

REGLEMENT IBTF 2023

7 NATIONS

REGLEMENT CHAMPIONNAT DU MONDE DE TWIRLING BÂTON & COUPE DES NATIONS



FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE BÂTON TWIRLING

Août 2022

Mises à jour : Mises à jour précédentes en texte bleu

Février 2022 Les clarifications sur les tableaux de restriction de contenu et le tableau des pénalités sont en rouge.

Toutes les autres mises à jour et clarifications de février sont indiquées en texte violet.

Les clarifications du 22 juin sur les tableaux de restriction du contenu de Solo et X-Strut sont en vert

Mises à jour d'août 2022 en Orange

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 et/ou de la Fédération Mondiale. 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. Des juges certifiés de la World Baton Twirling Federation (WBTF) et de la World Federation of National Baton Twirling Associations (WFNBTA) 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 événements des fédérations WBTF et WFNBTA. 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 limites de temps
6. Team twirl
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 Bâton Twirling 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
- Team twirl
- 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			
FEMMES SOLO, 2-BÂTONS, 3-BÂTONS, ARTISTIC TWIRL ET X-STRUT.			
CADET		12 - 14 ans	
JUNIOR		15 - 17 ans	
SENIOR		18 - 21 ans	
ADULTES		22 ans +	
MENS 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 +	
TWIRLING 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 CAT2GORIE :

Artistic pair	Duo
Artistic Team	Team Twirl

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 ne peut pas 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
- Team Twirl Niveau B, Niveau A, Monde
- Artistic team Niveau B, Niveau A, Monde
- Artistic group Monde uniquement
- Twirling corps Monde seulement

Voir ANNEXE A pour déterminer les restrictions requis 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 team twirl, 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 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 suppléant 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 les (1) équipe / corps / groupe par fédération, deux (2) athlètes remplaçants sont autorisés. Les remplaçants (réserves) sont considérés comme faisant partie du contingent d'une fédération. Des suppléants peuvent être utilisés tout au long de la compétition et entre les tours.

LE NOMBRE DE SUPPLÉANTS AUTORISÉS PAR DISCIPLINE :

DISCIPLINES DU CHAMPIONNAT DU MONDE				
DISCIPLINE	FEMME	HOMME	SOIT	ALTERNATIVES
SOLO FÉMININ, 2-BÂTONS, 3-BÂTONS, ARTISTIC TWIRL, X-STRUT				
CADET	3			1 athlète
JUNIOR	3			1 athlète
SENIOR	3			1 athlète
ADULTES	3			1 athlète
SOLO HOMME, 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 Group.

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 suppléant 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) twirling 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	SOIT	ALTERNATIVES
SOLO FÉMININ, 2-BÂTONS, 3-BÂTONS, ARTISTIC TWIRL, X-STRUT				
CADET	3			1 athlète
JUNIOR	3			1 athlète
SENIOR	3			1 athlète
ADULTES	3			1 athlète
SOLO HOMMES, 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 LIMITES DE TEMPS

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 routines 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 limites de temps suivantes :

Artistic team	=	3:00 - 3:30 min max
Twirling corps	=	4:00 - 5:00 min max.
Artistic group	=	3:00 - 3:30 min max

6. TWIRL TEAM

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

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

LIMITES DE TEMPS 3:00 minutes maximum. Le chronométrage et le jugement commenceront au moment du premier salut et se termineront au moment du salut final. Le fait de ne pas saluer entraîne une pénalité de 0,5.

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

RÈGLES SPÉCIFIQUES À L'ÉQUIPE DE TWIRL

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 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 suppléants (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.

LIMITES DE TEMPS 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 CHRONOMÈTRE - 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. Pas d'accessoire 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 / Suppléants (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.

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

RÈGLES SPÉCIFIQUES AU CORPS

1. Un Corps ne peut être composé que de membres d'un même pays.
2. Pas d'accessoire autorisé
3. Les acrobaties ne sont pas autorisées
4. Les corps tournants doivent 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 minimal doit être d'au moins 1½ minute. Le temps de twirling compte lorsqu'au moins 12 membres du corps twirlent en même temps en exécutant le même contenu pendant au moins deux comptes consécutifs pour plus de 2 rotations.

La partie twirling peut être à n'importe quel endroit de la routine, fractionnée tout au long de la routine.

9. ARTISTIC GROUP (Championnat du monde uniquement)

COMPOSITION	Min. de 10 membres, pas de max. / Suppléants (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.
LIMITES DE TEMPS	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 CHRONOMÈTRE - 5 pts au-dessus ou en dessous du temps réglementaire (déduits du score de chaque juge)

RÈGLES SPÉCIFIQUES AU 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 imposées pour chaque élément interdit

LES MOUVEMENTS ACROBATIQUES SIMPLES SONT AUTORISÉS (ils sont considérés comme des mouvements de corps majeur).

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 du corps** dans lequel l'athlète se retourne complètement dans les airs sans être soutenu ou sans toucher les mains au sol.

Exemples :

- 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 majeur du corps.

AUTORISATIONS PAR DISCIPLINE

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, le 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

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

Rattrapage standard - Rattrapage verticale ou horizontale 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 majeur du corps : 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 : pas chassé, piqué, et 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
Pivots	1 - 3 pivots Bâton Lancers aucune restriction Rattrapage aucune restriction	1 - 4 pivots Bâton Lancers aucune restriction Rattrapages aucune restriction
Acrobatie	Une seule acrobatie autorisée sous le lancer Seulement 2 acrobaties peuvent être présentées Les acrobaties aériennes ne sont pas autorisées 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 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 majeur du corps sous le lancer Bâton Lancers aucune restriction Rattrapages aucune restriction	Un seul mouvement majeur du corps avec 2 pivots sous le lancer Bâton Lancers aucune restriction Rattrapages aucune restriction Les doubles mouvements 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 majeur du corps est autorisé lors d'un lancer au niveau B. Deux mouvements majeurs du corps sont autorisés lors d'un lancer au niveau A. Il n'est PAS permis d'ajouter des mouvements mineurs du corps 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		
Catégorie	Niveau B	Niveau A
Pivots	1 tour Bâton Lancers aucune restriction Rattrapages aucune restriction	2 tours Bâton Lancers aucune restriction Rattrapages aucune restriction
Sur place et Déplacement	1 seul mouvement majeur sous le lancer Bâton Lancers aucune restriction Rattrapages aucune restriction	1 mouvement majeur + 1 pivot sous le lancer Bâton Lancers aucune restriction Rattrapages aucune restriction Les doubles mouvements 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 (partiel ou complet) 	Le ½ singer est autorisé si le bâton réalise 360° autour d'un bras
Maniement général	Aucune restriction	Aucune restriction
<p>Les pivots ainsi que les mouvements de corps (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 motif, opposition....</p>		

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

ANNEXE A**RESTRICTIONS DE CONTENU
COUPE DES NATIONS**

Restrictions de contenu 3 BATONS		
Les mouvements acrobatiques ne sont pas autorisés		
Catégorie	Niveau B	Niveau A
Pivots	1 tour Bâton Lancers aucune restriction Rattrapages aucune restriction	2 tours Bâton Lancers aucune restriction Rattrapages aucune restriction
Sur place et Déplacement	1 seul mouvement majeur sous le lancer Bâton Lancers aucune restriction Rattrapages aucune restriction Un triple lancer est autorisé	1 mouvement majeur + 1 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 (partiel ou complet) 	Le ½ singer est autorisé si le bâton réalise 360° autour d'un bras
Matériel de contact	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 majeur est autorisé sous un lancer au niveau B.
Un mouvement majeur du corps avec un pivot est autorisé sous lancer au niveau A. Il n'est PAS permis d'ajouter des mouvements mineurs sous le lancer, quel que soit le niveau.

ANNEXE A**RESTRICTIONS DE CONTENU**

X STRUT
(en cours de traduction)

ANNEXE A**RESTRICTIONS DE CONTENU
COUPE DES NATIONS**

Restrictions de contenu DUO		
Les mouvements acrobatiques ne sont pas autorisés		
CATÉGORIE	Niveau B	Niveau A
Pivots	1 - 3 Pivots Bâton Lancers aucune restriction Rattrapages aucune restriction	1 - 4 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 majeur du corps + 2 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 (partiel ou complet) 	Aucune restriction

Clarification : Un mouvement majeur est autorisé lors d'un lancer au niveau B. Deux mouvements majeurs sont autorisés lors d'un lancer au niveau A. Il n'est PAS permis d'ajouter des mouvements 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
Pivots	1 - 3 pivots Bâton Lancers aucune restriction Rattrapages aucune restriction	1 - 4 pivots Bâton Lancers aucune restriction Rattrapages aucune restriction
Acrobatie aérienne	Aucune acrobatie aérienne sous le lancer.	Seul le costal est autorisé et 1 seul Bâton Lancers aucune restriction Rattrapages aucune restriction Les mouvements mineurs du corps sont autorisés 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 Déplacement	Un seul mouvement majeur sous le lancer Bâton Lancers aucune restriction Rattrapages 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 Rattrapages aucune restriction
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 (partiel ou complet) 	Aucune restriction

Clarification : Un mouvement majeur du corps est autorisé lors d'un lancer au niveau B. Deux mouvements majeurs du corps sont autorisés lors d'un lancer au niveau A. Il n'est PAS permis d'ajouter des mouvements mineurs du corps 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 majeurs du corps).		
CATÉGORIE	Niveau B	Niveau A
Pivots	1 -2 pivots Bâton Lancers aucune restriction Rattrapages aucune restriction	1 - 3 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 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 (partiel ou complet) 	Aucune restriction
Maniement general	Aucune restriction	Aucune restriction

Clarification : Un mouvement majeur est autorisé sous un lancer au niveau B.

Un mouvement majeur du corps avec un pivot est autorisé après un lancer au niveau A. Il n'est PAS permis d'ajouter des mouvements 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
Pivots	1 -2 pivots Bâton Lancers aucune restriction Rattrapages aucune restriction	1 - 3 pivots Bâton Lancers aucune restriction Rattrapages aucune restriction
Sur place ou en Déplacement	Un seul mouvement majeur du corps sous le jet Bâton Lancers aucune restriction Rattrapages aucune restriction	Un seul mouvement majeur du corps avec une rotation sous le jet. 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 (partiel ou complet) 	Aucune restriction
Maniement general	Aucune restriction	Aucune restriction

Clarification : Un mouvement majeur est autorisé sous un lancer au niveau B.

Un mouvement majeur du corps avec un pivot est autorisé après un lancer au niveau A. Il n'est PAS permis d'ajouter des mouvements mineurs sous le lancer, quel que soit le niveau.

Restrictions de contenu ARTISTIC GROUP (CHAMPIONNAT DU MONDE)	
CATÉGORIE	Un seul niveau
Pivots	1-2 pivots Bâton Lancers aucune restriction Rattrapages aucune restriction
Acrobatie aérienne	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
Double	Non autorisé sous le toss
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)
Maniement général	Aucune restriction

Clarification : Un seul mouvement majeur du corps est autorisé. Il n'est PAS permis d'ajouter des mouvements mineurs du corps 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	Le chronométrage et le jugement commenceront à la première note et se termineront à la dernière note.	0,1 pt par seconde (déduit de chaque Note des juges)
PÉNALITÉ DE TEMPS - Twirling corps	Le chronométrage et le jugement commenceront à la première note de la musique et se termineront à la dernière note de la musique.	0,1 pt par seconde (déduit de chaque Note des juges)
PAS DE SALUTATION au le début et/ou la fin de la représentation. 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)
X-Strut	En cours de traduction	
X-Strut	En cours de traduction	

PÉNALITÉS (SUITE)		
X-Strut	En cours de traduction	
RESTRICTIONS DE CONTENU pour Solo, 2 Bâtons, 3 Bâtons, Artistic twirl et Artistic pair	Une déduction de 1,0 point par infraction à chaque le score des juges 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 1,0 point.	1.0 pt. par infraction (déduit de chaque Note des juges)
RESTRICTION DE CONTENU 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 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 pour Twirling corps et tous les corps de 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 pour 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)
DÉFAUT DE COSTUME / CHAUSSURES / ÉQUIPEMENT Tous Événements	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 artistic pair	Tout athlète quittant la piste 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 Team et groupe	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 un manche 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 la balle et le bout.

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).

À l'intérieur d'un duo, d'une équipe ou d'un groupe, le grip doit être la même.

DÉFAUT DE COSTUME / CHAUSSURE / ÉQUIPEMENT - TOUS LES ÉVÉNEMENTS

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 et l'équipe repasse.

ANNEXE B

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



Table des matières

LA DISCIPLINE SOLO.....	34
LA DISCIPLINE DES 2 BÂTONS	35
LA DISCIPLINE DES 3 BÂTONS	36
LA DISCIPLINE DU X-STRUT.....	37
LA DISCIPLINE DU ARTISTIC TWIL	40
LA DISCIPLINE DU 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 ARTISTIC GROUP.....	46

Note : ne comprend pas le corps des 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 continues. 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.

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 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.

La vitesse est liée à la vitesse de rotation des 2 bâtons 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

En cours de traduction

En cours de traduction

En cours de traduction

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.

LE TWIRLING CORPS DISCIPLINE

En cours de traduction

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.