la mise en scène mettent en valeur la musique et les éléments présentés.
- c. Corps : 15 points. Le choix des mouvements choisis est adapté au niveau des athlètes pour une réalisation parfaite. La maîtrise technique ainsi que l'amplitude des mouvements de corps sont également prises en compte.
- d. Bâton : 15 points. C'est un critère propre à la discipline artistic group, car il n'est PAS jugé en fonction du contenu. Le bâton est évalué comme étant seulement un enrichissement du programme. Les restrictions de contenu limitent les mouvements à présenter. L'utilisation du bâton « outil » de création de formes ou figures est également évalué dans ce critère. L'unisson, la cohérence, l'uniformité et la perfection sont primordiaux.

2. Exécution :

Les mouvements présentés doivent être connectés de façon fluide et être réalisés avec perfection et uniformité entre tous les athlètes.

Le groupe ne doit faire qu'un avec la musique et doit présenter un travail visuel.

Le groupe se traduit par un caractère bien précis, une mise en scène attractive, de la créativité, l'originalité, des détails artistiques, un sens aigu de l'interprétation musicale, le tout combiné afin de créer une performance attrayante.