

## REGELWERK

### 2023 IBTF World Baton Twirling & Majorettes Championships and Nations Cup

#### ALLGEMEINE INFORMATIONEN

1. Die World Baton Twirling Championships & Nations Cup bietet den Mitgliedern der World Baton Twirling Federation (WBTF) und/oder der World Federation of National Baton Twirling Associations (WFNBTA) die Möglichkeit teilzunehmen. Alle Athleten müssen einen gültigen Reisepass (oder einen gültigen Personalausweis für europäische Nationen) auf dem der eigene Name in der typischen Landessprache (das Land welches der Athlet vertritt) steht, als Nachweis der Staatsbürgerschaft und des Alters, vorweisen.
2. Zertifizierte Juroren sowohl der World Baton Twirling Federation (WBTF) als auch der World Federation of National Baton Twirling Associations (WFNBTA) werden IBTF-Wettkämpfe beurteilen und ihr eigenes Bewertungssystem verwenden.
3. **Neben diesem Dokument (Regelwerk) sollten Athleten und Trainer auch das IBTF-Handbuch für Wettkampfrichtlinien und das IBTF-Handbuch für den Registrierungsprozess zu Rate ziehen.**
4. Da 2023 der erste IBTF World Championships & Nations Cup ist, beinhalten die Regeln die meisten Veranstaltungen sowohl der WBTF- als auch der WFNBTA-Verbände. Nach diesen Wettbewerben können die Regeln überarbeitet werden.

#### **NATIONS CUP 2023**

#### **EIN EBENE-II-WETTBEWERB FÜR DIE ENTWICKLUNG VON ATHLETEN AUF DER GANZEN WELT**

#### **PHILOSOPHIEERKLÄRUNG DER IBTF FÜR EINEN GERECHTEN WETTBEWERB UNTER NATIONS CUP-ATHLETEN**

Beim Nations Cup gibt es 2 Wettbewerbsstufen: Level B und Level A, die durch Inhaltsbeschränkungen bestimmt werden.

Es liegt in der Verantwortung des Trainers und des Athleten, anhand der tatsächlichen Fähigkeiten und Erfahrung des Athleten das entsprechende Niveau im Nations Cup für den Teilnehmer festzusetzen. Die IBTF erwartet, dass alle Mitgliedsländer diese Niveaus respektieren und ehren, um die Integrität des internationalen Wettbewerbs aufrechtzuerhalten und ein ehrliches Wettbewerbsumfeld zu fördern.

Durch Überprüfung der bestehenden Inhaltsbeschränkungen sollten Athleten je nach Können und Wettkampfleistung in das entsprechende Level eingestuft werden. Athleten, die das ganze Jahr über in ihren jeweiligen Ländern auf höheren Ebenen antreten, SOLLTEN KEINE „abgeschwächten“ Routinen haben, um die Anforderungen der Inhaltsbeschränkung zu erfüllen, um an Wettbewerben auf niedrigerem Niveau teilzunehmen.

Jeder Athlet, der sich bei einer Weltmeisterschaft in einer beliebigen Disziplin im Halbfinale/Finale platziert hat, darf beim IBTF Nations Cup in keiner B-Level-Disziplin antreten.

## **INDEX**

### **Allgemeine Wettbewerbsregeln**

- 1. Disziplinen**
- 2. Altersklassen**
- 3. Wettkampfniveaus in jeder Disziplin**
- 4. Anzahl der zugelassenen Teilnehmer**
  - a. Weltmeisterschaft im Twirling**
  - b. Nations Cup**
- 5. Musik & Zeitlimits**
- 6. Twirlteam**
- 7. Artistic Team**
- 8. Twirling Corps**
- 9. Artistic Group**
- 10. Spezifische Regeln für alle Disziplinen**
- 11. Akrobatische Inhaltsbeschränkungen**
- 12. Wichtige Definitionen, die für die Inhaltsbeschränkungstabellen in Anhang A gelten:**
- 13. Anhang A – Content-Einschränkungen für den Nations Cup**
- 14. Penalty-Tabelle**
- 15. Kostüm-, Schuh- und Baton-Richtlinien**
- 16. Anhang B – Konzeptzusammenfassungen aller Baton Twirling-Disziplinen**

### **1. DISZIPLINEN**

Die bei der World Baton Twirling Championship & Nations Cup angebotenen Disziplinen lauten wie folgt:

#### Frauendisziplinen

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

#### Männerdisziplinen

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

#### Gemischte Disziplinen

- Duet
- Artistic Pair
- Twirl Team

- Artistic Team
- Twirling Corps (wird nur bei Weltmeisterschaften angeboten)
- Artistic Group (wird nur bei Weltmeisterschaften angeboten)

Ein Duet oder Artistic Pair kann aus weiblich/weiblich, männlich/weiblich, männlich/männlich bestehen.

Majoretten-Disziplinen (Alle Regeln für die Majoretten-Meisterschaft finden Sie im Regelbuch der Majoretten-Weltmeisterschaft 2023)

- Traditional Majorettes Corps
- Exhibition Majorette Corps
- Parade Corps
- Showtwirl-Accessoires Corps

Ein Twirl Team, Artistic Team, Twirling Corps, Artistic Group kann aus einer beliebigen Kombination von Männern und Frauen bestehen, einschließlich aller Frauen oder Männer.

Die Einführung der Reserve kann die Alterseinteilung nicht ändern.

## 2. ALTERSKLASSEN

Wo Altersklassen gelten, zählt das Alter eines Athleten am 31. Dezember des Wettkampfjahres 2023. Das Mindestalter aller Wettkämpfer beträgt 12 Jahre. Das Alter gilt für die World Baton Twirling Championship und den Nations Cup Level A & B.

IBTF WORLD BATON TWIRLING CHAMPIONSHIP & NATIONS CUP 2023			
WOMENS SOLO, 2-BATON, 3-BATON, ARTISTIC TWIRL & X-STRUT			
YOUTH	12 – 14 yrs		
JUNIOR	15 – 17 yrs		
SENIOR	18 – 21 yrs		
ADULT	22 yrs +		
MENS SOLO, 2-BATON, 3-BATON, & ARTISTIC TWIRL & X-STRUT			
JUNIOR	12 – 17 yrs		
SENIOR	18 yrs+		
DUET	Combined age of the two members		
JUNIOR	24 – 35 yrs		
SENIOR	36 yrs +		
ARTISTIC PAIR	Must enter the age division that corresponds with the age of the oldest athlete.		
JUNIOR	12 – 17 yrs		
SENIOR	18 yrs +		
TWIRLING TEAM, ARTISTIC TEAM, TWIRLING CORPS & ARTISTIC GROUP	One age division 12 yrs minimum / no maximum		

**ATHLETEN DÜRFEN NICHT IN MEHR ALS EINER DER FOLGENDEN DISZIPLINEN IN DERSELBEN KATEGORIE ANGEHÖREN:**

Artistic Pair	Duet
Artistic Team	Twirl Team
Artistic Group	Twirling Corps

Athleten dürfen in jeder Disziplin nur auf einem Niveau antreten; Nations Cup Level A und Level B oder Elite (WM). Athleten dürfen auch nicht gegen sich selbst antreten (z. B. darf ein Mitglied eines Jr. Artistic Pair nicht in derselben Artistic Pair-Kategorie zwei Mal antreten, oder ein Mitglied eines World-Level-Teams darf nicht in einem anderen World-Level-Team sein).

Zusätzliche Beispiele: Ein Athlet kann in einem Team der Level A und einer Artistic Group sein; Ein Athlet kann in einem Twirl Team und einem Artistic Team sein. Jedoch ist es einem Athleten nicht gestattet, Mitglied von zwei verschiedenen Artistic Pairs oder Duets, Artistic Teams, Twirl Teams, Artistic Groups oder Twirling Corps zu sein. (z. B. darf ein Athlet nicht in einem A-Level-Team und einem World-Level-Team antreten).

## **ANGEBOTENE WETTBEWERBSSTUFEN**

### **LEVEL DER BATON-TWIRLING-WELTMEISTERSCHAFT:**

Die Verbände sollten ihre besten Athleten für die WM entsenden.

### **LEVEL DES NATIONS CUP:**

Alle Nations Cup-Disziplinen werden auf Level B und Level A angeboten.

Siehe ANHANG A, um das Athletenniveau anhand der erforderlichen Inhaltsbeschränkungen zu bestimmen.

### **Disziplinen:**

#### Women's Disciplines

- Solo Level B , Level A, [World](#)
- Two-Baton Level B , Level A, [World](#)
- Three-Baton Level B , Level A, [World](#)
- Artistic Twirl Level B , Level A, [World](#)
- X-Strut Level B , Level A, [World](#)

#### Men's Disciplines

- Solo Level B , Level A, [World](#)
- Two-Baton Level B , Level A, [World](#)
- Three-Baton Level B , Level A, [World](#)
- Artistic Twirl Level B , Level A, [World](#)
- X-Strut Level B , Level A, [World](#)

#### Mixed Disciplines

- Duet Level B , Level A, [World](#)
- Artistic Pair Level B , Level A, [World](#)
- Twirl Team Level B , Level A, [World](#)
- Artistic Team Level B , Level A, [World](#)
- Artistic Group one level [World only](#)
- Twirling Corps one level [World only](#)

Siehe ANHANG A, um das Athletenniveau anhand der erforderlichen Inhaltsbeschränkungen zu bestimmen.

### **ALTERNATIVE REGELN FÜR ALLE DISPLINEN:**

Stellvertreter gelten als Teil des WBTC/NC-Kontingents eines Verbands.

Ein Artistic Pair, Duet, Twirl Team, Artistic Team oder Twirling Corps oder Artistic Group darf nur aus Mitgliedern bestehen, die im selben Land ansässig sind.

## **4. ANZAHL DER WETTBEWERBER**

### **a) BATON-TWIRLING-WELTMEISTERSCHAFTEN**

Solo, Two-Baton, Three-Baton, Artistic Twirl & X-Strut

Pro Disziplin / pro Altersklasse / pro Verband sind drei (3) Athleten plus 1 Ersatz (Reserve) erlaubt.

Jede Reserve muss vor Beginn der ersten Wettkampfrunde einer Disziplin gemeldet und muss dem Wettkampfleiter sofort mitgeteilt werden, um die Aufstellung zu melden. Das Versäumnis, den Ersatz zu mitzuteilen, führt zur Disqualifikation. Nach Beginn des Wettbewerbs dürfen keine Änderungen vorgenommen werden.

### **Duet und Artistic Pair**

Drei (3) Paare plus 1 Ersatz oder ein komplettes Ersatz-Paar.

Im Duet- und Artistic Pair kann ein komplettes Paar oder ein einzelner Athlet als Ersatz des Paares/pro Altersklasse/pro Verband gemeldet werden. Die Auswahl ist für jeden Verband optional.

Jede Reserve muss vor Beginn der ersten Wettkampfrunde einer Disziplin gemeldet und muss dem Wettkampfleiter sofort mitgeteilt werden, um die Aufstellung zu melden. Das Versäumnis, den Ersatz zu mitzuteilen, führt zur Disqualifikation. Nach Beginn des Wettbewerbs dürfen keine Änderungen vorgenommen werden.

### **Artistic Pair - Reserve**

- ❖ Die Reserven für ein Paar müssen aus der Altersklasse des Paares oder jünger sein
- ❖ Wenn die jüngere Klassenalternative verwendet wird, wird das Paar trotzdem in der Altersklasse wie angemeldet antreten. Sie werden nicht in die jüngere Altersklasse versetzt.

Beispiel: Artistic Pair (unter Verwendung des Alters wie oben gezeigt) Junior = Junior + Junior / Senior = Junior + Senior; Senior + Senior / Erwachsener = Junior + Adult; Senior + Adult; Adult + Adult.

### **Twirl Team, Artistic Team, Twirling Corps, Artistic Group:**

Je (1) Team / Corps / Group pro Verband sind zwei (2) Reserve-Athleten erlaubt.

Stellvertreter (Reserven) gelten als Teil des Verbandskontingents.

Während des gesamten Wettkampfs und zwischen den Runden können Ersatzspieler eingesetzt werden.

## ANZAHL DER ALTERNATIVEN (Reserven) PRO DISZIPLIN ZULÄSSIG:

WORLD CHAMPIONSHIP DISCIPLINES				
DISCIPLINE	FEMALE	MALE	EITHER	ALTERNATES
WOMEN'S SOLO, 2-BATON, 3-BATON, ARTISTIC TWIRL, X-STRUT				
YOUTH	3			1 athlete
JUNIOR	3			1 athlete
SENIOR	3			1 athlete
ADULT	3			1 athlete
MEN'S SOLO, 2-BATON, 3-BATON, ARTISTIC TWIRL, X-STRUT				
JUNIOR		3		1 athlete
SENIOR		3		1 athlete
DUET & ARTISTIC PAIR				Choice of:
JUNIOR			3	1 complete pair or 1 athlete
SENIOR			3	1 complete pair or 1 athlete
TWIRL TEAM, ARTISTIC TEAM, TWIRLING CORPS, ARTISTIC GROUP				
ONE DIVISION			1	2 athletes

Wenn ein Land nur einen Mitgliedsverband hat (eine WBTF, eine WFNBT oder Unified), kann sich dieser Verband dafür entscheiden, bis zu sechs (6) Athleten pro Disziplin / pro Altersgruppe in Solo, Two-Baton, Three-Baton, Artistic Twirl und im X-Strut zu melden. Im Duet & Artistic Pair und bis zu zwei (2) Twirl Teams, Artistic Teams, Twirling Corps und Artistic Group.

### b) NATIONS CUP

#### **Solo, 2 Baton, 3 Baton, Artistic Twirl & X-Strut**

Pro Disziplin / pro Altersklasse / pro Verband sind drei (3) Athleten plus 1 Ersatz (Reserve) erlaubt.

Jede Reserve muss vor Beginn der ersten Wettkampfrunde einer Disziplin gemeldet und muss dem Wettkampfleiter sofort mitgeteilt werden, um die Aufstellung zu melden. Das Versäumnis, den Ersatz zu mitzuteilen, führt zur Disqualifikation. Nach Beginn des Wettbewerbs dürfen keine Änderungen vorgenommen werden.

#### **Duet und Artistic Pair**

Drei (3) Paare plus 1 Ersatzmitglied oder ein komplettes Ersatz-Paar.

Duet- und Artistic Pair können ersetzt werden durch ein komplettes Paar oder einen einzelnen Athleten der einen Part im gemeldeten Duo ersetzt. Ein Athlet/ Paar/pro Altersklasse/pro Verband ist zulässig als Reserve. Die Auswahl ist für jeden Verband optional.

Jede Reserve muss vor Beginn der ersten Wettkampfrunde einer Disziplin gemeldet und muss dem Wettkampfleiter sofort mitgeteilt werden, um die Aufstellung zu melden. Das Versäumnis, den Ersatz zu mitzuteilen, führt zur Disqualifikation. Nach Beginn des Wettbewerbs dürfen keine Änderungen vorgenommen werden.

### ARTISTIC PAIR - Reserve

- ❖ Die/Der Ersatzwirler für ein Paar muss aus der Altersklasse des Paares oder jünger sein
- ❖ Wenn die jüngere Altersklasse verwendet wird, wird das Paar trotzdem in der Division wie angemeldet antreten. Sie werden nicht in die jüngere Altersklasse versetzt.

Beispiel: Artistic Pair (unter Verwendung des Alters wie oben gezeigt)

Junior = Junior + Junior

Senior = Junior + Senior ODER Senior + Senior

Adult = Junior + Adult ODER Senior + Adult; Adult + Adult.

### Ein (1) Twirl Team und ein (1) Artistic Team pro Verband.

Zwei (2) Reserve-Athleten erlaubt.

Stellvertreter (Reserven) gelten als Teil des Verbandskontingents.

Während des gesamten Wettbewerbs und zwischen den Runden können Ersatzspieler eingesetzt werden.

### RESERVE REGELN FÜR ALLE DISPLINEN:

Ersatzathleten gelten als Teil des WBTC/NC-Kontingents eines Verbands.

Ein Artistic Pair, Duet, Twirl Team, Artistic Team oder Twirling Corps, Artistic Group darf nur aus Mitgliedern bestehen, die im selben Land ansässig sind.

NATIONS CUP DISCIPLINES				
DISCIPLINE	FEMALE	MALE	EITHER	ALTERNATES
WOMEN'S SOLO, 2-BATON, 3-BATON, ARTISTIC TWIRL, X-STRUT				
YOUTH	3			1 athlete
JUNIOR	3			1 athlete
SENIOR	3			1 athlete
ADULT	3			1 athlete
MEN'S SOLO, 2-BATON, 3-BATON, ARTISTIC TWIRL, X-STRUT				
JUNIOR		3		1 athlete
SENIOR		3		1 athlete
DUET & ARTISTIC PAIR				Choice of:
JUNIOR			3	1 complete pair or 1 athlete
SENIOR			3	1 complete pair or 1 athlete
TWIRL TEAM & ARTISTIC TEAM				
ONE DIVISION			1	2 athletes

Wenn ein Land nur einen Mitgliedsverband hat (eine WBTF, eine WFNBT oder Unified), kann sich dieser Verband dafür entscheiden, bis zu sechs (6) Athleten pro Disziplin / pro Altersgruppe in Solo, Two-Baton, Three-Baton, Artistic Twirl & X-Strut zu schicken, Duet & Artistic Pair und bis zu zwei (2) Twirl Teams und Artistic Teams.

Wenn zwei Verbände aus einem Land teilnehmen und einer der Verbände nicht alle Positionen besetzen kann, ist es zulässig, Athleten des anderen Verbandes einzusetzen, um die verfügbaren Plätze zu besetzen.

## **5. MUSIK & ZEITBEGRENZUNGEN**

Die Athleten müssen bei der IBTF World Baton Twirling Championship und dem Nations Cup zu vorgeschriebenen Musiken für diese Veranstaltungen teilnehmen, die auf die folgenden Zeitlimits festgelegt sind:

Solo	= 2:00 Minuten
2 Baton	= 1:45 Minuten
3 Baton	= 1:30 Minuten
Artistic Twirl & Artistic Pair	= 1:45 Minuten
Duet	= 2:00 Minuten
X-Strut	= 2:00 Minuten
Twirl-Team	= 3:00 Minuten

Es gibt **keine Mindestzeitbegrenzung**, daher können Athleten ihre Routinen vor dem Abschluss der Musik abschließen. Die Juroren werden keine Strafen verhängen oder Material würdigen, das nach dem Ende der Musik präsentiert wird. Die Bewertung wird am Ende der Musik unterbrochen.

**Die Musik der IBTF World Baton Twirling Championship und des Nations Cup wird auf der IBTF-Website verfügbar sein.**

Die folgenden Veranstaltungen werden zu selbst gewählter Musik mit folgenden Zeitlimits durchgeführt:

Artistic Team	= 3:00 – 3:30 min max (kein Spielraum)
Twirling Corps	= 4:00 – 5:00 min max
Artistic Group	= 3:00 – 3:30 min max (kein Spielraum)

## **6. TWIRL-TEAM**

**TEAMGRÖSSE:** 6 bis 8 Mitglieder, mit max. 2 Stellvertretern (Reserve)

**MUSIK:** Teams treten bei der von der IBTF World Baton Twirling Championship vorgeschriebenen Musikauswahl (Gloria) auf.

**ZEITBEGRENZUNG:** 3:00 Minuten max. Die Zeitmessung und Bewertung beginnt mit dem ersten Salut und endet mit dem letzten Salut, der gezeigt wird. Das Versäumnis des Saluts ergibt 0,5 Strafpunkte.

**ZEIT-STRAFE:** Überzeit - 0,1 pro Sekunde (abgezogen von der Punktzahl jeder Jury)

### **Spezifische Regeln für Twirl Team**

1. Zwei Reserve für die Mannschaft werden als Teil des Verbandskontingents betrachtet.
2. Ein Team darf nur aus Mitgliedern bestehen, die im selben Land ansässig sind.
3. Keine Requisiten erlaubt
4. Akrobatik ist nicht erlaubt
5. Teams müssen von der linken Seite des Kampfrichters eintreten und rechts von den Kampfrichtern austreten.
6. Einzelheiten zu Einschränkungen finden Sie in Anhang A

## **7. ARTISTIC TEAM**

**TEAMGRÖSSE:** 6 bis 8 Mitglieder, mit max. 2 Stellvertretern (Reserve)

**MUSIK:** Ist die Wahl des Teams. Alle Teams müssen ihre Musikdatei bis zum Einsendeschluss über das Online-Einreichungssystem einreichen.

**ZEITLIMITS:** 3:00 - 3:30 Minuten max. (Kein Spielraum). Die Zeitmessung und Wertung beginnt und endet mit der ersten und letzten Note der Musik oder des Tons, die den Startton beinhalten.

**ZEIT STRAFE:** Unterzeit/Überzeit – 5 Punkte (abgezogen von der Punktzahl jeder Jury)

### **Spezifische Regeln für Artistic Teams**

1. Zwei Reserve für die Mannschaft werden als Teil des Verbandskontingents betrachtet.
2. Ein Team darf nur aus Mitgliedern bestehen, die im selben Land ansässig sind.
3. Keine Requisiten erlaubt

4. Teams müssen von der linken Seite des Richters eintreten und rechts von den Richtern austreten.

5. Einzelheiten zu Einschränkungen finden Sie in Anhang A

## **8. TWIRLING CORPS (nur Weltmeisterschaft)**

GRÖSSE: Mindestens 12 Mitglieder, kein Maximum / Stellvertreter (Reserven) – maximal 2

MUSIK: Die Musikauswahl erfolgt nach eigener Wahl. Die Länder müssen ihre Musikdatei bis zum Einsendeschluss über das Online-Einreichungssystem einreichen.

ZEITLIMITS: 4:00 – 5:00 Minuten. Die Zeitmessung und Bewertung beginnt und endet mit der ersten und letzten Note der Musik oder des Tons, die den Startton beinhalten.

TWIRL ZEIT STRAFE: 0,1 pro Sekunde Unterzeit (von der Wertung jedes Juroren abgezogen)

ZEITSTRAFE: Unterzeit/Überzeit - 0,1 pro Sekunde (abgezogen von der Punktzahl jedes Schiedsrichters)

### **SPEZIFISCHE REGELN FÜR CORPS**

1. Ein Corps darf nur aus Mitgliedern desselben Landes bestehen.

2. Keine Requisiten erlaubt

3. Akrobatik ist nicht erlaubt

4. Twirling Corps, müssen von der linken Seite der Jury eintreten und nach rechts von der Jury ausmarschieren.

5. Einzelheiten zu Einschränkungen finden Sie in Anhang A

HINWEIS: Die Mindestwirlzeit muss mindestens 1½ Minuten betragen. Die Twirlzeit zählt, wenn mindestens 12 Mitglieder des Corps gleichzeitig twirlen und denselben Inhalt für mindestens zwei aufeinanderfolgende Zählungen für mehr als 2 Umdrehungen ausführen.

Der Twirlzeit-Teil kann an jeder Stelle in der Routine sein, aufgeteilt während der gesamten Routine.

## **Artistic Group (nur Weltmeisterschaft)**

GRÖSSE: Mindestens 10 Mitglieder, kein Maximum / Stellvertreter (Reserven) – maximal 2

MUSIK: Ist die Wahl des Teams. Gruppe. Gruppen müssen ihre Musikdatei über das Online-Einreichsystem bis zum Einsendeschluss einreichen.

ZEITLIMITS: 3:00 - 3:30 Minuten max. (Kein Spielraum). Die Zeitmessung und Bewertung beginnt und endet mit der ersten und letzten Note der Musik oder des Tons, die den Startton beinhalten.

ZEITSTRAFE: Unterzeit/Überzeit – 5 Punkte (abgezogen von der Punktzahl jedes Schiedsrichters)

### **SPEZIFISCHE REGELN FÜR DIE ARTISTIC GROUP**

- Keine Requisiten erlaubt
- Die Artistic Group, muss links vom Preisrichter eintreten und rechts vom Preisrichter austreten.
- Die Gesamtpunktzahl aller Punktkategorien gilt für das Event der Artistic Group. Drop-Strafen und Strafen für Inhaltsbeschränkungen werden von den Juroren angezeigt (in verschiedenen Farben)
- Hinweis: Es gibt nur eine Artistic Group Ebene. Artistic Groups müssen die Inhaltsbeschränkungen für B-Level befolgen.
- Die inhaltlichen Einschränkungen unterstützen die Philosophie des Artistic Group-Konzepts und ermöglichen Trainern und Juroren, sich auf allgemeine Wirkung, Choreographie und Präzision zu konzentrieren.
- Einzelheiten zu Beschränkungen finden Sie in Anhang A

### **INHALTSBESCHRÄNKUNGEN FÜR ARTISTIC GROUP**

Für Elemente in der Routine, die die untenstehenden schriftlichen Beschränkungen überschreiten, werden für jedes illegale Element Strafpunkte abgezogen:

**EINZELNE AKROBATISCHE BEWEGUNGEN SIND ERLAUBT** (diese gelten als Major Body Move)

## **10. SPEZIFISCHE REGELN FÜR ALLE VERANSTALTUNGEN**

Der Einsatz von Akrobatik, obwohl erlaubt, wird nicht extra berücksichtigt und trägt nicht zur Bestimmung der Wertung und Platzierung der Athleten bei. Die IBTF-Philosophie bezüglich der Wertung priorisiert in erster Linie die Qualität und Technik der Würfe, der Rolls, des Kontaktmaterials und der begleitenden Körperarbeit. Alle anderen Verbesserungen einer Darbietung wie Akrobatik, Bodenarbeit, Tanz, Neuheiten usw. ersetzen nicht die Qualitäten und Fähigkeiten der erreichten und entwickelten Twirling-Fähigkeiten.

## **11. AKROBATISCHE INHALTSBESCHRÄNKUNGEN**

### Definition einer akrobatischen Bewegung

Eine Bewegung wird in einem Twirlingprogramm als akrobatisch angesehen, wenn die Absicht der Bewegung darin besteht, dass beide Füße den Boden verlassen, über den Kopf gleiten und auf der gegenüberliegenden Seite auf dem Boden landen. Die Füße können entweder gleichzeitig oder einzeln den Boden verlassen oder auf dem Boden landen. Dies gilt, wenn die Bewegung ausgeführt wird wie folgt:

- die Hand/Hände (z. B. ein Radschlag auf der Hand / den Händen)
- der Arm/die Arme (z. B. ein Radschlag auf dem/den Unterarm(en))
- der Kopf (z. B. ein Kopfstand)
- in der Luft mit der Unterstützung des Körpers einer anderen Person (z. B. ein Rad schlagen, während der Körper auf dem/den Bein(en) einer anderen Person gestützt wird)

Typische Beispiele sind: Front- oder Backwalkovers, Radschläge usw.

### **Definition einer Luftakrobatik**

Eine Körperbewegung, bei der sich der Athlet vollständig in der Luft dreht, ohne gestützt zu werden oder die Hände auf dem Boden zu berühren

### Beispiele:

- In der Luft ohne Unterstützung des Körpers (z. B. Side Aerial; Back Flip; Aerial Walkover)

HINWEIS: Ein horizontaler Schmetterling (bei dem die Füße nicht über Ihren Kopf gehen) wird nicht als akrobatische Luftbewegung angesehen. Es wird als Major Body Move angesehen.

## ZULÄSSIGKEITEN FÜR SPEZIFISCHE DISZIPLINEN

### WELTMEISTERSCHAFT

- \* Im Solo sind maximal 2 (nur) akrobatische Bewegungen erlaubt, mit oder ohne Wurf. Die Bewegungen können kombiniert werden oder die beiden Bewegungen können separat ausgeführt werden.
- \* Akrobatische Bewegungen sind nicht erlaubt in 2-Baton, 3-Baton, X-Strut, Duet, Twirl Team, Twirling Corps.
- \* Akrobatische Bewegungen sind in Artistic Twirl, Artistic Pair und Artistic Team zulässig.
- \* Einzelne akrobatische Bewegungen sind in der Artistic Group zulässig. Luftakrobatik ist verboten.

### **NATIONS CUP**

Siehe Anhang A für Beschränkungen, die für bestimmte Disziplinen gelten.

**Illusions sind in allen Disziplinen erlaubt.**

### Wichtige Definitionen der Einschränkungen bzgl. des Inhaltes der Choreographie

**Standardcatch** – (bezieht sich auf die Art des Fangens) Vertikaler oder horizontaler Fang mit der rechten oder linken Hand. Rechter oder linker Fang oder Greifer (grab catch).

**Standard Release** – Vertikaler Daumenwurf mit der rechten oder linken Hand. Vertikaler RH- oder LH-Rückhandwurf oder horizontaler RH- oder LH-Vorwärts- oder Rückwärtswurf.

**Major Body Move** - Eine Bewegung, die erhebliche Kontrolle, Flexibilität, Kraft, Amplitude und Dehnung erfordert. Diese Klassifizierung umfasst alle Körperbewegungen wie: Illusions, Überschläge, Sprünge (jeglicher Art), Sauté Arabesque, Attitude, Grand Battement, Sauté de Basque, Tour Jeté, Cabriole, Vorwärts oder Rückwärts. Diese Bewegungen dauern ungefähr 3 oder mehr Zählungen.

**Minor Body Move** - Eine Bewegung, die keine nennenswerte Kontrolle, Flexibilität, Kraft, Amplitude oder Streckung erfordert und außerdem keine horizontale oder vertikale Neuorientierung zum Baton (keine Körperrotationen <Drehungen>) oder Manövrieren des Körpers auf den Kopf (Illusions, Schleifen usw.). Diese Bewegungen dauern ungefähr 2 Zähler. Diese Klassifizierung umfasst Bewegungen wie: Hop, Skip, Chassé, Piqué, Step-Step und Coupé, Sauté. Diese Kategorie wird oft als Vorbereitung oder Durchführung von Bewegungen verwendet. Siehe Definition von Begriffen, die in dieser Übersicht nicht definiert sind.

ACHTUNG: Der chaine“ turn ist in der gleichen Einstufung wie der Spin. Z.B. Einzelne chaine‘ turns = 1 Drehung; Doppelkettendrehung = 2 Drehungen

- ERINNERUNG: Akrobatik gilt als Inhaltsbeschränkung in Disziplinen, in denen sie nicht zugelassen sind.

## **Anhang A – Inhaltsbeschränkungen nur für den Nations Cup**

<b><u>Solo</u></b> Es sind maximal 2 akrobatische Bewegungen erlaubt, mit oder ohne Wurf		
<b>Kategorie</b>	<b>Level B</b>	<b>Level A</b>
<b>Drehungen</b>	1-3 Drehungen Werfen: keine Einschränkungen Fangen: keine Einschränkungen	1-4 Drehungen Werfen: keine Einschränkungen Fangen: keine Einschränkungen
<b>Akrobatik</b>	Eine einzelne akrobatische Bewegung unter dem Wurf für maximal 2 Tricks.  Luftakrobatik ist mit oder ohne Wurf <b>nicht</b> erlaubt.  Baton: Werfen: keine Einschränkungen Fangen: keine Einschränkungen	Es sind maximal 2 akrobatische Bewegungen erlaubt, mit oder ohne Wurf. Die 2 Bewegungen können kombiniert werden oder die beiden Bewegungen können separat ausgeführt werden.  Ein freies Rad (Luftakrobatik) ist nur dann erlaubt, wenn es als eine der 2 erlaubten akrobatischen Bewegungen unter einem Wurf kombiniert wird.  Andere Double-Major-Körperbewegungen sind ebenfalls möglich erlaubt unter einem Wurf, entweder fortbewegend oder stationär.  Baton: Werfen: keine Einschränkungen Fangen: keine Einschränkungen
<b>Stationärer Komplex &amp; Fortbewegender Komplex</b>	Ein einzelner Major Body Move ist unter dem Stab erlaubt.  Baton: Werfen: keine Einschränkungen Fangen: keine Einschränkungen	Ein einzelner Major Body Move kombiniert mit 2 Drehungen ist erlaubt.  Baton: Werfen: keine Einschränkungen Fangen: keine Einschränkungen

		Doppelter Major Body Move ist unter dem Wurf erlaubt, egal ob stationär oder fortbewegend.  Baton: Werfen: keine Einschränkungen Fangen: keine Einschränkungen
<b>Rolls</b>	<b>Verboten:</b> - Continuous front neck rolls (mit oder ohne Hände) - Front neck figure 8's - No monster rolls (teilweise oder komplett)	Keine Einschränkungen
<b>Kontaktmaterial</b>	Keine Einschränkungen	Keine Einschränkungen

**Klarstellung:** Ein Major Body Move ist unter einem Wurf in Level B erlaubt. Zwei Major Body Moves sind unter einem Wurf in Level A erlaubt. Es ist NICHT erlaubt, Minor Body Moves nach dem Wurf oder vor dem Fangen auf beiden Leveln hinzuzufügen.

<b><u>2 Baton</u></b> Akrobatische Elemente sind verboten!		
<b>Kategorie</b>	<b>Level B</b>	<b>Level A</b>
<b>Drehungen</b>	1 Drehung Werfen: keine Einschränkungen Fangen: keine Einschränkungen	2 Drehungen Werfen: keine Einschränkungen Fangen: keine Einschränkungen
<b>Stationärer Komplex &amp; Fortbewegender Komplex</b>	Ein einzelner Major Body Move ist unter dem Stab erlaubt.  Baton: Werfen: keine Einschränkungen Fangen: keine Einschränkungen  Erinnerung: Open hand Wurf zählt als Standard	Ein einzelner Major Body Move kombiniert mit 1 Drehungen ist erlaubt. Dies zählt nicht als Doppel-Element-Trick.  Baton: Werfen: keine Einschränkungen Fangen: keine Einschränkungen  Doppelter Major Body Move ist unter dem Wurf erlaubt, egal ob stationär oder fortbewegend.  Baton: Werfen: keine Einschränkungen Fangen: keine Einschränkungen
<b>Rolls</b>	<b>Verboten:</b> - Continuous front neck rolls (mit oder ohne Hände) - Front neck figure 8's - No monster rolls (teilweise oder komplett)	Eine partieller Monsterroll ist erlaubt, mit einer 360° Rotation um den Arm.
<b>Kontaktmaterial</b>	Keine Einschränkungen	Keine Einschränkungen

Hinweis – Drehungen können unter 1 oder 2 Stäben ausgeführt werden. Dies beinhaltet sowohl Einzel- als auch Doppelwürfe, von einer oder beiden Händen ... hoch/tief, hoch/hoch, zwei Ebenen, zwei Richtungen, Opposition

Klarstellung: Ein Major Body Move ist unter einem Wurf in Level B erlaubt. Zwei Major Body Move sind unter einem Wurf in Level A erlaubt. Es ist NICHT erlaubt, Minor Body Moves nach dem Toss oder vor dem Fangen auf beiden Leveln hinzuzufügen.

<b><u>3 Baton</u></b>		
Akrobatische Elemente sind verboten!		
<b>Kategorie</b>	<b>Level B</b>	<b>Level A</b>
<b>Drehungen</b>	1 Drehung Werfen: keine Einschränkungen Fangen: keine Einschränkungen	2 Drehungen Werfen: keine Einschränkungen Fangen: keine Einschränkungen
<b>Stationärer Komplex &amp; Reisender Komplex</b>	Ein einzelner Major Body Move ist unter dem Stab erlaubt.  Baton: Werfen: keine Einschränkungen Fangen: keine Einschränkungen  Erinnerung: Open hand Wurf zählt als Standard	Ein einzelner Major Body Move kombiniert mit 1 Drehungen ist erlaubt. Dies zählt nicht als Doppel-Element-Trick.  Baton: Werfen: keine Einschränkungen Fangen: keine Einschränkungen  Zwei dreifach Würfe sind erlaubt Doppel Element-Tricks sind verboten Akrobatik ist verboten
<b>Rolls</b>	<b><u>Verboten:</u></b> - Continuous front neck rolls (mit oder ohne Hände) - Front neck figure 8's - No monster rolls (teilweise oder komplett)	Eine partieller Monsterroll ist erlaubt, mit einer 360° Rotation um den Arm.
<b>Kontaktmaterial</b>	Keine Einschränkungen	Keine Einschränkungen

HINWEIS: Definition von Triple Toss – Dreifach Würfe – Alle 3 Stäbe werden nacheinander geworfen, einer nach dem anderen, bevor der erste gefangen wird, ODER alle 3 Stäbe werden gleichzeitig hochgeworfen. Bei beiden Arten von Dreifachwürfen können die Fänge in beliebiger Reihenfolge erfolgen.

Klarstellung: Ein Major Body Move ist unter einem Wurf in Level B erlaubt.

Ein Major Body Move mit einer Drehung ist unter einem Wurf in Level A erlaubt.

Es ist NICHT erlaubt, Minor Body Moves nach dem Wurf oder vor dem Fangen auf beiden Ebenen hinzuzufügen.

### X-Strutting

DIE FOLGENDEN HIER AUFGEFÜHRTEN INHALTSBESCHRÄNKUNGEN FÜR X-STRUTS GELTEN FÜR ALLE WETTBEWERBSSTUFEN

(Level B, Level A und Elite):

- Akrobatische Bewegungen sind nicht erlaubt.
- Bodenkontakt mit anderen Körperteilen als den Füßen ist nicht erlaubt.
- Absichtlicher Bodenkontakt mit dem Stab ist erlaubt.
- Würfe/Rolls/Fingertwirls/Flips/jede Form von Releases sind nicht erlaubt.

DIE FOLGENDEN HIER AUFGEFÜHRTEN INHALTSBESCHRÄNKUNGEN FÜR X STRUT GELTEN NUR FÜR LEVEL B UND LEVEL A:

Kategorie	Level B	Level A
<b>Körperbewegungen</b>	<p><u>Einzelne</u> Major Body Moves können ausgeführt werden, ob stationär oder fortbewegend.</p> <p>Einzelne Major Body Moves (Illusion, Sprung, Bein halten und Lay back) können nicht in Kombination miteinander oder mit sich selbst ausgeführt werden. (d. h. keine doppelten Illusionen usw.)</p> <p>Ein Layback muss, wenn er auf Stufe B ausgeführt wird, mit beiden Füßen auf dem Boden ausgeführt werden.</p>	<p>Doppelte Major Body Moves, die auf einem Fuß ausgeführt werden, SIND ERLAUBT (d.h. doppelte Illusion oder Illusion in Beinhaltung usw.)</p> <p>Dreifache Major Body Moves, die auf einem Fuß oder gleichzeitig ausgeführt werden, sind stationär oder fortbewegend <b>VERBOTEN</b> (d.h. dreifache Illusion, Illusion in ein Bein halten in einen anderen Illusion, doppelter Sprung in den Illusion, ohne das Stütz- oder Landebein zu wechseln usw.)</p> <p>Elemente, bei denen das Ausgleichsbein geändert wird, sind nicht eingeschränkt.</p> <p>Layback auf einem Fuß ist erlaubt.</p>

HINWEIS: Stabbewegungen sind unabhängig vom Level (B-Level, A-Level oder World-Level) gleich.

Ausführliche Informationen finden Sie in der Zusammenfassung des X-Federbein-Konzepts auf Seite 38-40.

### Duet

Es sind maximal 2 akrobatische Bewegungen erlaubt, mit oder ohne Wurf

Kategorie	Level B	Level A
<b>Drehungen</b>	1-3 Drehungen Werfen: keine Einschränkungen Fangen: keine Einschränkungen	1-4 Drehungen Werfen: keine Einschränkungen Fangen: keine Einschränkungen
<b>Stationärer Komplex &amp; Reisender Komplex</b>  <b><u>Akrobatik ist verboten!</u></b>	Ein einzelner Major Body Move ist unter dem Stab erlaubt.  Baton: Werfen: keine Einschränkungen Fangen: keine Einschränkungen	Ein einzelner Major Body Move kombiniert mit 2 Drehungen ist erlaubt.  Baton: Werfen: keine Einschränkungen Fangen: keine Einschränkungen  Doppelter Major Body Move ist unter dem Wurf erlaubt, egal ob stationär oder fortbewegend.

		Baton: Werfen: keine Einschränkungen Fangen: keine Einschränkungen
<b>Rolls</b>	<b>Verboten:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Continuous front neck rolls (mit oder ohne Hände)</li> <li>- Front neck figure 8's</li> <li>- No monster rolls (teilweise oder komplett)</li> </ul>	Keine Einschränkungen

Klarstellung: Ein Major Body Move ist unter einem Toss in Level B erlaubt. Zwei Major Body Moves sind unter einem Toss in Level A erlaubt. Es ist NICHT erlaubt, kleinere Körperbewegungen **nach dem Toss oder vor dem Fangen** auf beiden Leveln hinzuzufügen.

<b><u>Artistic Twirl, Artistic Pair</u></b>		
Akrobatische Bewegungen sind erlaubt (als Major Body Move)		
<b>Kategorie</b>	<b>Level B</b>	<b>Level A</b>
<b>Drehungen</b>	1-3 Drehungen Werfen: keine Einschränkungen Fangen: keine Einschränkungen	1-4 Drehungen Werfen: keine Einschränkungen Fangen: keine Einschränkungen
<b>Luftakrobatik</b>	<b>Ist nicht erlaubt.</b>	Freie Räder (aerial cartwheels) sind, unter einem Wurf erlaubt.  <b>Baton:</b> Werfen: keine Einschränkungen Fangen: keine Einschränkungen  <b>Körper:</b> Nur Minor Body Moves sind beim Hochwerfen erlaubt. • Fangen ohne Einschränkungen • Freie Räder (Aerial Cartwheels) können nicht in Kombination mit anderen Körperbewegungen verwendet werden. • Andere Luftakrobatikbewegungen sind nicht erlaubt
<b>Stationärer Komplex &amp; Reisender Komplex</b>	Ein einzelner Major Body Move ist unter dem Stab erlaubt.  Baton: Werfen: keine Einschränkungen Fangen: keine Einschränkungen	Ein einzelner Major Body Move kombiniert mit 2 Drehungen ist erlaubt.  Baton: Werfen: keine Einschränkungen Fangen: keine Einschränkungen  Doppelter Major Body Move ist unter dem Wurf erlaubt, egal ob stationär oder fortbewegend.

		Baton: Werfen: keine Einschränkungen Fangen: keine Einschränkungen
<b>Rolls</b>	<b>Verboten:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Continuous front neck rolls (mit oder ohne Hände)</li> <li>- Front neck figure 8's</li> <li>- No monster rolls (teilweise oder komplett)</li> </ul>	Keine Einschränkungen
<b>Kontaktmaterial</b>	Keine Einschränkungen	Keine Einschränkungen

Klarstellung: Ein Major Body Move ist unter einem Toss in Level B erlaubt. Zwei Major Body Move sind unter einem Toss in Level A erlaubt. Es ist NICHT erlaubt, Minor Body Moves nach dem Toss oder vor dem Fangen auf beiden Leveln hinzuzufügen.

<b><u>Artistic Team</u></b> Akrobatische Bewegungen sind erlaubt (als Major Body Move)		
<b>Kategorie</b>	<b>Level B</b>	<b>Level A</b>
<b>Drehungen</b>	1-2 Drehungen Werfen: keine Einschränkungen Fangen: keine Einschränkungen	1-3 Drehungen Werfen: keine Einschränkungen Fangen: keine Einschränkungen
<b>Luftakrobatik</b>	<b>Ist nicht erlaubt.</b>	<b>Ist nicht erlaubt.</b>
<b>Stationärer Komplex &amp; Fortbewegender Komplex</b>	Ein einzelner Major Body Move ist unter dem Stab erlaubt.  Baton: Werfen: keine Einschränkungen Fangen: keine Einschränkungen	Ein einzelner Major Body Move kombiniert mit 1 Drehungen ist erlaubt.  Baton: Werfen: keine Einschränkungen Fangen: keine Einschränkungen
<b>Rolls</b>	<b>Verboten:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Continuous front neck rolls (mit oder ohne Hände)</li> <li>- Front neck figure 8's</li> <li>- No monster rolls (teilweise oder komplett)</li> </ul>	Keine Einschränkungen
<b>Kontaktmaterial</b>	Keine Einschränkungen	Keine Einschränkungen

Klarstellung: Ein Major Body Move ist unter einem Toss in Level B erlaubt. Zwei Major Body Move sind unter einem Toss in Level A erlaubt. Es ist NICHT erlaubt, Minor Body Moves nach dem Toss oder vor dem Fangen auf beiden Leveln hinzuzufügen.

<b><u>Twirl Team</u></b>		
Akrobatische Bewegungen sind <b>nicht</b> erlaubt.		
Kategorie	Level B	Level A
Drehungen	1-2 Drehungen Werfen: keine Einschränkungen Fangen: keine Einschränkungen	1-3 Drehungen Werfen: keine Einschränkungen Fangen: keine Einschränkungen
Stationärer Komplex & Fortbewegender Komplex	Ein einzelner Major Body Move ist unter dem Stab erlaubt.  Baton: Werfen: keine Einschränkungen Fangen: keine Einschränkungen	Ein einzelner Major Body Move kombiniert mit 1 Drehungen ist erlaubt.  Baton: Werfen: keine Einschränkungen Fangen: keine Einschränkungen
Doppel-Element-Trick	<b>Ist unter einem Wurf nicht erlaubt.</b>	<b>Ist unter einem Wurf nicht erlaubt.</b>
Rolls	<b>Verboten:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Continuous front neck rolls (mit oder ohne Hände)</li> <li>- Front neck figure 8's</li> <li>- No monster rolls (teilweise oder komplett)</li> </ul>	Keine Einschränkungen
Kontaktmaterial	Keine Einschränkungen	Keine Einschränkungen

Klarstellung: Ein Major Body Move ist unter einem Toss in Level B erlaubt. Zwei Major Body Move sind unter einem Toss in Level A erlaubt. Es ist NICHT erlaubt, Minor Body Moves nach dem Toss oder vor dem Fangen auf beiden Leveln hinzuzufügen.

<b><u>Artistic Group</u></b>		
Akrobatische Bewegungen sind erlaubt (als Major Body Move)		
Kategorie	Einheitslevel	
Drehungen	1-2 Drehungen Werfen: keine Einschränkungen Fangen: keine Einschränkungen	
Luftakrobatik	<b>Ist nicht erlaubt.</b>	
Stationärer Komplex & Reisender Komplex	Ein einzelner Major Body Move ist unter dem Stab erlaubt.  Baton: Werfen: keine Einschränkungen Fangen: keine Einschränkungen	
Rolls	<b>Verboten:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Continuous front neck rolls (mit oder ohne Hände)</li> <li>- Front neck figure 8's</li> <li>- No monster rolls (teilweise oder komplett)</li> </ul>	
Kontaktmaterial	Keine Einschränkungen	

Ein Major Body Move ist unter einem Toss in Level B erlaubt. Es ist NICHT erlaubt, Minor Body Moves nach dem Toss oder vor dem Fangen auf beiden Leveln hinzuzufügen.

## 14. ABZÜGE (PENALTIES)

Die WBTF- oder WFNBTA-Basispunktzahl wird im Tabellierungsprogramm auf 10 Punkte normalisiert. (z.B.: Für die einzelnen Disziplinen Solo, 2 Baton und 3 Baton eine Partitur auf einem 100 pt. Maßstab wird in 10 pt umgewandelt) Siehe das *IBTF Competition Handbook* für alle detaillierten Informationen in Bezug auf Abzüge.

<b>Strafe</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Abzug</b>
<b>Drop oder Fall</b> (Solo, 2 Baton, 3 Baton, Artistic Twirl, Artistic Pair)	Eine (0,1) Strafe pro Drop oder Sturz wird vom Penaltyjuror von jeder Punktzahl aller Juroren abgezogen. Tabellierung konvertiert die Strafe von 100 pt. Skalieren Sie auf eine 10-Punkte-Skala, um die Strafe auf 0,1 Punkte zu normalisieren.	0,1 Punkte pro Verstoß (Abgezogen von jeder Richternote)
<b>Drop oder Fall</b> X-Strut, Duet, Artistic Team, Twirl Team and Artistic Group	Eine (1,0) Strafe pro Drop oder Fall, die von den Juroren von jedem Punktwert abgezogen wird, von einem 100-Punkte-Wert-Skala.	1,0 Punkte pro Verstoß (Abgezogen von jeder Richternote)
<b>Drop oder Fall</b> Twirling Corps	Eine (0,5) Strafe pro Drop oder Fall, die von den Juroren von jeder Bewertung abgezogen wird, von einem 100-Punkte-Wert-Skala.	0,5 Punkte pro Verstoß (Abgezogen von jeder Richternote)
<b>Zeit Abzug</b> Artistic Team & Artistic Group	Unterzeit/Überzeit: Die Zeitnahme und Beurteilung beginnt und endet mit der ersten und letzten Note von Musik oder Ton, was den Startton beinhalten muss. STRAFE 5,0 Punkte (wird von der Wertung jedes Richters abgezogen)	5,0 Punkte pro Verstoß. (Abgezogen von jeder Richternote)
<b>Zeit Abzug</b> Twirl Team	Überzeit, Zeit gilt von Salut bis Salut	0,1 Punkte pro Sekunde (Abgezogen von jeder Richternote)
<b>Zeit Abzug</b> Twirling Corps	Überzeit/Unterzeit vor/nach dem letzten Ton in der Musik.	0,1 Punkte pro Sekunde (Abgezogen von jeder Richternote)
<b>Falscher Salut</b> zu Beginn oder am Ende der Darbietung (Twirl Team)	Ein 0,5pt. Abzug pro Regelverstoß wird von jedem Punkterichter durch die Penalty Jury von 100 pt. abgezogen.	0,5 Punkte pro Verstoß (Abgezogen von jeder Richternote)
<b>Falscher Salut</b> zu Beginn oder am Ende der Darbietung (X-Strut)	Ein 1,0 Pt. Der Abzug pro Regelverstoß wird vom Penalty Judge von jedem Jury-Bogen abgezogen. ab 100 pt.	1,0 Punkte pro Verstoß (Abgezogen von jeder Richternote)
<b>X-Strut Abzüge</b>	Ein 0,5pt. Abzug pro Regelverstoß wird von jedem Richterergebnis durch den Penalty-Juror von 100 Punkten abgezogen. Skala für Folgendes: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Out of step (Steps nicht im Takt)</li> <li>• Twirling (pro Verstoß)</li> <li>• fehlender Step je Bahn</li> <li>• Bodenkontakt von Stab oder Körper</li> <li>• Performen nach dem End-Salut</li> <li>• Zu kurzer Salut</li> </ul>	0,5 Punkte pro Verstoß (Abgezogen von jeder Richternote)
<b>Incorrect Floor-pattern</b> X-Strut	Ein 1,0 Pt. Abzug pro Regelverstoß von jedem Jury-Bogen durch den Penalty Juror. Tabellierung konvertiert die Strafe von 100 pt. Skalieren Sie auf eine 10-Punkte-Skala, um die Strafe auf 1,0 Punkt zu normalisieren.	1,0 Pkt. pro Verstoß (Abgezogen von jeder Richternote)

<b>NATIONS CUP IBTF – EINGESCHRÄNKTE INHALTE</b> für Solo, 2 Baton, 3 Baton, Artistic Twirl und Artistic Pair	Ein 1,0 Pt. Abzug pro Regelverstoß von jedem Jury-Bogen durch den Penalty Judge. Tabellierung konvertiert die Strafe von 100 pt. Skalieren Sie auf eine 10-Punkte-Skala, um die Strafe auf 1,0 Punkt zu normalisieren.	1,0 Pkt. pro Verstoß (Abgezogen von jeder Richternote)
<b>NATIONEN CUP WFBTA – EINGESCHRÄNKTER INHALT</b> Für Duet- und X-Strut-Disziplinen	Ein 10-Punkte-Abzug pro Verstoß und Juror wird für die Missachtung der Beschränkungen des schriftlichen Inhalts des Regelwerkes verhängt.	10,0 Pkt. pro Verstoß (Abgezogen von jeder Richternote)
<b>NATIONEN CUP EINGESCHRÄNKTER INHALT – Artistic Team, Twirl Team</b>	Ein 10-Punkte-Abzug pro Verstoß und Juror wird für die Aufnahme von Material vergeben, das gegen die Beschränkungen des schriftlichen Inhalts verstößt. 100-Punkte-Skala	10,0 Pkt. pro Verstoß (Abgezogen von jeder Richternote)
<b>WELTMEISTERSCHAFT EINGESCHRÄNKTE INHALTE</b> für Twirling Corps und alle Majorette Corps	Ein 10-Punkte-Abzug pro Verstoß und Juror wird für die Aufnahme von Material vergeben, das gegen die Beschränkungen des schriftlichen Inhalts verstößt. 100-Punkte-Skala	10,0 Pkt. pro Verstoß (Abgezogen von jeder Richternote)
<b>WELTMEISTERSCHAFT EINGESCHRÄNKTE INHALTE</b> NUR für Artistic Group Corps	Ein 10-Punkte-Abzug pro Verstoß und Juror wird für die Aufnahme von Material vergeben, das gegen die Beschränkungen des schriftlichen Inhalts auf einer 100-Punkte-Skala verstößt.	10,0 Pkt. pro Verstoß (Abgezogen von jeder Richternote)
<b>KOSTÜM / SCHUHE / EQUIPMENT BESCHÄDIGUNG</b> - Alle Events	Der Technische Leiter oder der Juryvorsitzende kann den Wettkampf aus den unter der Überschrift auf dem Zeitnahme-/Strafzettel aufgeführten Gründen unterbrechen.	/
<b>VERLASSEN DER WETTKAMPFFLÄCHE</b> - Alle Einzel-, Duett- und Artistic Pair- Disziplinen	Jeder Athlet, der die Fläche verlässt, bevor das Ende der Musik erreicht ist (aus anderen Gründen als Krankheit, Erste Hilfe, Musik- und Kostümproblemen*) bekommt 0,2 Pkte Abzug.	0,2 Pkt. (Abgezogen von jeder Richternote)
<b>VERLASSEN DER WETTKAMPFFLÄCHE</b> - Alle Team- und Group-Disziplinen	Wenn (ein) Athlet(en) die Fläche verlassen, bevor die Mindestzeit erreicht wurde (aus anderen Gründen als Krankheit, Erste Hilfe, Musik- und Kostümproblemen*) werden 5,0 Punkte abgezogen.	5,0 Pkt. (Abgezogen von jeder Richternote)
<b>VERLASSEN DES BODENS</b> - Unsportliches Verhalten	Jeder Athlet, der die Fläche verlässt, bevor oder nachdem das Ende der Musik erreicht wurde, aufgrund einer unsportlichen Haltung von Ekel, Wut, Enttäuschung, Unprofessionalität usw., führt zur DISQUALIFIKATION (KEINE Wertung). Die Einschätzung liegt bei der Technischen Leitung/Juroren.	<b>DISQUALIFIKATION</b> (KEINE Wertung).
<b>VERORDNUNG VON BATON APPARATUS</b>	Ein 10-Punkte-Abzug von der Punktzahl jedes Jurors für die Nichteinhaltung der Verwendung eines Standardbatons. <b>Siehe Stabdefinition auf der nächsten Seite.</b>	10,0 Pkt. pro Verstoß (Abgezogen von jeder Richternote)

## **15. RICHTLINIEN ZU KOSTÜMEN, SCHUHEN UND BATONS**

**Kostüm** – es gibt keine Einschränkungen bei der Auswahl des Kostüms für alle Veranstaltungen, wobei zu beachten ist, dass es geschmackvoll sein und widerspiegeln sollte, dass es sich um einen Sport handelt.

### **Schuhwerk**

Das Schuhwerk muss den Anforderungen der Einrichtung entsprechen.

### **Batons**

Batons müssen der Definition von „Baton“ entsprechen.

Strafe für Nichtkonformität: 10 pt. Abzug von der Punktzahl jedes Punktrichters.

### **DEFINITION EINES BATONS**

Ein Baton ist ein verchromter/silberner Stahlschaft mit unterschiedlich großen Gewichten an beiden Enden.

Die Gewichte werden entweder geschlagen oder mit Druck befestigt und mit einem weißen Gummiball (das große Ende) und einer kleinen weißen Gummitip bedeckt, der das andere Ende bedeckt.

Verschiedene Batons haben je nach Größe und Gewicht unterschiedliche Schwerpunkte.

Die meisten Batons sind zwischen 35,5 und 81,5 cm (14 bis 32 Zoll) lang und haben entweder einen Durchmesser von 10 mm (3/8 Zoll), 8 mm (5/16 Zoll) oder 11 mm (7/16 Zoll). Der normale Baton wiegt etwa 8 Unzen (oder 227 Gramm) – die Länge und der Durchmesser spielen auch beim Gewicht eine Rolle.

### **VERWENDUNG VON GRIP TAPE AUF DEN STÄBEN**

Die Verwendung von Griptape ist optional, kann jedoch verwendet werden, wenn man bedenkt, dass es sich um einen Sport handelt.

**Grip Tape kann bis zu ½ des Schafts bedecken, gleichmäßig von der Mitte geteilt – wenn nur der Schaft gemessen wird, ohne Ball und Tip (Gummiproppen).**

Klarstellung: Das äußere Viertel jedes Endes darf nicht bedeckt sein.

**Griptape kann einfarbig, gestreift oder spiralförmig aufgebracht werden.**

Klebeband kann aus **zwei Farben** bestehen, schwarz, grau oder weiß. (Eine Farbe zum Umwickeln und eine andere Farbe zum Markieren der Mitte.)

Innerhalb eines Duos, Teams oder einer Gruppe muss das Griffband gleich sein.

### **KOSTÜM / SCHUHE / EQUIPMENT AUSFALL – ALLE DISZIPLINEN**

Der Hauptjuror, der Technische Vorsitzende oder der Juryvorsitzende können den Wettbewerb unterbrechen, wenn ein Kostüm-/Schuhwerk-/Ausrüstungsfehler auftritt. Beispiele für Situationen, die diese Unterbrechung rechtfertigen könnten, sind unter anderem:

- Wenn das Versagen des Kostüms gefährlich oder unanständig wird
- Wenn sich ein Schnürsenkel löst, wodurch die Beinarbeit gefährlich wird
- Verlust von Schuhen, wodurch der Athlet ausrutschen und stürzen kann
- Verlust von Ball oder Tip vom Batonschaft
- Baton-Schaftbruch

Der Technische Vorsitzende muss gerufen werden, um die Situation zu handhaben, und ist dafür verantwortlich, andere Mitglieder der Technischen Leitung der IBTF nach Bedarf einzubeziehen. Nachdem das Problem behoben wurde, kann einer der Technischen Vorsitzenden der IBTF einen Neustart anordnen, bei dem die Leistung von vorne beginnt.

## **ANHANG B**

# **Konzeptzusammenfassungen für alle Disziplinen des Baton Twirling bei der IBTF World Baton Twirling Championship und Nations Cup**

## **DIE SOLO-DISZIPLIN**

### **Beschreibung der Disziplin**

Die Solo-Disziplin ist eine stationäre Disziplin mit einem Baton, die zu Standardmusik aufgeführt wird und die 3 Twirlmodi Werfen (Aerials), Rolls und Kontakt- / Verbindungsmaterial enthält.

### **Disziplin Fokus**

#### **1. Inhalt:**

Der Hauptfokus der Solo-Disziplin liegt auf der Darstellung der 3 Twirlmodi, integriert und ausgeführt in verschiedenen Ebenen, Muster und Richtungen mit Beidhändigkeit, verschiedenen Verbesserungen der Körperarbeit und einem Schwerpunkt auf Kontinuität, Konsistenz und Fluss. Schwierigkeit/Anforderung entsteht durch Geschwindigkeit, Durchhaltevermögen, Kompliziertheit, Timing und eigene Tiefe in jedem der 3 dargestellten Modi.

#### **2. Ausführung:**

Die Fähigkeiten, die in der Solodisziplin präsentiert werden, sollten nahtlos in Verbindung stehen und ein müheloses Maß an Kontinuität und Fluss zeigen. Geschick und Qualität der Ausführung durch reibungslose und nahtlose Übergänge bestimmen den Gesamtgrad der Feinheit und die erfolgreiche Beherrschung der Routine im Verhältnis zur eigenen Tiefe der präsentierten Fähigkeiten.

Die Geschwindigkeit bezieht sich auf die Umdrehungsgeschwindigkeit des Batons in Abstimmung mit der Körperbewegung während der Darbietung. Kontrolle und Konsistenz während der gesamten Leistung zeigen die Autorität des Athleten bei der Regulierung der Geschwindigkeit und Handhabung des Stabs. Umdrehungen und Geschwindigkeitskontrolle für die Dauer der Darbietung spiegeln die Leistung des Athleten wider. Die Drehzahl und die Gesamtkontrolle der Geschwindigkeit sind ein wichtiger Hinweis auf die Leistung des Athleten.

Präsentationsqualitäten der Einzeldisziplin bestehen in der Detaillierung von Gesichtskommunikation, Augenkontakt, Körperausdruck, Leistungsenergie, Selbstvertrauen und einem totalen Engagement des Athleten für die Effektivität des Programms.

## **DIE DISZIPLIN 2 BATONS**

### **Beschreibung der Disziplin**

Die 2 Baton-Disziplin ist die gleichzeitige Manipulation von zwei Stäben durch einen Athleten.

### **Disziplin Fokus**

#### **1. Inhalt:**

Das Hauptaugenmerk der 2 Baton-Disziplin liegt auf der Darstellung der 3 Twirlmodi (2-Stäbe hohe Würfe, 2-Stäbe-Rolls, 2-Stäbe-Kontaktmaterial), integriert und ausgeführt in verschiedenen Ebenen, Mustern und Richtungen mit Beidhändigkeit, abwechslungsreicher Körperarbeit Verbesserungen und Betonung von Kontinuität, Konsistenz und Fluss. Schwierigkeit/Anforderung entsteht durch die Wechselbeziehung und Kompliziertheit der beiden Stäbe. Mehrere Muster, Ebenen und gegensätzliche Richtungen der drei Modi werden zu einer „texturierten“ Routine verwoben, bei der beide Stäbe die gleiche Priorität haben.

#### **2. Ausführung:**

Die Fähigkeiten, die in der 2 Baton-Disziplin präsentiert werden, sollten nahtlos in Verbindung stehen und ein müheloses Maß an Kontinuität und Fluss zeigen, wobei beide Stäbe die gleiche Priorität haben. Die Fähigkeit und Qualität der Ausführung durch reibungslose und nahtlose Übergänge tragen proportional zur eigenen Tiefe der präsentierten Fähigkeiten zum Gesamtgrad der Feinheit und erfolgreichen Beherrschung der Routine bei.

Geschwindigkeit bezieht sich auf die gleichmäßige Umdrehungsgeschwindigkeit beider Stäbe in Abstimmung mit der Bewegung des Körpers während der Darbietung. Kontrolle und Gleichmäßigkeit während der gesamten Routine zeigen das Niveau des Athleten bei der Regulierung der Geschwindigkeit und Handhabung der Stäbe. Umdrehungen und Geschwindigkeitskontrolle für die Dauer der Darbietung spiegeln die Leistungsfähigkeit des Athleten mit zwei Stäben wider. Das Beherrschen der beiden Stäbe in Bezug auf das räumliche Bewusstsein und die darauf bezogene Ausführung, ist ein Unterscheidungsfaktor, der dieser Disziplin einen Mehrwert verleiht und sie vom Solo-Twirling unterscheidet.

Die Präsentationsqualitäten der 2 Baton-Disziplin bestehen in der Detaillierung von Kontrolle, korrekter Körperhaltung zusammen mit Leistungsenergie, Selbstvertrauen und einem totalen Engagement des Athleten für die Effektivität der Routine.

## **DIE DREI-BATON-DISZIPLIN**

Beschreibung der Disziplin

Die 3 Baton-Disziplin ist die gleichzeitige Manipulation von drei Stäben durch einen Solisten.

### **Disziplin Fokus**

#### **1. Inhalt:**

Das Hauptaugenmerk der 3 Baton-Disziplin liegt auf der Darstellung des 3 Baton-Luftmodus, ergänzt durch Rolls und Kontaktmaterial. Die Grundlagen des 3-Baton-Luftmodus werden durch verschiedene Sequenzen dargestellt: Pendelwürfe (pendulum), Halbmondwürfe (crescent tosses), Boxwürfe, (box tosses) Bowlingkegel (Jonglage), Doppel-/Einzel- und Einzel-/Doppelwürfe, Dreifachwürfe und showers, um nur einige zu nennen. Schwierigkeit/Anforderung entsteht durch die Wechselbeziehung und Komplexität der drei Stäbe. Mehrere Muster, Ebenen und entgegengesetzte Richtungen des 3 Baton-Luftmodus werden in eine „texturierte“ Routine verwoben, bei der alle drei Stäbe die gleiche Priorität haben. Die Modi von Rolls und Kontaktmaterial sind in die Sequenzen eingebettet, um Tiefe zu erzeugen und somit mehr Schwierigkeit/Anforderung zu erzeugen.

#### **2. Ausführung:**

Die in der 3 Baton-Disziplin vorgestellten Fähigkeiten sollten nahtlos in Verbindung stehen und ein müheloses Maß an Kontinuität und Fluss zeigen, wobei alle drei Stäbe die gleiche Priorität haben. Die Fähigkeit und Qualität der Ausführung durch reibungslose und nahtlose Übergänge tragen proportional zur eigenen Tiefe der präsentierten Fähigkeiten und zum Gesamtgrad der Exzellenz und erfolgreichen Beherrschung des Programms bei. Es sollte einen offensichtlichen Rhythmus der Jonglierausführung geben, der durch gutes Timing deutlich wird. Die Schnelligkeit der Würfe und des Fangens, das räumliche Bewusstsein sowie die Kontinuität und der Fluss werden eine trainierte Technik sein, die die 3-Takt-Performance untermauert.

Kontrolle und Konsistenz während der gesamten Leistung zeigen die Autorität des Athleten bei der Regulierung des Stabflusses und die Beherrschung der Stäbe in Bezug auf das räumliche Bewusstsein, die dem 3-Baton-Training und der Ausführung innewohnt. Das Fehlen des „Einsammelns“ der Stäbe (fester Stand) zeigt eine hohe Kompetenz und erhöht den Wert des Rhythmus, der Kontinuität und des Flusses.

Präsentationsqualitäten der 3-Baton-Disziplin bestehen in der Detaillierung von Kontrolle, korrekter Körperhaltung und Körperverbesserungen zusammen mit Leistungsenergie, Selbstvertrauen und einem totalen Engagement des Athleten für die Effektivität des Programms.

## **DIE X-STRUT-DISZIPLIN**

### **Beschreibung der Disziplin**

Die X-Strut-Disziplin ist eine einzigartige Disziplin, die Bewegungsformen und Marschieren im Militärstil mit restriktiver, aber ergänzender Stabarbeit beinhaltet, die rhythmisch in einer vorgeschriebenen „X“-Formation zu vorgeschriebener Marschmusik ausgeführt wird.

### **Disziplin Fokus**

#### **1. Inhalt:**

Die X-Strut-Disziplin ist eine körperdominierte Disziplin, bei der die Bewegungschoreographie rhythmisch ausgeführt wird und mit kreativer, aber eingeschränkter Stabarbeit verbessert wird, wobei die Hand den Stab nicht verlässt. Kreative und abwechslungsreiche Übergaben, Slides, Loopings, Swings etc. wirken als „dritte Dimension“ der rhythmisch dargebotenen Körperroutine. Eine Vielzahl von Sprüngen, Steps, Ausfallschritten, Drehungen und Posen ergänzen die fließende Choreografie zusammen mit anderen geeigneten Formen von Bewegungsfähigkeiten. Das Timing und der fortgesetzte rhythmische Fluss sollen nahtlos sein, wobei die Präzision von Körper und Stab, dass richtige Training und die Ausführung der Körper- und Stabtechnik von größter Bedeutung sind. Der Athlet zeigt Bewegungen, die seinen Fähigkeiten entsprechen sollen. Die „X“-Formation ist die Grundlage der Routine zusammen mit den erforderlichen 4 Basic-Steps (Marschschritte), um mit der ersten, zweiten, dritten und fünften „Bahn“ der „X“-Formation zu beginnen. Das Timing der X-Strut-Routine beginnt mit der ersten Bewegung und endet mit dem Schlussalut.

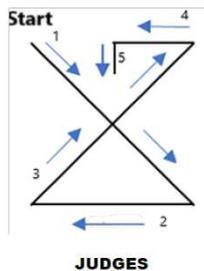
#### **2. Ausführung:**

Die in der X-Strut-Disziplin präsentierten Fähigkeiten sollten nahtlos in Verbindung stehen und die Priorität der richtigen Körper- und Stabtechnik sowie Timing demonstrieren. Obwohl nicht musikalisch interpretierbar, muss die X-Strut-Routine dem Rhythmus, der Phrasierung und der zeitlichen Struktur der Musik entsprechen. Die erforderlichen grundlegenden Marschschritte müssen mit dem linken Fuß beginnend ausgeführt werden und den Downbeat der Musik betonen. Wenn sich der Athlet nicht im einfachen Marschmodus befindet, zeigt er eine Reihe von Bewegungen in „freier Form“, die den Takt und Rhythmus der Musik widerspiegeln müssen. Der Athlet soll mit konsistenter Projektion, Augenkontakt, Selbstvertrauen und Enthusiasmus auftreten. Der Unterhaltungswert steigt, wenn es dem Athleten gelingt, das Publikum mit positiver Energie und Spannung in die Darbietung zu ziehen.

## X-STRUT Zusätzliche Informationen

Das X-Strut ist ein Body-and-Restricted-Baton-Event, das in einem bestimmten X-Muster in einer rhythmischen Präsentation durchgeführt wird, die Basis-Marsch-Schritte auf allen Wettkampfstufen beinhaltet. Der Schwerpunkt liegt auf Timing, Balance und der gleichzeitigen Mischung von Stab- und Körperfertigkeiten zu gleichen Teilen.

Die Athleten treten einzeln innerhalb des vorgeschriebenen „X“-Bodenmusters auf.



Die Richtung des X-Musters muss wie im obigen Bild sein und dabei die erforderlichen grundlegenden Marschschritte (zu Beginn von Bahn 1,2,3 und 5) mit ergänzender Stabarbeit kombinieren.

- Der Eröffnungsabschnitt des Strut-Programms des Athleten vor dem Eröffnungsgruß sollte im selben allgemeinen Bereich bleiben, ohne sich übermäßig von seiner Startposition weg zu bewegen.
- Der WFNBTAsalut muss am Anfang nach dem Eröffnungsabschnitt und dem Ende der Übung korrekt ausgeführt werden, wobei der Anfangssalut zur ersten Diagonale gerichtet ist und der Endsalut den Punktrichtern zugewandt ist, dabei wird die Salutposition für mindestens zwei Zähler gehalten.
- Bewegung kann einen Athleten leicht aus dem X-Strut-Muster bringen; solange der Athlet jedoch in der grundlegenden X-Richtungsmusterung fortfährt, wird keine Strafe verhängt.
- Der Abschnitt „freie Bewegung“ nach der 5. Bahn darf sich nicht über die durch Bahn 1 festgelegten Grenzen hinaus erstrecken. Der Athlet kann die Leistung an jedem Punkt innerhalb des ausgewiesenen Bereichs beenden.
- Für jede Serie von 4 Marschschritten wird eine Strafe für Schrittversatz (out of step) vergeben.
- Vor den erforderlichen Grundmarschabschnitten (basic steps) ist keine Vorwärtsbewegung in die gleiche Richtung erlaubt.
- Es sind nicht mehr als zwei kontinuierliche Stabumdrehungen erlaubt, wenn der Stab am Schaft gehalten wird. Swings, wenn der Stab am Ball oder am Tip gehalten wird, sind unbegrenzt möglich. Der Stab muss während der gesamten Aufführung in der einen oder anderen Hand gehalten werden.
- Rutschen ist erlaubt. Würfe/Rolls/Fingertwirls/Flips/ jede Form von Releases sind nicht erlaubt.

- Eine Rückführung innerhalb der Bahn ist gestattet.
- Akrobatische Bewegungen sind nicht erlaubt.
- Keine anderen Körperteile als die Füße sollten während der Übung den Boden berühren.
- Bodenkontakt mit dem Stab ist erlaubt, wenn dies beabsichtigt und nicht das Ergebnis eines Kontrollverlusts ist, was dann zu einer verringerten Punktzahl für Exzellenz führen würde.
- Nach dem Schlussalut sind keine Stab- oder Körperelemente erlaubt. Das Herausziehen des Stabes aus dem Anfangssalut wird nicht als Element betrachtet.

**Punktzettel-Kategorien für die Bewertung:**

<b>Routine Inhalt</b>	<b>20 Punkte</b>
<b>Choreographie</b>	<b>20 Punkte</b>
<b>Technik</b>	<b>20 Punkte</b>
<b>Generelles Timing</b>	<b>20 Punkte</b>
<b>Präsentation</b>	<b>20 Punkte</b>

**DIE ARTISTIC TWIRL-DISZIPLIN**

**Beschreibung der Disziplin**

Die Artistic Twirl-Disziplin ist die interpretative Darbietung eines Solisten, zu einer standardmäßigen Musik, die die technische und künstlerische Verschmelzung des Stabs und des Körpers umfasst. Die Choreografie soll die Musik so reflektieren, dass sie als Musikinterpretation alleinstehen könnte.

**Disziplin Fokus**

**1. Inhalt:**

Die Artistic Twirl-Disziplin ist eine körperdominierte Disziplin, wobei Tanz-/Bewegungschoreografie die Grundlage bildet. In die Choreografie werden die 3 Twirlmodi eingebunden um die Choreografie zu verbessern. Darüber hinaus wird der „Reisemodus“ (fortbewegend) vertreten sein, der die Raumnutzung und die richtige Inszenierung verbessert und der Aufführung Tiefe verleiht. Eine breite Basis an Stab- und Körperkompetenz in Bezug auf die Musik soll durchgängig gezeigt werden. Mit dieser Disziplin sind verschiedene „Stile“ der Herangehensweise möglich. Die Konsistenz und Detaillierung des gewählten Stils sollte ein roter Faden der Verbindung innerhalb der Choreografie sein.

## 2. Ausführung:

Die in der Artistic Twirl-Disziplin vorgestellten Fähigkeiten sollten nahtlos ineinander übergehen und eine Priorität der richtigen Körper- und Stabtechnik demonstrieren. Die Basis der Fähigkeiten innerhalb der Choreographie sollte musikalisch sein. „Token“-Moves/Abschnitte mit wenig bis gar keiner Rücksicht auf die Musik werden wenig bis gar nicht gewürdigt. Die Artistic Twirl Routine wird choreographisch durchsetzt mit Einschlagsmomenten, Höhen und Tiefen, Kontrasten dynamischer Darbietungsqualitäten und Ausdruck, die ein kunstvolles und unterhaltsames Programm ergeben. Der Athlet und seine/ihre „Charakterisierung“ durch die Routine sollten die Essenz der musikalischen Komposition in Phrasierung, Rhythmus und Emotion verkörpern. Wenn ein bestimmter Bewegungsstil ausgewählt wird (z. B. Ballett, Jazz, Zeitgenössisch, Modern, Charakter), wird der Athlet diesen Stil während der gesamten Aufführung beibehalten. Die künstlerische Darbietung soll eine „Aura der Aufführung“ schaffen, die über eine bloße Demonstration verschiedener und gemischter Fähigkeiten hinausgeht und in eine unterhaltsame Kunstform übergeht.

## **DIE ARTISTIC PAIR**

### **Beschreibung der Disziplin**

Die Disziplin „Artistic Pair“ ist die interpretative Darbietung zweier Athleten zu einer standardmäßigen Musik, die die technische und künstlerische Verschmelzung des Stabes und des Körpers umfasst. Die Choreografie soll die Musik so reflektieren, dass sie als Musikinterpretation allein stehen könnte.

### **Disziplin Fokus**

#### 1. Inhalt:

Die Artistic Pair Disziplin ist eine körperdominierte Disziplin, deren Grundlage die Bewegungschoreografie ist, motiviert durch „Paarästhetik“. In die Choreografie werden Darstellungen der 3 Twirlmodi und Austausche eingebettet, um die Choreografie zu verbessern. Darüber hinaus wird der „Travelmodus“ (Fortbewegungen) vertreten sein, der die Raumnutzung und die richtige Inszenierung der beiden Athleten verbessert und somit der Performance Tiefe gibt. Eine breite Basis an Stab- und Körperfähigkeiten in Bezug auf die Musik wird vorausgesetzt wobei beide Athleten aufeinander angewiesen sind. Bei dieser Disziplin sind verschiedene "Ansatzstile" möglich, solange die Routine die Integrität der Paardisziplin bewahrt.

## 2. Ausführung:

Die Fähigkeiten, die in der Artistic Pair Disziplin präsentiert werden, sollten nahtlos in Verbindung stehen und eine Priorität der richtigen Körper- und Stabtechnik demonstrieren und einen „Paar-prozess“ widerspiegeln. Die Basis der Fähigkeiten innerhalb der Choreographie sollte musikalisch sein. „Token“-Moves/Abschnitte mit wenig bis gar keiner Rücksicht auf die Musik werden wenig bis gar nicht gewürdigt. Die Artistic Pair Routine wird choreographisch durchzogen von Einschlagsmomenten, Höhen und Tiefen, Kontrasten von dynamischen Performancequalitäten, Wechselbeziehungen, Interaktion und Ausdruck, die ein künstlerisches und unterhaltsames Programm ergeben. Die Athleten und ihre „Charakterisierung“ durch die Routine sollten die Essenz der musikalischen Komposition in Phrasierung, Rhythmus und Emotion verkörpern. Wenn ein bestimmter Bewegungsstil ausgewählt wird (z. B. Ballett, Jazz, Zeitgenössisch, Modern, Charakter), halten sich die Athleten während der gesamten Aufführung an diesen Stil. Das Artistic Pair muss ein Gespür für das Bewusstsein des Partners haben, als würden sie „kommunizieren“, ohne zu sprechen. Die Artistic Pair-Darbietung soll eine Aura schaffen, die über eine bloße Demonstration verschiedener und gemischter Fähigkeiten hinausgeht und zu einer unterhaltsamen Kunstform wird. Es werden professionelle Qualitäten gezeigt, die man ähnlich wie Paareistenzen oder Paartanz sehen würde.

## **DIE DUET-DISZIPLIN**

### Beschreibung der Disziplin

Die Duett-Disziplin ist das gleichzeitige twirlen von zwei Athleten unter Verwendung der 3 Twirlmodi kombiniert mit Austausch, mehreren Stäben, zusammenhängender Choreografie und einem voneinander abhängigen Ansatz, die alle zu Standardmusik aufgeführt werden.

### Disziplin Fokus

#### 1. Inhalt:

Der Hauptfokus der Duett-Disziplin liegt auf der Ausführung der 3 Wirbel-Modi von Aerials, Rolls und Kontaktmaterial mit den zusätzlichen Anforderungen, die mit der Team-Disziplin verbunden sind, einschließlich Austausch, Mehrfachstabarbeit, Bewegung, Synchronität, alles in Partnerschaft und voneinander abhängig. Das Programm geht nahtlos ineinander über was in einem gleichgewichtigen und kompatiblen Können gezeigt wird. Die Zusammenarbeit zur Vermittlung eines einheitlichen Konzepts ist der Schlüssel.

#### 2. Ausführung:

Die in der Duet-Disziplin vorgestellten Fähigkeiten sollten eine Priorität der richtigen Körper- und Stabtechnik demonstrieren und die Idee von „zwei twirlen wie einer“ sowohl in der Synchronität als auch in den Disziplinen mit mehreren Texturen innerhalb der Choreografie

widerspiegeln. Obwohl die Duet-Disziplin per se keine musikalisch interpretierende Disziplin ist, ist sie dennoch ein Programm, das Timing, Rhythmus, Einheitlichkeit, Koordination und Unisono demonstriert. Die 3 Twirlmodi sind zusammen mit dem Austausch, der richtigen Technik, der richtigen Inszenierung zur besten Präsentation der Fähigkeiten und der fließenden Bewegung in den Übergängen verbunden. Ausdrucksstark wird das Duet durch die Gesichtskommunikation, sowohl mit dem Publikum/den Juroren, als auch angemessen miteinander. Körperdetails, die die Ästhetik der Arbeit verbessern, und eine selbstbewusste Aura runden die Aufführung ab.

### **DIE TWIRL-TEAMDISZIPLIN**

#### Beschreibung der Disziplin

Die Twirling Team-Disziplin ist eine Gruppe von Athleten, die ein einheitliches, rhythmisches und zeitbasiertes Programm aufführen, das die 3 Twirl-Modi und den Austausch zu einer vorgeschriebenen Standard-Musikauswahl (derzeit „Gloria“) an den Start geht.

#### Disziplin Fokus

##### 1. Inhalt:

- a. Vielfalt und Schwierigkeit der 3 Twirlmodi sowohl stationär als auch fortbewegend werden von allen Mitgliedern gleichermaßen ausgeführt.
- b. Austausch, Formwechsel und mehrfache Stabarbeit werden integriert und voneinander abhängig ausgeführt.
- c. Die Einheit des Stils und der Ausführung aller Mitglieder ist von größter Bedeutung.

##### 2. Ausführung:

Die Fähigkeiten, die in der Team-Twirling-Disziplin präsentiert werden, sollten nahtlos in Verbindung stehen. Hauptaugenmerk liegt auf der richtigen Körper- und Stabtechnik und den 3 Twirl-Modi.

Die Basis der Fähigkeiten innerhalb der Choreografie sollte rhythmisch sein und den zeitlichen Erwägungen der Musik entsprechen. Das Programm legt den Schwerpunkt auf das musikalische Timing und nicht auf die Interpretation, wie es ein Artistic Team oder ein Freestyle Team tun würde. Ausgebildete und einheitliche Stabfähigkeiten mit ergänzender Körperarbeit sind von größter Bedeutung.

Das Twirling Team sollte sich als eine Einheit bewegen, mit Bewegungen wie aus einem Guss.

Die Twirling Team-Routine wird choreographisch durch Schlagmomente, Höhen und Tiefen, Kontraste dynamischer Leistungsqualitäten, Wechselbeziehungen, Interaktion und Ausdruck

gekennzeichnet. Ein ästhetisches Gesamtbild soll durch korrekte Handhabung und Fluss entstehen.

### **ARTISTIC TEAM DISZIPLIN**

Beschreibung der Disziplin

Die Artistic Team Disziplin ist eine Gruppe von Athleten, die ein musikalisch interpretierendes Programm aufführen, das die Kunstfertigkeit der Choreographie durch die Verschmelzung von Körper und Stab zur Musik ihrer Wahl zeigt.

Disziplin Fokus

1. Inhalt:

a. Das Mischen der 3 Twirlmodi, sowohl stationär als auch fortbewegend, wird musikalisch mit interpretierender Körperarbeit ausgeführt. Kreativität, Kunstfertigkeit und Innovation dienen als Motivation zur Choreografie.

b. Austausch und Arbeit mit mehreren Stäben werden integriert und voneinander abhängig ausgeführt. Dies soll sich an der künstlerischen Vision des Programms orientieren.

c. Leistungsqualität und „Beherrschung der Botschaft“ sind das Konzept der Choreographie.

d. Inszenierung, Flächenfüllung, Formationen und Entwicklung Übergängen sind die Basis der Routine, um gemischte Baton-/Körperfähigkeiten und konzeptionelle „Visionen“ des Programms zu demonstrieren.

2. Ausführung:

Die Fähigkeiten, die in der künstlerischen Teamdisziplin präsentiert werden, sollten nahtlos in Verbindung stehen, eine Priorität der richtigen Körper- und Stabtechnik demonstrieren und die Modi und den Austausch innerhalb des künstlerischen Teamkonzepts widerspiegeln.

Die Basis der Körper- und Stabfähigkeiten innerhalb der Choreografie sollte die gleiche Betonung haben, wobei das eine das andere nicht überschattet. Der Schwerpunkt des Programms liegt auf der musikalischen Interpretation mittels Stab und Körper, die zu einer vollständigen und verständlichen „Botschaft/Thema“ führt. Das Programm und die Athleten sollten „eins“ mit der Musik sein, wobei ihre vorgeschriebene Charakterisierung allgegenwärtig sein sollte.

Die künstlerische Team-Routine wird choreographisch durch Schlagmomente, Höhen und Tiefen, Kontraste dynamischer Darbietungsqualitäten, Wechselbeziehungen, Interaktion und Ausdruck gekennzeichnet, die qualitativ hochwertige künstlerische Ansätze mit Körper und Stab gleichzeitig hervorbringen.

## **DIE DISZIPLIN TWIRLING CORPS**

### Beschreibung der Disziplin

Die Twirling Corps-Disziplin ist eine Gruppe von Athleten, die ein musikalisch rhythmisches und/oder interpretatives Programm aufführen, das Twirlen, Manövrieren und Körperarbeit zeigt, was zu einer visuellen Wirksamkeit von hoher Präzision und Harmonie der trainierten Fähigkeiten führt.

### Disziplin Fokus

#### 1. Inhalt:

- a. Geschulter und hochwertiger Umgang mit Stab, Austausch und Bewegung sind die betonten Bestandteile dieser Disziplin. Sequenzen mit mehreren Stäben, obwohl nicht erforderlich, können die Tiefe des Stabinhalts verbessern, wenn sie von mindestens 12 Mitgliedern abgeschlossen werden (z.B. 2-Baton-Anteile).
- b. Präzision, Harmonie und Teamarbeit sind von größter Bedeutung.
- c. Leistungsqualität und die Beherrschung der trainierten Fähigkeiten sollen im Mittelpunkt stehen.
- d. Inszenierung, Flächenaufteilung, Formationen und Entwicklung von Formen/Übergängen sind die Basis des Programms und werden verwendet, um eine kontrollierte und einheitliche Darstellung von Stab- und Körperfertigkeiten zu demonstrieren.

#### 2. Ausführung:

Die Fähigkeiten, die in der Disziplin Twirling Corps präsentiert werden, sollten nahtlos in Verbindung stehen, eine Priorität der richtigen Körper- und Stabtechnik demonstrieren und die Modi und den Austausch innerhalb des Twirling Corps-Konzepts widerspiegeln.

Das Programm legt den Schwerpunkt auf das Twirlen im Einklang mit begrenztem Einsatz von vorgestellten Athleten oder Vignetten. Das Programm und die Athleten sollten „eins“ sein was Timing und Musik angeht und einen einheitlichen Ansatz zur Ausführung demonstrieren.

Die Twirling Corps-Routine wird choreographisch durch Schlagmomente, Höhen und Tiefen, Kontraste dynamischer Performance-Qualitäten, Wechselbeziehungen, Interaktion und Ausdruck gekennzeichnet, die durch einen autoritären Ansatz von Stab- und Körperfertigkeiten einen qualitativ hochwertigen Unterhaltungswert ergeben.

## **DIE KÜNSTLERISCHE GRUPPE DISZIPLIN**

### Beschreibung der Disziplin

Die Artistic-Group-Disziplin ist ein Ensemble aus Athleten, die EFFEKT und UNTERHALTUNG als Eckpfeiler der Disziplin priorisieren. Die Artistic Group erreicht dies durch den Einsatz von effektiver Charakterisierung, interessanter Inszenierung, Kreativität, künstlerischer Detaillierung und einem feinen Gespür für musikalische Interpretation, die alle miteinander verflochten sind, um einen unterhaltsames Gesamtergebnis zu schaffen.

### Disziplin Fokus

#### 1. Inhalt:

a. Genereller Effekt (40 Punkte): „GE“ beschreibt, wie die Athleten „die Show zum Leben erwecken“. Wichtige Komponenten von GE sind Charakterisierung, visuelle Perfektion, überraschende und/oder schlaue Momente, Emotionen, Musikalität und Reaktion/Engagement des Publikums.

b. Design/Choreografie (30 Punkte): Dies ist die Basis des Programms und hängt stark von der Fähigkeit des Designers/Trainers ab, erfolgreich zu inszenieren und zu choreografieren. Der Routinenaufbau wird anhand von geometrischen Übungen/Bewegung/Flächenaufteilung und Körper- und Stabelementen bewertet.

c. Körper (15 Punkte): Dies ist eine Qualität der Körperfähigkeiten, die genutzt werden um das Programm zu verbessern. Die Technikentwicklung des Körpers sowie die Reichweite und Tiefe der Körperelemente werden in dieser Bildunterschrift berücksichtigt.

d. Baton (15 Punkte): Dies ist eine einzigartige Überschrift für die Artistic Group Disziplin, da sie NICHT nach Inhalt oder Forderungen beurteilt wird. Dabei wird der Stab nur als ergänzender Zusatz der Routine gewertet. Inhaltsbeschränkungen limitieren die Verwendung von „Tricks“. Kreative Formationen als dritte Dimension des Körpers sollten im Mittelpunkt des Stabeinsatzes stehen. Timing, Konsistenz, Einheitlichkeit und Gesamtpfektion sind von größter Bedeutung.

#### 2. Ausführung:

Die Fähigkeiten, die in der Artistic Group-Disziplin präsentiert werden, sollten nahtlos in Verbindung stehen und durchgehend Perfektion und Einheitlichkeit demonstrieren. Die Artistic Group tritt als „Eins“ mit der Musik auf und ist immer visuell wirkungsvoll.

Das Programm hat einen Schwerpunkt auf UNTERHALTUNG und soll für ein breites Publikum zugänglich und ansprechend sein. VIELE Unterhaltungsansätze sind möglich und alle potenziell erfolgreich. Kreativität und Originalität sollten die Motivation der künstlerischen Gruppenprogramme sein.