

National Baton Twirling Association

***N.B.T.A. Regelwerk
2025***

Deutschland e.V.

Stand: 10.03.2025

Inhaltsverzeichnis

1. Allgemeine Wettkampfordnung	9
1.1 Sporthalle (Bodenfläche)	9
1.2 Disqualifikation	10
1.3 Anmeldung und Kontrolle	10
1.4 Teilnahme	10
1.5 Reserven	10
1.6 Jury	11
1.7 Verschiedenes	11
1.8 Anforderungen zur Wettkampfteilnahme	11
1.8.1 Qualifikation für die Deutschen Meisterschaften	11
1.8.2 Voraussetzungen EM Majoretten 2024(aktuell nicht gültig)	12
1.9.3 Voraussetzungen EM Twirling 2024(aktuell nicht gültig)	13
2. Kostüme	13
3. Altersklassen	14
4. Leistungsklassen	16
5. Solo 1 Baton	17
5.1 Wettkampffläche	17
5.2 Musik	17
5.3 Salut	17
5.4 Zeit	17
5.5 Akrobatik	18
5.6 Aufbau der Routine	18
5.7 Bewertung (max. Punktzahl von 100 Punkten)	18
5.8 Strafpunkte	18
6. Solo 2 Baton	19
6.1 Wettkampffläche	19
6.2 Musik	19
6.3 Salut	19
6.4 Zeit	19
6.5 Akrobatik	19
6.6 Aufbau der Routine	19
6.7 Bewertung (max. Punktzahl von 100 Punkten)	20
6.8 Strafpunkte	20
7. Solo 3 Baton	21
7.1 Wettkampffläche	21

7.2 Musik	21
7.3 Salut	21
7.4 Zeit	21
7.5 Akrobatik.....	21
7.6 Aufbau der Routine.....	21
7.7 Bewertung (max. Punktzahl von 100 Punkten)	22
7.8 Strafpunkte	22
8. Solo Rhythmik Twirl.....	23
8.1 Wettkampffläche	23
8.2 Musik	23
8.3 Salut	23
8.4 Zeit	23
8.5 Akrobatik.....	23
8.6 Aufbau der Routine.....	23
8.7 Bewertung (max. Punktzahl von 100 Punkten)	24
8.8 Strafpunkte	24
9. X-Strutting	25
9.1 Wettkampffläche	25
9.2 Musik	25
9.3 Salut	25
9.4 Zeit	25
9.5 Akrobatik.....	26
9.6 Aufbau der Routine.....	26
9.7 Bewertung (max. Punktzahl von 100 Punkten)	27
9.8 Strafpunkte	27
9.9 Verbote	27
10. Kids Twirl	28
10.1 Wettkampffläche	28
10.2 Musik	28
10.3 Salut	28
10.4 Zeit	28
10.5 Akrobatik.....	28
10.6 Aufbau der Routine.....	28
10.7 Bewertung (max. Punktzahl von 50 Punkten)	29
10.8 Strafpunkte	29
10.9 Altersklassen	29
Juvenile, Preteen	29
11. Artistic Twirl.....	30

11.1 Wettkampffläche	30
11.2 Musik	30
11.3 Salut	30
11.4 Zeit	30
11.5 Akrobatik.....	30
11.6 Aufbau der Routine.....	30
11.7 Bewertung (max. Punktzahl von 100 Punkten)	31
11.8 Strafpunkte	31
12. Duo Twirling.....	32
12.1 Wettkampffläche	32
12.2 Musik	32
12.3 Salut	32
12.4 Zeit	32
12.5 Akrobatik.....	32
12.6 Aufbau der Routine.....	32
12.7 Bewertung (max. Punktzahl von 100 Punkten)	33
12.8 Strafpunkte	33
12.9 Teilnehmeranzahl	33
13. Dance Duo.....	34
13.1 Wettkampffläche	34
13.2 Musik	34
13.3 Salut	34
13.4 Zeit	34
13.5 Akrobatik.....	34
13.6 Aufbau der Routine.....	35
13.7 Altersklassen	35
13.8 Teilnehmeranzahl	35
13.9 Bewertung (max. Punktzahl von 100 Punkten)	35
13.10 Strafpunkte	35
14. Artistic Pair	36
14.1 Wettkampffläche	36
14.2 Musik	36
14.3 Salut	36
14.4 Zeit	36
14.5 Akrobatik.....	36
14.6 Aufbau der Routine.....	36
14.7 Bewertung (max. Punktzahl von 100 Punkten)	37
14.8 Strafpunkte	37

14.9 Teilnehmeranzahl	37
15. Ensemble.....	38
15.1 Wettkampffläche	38
15.2 Musik	38
15.3 Salut	38
15.4 Zeit	38
15.5 Akrobatik.....	38
15.6 Aufbau der Routine.....	38
15.7 Altersklassen	39
15.8 Teilnehmeranzahl	39
15.9 Bewertung (max. Punktzahl von 100 Punkten)	39
15.10 Strafpunkte	39
16. Team Twirling	40
16.1 Wettkampffläche	40
16.2 Musik	40
16.3 Salut	40
16.4 Zeit	40
16.5 Akrobatik.....	40
16.6 Aufbau der Routine.....	40
16.7 Bewertung (max. Punktzahl von 100 Punkten)	41
16.8 Strafpunkte	41
16.9 Teilnehmeranzahl	41
16.10 Altersklassen	41
16.11 Einmarsch & Ausmarsch (nur international)	41
17. Dance Twirl Team	45
17.1 Wettkampffläche	43
17.2 Musik	43
17.3 Salut	43
17.4 Zeit	43
17.5 Akrobatik.....	43
17.6 Aufbau der Routine.....	43
17.7 Altersklassen	44
17.8 Teilnehmeranzahl	44
17.9 Bewertung (max. Punktzahl von 100 Punkten)	44
17.10 Strafpunkte	44
17.11 Einmarsch & Ausmarsch (international)	44
18. Large Team (Twirling Corps)	45

18.1 Wettkampffläche	45
18.2 Musik	45
18.3 Salut	45
18.4 Zeit	45
18.5 Akrobatik.....	45
18.6 Aufbau der Routine.....	45
18.7 Bewertung (max. Punktzahl von 100 Punkten)	46
18.8 Strafpunkte	46
18.9 Teilnehmeranzahl	46
18.10 Altersklassen	46
18.11 Einmarsch & Ausmarsch (international)	46
19. Pom Pon Team	47
19.1 Wettkampffläche	47
19.2 Musik	47
19.3 Salut	47
19.4 Zeit	47
19.5 Akrobatik.....	47
19.6 Aufbau der Routine.....	47
19.7 Bewertung (max. Punktzahl von 100 Punkten)	48
19.8 Strafpunkte	48
19.9 Teilnehmeranzahl	48
19.10 Altersklassen	48
19.11 Einmarsch & Ausmarsch (international)	48
20. Showtwirl Accessoires Solo	49
20.1 Wettkampffläche	49
20.2 Musik	49
20.3 Salut	49
20.4 Zeit	49
20.5 Akrobatik.....	49
20.6 Aufbau der Routine.....	49
20.7 Bewertung (max. Punktzahl von 100 Punkten)	50
20.8 Strafpunkte	50
21. Showtwirl Accessoires Duo	51
21.1 Wettkampffläche	51
21.2 Musik	51
21.3 Salut	51
21.4 Zeit	51
21.5 Akrobatik.....	51

21.6 Aufbau der Routine	51
21.7 Bewertung (max. Punktzahl von 100 Punkten)	52
21.8 Strafpunkte	52
22. Showtwirl Accessoires Corps	53
22.1 Wettkampffläche	53
22.2 Musik	53
22.3 Salut	53
22.4 Zeit	53
22.5 Akrobatik	53
22.6 Aufbau der Routine	53
22.7 Bewertung (max. Punktzahl von 100 Punkten)	54
22.8 Strafpunkte	54
23. Traditional Majorettes Corps	55
23.1 Wettkampffläche	55
23.2 Musik	55
23.3 Salut	55
23.4 Zeit	55
23.5 Kostüm	55
23.6 Akrobatik	55
23.7 Aufbau der Routine	55
23.8 Bewertung (max. Punktzahl von 100 Punkten)	56
23.9 Strafpunkte	56
23.10 Teilnehmeranzahl	57
23.11 Altersklassen	57
23.12 Ein- und Ausmarsch (international)	57
24. Parade Corps	57
24.1 Wettkampffläche	58
24.2 Musik	58
24.3 Salut	58
24.4 Zeit	58
24.5 Kostüm	58
24.6 Akrobatik	58
24.7 Aufbau der Routine	58
24.8 Bewertung (max. Punktzahl von 100 Punkten)	59
24.9 Strafpunkte	60
24.10 Teilnehmeranzahl	60
24.11 Altersklassen	60
24.12 Ein- und Ausmarsch (international)	60

25. Exhibition Majorettes Corps.....	62
25.1 Wettkampffläche	62
25.2 Musik	62
25.3 Salut	62
25.4 Zeit	62
25.5 Kostüm.....	62
25.6 Akrobatik.....	62
25.7 Aufbau der Routine.....	62
25.8 Bewertung (max. Punktzahl von 100 Punkten)	63
25.9 Strafpunkte	63
25.10 Teilnehmeranzahl	63
25.11 Altersklassen	64
25.12 Ein- und Ausmarsch (international)	64
26. Traditional Pom Pon Corps	65
26.1 Bereich der Darbietung.....	65
26.2 Musik	65
26.3 Salut	65
26.4 Zeit	65
26.5 Kostüm.....	65
26.6 Akrobatik.....	65
26.7 Aufbau der Routine.....	65
26.8 Bewertung (max. Punktzahl von 100 Punkten)	66
26.9 Strafpunkte	66
26.10 Teilnehmeranzahl	66
26.11 Altersklassen	66
26.12 Einmarsch & Ausmarsch (international)	66
27. Batonflag Team.....	67
27.1 Bereich der Darbietung.....	67
27.2 Musik	67
27.3 Salut	67
27.4 Zeit	67
27.5 Kostüm.....	67
27.6 Akrobatik.....	67
27.7 Aufbau der Routine.....	67
27.8 Bewertung (max. Punktzahl von 100 Punkten)	68
27.9 Strafpunkte	68
27.10 Teilnehmeranzahl	68
27.11 Altersklassen	69



1. Allgemeine Wettkampfordnung

1.1 Sporthalle (Bodenfläche)

Ein bedeckter Raum mit wenigstens 17 x 24 Meter Fläche sowie mindestens 7 Meter Deckenhöhe.

Abmessung 5 x 5 Meter (vor der Jury auf einer Stelle)

- Solo Twirling 1 Baton
- Solo Twirling 2 Baton
- Solo Twirling 3 Baton

Abmessung 10 x 10 Meter (vor der Jury auf einer Stelle)

- Duo twirling

Abmessung 12 x 6 Meter

- Artistic Twirl
- Artistic Pair

X-Form

- X-Strutting

Gesamte Bodenfläche (Plicht)

- Team Twirling
- Dance Twirl Team
- Solo Rhythmik Twirl
- Dance Duo
- Kids Twirl
- Ensemble
- Large Team (Twirling Corps)
- Pom Pon Team
- Showtwirl Accessoires Solo

- Showtwirl Accessoires Duo
- Showtwirl Accessoires Corps
- Exhibition Corps
- Parade Corps
- Traditional Corps
- Traditional PomPon
- Baton Flag Team

1.2 Disqualifikation

Die Disqualifikation erfolgt bei:

- schlechtem Benehmen
- Fälschung von Namen und Alter
- Nichterscheinen bzw. unpünktliche Erscheinen bei Aufruf
- unvollständige Anzahl der Teilnehmer, die gemeldet waren
- jegliche Art von Akrobatik (z.B. Rad, Bogengang, Flic Flac, Überschläge, Bodytoss (Team), Pyramiden (Team), Hebefiguren höher als 1,5-Körpergröße (dies gilt nicht für die Disziplinen in denen Akrobatik erlaubt ist)
- Nichterscheinen bei der Siegerehrung ohne vorherige Abmeldung
- Unsportlichkeit
- Unsportlichkeit/provokantes Verhalten gegenüber der Jury

(Unsportlichkeit zieht gleichzeitig eine Sperre für den nächsten Wettkampf nach sich)

1.3 Anmeldung und Kontrolle

Voraussetzung für die Teilnahme an einer Meisterschaft, die von der NBTA Deutschland und NBTA Europa ausgeschrieben ist, ist eine Mitgliedschaft in der NBTA Deutschland, es sei denn es wird als offener Wettkampf ausgeschrieben. Die Anmeldung muss pünktlich und ordnungsgemäß bei der Geschäftsstelle eintreffen ansonsten werden Strafgebühren je Start erhoben. Andernfalls wird die Meldung nicht berücksichtigt. Das betrifft auch die Ausschreibungen der NBTA Europa. Mit der Anmeldung zu einer Meisterschaft werden das Reglement und die Wettkampfgeln der NBTA anerkannt.

1.4 Teilnahme

Bei den Solokategorien kann jeder Solist nur einmal in jeder Kategorie starten. Ebenso kann ein Teilnehmer eines Duos nicht in einem weiteren Duo der selben Alter- und Leistungsklasse an den Start gehen.

1.5 Reserven

Bei den jeweiligen Gruppenkategorien können Reserveteilnehmer gemeldet werden und zwar:

- Twirl team: 2 Reserve
- Dance twirl team: 2 Reserve
- Large team: 3 Reserve
- Pom-Pon team: 3 Reserve

- Exhibition Corps: 3 Reserve
- Parade Corps: 3 Reserve
- Traditional Corps: 3 Reserve
- Traditional PomPon: 3 Reserve
- Baton Flag Team: 3 Reserve

Die gemeldeten Reserveteilnehmer müssen sich in der entsprechenden Gruppenkleidung beim Floormanager melden. Der Einsatz einer Reserve kann nur vor Beginn der Darbietung vorgenommen werden.

1.6 Jury

Die Jury besteht aus mindestens zwei Juroren. Sind bei einer Meisterschaft weniger als 60 Starts gemeldet, ist nur ein Juror erforderlich. Der Juror entscheidet, ob er mit einem Sekretär arbeitet oder nicht. Die Beurteilung der Jury kann nicht angefochten oder geändert werden. Die Jurymitglieder sollten möglichst keine eigenen Schüler bewerten, außer es ist nicht anders möglich.

1.7 Verschiedenes

Beschädigungen an der Kleidung oder am Stab während der Vorführung führen nicht dazu, dass die Stoppuhr angehalten wird. Wünscht der Teilnehmer die Darbietung nicht mehr fortzuführen um die Kleidung oder den Baton auszutauschen, kann er nicht noch einmal starten. Diese Regel gilt nicht bei technischen Defekten (Licht, Musik). Wenn der Baton während der Vorführung durchbricht, ist die Nutzung eines Ersatzstabes möglich. Wird ein Teilnehmer auf seiner Linie durch einen Teilnehmer aus der Nachbarlinie behindert, werden eventuell daraus resultierende Fehler nicht angerechnet (gilt nur bei gleichzeitiger Darbietung auf mehreren Jurybahnen). Das Mitbringen von Handtüchern, Talkpuder o.ä. auf die Wettkampffläche ist verboten. Der Wettkampfleiter kann in Zusammenarbeit mit dem Koordinator Beschlüsse fassen, die den Verlauf des Wettkampfes wegen eventueller Vorkommnisse ändern.

1.8 Anforderungen zur Wettkampfteilnahme

Seit 2018 sind auch auf nationaler Ebene Qualifikationspunkte nötig um bei der DM teilnehmen zu dürfen. Dies soll das Niveau DM heben und die Twirler anspornen sich weiter zu entwickeln.

1.8.1 Qualifikation für die Deutschen Meisterschaften

Damit die Deutschen Meisterschaften, welche jährlich traditionell am ersten Advent stattfinden nicht weiter zur Selbstverständlichkeit zählen, müssen die Twirler die an der DM teilnehmen möchten im Laufe des Jahres Qualifikationspunkte sammeln. Die Punkte können sowohl im Inland (NBTA-Qualiturniere), als auch im Ausland eingeholt werden. Hierzu müssen die Punktzettel von den Wettkämpfen außerhalb von Deutschland als Kopie an die Geschäftsstelle gereicht werden (E-Mail). Da die DM immer als offener Wettkampf ausgetragen wird und häufig Teilnehmer von

anderen Verbänden teilnehmen möchten, benötigen auch diese Sportler Qualifikationspunkte, welche zwingend bei einem NBTA-Wettkampf oder dem IBTF- Deutschland Cup eingeholt werden müssen. In diesem Fall gelten die gleichen Punkte je Leistungsklasse.

Leistungsklasse	Disziplinen	Qualipunkte
Beginner	Solo 1 Baton, Solo 2 Baton, Solo 3 Baton, X-Strutting, Duo, Artistic Twirl, Rhythmik Twirl, Dance Duo, Artistic Pair, Ensemble	1x 62,0
Intermediate	Solo 1 Baton, Solo 2 Baton, Solo 3 Baton, X-Strutting, Duo, Artistic Twirl, Solo Rhythmik Twirl, Dance Duo, Artistic Pair, Ensemble	1x 72,0
Advance	Solo 1 Baton, Solo 2 Baton, Solo 3 Baton, X-Strutting, Duo, Artistic Twirl, Rhythmik Twirl, Dance Duo, Artistic Pair, Ensemble	1x 77,0
	Team Twirling, Dance Twirl Team, Twirling Corps, Pom Pon Team,	1x 55,0
	Exhibition Corps, Parade Corps, Showtwirl Accessoires Corps, Traditional Corps, Traditional Pom Pon Corps, Baton Flag	1x 60,0
	Showtwirl Accessoires Solo, Showtwirl Accessoires Duo	1x 64,0

(gilt für das Wettkampfsjahr 2025)

1.8.2 Voraussetzungen EM Majoretten 2024(aktuell nicht gültig)

Auch bei den Majoretten gelten inzwischen die internationalen Twirl-Level. Diese müssen bei einem lizenzierten international Coach abgenommen bzw. geprüft werden. Nur wer diese Level bestanden hat darf international an den Start gehen.

Disziplin	Altersklasse	Teilnehmer	Zeit	Auswahl per Land	Europa Level
Showtwirl Accessoires Solo	Juvenile/Preteen	1	1:45-2:00	3 für diese Klasse	Level 1
	Youth, Junior, Senior, Adult	1	2:00-2:30	3 für jede Klasse	Level 1
Showtwirl Accessoires Duet	Youth, Junior, Senior	2	2:00-2:30	1 für jede Klasse	Level 1
Showtwirl Accessoires Corps	Youth, Junior, Senior	Min 10	3:00-4:00	1 für jede Klasse	/
Parade Corps	Youth, Junior, Senior	Min 10	3:00-4:00	1 für jede Klasse	/
Exhibition Corps	Youth, Junior, Senior	Min 10	2:00-3:00	1 für jede Klasse	/
Traditional Majorettes Corps	Youth, Junior, Senior	Min 10	2:00-3:00	1 für jede Klasse	/
Traditional Pom Pon Corps	Youth, Junior, Senior	Min 10	2:00-3:00	1 für jede Klasse	/

Batonflag Team	Youth, Junior, Senior	6-10	Max 3:00	1 für jede Klasse	/

1.9.3 Voraussetzungen EM Twirling 2024(aktuell nicht gültig)

Die Level müssen bei einem lizenzierten international Coach abgenommen bzw. geprüft werden. Nur wer diese Level bestanden hat darf international an den Start gehen.

Disziplin	Altersklasse	Europa Level
Solo 1 Baton	Juvenile/preteen, juvenile/preteen Boys	Level 1
	Junior Boys, Senior Boys	Level 2
	Youth, Junior, Senior, Adult	
Solo 2 Baton	Juvenile/preteen, juvenile/preteen Boys	Level 1
	Junior Boys, Senior Boys	Level 2
	Youth, Junior, Senior, Adult	
X-Strutting	Juvenile/preteen	Level 1
	Youth, Junior, Senior, Adult	Level 2
Solo Rhythmik Twirl	Juvenile/preteen	Level 1
	Youth, Junior, Senior, Adult, Junior Boys, Senior Boys	Level 2
Duo	Juvenile/preteen	Level 1
	Junior, Senior	Level 2
Twirling Team	Junior, Senior	Level 1
Twirling Corps	Nur eine Altersklasse	Level 1
Pom Pon Team	Nur eine Altersklasse	/

2. Kostüme



- Jeder kann ein Kostüm seiner Wahl tragen
- Das Kostüm darf keine manipulierbaren Teile/Effekte haben. (Ausnahme: Showtwirl-Disziplinen)
- Es dürfen keine Kostümteile bis auf den Boden reichen (Ausnahme: Showtwirl-Disziplinen)
- Folgendes ist verboten:
 - Zu kleine / knappe Kostüme
 - Netzstrumpfhosen
 - Alltagskleidung
 - Bauchfreie Kleidung
- Tattoos werden national geduldet, international müssen diese abgeklebt, überschminkt oder vom Kostüm bedeckt sein.
- Es sind lediglich Ohrstecker erlaubt (keine Ringe, hängender Ohrschmuck, keine Ketten, Ringe oder Armbänder/-reifen)

- Jegliche Art von sichtbaren Piercings müssen vor dem Betreten der Fläche abgelegt werden.
- Die Kleidung ist nach eigenem Ermessen zu wählen. Es ist vorteilhaft ein einteiliges Kleidungsstück (Body) zu wählen. Außerdem sollte die Kleidung zum Thema der Musik passen. Es ist darauf zu achten, dass **die Kleidung nicht gegen gute Sitten und Anstand verstößt**, d.h. kein entblößter Bauch, kein tiefes Dekolleté, keine einengende Kleidung. Kopfbedeckungen sind erlaubt, dürfen während der Vorstellung aber nicht abgenommen werden. Bei Show-Gruppen (z.B. Pom-Pon) sind keine Requisiten erlaubt (Feder-Boas etc.). Die Vorführungen dürfen nur in Twirl-Schuhen ausgeführt werden. Das Ablegen von Kleidungsstücken ist nicht erlaubt.

3. Altersklassen

Ein Wettstreitjahr läuft vom 1. Januar bis zum 31. Dezember des Jahres.
Die Altersklasse wird wie folgt ermittelt:

Beispiel für 2001: Das Alter gilt vom 1. Januar bis 31. Dezember des Jahres 2000 d.h. es wird immer 1 Jahr zurück gerechnet. (international gilt das Alter vom 31.12. im Turnierjahr)

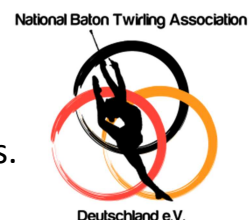
Solo-Kategorien

Mädchen + Jungen(sollten in youth+preteen zu wenige Starts sein werden sie bei Qualitunieren zusammen gelegt)

Altersklasse	Twirling	Majoretten
juvenile	4 – 9 Jahre	4 – 9 Jahre
pre teen	10 – 11 Jahre	10 – 11 Jahre
youth	12 – 14 Jahre	12 – 14 Jahre
junior	15 – 17 Jahre	15 - 17 Jahre
senior	18 – 24 Jahre	18 - 24 Jahre
adult	Ab 25 Jahren	Ab 25 Jahre

Solo 3 Baton und Artistic Pair

junior	12 – 17 Jahre
senior	18+



Duo

Das Alter der beiden Teilnehmer wird addiert, um so die Altersklasse zu ermitteln.

Altersklasse	Twirling	Majoretten
juvenile	Bis 18 Jahre	16 – 18 Jahre
pre teen	19 – 23 Jahre	19 – 23 Jahre
youth	24 – 29 Jahre	24 – 29 Jahre
junior	30 - 35 Jahre	30 - 35 Jahre
senior	Ab 36 Jahre	Ab 36 Jahre

Ensemble

Das Durchschnittsalter wird ermittelt (das Alter aller Teilnehmer in Summe / durch die Teilnehmeranzahl).

Altersklasse	
youth	unter 14 Jahre
junior	15 bis 17 Jahre
senior	Ab 18 Jahre

Teams, Pom-Pon (Twirling)

Das Durchschnittsalter wird ermittelt (das Alter aller Teilnehmer in Summe / durch die Teilnehmeranzahl).

Altersklasse	Twirling	Majoretten
youth		Unter 14 Jahre
junior	Bis 16,99 Jahre	Bis 14 bis 16,99 Jahre
senior	Ab 17 Jahre	Ab 17 Jahre

4. Leistungsklassen

Bei allen Solo-Disziplinen sowie der Duo-Kategorie erfolgt innerhalb der Altersklassen eine weitere Unterteilung in Leistungsklassen wie folgt:

- start up (Einsteiger)
- beginner (Anfänger)/ Level B
- intermediate (Fortgeschrittene) / Level A
- advance (Könner)/ Level Elite

Jeder Starter, der zum ersten Mal an einem Turnier der NBTA teilnimmt, geht innerhalb seiner Altersklasse als **start up** ins Rennen. Um die nächst höhere Leistungsklasse (beginner) zu erreichen, muss der Twirler mindestens **60,0 Punkte** erzielen. Er kann allerdings auch direkt in ein höheres Niveau eingestuft werden.

Um die nächste Leistungsklasse (intermediate) zu erreichen, muss der Teilnehmer bei einem Turnier eine Mindestpunktzahl von **70,0 Punkten** erreichen.

Bei dem nächsten Turnier würde der Teilnehmer dann schon als intermediate-Twirler starten. Eine Rückstufung in die beginner-Klasse kann grundsätzlich nicht mehr erfolgen, es sei denn der Twirler äußert den ausdrücklichen Wunsch der Rückstufung (an die Geschäftsstelle).

Ein Starter in der **intermediate-Klasse** wird bei Erreichen von jeweils mindestens **77,0 Punkten bei 3 aufeinander folgenden Turnieren oder bei einmaligen Erreichen von 80,0 Punkten** in einem Turnier in die advance-Klasse eingestuft.

Sollten die Punkte für einen Aufstieg in die intermediate- oder advance-Klasse bei Turnieren im Ausland erreicht werden, muss eine Kopie des Punktzettels an die Geschäftsstelle geschickt werden, da sonst keine Einstufung in die nächste Leistungsklasse erfolgt.

Als Starter in der **advance-Klasse** darf bei 3 aufeinander folgenden Turnieren die Punktzahl nicht unter **75,0 Punkten** sein, da sonst eine Herunterstufung in die intermediate-Klasse erfolgt. Advance-Twirlerinnen und Twirler die 3 Jahre an keinem Turnier teilgenommen haben, werden in die intermediate-Klasse zurückgestuft.

5. Solo 1 Baton

Definition

Beim Solo 1 Baton liegt der Fokus auf dem Baton (Stab), mit ihm wird eine ausgewogene Choreografie, die aus **3 Twirling-Stils** kombiniert wird: hohen Tricks (aerials), Rolls und Kontaktmaterial / Fullhands. Dies soll gleichzeitig mit einer grazilen und anmutigen Körperhaltung in einem flüssigen Ablauf präsentiert werden. Der Twirler sollte diese für das 1 Baton angemessenen Techniken in seiner Routine verbauen.

Hohe Tricks (aerials): Hochwerfen in vertikaler und horizontaler Stabrichtung, mit verschiedenen Wurf- und Fangtechniken. Außerdem: mehrere Drehungen, unterbrochene Drehungen, gegengedrehte Drehungen, bzw. Drehungen in verschiedene Richtungen.

Rolls: Fortlaufende Verbindungen und Kombinationen von einzelnen Rollselementen.

Kontaktmaterial / Fullhands: Twirlbewegungen, die in der vollen Hand und/oder eng am Körper ausgeführt werden, dazu zählen Fullhands, Fingertwirls, Wraps, Swings, Loops und Flips. Das Kontaktmaterial kann sowohl vertikal als auch horizontal ausgeführt werden.

5.1 Wettkampffläche

Vor der Jury auf einer Stelle (5m x 5m)

5.2 Musik

Standard NBTA Musik

5.3 Salut

Zu Beginn der Darbietung, sowie zum Ende ist ein Salut durchzuführen. Der Baton ist mit dem Baton Ball (großer Gummiproppen) aufwärts in der rechten Hand an die linke Schulter zu halten. Dies soll mit Blickkontakt zur Jury für mindestens 2 Zähler erfolgen. Hierbei muss der Twirler mit beiden Füßen am Boden stehen, wobei die Fußposition frei zu wählen ist.

5.4 Zeit

Beginner: 1:30 – 1:50

Intermediate: 1:50 – 2:00

Advance: 1:50 – 2:00

5.5 Akrobatik

Akrobatik (z.B. Radschlag, Handstandüberschlag, Bogengang, Flic Flac, oder Salto) ist nicht erlaubt.

5.6 Aufbau der Routine

Die Darbietung wird von einer einzelnen Person mit einem Stab durchgeführt. Der Routinenaufbau orientiert sich an Variationen, Schwierigkeitsgrad, Tempo und Kontrolle, Grazie und Anmut präsentiert mit einem positiven Erscheinungsbild.

5.7 Bewertung (max. Punktzahl von 100 Punkten)

Gesamtes Verhältnis in der Routine	20 Punkte
Schwierigkeitsgrad	20 Punkte
Geschwindigkeit und Kontrolle	20 Punkte
Eleganz & Grazie	20 Punkte
Präsentation & Selbstdarstellung	20 Punkte

5.8 Strafpunkte

Stab fallen lassen	0,5 Punkte
Hinfallen	0,5 Punkte
Mit beiden Händen fangen	0,5 Punkte
Unterbrechung im Stabfluss	0,1 Punkte
Stab aus der Richtung	0,1 Punkte
Außerhalb der Stabmitte	0,1 Punkte
In den rollenden Stab greifen	0,1 Punkte
Bodenkontakt beim Illusion	0,1 Punkte
Unterzeit (per Sekunde)	0,1 Punkte
Überzeit (per Sekunde)	0,1 Punkte
Inkorrekte Kleidung	2,0 Punkte
Regelverstoß	2,0 Punkte
Zu kurzer Salut	0,5 Punkte
Falscher Salut	1,0 Punkte
Akrobatik	Disqualifikation

Kostüm

Zu tiefe Brust- u. Rückenausschnitte, sowie bauchfreie Kostüme sind nicht erlaubt.

6. Solo 2 Baton

Definition

Das Solo 2 Baton zeigt eine fortlaufende und kontinuierlich ausgeführte Darbietung eines Twirlers mit 2 Stäben. Dies umfasst eine ausgewogene Zusammenstellung 3 verschiedener Twirlrichtungen: 2 Baton Tricks, 2 Baton Rolls und 2 Baton Kontaktmaterial. Die Routine soll Komplexität, Timing, Koordination, verschiedene Stabrichtungen und gegengedrehte Elemente zeigen. Im Gesamteindruck zeigt dauerhaft und flüssig gedrehte Stäbe.

6.1 Wettkampffläche

Vor der Jury auf einer Stelle.

6.2 Musik

Standard NBTA Musik

6.3 Salut

Zu Beginn der Darbietung, sowie zum Ende ist ein Salut durchzuführen. Beide Stäbe müssen in den Händen gehalten werden. Der Salut-Baton ist mit dem Baton Ball (großer Gummiproppen) aufwärts in der rechten Hand an die linke Schulter zu halten. Dies soll mit Blickkontakt zur Jury für mindestens 2 Zähler erfolgen. Hierbei muss der Twirler mit beiden Füßen am Boden stehen, wobei die Fußposition frei zu wählen ist.

6.4 Zeit

1:30 – 1:45

6.5 Akrobatik

Akrobatik (z.B. Radschlag, Handstandüberschlag, Bogengang, Flic Flac, oder Salto) ist nicht erlaubt.

6.6 Aufbau der Routine

Der Twirler tritt mit 2 Stäben auf. Die Choreografie muss High-Low-Tricks (ein hoher Stab, Kontaktmaterial mit dem anderen), Jonglage, Tricks mit 2 hochgeworfenen Stäben, Tricks mit 2 hohen Stäben und komplexe Verbindungen, wobei beide Stäbe dauerhaft in Bewegung sein müssen.

6.7 Bewertung (max. Punktzahl von 100 Punkten)

Gesamtes Verhältnis in der Routine	20 Punkte
Schwierigkeitsgrad	20 Punkte
Geschwindigkeit und Kontrolle	20 Punkte
Eleganz & Grazie	20 Punkte
Präsentation & Selbstdarstellung	20 Punkte

6.8 Strafpunkte

Stab fallen lassen	0,5 Punkte
Hinfallen	0,5 Punkte
Mit beiden Händen fangen	0,5 Punkte
Unterbrechung im Stabfluss	0,1 Punkte
Stab aus der Richtung	0,1 Punkte
Außerhalb der Stabmitte	0,1 Punkte
In den rollenden Stab greifen	0,1 Punkte
Bodenkontakt beim Illusion	0,1 Punkte
Unterzeit (per Sekunde)	0,1 Punkte
Überzeit (per Sekunde)	0,1 Punkte
Inkorrekte Kleidung	2,0 Punkte
Regelverstoß	2,0 Punkte
Zu kurzer Salut	0,5 Punkte
Falscher Salut	1,0 Punkte
Akrobatik	Disqualifikation

Kostüm

Zu tiefe Brust- u. Rückenausschnitte, sowie bauchfreie Kostüme sind nicht erlaubt.

7. Solo 3 Baton

Definition

Das Solo 3 Baton zeigt eine fortlaufende und kontinuierlich ausgeführte Darbietung eines Twirlers mit 3 Stäben. Dies umfasst eine ausgewogene Zusammenstellung 3 verschiedener Twirlrichtungen: 3 Baton Tricks, 3 Baton Rolls und 3 Baton Kontaktmaterial. Die Routine soll Komplexität, Timing, Koordination, verschiedene Stabrichtungen und gegengedrehte Elemente zeigen. Im Gesamteindruck zeigt dauerhaft und flüssig gedrehte Stäbe.

7.1 Wettkampffläche

Vor der Jury auf einer Stelle.

7.2 Musik

Standard NBTA Musik

7.3 Salut

Zu Beginn der Darbietung, sowie zum Ende ist ein Salut durchzuführen. Alle drei Stäbe müssen in den Händen gehalten werden. Der Salut-Baton ist mit dem Baton Ball (großer Gummiproppen) aufwärts in der rechten Hand an die linke Schulter zu halten. Dies soll mit Blickkontakt zur Jury für mindestens 2 Zähler erfolgen. Hierbei muss der Twirler mit beiden Füßen am Boden stehen, wobei die Fußposition frei zu wählen ist.

7.4 Zeit

1:45 max.

7.5 Akrobatik

Akrobatik (z.B. Radschlag, Handstandüberschlag, Bogengang, Flic Flac, oder Salto) ist nicht erlaubt.

7.6 Aufbau der Routine

Der Twirler tritt mit 3 Stäben auf. Die Choreografie muss High-Low-Tricks (ein hoher Stab, Kontaktmaterial mit den anderen beiden), Jonglage, Tricks mit 2 hohen Stäben und einem tiefen und komplexe Verbindungen, wobei alle drei Stäbe dauerhaft in Bewegung sein müssen.

7.7 Bewertung (max. Punktzahl von 100 Punkten)

Gesamtes Verhältnis in der Routine	20 Punkte
Schwierigkeitsgrad	20 Punkte
Geschwindigkeit und Kontrolle	20 Punkte
Eleganz & Grazie	20 Punkte
Präsentation & Selbstdarstellung	20 Punkte

7.8 Strafpunkte

Stab fallen lassen	0,5 Punkte
Hinfallen	0,5 Punkte
Mit beiden Händen fangen	0,5 Punkte
Unterbrechung im Stabfluss	0,1 Punkte
Stab aus der Richtung	0,1 Punkte
Außerhalb der Stabmitte	0,1 Punkte
In den rollenden Stab greifen	0,1 Punkte
Bodenkontakt beim Illusion	0,1 Punkte
Unterzeit (per Sekunde)	0,1 Punkte
Überzeit (per Sekunde)	0,1 Punkte
Inkorrekte Kleidung	2,0 Punkte
Regelverstoß	2,0 Punkte
Zu kurzer Salut	0,5 Punkte
Falscher Salut	1,0 Punkte
Akrobatik	Disqualifikation

Kostüm

Zu tiefe Brust- u. Rückenausschnitte, sowie bauchfreie Kostüme sind nicht erlaubt.

8. Solo Rhythmik Twirl

Definition

Das Solo Rhythmik Twirl (Dance Solo) ist eine Choreografie die Stabtechnik mit Tanz kombiniert und auf den Songtext, das Tempo, den Rhythmus und den Stil der Musik wiedergibt. Alle Stab- und Tanzbewegungen müssen technisch korrekt ausgeführt werden. Bewertet wird die Ausführung im ausgewählten Stil. Die Choreografie sollte die Besonderheiten der Musik nutzen.

8.1 Wettkampffläche

Die gesamte Bodenfläche ist zu nutzen.

8.2 Musik

Die Musik kann auf einer CD oder einem USB-Stick aufgenommen sein. Auf dem Datenträger ist nur das eine Lied erlaubt. Der Datenträger muss mit dem Vor- und Nachnamen, Altersklasse und Disziplin gekennzeichnet sein.

8.3 Salut

Ein Salut ist nicht verpflichtend.

8.4 Zeit

1:30 – 2:00	Juvenile, preteen, youth, junior, Juvenile/preteen Boy, Junior Boy
2:00 – 2:30	Senior, adult, Senior Men

8.5 Akrobatik

Akrobatik (z.B. Radschlag, Handstandüberschlag, Bogengang, Flic Flac, oder Salto) ist erlaubt. In start up und beginner sind nur einzelne akrobatische Elemente erlaubt. Doppelemente, wie z.B. ein doppelter Bogengang sind verboten. Kombinationen mit Sprüngen und Drehungen sind erlaubt.

8.6 Aufbau der Routine

Der Stab und der Körper sollten sich im Einklang bewegen und einen optischen Fluss in die Routine bringen. Sequenzen in denen sich der Twirler durch große und lange Bewegungen durch die Halle bewegt (traveling sequences), Kontaktmaterial, Rolls und hohe Tricks

(aerials) werden gemischt mit Twirlbewegungen. Die Bewegungen können schnell und dynamisch sein, sowie langsam und weich. Der Tanzstil kann Ballett, Jazz, Contemporary usw. umfassen. Die Choreografie und Kombinationen müssen mit korrekter Körperausrichtung, Haltung, Beinlinien, gestreckten Füßen, Balance und Kontrolle ausgeführt werden. Es gibt keine Punkte für die Choreografie wenn diese nicht korrekt ausgeführt wird. Die Routine muss mit Begeisterung, Energie und Selbstbewusstsein präsentiert werden. Die Musik soll dem Alter und den Fähigkeiten des Twirlers entsprechen.

8.7 Bewertung (max. Punktzahl von 100 Punkten)

Choreografie & Routine	20 Punkte
Stabanteil	20 Punkte
Twirltechnik	20 Punkte
Tanztechnik	20 Punkte
Präsentation & Selbstdarstellung	20 Punkte

8.8 Strafpunkte

Stab fallen lassen	0,5 Punkte
Hinfallen	0,5 Punkte
Mit beiden Händen fangen	0,5 Punkte
Unterbrechung im Stabfluss	0,1 Punkte
Stab ist aus der Richtung	0,1 Punkte
Außerhalb der Stabmitte	0,1 Punkte
In den rollenden Stab greifen	0,1 Punkte
Bodenkontakt beim Illusion	0,1 Punkte
Unterzeit (per Sekunde)	0,1 Punkte
Überzeit (per Sekunde)	0,1 Punkte
Inkorrekte Kleidung	2,0 Punkte
Regelverstoß	2,0 Punkte

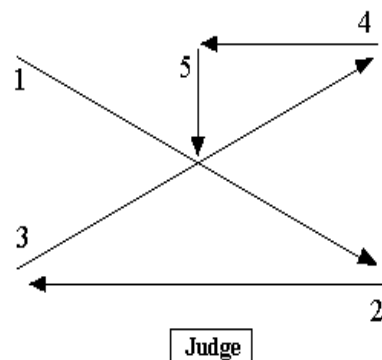
Kostüm

Zu tiefe Brust- u. Rückenausschnitte, sowie bauchfreie Kostüme sind nicht erlaubt.

9. X-Strutting

Definition

Das X-Strutting ist eine einzigartige Disziplin, die Tanzformen mit Marschieren und Manövrieren im militärischen Stil vereint. Eine korrekte Tanztechnik, Basissteps (Marschschritte) und das Absolvieren eines „X“ auf der Bodenfläche werden vorausgesetzt. Der Twirler sollte eine gute Haltung, gestreckte Zehen und gehobene Knien während der Steps zeigen. Das Ziel ist die Beherrschung der Bewegungen in Kombination mit einer guten Präsentation, Timing und Musikgefühl. Die Stabbewegungen sollen mit dem Körper und der Musik in Einklang gebracht werden (es gelten bestimmte Einschränkungen). Es wird vorwiegend eine Vorwärtsbewegung innerhalb des erforderlichen „X“ erwartet, obwohl geringe Rückschritte innerhalb der Bahn zulässig sind. Elemente und Kombinationen müssen mit korrekter Ausrichtung des Körpers, ausgedrehten Beinen und Füßen, Haltung, Beinlinien, gestreckten Zehen, Gleichgewicht und Kontrolle ausgeführt werden. Es erfolgt keine Punktevergabe für nicht korrekt ausgeführte Elemente.



9.1 Wettkampffläche

Es wird ein „X“ auf der Bodenfläche abgelaufen.

9.2 Musik

Standard NBTA Musik

9.3 Salut

Zu Beginn der Darbietung, nach der ersten Präsentation sowie zum Ende ist ein Salut durchzuführen. Der Baton ist mit dem Baton Ball (großer Gummipropfen) aufwärts in der rechten Hand an die linke Schulter zu halten. Dies soll mit Blickkontakt zur Jury für mindestens 2 Zähler erfolgen. Der erste Salut wird erfolgt bereits in Blickrichtung der ersten Bahn durchgeführt. Der Endsalat erfolgt in Richtung der Jury. Bei beiden Saluts muss der Twirler mit beiden Füßen am Boden stehen, wobei die Fußposition frei zu wählen ist.

9.4 Zeit

1:30 – 2:00

9.5 Akrobatik

Akrobatik (z.B. Radschlag, Handstandüberschlag, Bogengang, Flic Flac, oder Salto) ist nicht erlaubt.

9.6 Aufbau der Routine

- Der Teilnehmer zeigt eine Darbietung aus Serien die Basissteps, Sprünge, Ausfallschritte, Drehungen, Posen, Beinhebungen usw. in einer anmutigen und eleganten Weise mit Stabbewegungen im Einklang mit dem Körper kombiniert.
- Diese Disziplin ist lediglich für Mädchen/Frauen erlaubt.
- Es ist nur ein Stab erlaubt
- Wenn ein Teilnehmer die Basissteps nicht im Takt der Musik ausführt, so wird ihm für diese Bahn 1x der Abzug „out of step“ bzw. „Steps nicht im Takt“ abgezogen, oder wenn er für 8 Zähler außerhalb des Musiktaktes ist.
- Der Teilnehmer muss der Form eines „X“ folgen
- Der Start befindet sich hinteren linken Bereich (aus Sicht der Jury)
- 1. Bahn: erfolgt in einer Schrägen Richtung rechte Ecke der Jury
- 2. Bahn: erfolgt parallel zur Jury Richtung linke Ecke
- 3. Bahn: erfolgt diagonal Richtung hintere rechte Ecke
- 4. Bahn: erfolgt bis zur Mitte in Richtung der Jury
- 5. Bahn: erfolgt direkt auf die Jury zu mit den 4 Basissteps und endet irgendwo innerhalb des gelaufenen „X“.
- Eine Bewegung kann den Twirler leicht von seiner exakten Bahn abbringen, solange er sich weiter in die richtige Richtung bewegt und in der Bahnnähe bleibt, werden hierfür keine Punkte abgezogen.
- In den ersten 4 Bahnen ist eine Abweichung nicht zulässig, lediglich das Zurücktreten auf der Bahnlinie.
- 4 Basissteps sind an 4 Punkten in der Routine erforderlich:
 - Zu Beginn der 1. Bahn (nach dem Salut)
 - Zu Beginn der 2. Bahn
 - Zu Beginn der 3. Bahn
 - Zu Beginn der 5. Bahn
- Diese 4 Basissteps müssen die ersten Bewegungen an den Bahnen sein.
- Um mögliche Punktabzüge bei den Steps zu vermeiden: Alle Fußbewegungen vor dem Salut werden nicht berücksichtigt bei den Strafpunkten. Vor den Basissteps an Bahn 2,3 und 5 sind keine Vorwärtsbewegungen in die neue Bahnrichtung erlaubt.
- Von Beginn bis zum Schluss der Darbietung ist Twirling nicht erlaubt.
- Es sind lediglich Loops, Swings und Übergaben erlaubt.

- Es sind nicht mehr als 2 Stabumdrehungen aus der Stabmitte erlaubt.
- Der Baton muss während der gesamten Darbietung in der einen oder anderen Hand bleiben.
- Während der Darbietung dürfen keine anderen Körperteile außer den Füßen den Boden berühren.

9.7 Bewertung (max. Punktzahl von 100 Punkten)

Elemente	20 Punkte
Choreografie	20 Punkte
Eleganz & Grazie	20 Punkte
Generelles Timing	20 Punkte
Präsentation & Selbstdarstellung	20 Punkte

9.8 Strafpunkte

Steps nicht im Takt	0,5 Punkte
Hochwerfen oder Twirls	0,5 Punkte
Den Stab fallen lassen	0,5 Punkte
Bodenkontakt	0,5 Punkte
Hinfallen	0,5 Punkte
Step fehlt	0,5 Punkte
Zu kurzer Salut	0,5 Punkte
Weiter machen nach letztem Salut	0,5 Punkte
Ausrutschen/unabsichtlich	0,1 Punkte
Stab aus der Richtung	0,1 Punkte
Inkorrekte Kleidung	2,0 Punkte
Regelverstoß	2,0 Punkte
Falscher Salut	1,0 Punkte
Schiefe Bahnen	1,0 Punkte
Unterzeit (per Sekunde)	0,1 Punkte
Akrobatik	Disqualifikation

9.9 Verbote

- Der Stab darf die Handflächen nicht verlassen, das heißt das Hochwerfen, Flips oder Rolls verboten sind.
- Das Berühren der Bodenfläche anderer Körperteile außer der Füße ist ebenfalls verboten.

Kostüm

Zu tiefe Brust- u. Rückenausschnitte, sowie bauchfreie Kostüme sind nicht erlaubt.

10. Kids Twirl

(nur bei den Qualifikationsturnieren)

Definition

Diese Disziplin soll es den kleinen Einsteigern ermöglichen Wettkampferfahrungen zu sammeln ohne die höheren Ansprüche eines Solo Rhythmik Twirl erfüllen zu müssen. Als Pflichtelement kann der Teilnehmer wählen zwischen: Wechselschritten, Marschieren oder Hüpfen (von einem Fuß auf den anderen). Dieses Pflichtelement soll insgesamt 8 Zähler umfassen. Durch die vorgegebene rhythmische Musik entfällt die Auswahl einer eigenen Musik. Der Fokus liegt bei dieser recht kurzen Choreografie auf einer klaren und technisch korrekten Handhabung mit dem Stab und Kombination mit einer guten Körperhaltung. In dieser Disziplin sind die Basistechniken mit dem Stab ausreichend.

10.1 Wettkampffläche

Die gesamte Bodenfläche ist zu nutzen.

10.2 Musik

Standard NBTA Musik

10.3 Salut

Zu Beginn der Darbietung, sowie zum Ende ist ein Salut durchzuführen. Der Baton ist mit dem Baton Ball (großer Gummiproppen) aufwärts in der rechten Hand an die linke Schulter zu halten. Dies soll mit Blickkontakt zur Jury für mindestens 2 Zähler erfolgen. Hierbei muss der Twirler mit beiden Füßen am Boden stehen, wobei die Fußposition frei zu wählen ist.

10.4 Zeit

0:45 – 1:30

10.5 Akrobatik

Akrobatik (z.B. Radschlag, Handstandüberschlag, Bogengang, Flic Flac, oder Salto) ist nicht erlaubt.

10.6 Aufbau der Routine

Die Choreografie sollte den Fähigkeiten des Twirlers entsprechen und sowohl Stabtechniken auf Basisniveau als auch Tanztechniken enthalten. Das **Pflichtelement (Wechselschritt, Marschieren oder Hüpfen für 8 Zähler)** ist frei zu wählen. Es steht dem Twirler frei auch mehrere dieser Elemente in seiner Choreografie zu zeigen. Die Basiselemente der Stabtechnik sollten Fullhands (Stabdrehen), Swings (den Stab schleudern mit Griff am Stabende), einfache Rolls (Stabrollen über Hände, Arme, Schultern, Ellenbogen) und gern



auch Fingertwirls und Hochwerfen enthalten. Eine konstant gute Körperhaltung mit gestreckten Armen, Beinen und Füßen in Kombination mit verschiedenen Tanzbewegungen sollten zur Routine gehören.

10.7 Bewertung (max. Punktzahl von 50 Punkten)

Choreografie & Routine	10 Punkte
Twirltechnik	10 Punkte
Tanztechnik	10 Punkte
Körper	10 Punkte
Präsentation & Selbstdarstellung	10 Punkte

10.8 Strafpunkte

Stab fallen lassen	0,5 Punkte
Unterzeit (per Sekunde)	0,1 Punkte
Überzeit (per Sekunde)	0,1 Punkte
Zu kurzer Salut	0,5 Punkte
Falscher Salut	1,0 Punkte
Inkorrekte Kleidung	2,0 Punkte
Regelverstoß	2,0 Punkte
Akrobatik	Disqualifikation

10.9 Altersklassen

Juvenile, Preteen

Kostüm

Zu tiefe Brust- u. Rückenausschnitte, sowie bauchfreie Kostüme sind nicht erlaubt.



11. Artistic Twirl

Definition der Jury

Beim Artistic Twirl ist das Ziel der Darbietung, die Technik des Körpers und des Batons künstlerisch zu kombinieren und sicherzustellen, dass die Choreographie die Musik widerspiegelt. Eine Routine kann nicht von der Musik getrennt werden.

11.1 Wettkampffläche

12 x 6 Meter vor der Jury

11.2 Musik

Standard IBTF Musik

11.3 Salut

Salut ist nicht verpflichtend

11.4 Zeit

1:45 max.

11.5 Akrobatik

Akrobatik (z.B. Radschlag, Handstandüberschlag, Bogengang, Flic Flac, oder Salto) ist erlaubt. In start up und beginner sind nur einzelne akrobatische Elemente erlaubt. Doppelemente, wie z.B. ein doppelter Bogengang sind verboten. Kombinationen mit Sprüngen, Drehungen und Illusions sind erlaubt.

11.6 Aufbau der Routine

Alle in einem Artistic Twirl gezeigten Fähigkeiten sollten fließend mit korrekter Körper- und Stabtechnik ausgeführt werden. Alle Fertigkeiten sollten musikalisch choreografiert sein. Nicht-musikalische Teile werden nicht gewertet. Die Choreographie soll mit Effekten, Tiefenunterschieden (hoch Tiefenunterschiede), Kontrasten und Ausdrucksformen, die die gesamte Routine zu einer künstlerischen und unterhaltsamen Routine sein wird. Der Teilnehmer und die "Charakterisierung" zeigen die Essenz der musikalischen Komposition in Phrasierung, Rhythmus und Emotion. Das Ziel dieses Abschnittes ist es, die verschiedenen Elemente der Körperbewegungen und Stabtechniken so musikalisch zu kombinieren, dass eine unterhaltsame Kunstform geschaffen wird.

11.7 Bewertung (max. Punktzahl von 100 Punkten)

Gesamtes Verhältnis in der Routine	20 Punkte
Schwierigkeitsgrad	20 Punkte
Geschwindigkeit und Kontrolle	20 Punkte
Eleganz & Grazie	20 Punkte
Präsentation & Selbstdarstellung	20 Punkte

11.8 Strafpunkte

Stab fallen lassen	0,5 Punkte
Hinfallen	0,5 Punkte
Mit beiden Händen fangen	0,5 Punkte
Unterbrechung im Stabfluss	0,1 Punkte
Stab aus der Richtung	0,1 Punkte
Außerhalb der Stabmitte	0,1 Punkte
In den rollenden Stab greifen	0,1 Punkte
Bodenkontakt beim Illusion	0,1 Punkte
Unterzeit (per Sekunde)	0,1 Punkte
Überzeit (per Sekunde)	0,1 Punkte
Inkorrekte Kleidung	2,0 Punkte
Regelverstoß	2,0 Punkte

Kostüm

Zu tiefe Brust- u. Rückenausschnitte, sowie bauchfreie Kostüme sind nicht erlaubt.



12. Duo Twirling

Definition

Das Ziel eines Duos ist es ein gleichmäßiges Auftreten mit Zuwerfen, Partnerinteraktionen und die 3 Twirlingtypen Rolls, Kontaktmaterial und Tricks zu kombinieren. Die Choreografie sollte eine ausgeglichene Mischung aus synchronen Twirlingelementen mit Körperbewegungen und Zuwerfen zeigen. Eine gute Mischung aus Stab und Körperbewegungen in korrekter Ausführung, Kreativität und Innovation sind wichtig bei dem Aufbau. Die Routine soll auf die Fähigkeiten der Twirler zugeschnitten sein. Es wird jeder Twirler einzeln als auch das Duo als gesamtes Bild aus technischer Sicht betrachtet.

12.1 Wettkampffläche

Vor der Jury auf einer Stelle.

12.2 Musik

Standard NBTA Musik

12.3 Salut

Zu Beginn der Darbietung, sowie zum Ende ist ein Salut durchzuführen. Der Baton ist mit dem Baton Ball (großer Gummipropfen) aufwärts in der rechten Hand an die linke Schulter zu halten. Dies soll mit Blickkontakt zur Jury für mindestens 2 Zähler erfolgen. Hierbei muss der Twirler mit beiden Füßen am Boden stehen, wobei die Fußposition frei zu wählen ist. Bei einem Duo muss lediglich ein Teilnehmer den Salut ausführen.

12.4 Zeit

Beginner: 1:30 – 1:50

Intermediate: 1:50 – 2:00

Advance: 1:50 – 2:00

12.5 Akrobatik

Akrobatik (z.B. Radschlag, Handstandüberschlag, Bogengang, Flic Flac, oder Salto) ist nicht erlaubt.

12.6 Aufbau der Routine

Zwei Teilnehmer zeigen gleichzeitig eine Darbietung die so viele verschiedene Kombinationen wie möglich zeigt, dies beinhaltet Zuwerfen, unabhängige und synchrone Kombinationen die auf ein Duo zugeschnitten sind. Ein Teilnehmer kann zeitweise mit 2 Stäben twirlen. Ein Stab je Teilnehmer ist zulässig. Sowohl weibliche, als auch männliche

Teilnehmer sind erlaubt. Die Teilnehmer können nicht in einem weiteren Duo konkurrieren.

12.7 Bewertung (max. Punktzahl von 100 Punkten)

Gesamtes Verhältnis in der Routine	20 Punkte
Schwierigkeitsgrad	20 Punkte
Geschwindigkeit und Kontrolle	20 Punkte
Eleganz & Anmut	20 Punkte
Präsentation & Selbstdarstellung	20 Punkte

12.8 Strafpunkte

Stab fallen lassen	0,5 Punkte
Hinfallen	0,5 Punkte
Mit beiden Händen fangen	0,5 Punkte
Unterbrechung im Stabfluss	0,1 Punkte
Stab ist aus der Richtung	0,1 Punkte
Außerhalb der Stabmitte	0,1 Punkte
In den rollenden Stab greifen	0,1 Punkte
Bodenkontakt beim Illusion	0,1 Punkte
Ungleichmäßigkeit	0,1 Punkte
Unterzeit (per Sekunde)	0,1 Punkte
Überzeit (per Sekunde)	0,1 Punkte
Inkorrekte Kleidung	2,0 Punkte
Regelverstoß	2,0 Punkte
Zu kurzer Salut	0,5 Punkte
Falscher Salut	1,0 Punkte
Akrobatik	Disqualifikation

12.9 Teilnehmeranzahl

2

Kostüm

Zu tiefe Brust- u. Rückenausschnitte, sowie bauchfreie Kostüme sind nicht erlaubt.



13. Dance Duo

Definition

Das Ziel eines Dance Duos ist es ein ausgewogenes Verhältnis von Stabtechnik und Körper zu schaffen. Dies soll mit verschiedenen Formationsvarianten im Einklang zur ausgesuchten Musik präsentiert werden. Die Routine sollte synchrone Twirlabschnitte gemischt mit Tanz, Zuwerfen und Wechsel sowohl stationär (stehende Position) als auch in bewegten Passagen beinhalten. Zu beachten sind:

1. Musikalität (visuelle und akustische Effekte sollen im Einklang sein)
2. eine gute Mischung aus Baton und Körper in korrekter Ausführung
3. die Musik sollte den Fähigkeiten des Duos entsprechen
4. Kreativität und Innovation ist gefragt
5. Die Twirler sollten auf dem Level ihrer Möglichkeiten agieren

Das Duo muss miteinander agieren. Es können schnelle und/oder langsame Sequenzen gezeigt werden, passend zur Musikedukation.

13.1 Wettkampffläche

Die gesamte Bodenfläche ist zu nutzen.

13.2 Musik

Die Musik kann auf einer CD oder einem USB-Stick aufgenommen sein. Auf dem Datenträger ist nur das eine Lied erlaubt. Der Datenträger muss mit dem Vor- und Nachnamen, Altersklasse und Disziplin gekennzeichnet sein.

13.3 Salut

Ein Salut ist nicht erforderlich.

13.4 Zeit

Start up und Beginner: 1:30 – 2:10

Intermediate: 2:00 – 2:30

Advance: 2:00 – 2:30

13.5 Akrobatik

Akrobatik (z.B. Radschlag, Handstandüberschlag, Bogengang, Flic Flac, oder Salto) ist erlaubt. In start up und beginner sind nur einzelne akrobatische Elemente erlaubt. Doppelemente, wie z.B. ein doppelter Bogengang sind verboten. Kombinationen mit Sprüngen und Drehungen sind erlaubt.

13.6 Aufbau der Routine

Das Dance Duo wird anhand von Kombinationen aus Tanz mit Stabtechnik und die Interpretation der Musik beurteilt. Ein Stab pro Teilnehmer ist zulässig. Im Fall das ein Teilnehmer den Stab fallen lässt muss er ihn so schnell wie möglich wieder aufheben. Requisiten sind nicht erlaubt. Es sind sowohl männliche als auch weibliche Teilnehmer erlaubt. Die Kostüme sollen zum Thema der Musik passen.

13.7 Altersklassen

alle

13.8 Teilnehmeranzahl

2

13.9 Bewertung (max. Punktzahl von 100 Punkten)

Twirling	20 Punkte
Tanz	20 Punkte
Aufbau	20 Punkte
Technik & Qualität der Darbietung	20 Punkte
Präsentation & Selbstdarstellung	20 Punkte

13.10 Strafpunkte

Stab fallen lassen	0,5 Punkte
Hinfallen	0,5 Punkte
Mit beiden Händen fangen	0,5 Punkte
Unterbrechung im Stabfluss	0,1 Punkte
Stab ist aus der Richtung	0,1 Punkte
Außerhalb der Stabmitte	0,1 Punkte
In den rollenden Stab greifen	0,1 Punkte
Bodenkontakt beim Illusion	0,1 Punkte
Ungleichmäßigkeit	0,1 Punkte
Unterzeit (per Sekunde)	0,1 Punkte
Überzeit (per Sekunde)	0,1 Punkte
Inkorrekte Kleidung	2,0 Punkte
Regelverstoß	2,0 Punkte

Kostüm

Zu tiefe Brust- u. Rückenausschnitte, sowie bauchfreie Kostüme sind nicht erlaubt.



14. Artistic Pair

Definition

Ziel der Aufführung ist es, Körper- und Stabtechnik künstlerisch zu verbinden und sicherzustellen, dass die Choreographie die Musik widerspiegelt. Eine Routine kann nicht getrennt von der Musik losgelöst sein. Die Kür besteht aus synchronisiertem Material und interaktiven Elementen, die die Gleichheit und die Fähigkeit der Teilnehmer zur Zusammenarbeit demonstrieren.

14.1 Wettkampffläche

12 x 6 Meter

14.2 Musik

Standard IBTF Musik

14.3 Salut

Salut nicht verpflichtend

14.4 Zeit

1:45 max.

14.5 Akrobatik

Akrobatik (z.B. Radschlag, Handstandüberschlag, Bogengang, Flic Flac, oder Salto) ist erlaubt. In start up und beginner sind nur einzelne akrobatische Elemente erlaubt. Doppelemente, wie z.B. ein doppelter Bogengang sind verboten. Kombinationen mit Sprüngen, Drehungen und Illusions sind erlaubt.

14.6 Aufbau der Routine

Alle in einem Artistik-Pair gezeigten Fähigkeiten sollten fließend mit korrekter Körper- und Stabtechnik ausgeführt werden. Alle Übungen sollten musikalisch choreographiert sein. Nicht-musikalische Teile werden nicht gewertet. Die Choreographie soll mit Effekten, Tiefenunterschieden (hoch Tiefenunterschiede), Kontrasten und Ausdrucksformen versehen sein, die die gesamte Routine zu einer künstlerischen und unterhaltsamen Routine machen. Der Teilnehmer und die "Charakterisierung" zeigen die Essenz der musikalischen Komposition in Phrasierung, Rhythmus und Emotion. Das Ziel dieses Abschnittes ist es, die verschiedenen Elemente der Körperbewegungen und Stabtechniken so zu kombinieren, dass eine unterhaltsame Kunstform geschaffen wird

14.7 Bewertung (max. Punktzahl von 100 Punkten)

Gesamtes Verhältnis in der Routine	20 Punkte
Schwierigkeitsgrad	20 Punkte
Geschwindigkeit und Kontrolle	20 Punkte
Eleganz & Anmut	20 Punkte
Präsentation & Selbstdarstellung	20 Punkte

14.8 Strafpunkte

Stab fallen lassen	0,5 Punkte
Hinfallen	0,5 Punkte
Mit beiden Händen fangen	0,5 Punkte
Unterbrechung im Stabfluss	0,1 Punkte
Stab ist aus der Richtung	0,1 Punkte
Außerhalb der Stabmitte	0,1 Punkte
In den rollenden Stab greifen	0,1 Punkte
Bodenkontakt beim Illusion	0,1 Punkte
Ungleichmäßigkeit	0,1 Punkte
Unterzeit (per Sekunde)	0,1 Punkte
Überzeit (per Sekunde)	0,1 Punkte
Inkorrekte Kleidung	2,0 Punkte
Regelverstoß	2,0 Punkte

14.9 Teilnehmeranzahl

2

Kostüm

Zu tiefe Brust- u. Rückenausschnitte, sowie bauchfreie Kostüme sind nicht erlaubt.

15. Ensemble

Definition

Das Ziel eines Ensembles ist es ein ausgewogenes Verhältnis von Stabtechnik und Körper zu schaffen. Dies soll mit verschiedenen Formationsvarianten im Einklang zur ausgesuchten Musik präsentiert werden. Die Routine sollte synchrone Twirlabschnitte gemischt mit Tanz, Zuwerfen und Wechsel sowohl stationär (stehende Position) als auch in bewegten Passagen beinhalten. Zu beachten sind:

1. Musikalität (visuelle und akustische Effekte sollen im Einklang sein)
2. eine gute Mischung aus Baton und Körper in korrekter Ausführung
3. die Musik sollte den Fähigkeiten des Teams entsprechen
4. Kreativität und Innovation ist gefragt
5. Die Twirler sollten auf dem Level ihrer Möglichkeiten agieren

Das gesamte Ensemble muss einbezogen werden. Es können schnelle und/oder langsame Sequenzen gezeigt werden, passend zur Musikuntermalung.

15.1 Wettkampffläche

Die gesamte Bodenfläche ist zu nutzen.

15.2 Musik

Die Musik kann auf einer CD oder einem USB-Stick aufgenommen sein. Auf dem Datenträger ist nur das eine Lied erlaubt. Der Datenträger muss mit dem Vor- und Nachnamen, Altersklasse und Disziplin gekennzeichnet sein.

15.3 Salut

Ein Salut ist nicht erforderlich.

15.4 Zeit

1:30 – 2:30

15.5 Akrobatik

Akrobatik (z.B. Radschlag, Handstandüberschlag, Bogengang, Flic Flac, Salto, Pyramiden) ist erlaubt. In start up und beginner sind nur einzelne akrobatische Elemente erlaubt. Doppelemente, wie z.B. ein doppelter Bogengang sind verboten. Kombinationen mit Sprüngen und Drehungen sind erlaubt.

15.6 Aufbau der Routine

Das Ensemble wird anhand von Kombinationen aus Tanz mit Stabtechnik und die Interpretation der Musik beurteilt. Ein Stab pro Teilnehmer ist zulässig. Im Fall das ein

Teilnehmer den Stab fallen lässt muss er ihn so schnell wie möglich wieder aufheben. Requisiten sind nicht erlaubt. Es sind sowohl männliche als auch weibliche Teilnehmer erlaubt. Die Kostüme sollen zum Thema der Musik passen.

15.7 Altersklassen

youth, junior und senior

15.8 Teilnehmeranzahl

National: 3-4

15.9 Bewertung (max. Punktzahl von 100 Punkten)

Twirling	20 Punkte
Tanz	20 Punkte
Aufbau	20 Punkte
Technik & Qualität der Darbietung	20 Punkte
Präsentation & Selbstdarstellung	20 Punkte

15.10 Strafpunkte

Stab fallen lassen	0,5 Punkte
Hinfallen	0,5 Punkte
Mit beiden Händen fangen	0,5 Punkte
Unterbrechung im Stabfluss	0,1 Punkte
Stab aus der Richtung	0,1 Punkte
Außerhalb der Stabmitte	0,1 Punkte
In den rollenden Stab greifen	0,1 Punkte
Bodenkontakt beim Illusion	0,1 Punkte
Ungleichmäßigkeit	0,1 Punkte
Unterzeit (per Sekunde)	0,1 Punkte
Überzeit (per Sekunde)	0,1 Punkte
Inkorrekte Kleidung	2,0 Punkte
Regelverstoß	2,0 Punkte

Kostüm

Zu tiefe Brust- u. Rückenausschnitte, sowie bauchfreie Kostüme sind nicht erlaubt.

16. Team Twirling

Definition

Ein Twirl Team definiert sich durch ein sehr einheitliches und gleichmäßiges Gesamtbild. Dies beinhaltet Formationswechsel, Zuwerfen, die 3 Twirlingtypen (Rolls, Kontaktmaterial und Tricks) und Teamwork. Eine ausgeglichene Routine beinhaltet synchrone Stab-Körper-Kombinationen, Zuwerfen, welche stationär und bewegend aufgebaut sind. Eine gute Mischung aus Baton und Körper mit korrekt ausgeführter Technik, Kreativität und Innovation gehören zum Routinenaufbau. Der Aufbau sollte dem Niveau der Twirler entsprechen. Alle Teilnehmer sollen in das Team integriert sein, es nützt nichts wenn nur ein Twirler die Technik beherrscht, dies garantiert nicht das Können der anderen Twirler. Es werden alle Teammitglieder bewertet nach ihrem Können, außerdem zählt der Gesamteindruck.

16.1 Wettkampffläche

Die gesamte Bodenfläche ist zu nutzen.

16.2 Musik

Standard NBTA Musik

16.3 Salut

Zu Beginn der Darbietung, sowie zum Ende ist ein Salut durchzuführen. Der Baton ist mit dem Baton Ball (großer Gummipropfen) aufwärts in der rechten Hand an die linke Schulter zu halten. Dies soll mit Blickkontakt zur Jury für mindestens 2 Zähler erfolgen. Hierbei muss der Twirler mit beiden Füßen am Boden stehen, wobei die Fußposition frei zu wählen ist. Bei einem Team muss lediglich ein Teilnehmer den Salut ausführen, oder das ganze Team.

16.4 Zeit

Beginner: 2:30 – 3:00

Intermediate: 2:30 – 3:00

Advance: 2:30 – 3:00

16.5 Akrobatik

Akrobatik (z.B. Radschlag, Handstandüberschlag, Bogengang, Flic Flac, oder Salto, sowie Pyramiden) ist nicht erlaubt.

16.6 Aufbau der Routine

Das Team Twirling wird anhand der Stabtechnik, Gleichmäßigkeit, Wechsel (wie Zuwerfen)

und Formationen beurteilt. Ein Stab pro Teilnehmer ist zulässig. Im Fall das ein Teilnehmer den Stab fallen lässt muss er ihn so schnell wie möglich wieder aufheben. Requisiten sind nicht erlaubt. Es sind sowohl männliche als auch weibliche Teilnehmer erlaubt.

16.7 Bewertung (max. Punktzahl von 100 Punkten)

Twirling	20 Punkte
Teamwork	20 Punkte
Aufbau	20 Punkte
Technik & Qualität der Darbietung	20 Punkte
Präsentation & Selbstdarstellung	20 Punkte

16.8 Strafpunkte

Stab fallen lassen	0,5 Punkte
Hinfallen	0,5 Punkte
Mit beiden Händen fangen	0,5 Punkte
Unterbrechung im Stabfluss	0,1 Punkte
Stab ist aus der Richtung	0,1 Punkte
Außerhalb der Stabmitte	0,1 Punkte
In den rollenden Stab greifen	0,1 Punkte
Bodenkontakt beim Illusion	0,1 Punkte
Ungleichmäßigkeit	0,1 Punkte
Unterzeit (per Sekunde)	0,1 Punkte
Überzeit (per Sekunde)	0,1 Punkte
Inkorrekte Kleidung	2,0 Punkte
Regelverstoß	2,0 Punkte
Zu kurzer Salut	0,5 Punkte
Falscher Salut	1,0 Punkte
Akrobatik	Disqualifikation

16.9 Teilnehmeranzahl

National: 5-8

International: 6-8

16.10 Altersklassen

Junior und Senior

16.11 Einmarsch & Ausmarsch (nur international)

Der Einmarsch erfolgt stets von der linken Hallenseite aus Jury-Sicht. Dies soll einfach, zügig und ohne Musik ablaufen. Zwischen dem Eröffnungs-Salut und dem Beginn der Musik wird kein Twirling / Präsentation praktiziert.

Kostüm

Zu tiefe Brust- u. Rückenausschnitte, sowie bauchfreie Kostüme sind nicht erlaubt.



17. Dance Twirl Team

Definition

Das Ziel eines Dance Twirl Teams ist es ein ausgewogenes Verhältnis von Stabtechnik und Körper zu schaffen. Dies soll mit verschiedenen Formationsvarianten im Einklang zur ausgesuchten Musik präsentiert werden. Die Routine sollte synchrone Twirlabschnitte gemischt mit Tanz, Zuwerfen und Wechsel sowohl stationär (stehende Position) als auch in bewegten Passagen beinhalten. Zu beachten sind:

1. Musikalität (visuelle und akustische Effekte sollen im Einklang sein)
 2. eine gute Mischung aus Baton und Körper in korrekter Ausführung
 3. die Musik sollte den Fähigkeiten des Teams entsprechen
 4. Kreativität und Innovation ist gefragt
 5. Die Twirler sollten auf dem Level ihrer Möglichkeiten agieren
- Das gesamte Team muss einbezogen werden. Es können schnelle und/oder langsame Sequenzen gezeigt werden, passend zur Musikuntermalung.

17.1 Wettkampffläche

Die gesamte Bodenfläche ist zu nutzen.

17.2 Musik

Die Musik kann auf einer CD oder einem USB-Stick aufgenommen sein. Auf dem Datenträger ist nur das eine Lied erlaubt. Der Datenträger muss mit dem Verein, Altersklasse und Disziplin gekennzeichnet sein.

17.3 Salut

Ein Salut ist nicht erforderlich.

17.4 Zeit

2:30 – 3:30

17.5 Akrobatik

Akrobatik (z.B. Radschlag, Handstandüberschlag, Bogengang, Flic Flac, Pyramiden oder Salto) ist erlaubt. In start up und beginner sind nur einzelne akrobatische Elemente erlaubt. Doppelemente, wie z.B. ein doppelter Bogengang sind verboten. Kombinationen mit Sprüngen und Drehungen sind erlaubt.

17.6 Aufbau der Routine

Das Dance Twirl Team wird anhand von Kombinationen aus Tanz mit Stabtechnik und die Interpretation der Musik beurteilt. Ein Stab pro Teilnehmer ist zulässig. Im Fall das ein Teilnehmer den Stab fallen lässt muss er ihn so schnell wie möglich wieder aufheben.

Requisiten sind nicht erlaubt. Es sind sowohl männliche als auch weibliche Teilnehmer erlaubt. Die Kostüme sollen zum Thema der Musik passen.

17.7 Altersklassen

Junior und Senior

17.8 Teilnehmeranzahl

National: 5-8

International: 6-8

17.9 Bewertung (max. Punktzahl von 100 Punkten)

Twirling	20 Punkte
Tanz	20 Punkte
Aufbau	20 Punkte
Technik & Qualität der Darbietung	20 Punkte
Präsentation & Selbstdarstellung	20 Punkte

17.10 Strafpunkte

Stab fallen lassen	0,5 Punkte
Hinfallen	0,5 Punkte
Mit beiden Händen fangen	0,5 Punkte
Unterbrechung im Stabfluss	0,1 Punkte
Stab ist aus der Richtung	0,1 Punkte
Außerhalb der Stabmitte	0,1 Punkte
In den rollenden Stab greifen	0,1 Punkte
Bodenkontakt beim Illusion	0,1 Punkte
Ungleichmäßigkeit	0,1 Punkte
Unterzeit (per Sekunde)	0,1 Punkte
Überzeit (per Sekunde)	0,1 Punkte
Inkorrekte Kleidung	2,0 Punkte
Regelverstoß	2,0 Punkte

17.11 Einmarsch & Ausmarsch (international)

Der Einmarsch erfolgt stets von der linken Hallenseite aus Jury-Sicht. Der Ausmarsch erfolgt in Richtung der rechten Hallenseite (aus Jury-Sicht). Dies soll einfach, zügig und ohne Musik ablaufen.

Kostüm

Zu tiefe Brust- u. Rückenausschnitte, sowie bauchfreie Kostüme sind nicht erlaubt.



18. Large Team (Twirling Corps)

Definition

Das Ziel eines Large Teams ist es eine Mischung aus Baton und Körper in verschiedenen Formationen kunstvoll zur Musik zu choreographieren. Die Routine sollte synchrone Twirlabschnitte gemischt mit Tanz, Zuwerfen und Wechsel sowohl stationär (stehende Position) als auch in bewegten Passagen beinhalten. Zu beachten sind:

1. Musikalität (visuelle und akustische Effekte sollen im Einklang sein)
2. eine gute Mischung aus Baton und Körper in korrekter Ausführung
3. die Musik sollte den Fähigkeiten des Teams entsprechen
4. Kreativität und Innovation ist gefragt
5. Die Twirler sollten auf dem Level ihrer Möglichkeiten agieren

Das gesamte Team muss einbezogen werden. Es können schnelle und/oder langsame Sequenzen gezeigt werden, passend zur Musikuntermalung.

18.1 Wettkampffläche

Die gesamte Bodenfläche ist zu nutzen.

18.2 Musik

Die Musik kann auf einer CD oder einem USB-Stick aufgenommen sein. Auf dem Datenträger ist nur das eine Lied erlaubt. Der Datenträger muss mit dem Verein, Altersklasse und Disziplin gekennzeichnet sein.

18.3 Salut

Ein Salut ist nicht erforderlich.

18.4 Zeit

3- 4 min (reine Twirlzeit muss mindestens 1:30 min betragen mit mindestens 10 Stäben)

18.5 Akrobatik

Akrobatik (z.B. Radschlag, Handstandüberschlag, Bogengang, Flic Flac, Pyramiden oder Salto) ist nicht erlaubt.

18.6 Aufbau der Routine

Das Large Team wird anhand von Stabtechnik, Tanzserien, Formationswechsel und Teamwork beurteilt. Ein Stab pro Teilnehmer ist zulässig. Die Präsentation beginnt mit dem ersten Ton der Musik und endet auf den letzten Ton. Im Fall das ein Teilnehmer den Stab fallen lässt muss er ihn so schnell wie möglich wieder aufheben. Während der Darbietung darf kein Teilnehmer die Wettkampffläche verlassen. Requisiten sind nicht erlaubt. Es sind

sowohl männliche als auch weibliche Teilnehmer erlaubt. Die Kostüme sollen zum Thema der Musik passen.

18.7 Bewertung (max. Punktzahl von 100 Punkten)

Schwierigkeitsgrad & Variation im Stabanteil	20 Punkte
Variation & Schwierigkeitsgrad Stabtechnik & Teamwork	20 Punkte
Ausführung	20 Punkte
Bewegungen & Körperhaltung	20 Punkte
Genereller Effekt & Aufbau	20 Punkte

18.8 Strafpunkte

Stab fallen lassen	0,5 Punkte
Hinfallen	0,5 Punkte
Mit beiden Händen fangen	0,5 Punkte
Unterbrechung im Stabfluss	0,1 Punkte
Stab aus der Richtung	0,1 Punkte
Außerhalb der Stabmitte	0,1 Punkte
In den rollenden Stab greifen	0,1 Punkte
Ungleichmäßigkeit	0,1 Punkte
Unterzeit (per Sekunde)	0,1 Punkte
Überzeit (per Sekunde)	0,1 Punkte
Inkorrekte Kleidung	2,0 Punkte
Inkorrekter Ein-/ bzw. Ausmarsch	2,0 Punkte
Regelverstoß	2,0 Punkte
Akrobatik / Pyramiden	Disqualifikation

18.9 Teilnehmeranzahl

National: mindestens 10

International: mindestens 12

18.10 Altersklassen

offen

18.11 Einmarsch & Ausmarsch (international)

Der Einmarsch erfolgt stets von der linken Hallenseite aus Jury-Sicht. Dies soll einfach, zügig und ohne Musik ablaufen.

Kostüm

Zu tiefe Brust- u. Rückenausschnitte, sowie bauchfreie Kostüme sind nicht erlaubt.

Die Twirlzeit zählt wenn min. 12 Teammitglieder zur gleichen Zeit dieselben Bewegungen machen für min. 2 Zähler und mehr als 2 Wiederholungen.

19. Pom Pon Team

Definition

Im Pom Pon Team geht es darum ein ausgeglichenes Verhältnis von Pom Pons und Körper zusammen mit Effekten, Manövrieren und Formationswechsel kunstvoll und passend zur Musik zu präsentieren.

19.1 Wettkampffläche

Die gesamte Bodenfläche ist zu nutzen.

19.2 Musik

Die Musik kann auf einer CD oder einem USB-Stick aufgenommen sein. Auf dem Datenträger ist nur das eine Lied erlaubt. Der Datenträger muss mit dem Verein, Altersklasse und Disziplin gekennzeichnet sein.

19.3 Salut

Ein Salut ist nicht erforderlich.

19.4 Zeit

2:30 – 3:30

19.5 Akrobatik

Akrobatik (z.B. Radschlag, Handstandüberschlag, Bogengang, Flic Flac, Pyramiden oder Salto) ist nicht erlaubt.

19.6 Aufbau der Routine

Das Team sollte die Pom Pons gezielt für Spezialeffekte, Tanzserien, Manövrieren und Teamwork passend zur Musikauswahl einsetzen. Requisiten sind nicht erlaubt. Die Kostüme sollten zum Thema der Musik passen. Das Werfen bzw. Zuwerfen der Pom Pons ist **nicht erlaubt**. Jeder Teilnehmer muss immer mindestens einen Pom Pon in den Händen halten, mit Ausnahme von Hebefiguren, bei denen ein anderer Teilnehmer die Pom Pon halten darf. Es sind in diesem Fall nur Übergaben von einem Teammitglied zum anderen erlaubt. Jegliche Form des Tanzes ist gestattet. Das Verlassen der Wettkampffläche während der Darbietung ist **nicht erlaubt**. Bodenkontakt mit den Pom Pons ist erlaubt. Das Ablegen der Pom Pons ist **nicht erlaubt**. Hebefiguren bis max. 1,5-fache Personengröße.

19.7 Bewertung (max. Punktzahl von 100 Punkten)

Inhalt der Routine	20 Punkte
Teamwork	20 Punkte
Aufbau	20 Punkte
Technik & Qualität der Darbietung	20 Punkte
Präsentation & Selbstdarstellung	20 Punkte

19.8 Strafpunkte

Pom Pon fallen lassen	0,5 Punkte
Hinfallen	0,5 Punkte
Step aus dem Takt	0,5 Punkte
Ungleichmäßigkeit	0,1 Punkte
Unterzeit (per Sekunde)	0,1 Punkte
Überzeit (per Sekunde)	0,1 Punkte
Inkorrekte Kleidung	2,0 Punkte
Inkorrekter Ein-/ bzw. Ausmarsch	2,0 Punkte
Regelverstoß	2,0 Punkte
Akrobatik / Pyramiden	Disqualifikation

19.9 Teilnehmeranzahl

National: mindestens 8

International: Smallteam 8 bis 15 Teilnehmer

Large Team ab 16 Teilnehmer

(wenn ein Land beides hat darf keiner in beiden Teams sein)

19.10 Altersklassen

Junior (nur national)

Senior

19.11 Einmarsch & Ausmarsch (international)

Der Einmarsch erfolgt stets von der linken Hallenseite aus Jury-Sicht, der Ausmarsch in Richtung der rechten Hallenseite. Dies soll einfach, zügig und ohne Musik ablaufen.

Kostüm

Zu tiefe Brust- u. Rückenausschnitte, sowie bauchfreie Kostüme sind nicht erlaubt.

20. Showtwirl Accessoires Solo

Definition

Das Showtwirl Accessoires Solo erfolgt mit Baton und Requisiten (Accessoires), die nach persönlicher Musikauswahl mit Tanzkombinationen choreografiert werden. Der Schwerpunkt der Routine soll die Kombination von Tanz- und Stabbewegungen sein, welche im Einklang mit der Musik präsentiert werden. Die Routine soll mit korrekter Technik von Stab und Körper als auch auf angemessenem Niveau gezeigt werden. Die Requisiten sollen optisch und auch in der Anwendung das Thema der Darbietung unterstützen. Das Thema sollte der Altersklasse entsprechen und respekt- und geschmackvoll sein.

20.1 Wettkampffläche

Die gesamte Bodenfläche ist zu nutzen.

20.2 Musik

Die Musik kann auf einer CD oder einem USB-Stick aufgenommen sein. Auf dem Datenträger ist nur das eine Lied erlaubt. Der Datenträger muss mit dem Vor- und Nachnamen, Altersklasse und Disziplin gekennzeichnet sein.

20.3 Salut

Ein Salut ist nicht verpflichtend.

20.4 Zeit

Juvenile / preteen / youth : 1:45 – 2:00

Junior/senior / adult: 2:00 – 2:30

20.5 Akrobatik

Akrobatik (z.B. Radschlag, Handstandüberschlag, Bogengang, Flic Flac, oder Salto) ist nicht erlaubt.

20.6 Aufbau der Routine

Der Routinenaufbau sollte die Basistechniken des Twirlings beinhalten und sehr gut verbaut sein. Die Requisiten sollen die Routine ergänzen und das Thema verdeutlichen (**Baton + min. 2 Requisiten** – welche während der Darbietung alle genutzt, gehalten, berührt oder manipuliert werden müssen). Der Teilnehmer muss während der gesamten Darbietung einen Stab und/oder ein Accessoire benutzen. Als Ausnahme zählt die Zeit wo von einem zum anderen Accessoire gewechselt wird (max. 16 Zähler). Zu Beginn und am Ende der Darbietung muss der Teilnehmer ein Accessoire oder Baton mit einem Körperteil berühren. Er darf während der Präsentation die Hallenfläche nicht verlassen. Am Ende der Darbietung muss der Teilnehmer alle Utensilien alleine aufsammeln und von der Wettkampffläche

entfernen. Sowohl für den Aufbau/das Zurechtlegen der Accessoires/Batons als auch für den Abbau stehen ihm **max. 45 Sek.** zur Verfügung. Es sind **maximal 3 Drehungen** (spins) erlaubt. Es ist nur **ein klar einzelner Illusion** zulässig (ohne Kombination mit Drehungen oder weiteren Illusion).

20.7 Bewertung (max. Punktzahl von 100 Punkten)

Choreografie	20 Punkte
Stabanteil	20 Punkte
Twirltechnik	20 Punkte
Tanztechnik	20 Punkte
Präsentation & Selbstdarstellung	20 Punkte

20.8 Strafpunkte

Stab fallen lassen	0,5 Punkte
Hinfallen	0,5 Punkte
Mit beiden Händen fangen	0,5 Punkte
Unterbrechung im Stabfluss	0,1 Punkte
Stab aus der Richtung	0,1 Punkte
Außerhalb der Stabmitte	0,1 Punkte
In den rollenden Stab greifen	0,1 Punkte
Bodenkontakt beim Illusion	0,1 Punkte
Unterzeit (per Sekunde)	0,1 Punkte
Überzeit (per Sekunde)	0,1 Punkte
Inkorrekte Kleidung	2,0 Punkte
Regelverstoß	2,0 Punkte
Überzeit Auf-/Abbau (per Sekunde)	0,1 Punkte
Akrobatik	Disqualifikation

Kostüm

Zu tiefe Brust- u. Rückenausschnitte, sowie bauchfreie Kostüme sind nicht erlaubt.



21. Showtwirl Accessoires Duo

Definition

Das Showtwirl Accessoires Duo erfolgt mit Baton und Requisiten (Accessoires), die nach persönlicher Musikauswahl mit Tanzkombinationen choreografiert werden. Der Schwerpunkt der Routine soll die Kombination von Tanz- und Stabbewegungen sein, welche im Einklang mit der Musik präsentiert werden. Die Routine soll mit korrekter Technik von Stab und Körper als auch auf angemessenem Niveau gezeigt werden. Die Requisiten sollen optisch und auch in der Anwendung das Thema der Darbietung unterstützen. Das Thema sollte der Altersklasse entsprechen und respekt- und geschmackvoll sein.

21.1 Wettkampffläche

Die gesamte Bodenfläche ist zu nutzen.

21.2 Musik

Die Musik kann auf einer CD oder einem USB-Stick aufgenommen sein. Auf dem Datenträger ist nur das eine Lied erlaubt. Der Datenträger muss mit dem Vor- und Nachnamen, Altersklasse und Disziplin gekennzeichnet sein.

21.3 Salut

Ein Salut ist nicht verpflichtend.

21.4 Zeit

Youth/ Junior/senior: 2:00 – 2:30

21.5 Akrobatik

Akrobatik (z.B. Radschlag, Handstandüberschlag, Bogengang, Flic Flac, oder Salto) ist nicht erlaubt.

21.6 Aufbau der Routine

Der Routineaufbau sollte die Basistechniken des Twirlings beinhalten und sehr gut verbaut sein. Die Requisiten sollen die Routine ergänzen und das Thema verdeutlichen (**Baton + min. 2 Requisiten** – welche während der Darbietung alle genutzt, gehalten, berührt oder manipuliert werden müssen). Beide Teilnehmer müssen während der gesamten Darbietung einen Stab und/oder ein Accessoire benutzen. Als Ausnahme zählt die Zeit wo von einem zum anderen Accessoire gewechselt wird (max. 16 Zähler). Zu Beginn und am Ende der Darbietung müssen die Teilnehmer ein Accessoire oder Baton mit einem Körperteil berühren. Es darf niemand während der Präsentation die Hallenfläche verlassen. Am Ende

der Darbietung müssen die Teilnehmer alle Utensilien aufsammeln und von der Wettkampffläche entfernen. Sowohl für den Aufbau/das Zurechtlegen der Accessoires/Batons als auch für den Abbau stehen den Teilnehmern **max. 45 Sek.** zur Verfügung. Es sind **maximal 3 Drehungen** (spins) erlaubt. Es ist nur **ein klar einzelner Illusion** zulässig (ohne Kombination mit Drehungen oder weiteren Illusion).

21.7 Bewertung (max. Punktzahl von 100 Punkten)

Choreografie	20 Punkte
Stabanteil	20 Punkte
Twirltechnik	20 Punkte
Tanztechnik	20 Punkte
Präsentation & Selbstdarstellung	20 Punkte

21.8 Strafpunkte

Stab fallen lassen	0,5 Punkte
Hinfallen	0,5 Punkte
Mit beiden Händen fangen	0,5 Punkte
Unterbrechung im Stabfluss	0,1 Punkte
Stab aus der Richtung	0,1 Punkte
Außerhalb der Stabmitte	0,1 Punkte
In den rollenden Stab greifen	0,1 Punkte
Bodenkontakt beim Illusion	0,1 Punkte
Unterzeit (per Sekunde)	0,1 Punkte
Überzeit (per Sekunde)	0,1 Punkte
Inkorrekte Kleidung	2,0 Punkte
Regelverstoß	2,0 Punkte
Überzeit Auf-/Abbau (per Sekunde)	0,1 Punkte
Akrobatik	Disqualifikation

Kostüm

Zu tiefe Brust- u. Rückenausschnitte, sowie bauchfreie Kostüme sind nicht erlaubt.

22. Showtwirl Accessoires Corps

Definition

Das Showtwirl Accessoires Corps erfolgt mit Baton und Requisiten (Accessoires), die nach persönlicher Musikauswahl mit Tanzkombinationen choreografiert werden. Der Schwerpunkt der Routine soll die Kombination von Tanz- und Stabbewegungen sein, welche im Einklang mit der Musik präsentiert werden. Die Routine soll mit korrekter Technik von Stab und Körper als auch auf angemessenem Niveau gezeigt werden. Die Requisiten sollen optisch und auch in der Anwendung das Thema der Darbietung unterstützen. Das Thema sollte der Altersklasse entsprechen und respekt- und geschmackvoll sein.

22.1 Wettkampffläche

Die gesamte Bodenfläche ist zu nutzen.

22.2 Musik

Die Musik kann auf einer CD oder einem USB-Stick aufgenommen sein. Auf dem Datenträger ist nur das eine Lied erlaubt. Der Datenträger muss mit dem Verein, Altersklasse und Disziplin gekennzeichnet sein.

22.3 Salut

Ein Salut ist nicht verpflichtend.

22.4 Zeit

3:00 – 4:00

22.5 Akrobatik

Akrobatik (z.B. Radschlag, Handstandüberschlag, Bogengang, Flic Flac, Salto oder Pyramiden) ist nicht erlaubt.

22.6 Aufbau der Routine

Der Routinenaufbau sollte die Basistechniken des Twirlings beinhalten und sehr gut verbaut sein. Der Fokus liegt dabei auf Tanz-Twirlkombinationen. Die Requisiten sollen die Routine ergänzen und das Thema verdeutlichen (**Baton + min. 2 Requisiten** – welche während der Darbietung alle genutzt, gehalten, berührt oder manipuliert werden müssen). Die Teilnehmer müssen während der gesamten Darbietung einen Stab und/oder ein Accessoire benutzen. Als Ausnahme zählt die Zeit wo von einem zum anderen Accessoire gewechselt wird (max. 16 Zähler). Zu Beginn und am Ende der Darbietung müssen die Teilnehmer ein Accessoire oder Baton mit einem Körperteil berühren. Es darf niemand während der Präsentation die Hallenfläche verlassen. Am Ende der Darbietung müssen die Teilnehmer alle Utensilien aufsammeln und von der Wettkampffläche entfernen. Sowohl für den

Aufbau/das Zurechtlegen der Accessoires/Batons als auch für den Abbau stehen den Teilnehmern **max. 1 min.** zur Verfügung. Es sind **maximal 3 Drehungen** (spins) erlaubt. Es ist nur **ein klar einzelner Illusion** zulässig mit einem Stab oder Accessoire (ohne Kombination mit Drehungen oder weiteren Illusion).

22.7 Bewertung (max. Punktzahl von 100 Punkten)

Choreografie	20 Punkte
Stabanteil	20 Punkte
Twirltechnik	20 Punkte
Tanztechnik	20 Punkte
Präsentation & Selbstdarstellung	20 Punkte

22.8 Strafpunkte

Stab fallen lassen	0,5 Punkte
Hinfallen	0,5 Punkte
Mit beiden Händen fangen	0,5 Punkte
Unterbrechung im Stabfluss	0,1 Punkte
Stab aus der Richtung	0,1 Punkte
Ungleichmäßig	0,1 Punkte
Unterzeit (per Sekunde)	0,1 Punkte
Überzeit (per Sekunde)	0,1 Punkte
Überzeit Auf-bzw. Abbau (per Sekunde)	0,1 Punkte
Regelverstoß	2,0 Punkte
Akrobatik	Disqualifikation

Kostüm

Zu tiefe Brust- u. Rückenausschnitte, sowie bauchfreie Kostüme sind nicht erlaubt.

23. Traditional Majorettes Corps

Definition

Die Routine zeigt traditionelles Majorettenwesen choreografiert zur persönlichen Auswahl einer Musik. Das Hauptaugenmerk liegt dabei auf dem Marschieren und Manövrieren, was passend zur Musik abgestimmt sein muss. Die Routine muss mit der richtigen Technik präsentiert werden. Einfache Tanzserien können die Marschsequenzen begleiten. Einfache „dead-stick“ und „fullhand“-twirls sind erlaubt. Der Schwerpunkt liegt auf der Präzision des Marschierens und Rangierens, Flächenaufteilung, Teamwork und Effekte während der gesamten Darbietung.

23.1 Wettkampffläche

Die gesamte Hallenfläche ist zu nutzen.

23.2 Musik

Die Musik kann auf CD oder USB-Stick aufgenommen sein. Auf dem Datenträger ist nur das eine Lied erlaubt. Der Datenträger muss mit dem Verein, Altersklasse und Disziplin gekennzeichnet sein.

23.3 Salut

Zu Beginn der Darbietung, sowie zum Ende ist ein Salut durchzuführen. Der Baton ist mit dem Baton Ball (großer Gummiproppen) aufwärts in der rechten Hand an die linke Schulter zu halten. Dies soll mit Blickkontakt zur Jury für mindestens 2 Zähler erfolgen. Hierbei muss der Twirler mit beiden Füßen am Boden stehen, wobei die Fußposition frei zu wählen ist. Bei einem Team muss lediglich ein Teilnehmer den Salut ausführen, oder das ganze Team.

23.4 Zeit

2:00 – 3:00

23.5 Kostüm

Ein traditioneller Stil für Majoretten wird empfohlen.

Zu tiefe Brust- u. Rückenausschnitte sind nicht erlaubt, ebenfalls keine bauchfreie Uniform.

23.6 Akrobatik

Akrobatik (z.B. Radschlag, Handstandüberschlag, Bogengang, Flic Flac oder Salto) und das Stellen einer Pyramide ist nicht erlaubt.

23.7 Aufbau der Routine

- Alle Teilnehmer haben einen Baton während der gesamten Darbietung

- Ein Tambur kann von einem Anführer genutzt werden
- Ein Teammitglied muss zu Beginn und am Schluss der Routine einen traditionellen Salut mit dem Baton oder Tambur ausführen
- Marschbewegungen müssen Teil der Routine sein
- Einfache Tanzbewegungen können den Marsch begleiten
- Verschiedenen Manövervariationen sind in der Routine erforderlich
- **Knien ist verboten**
- Erlaubt sind „dead-stick“, 2 handtwirls und fullhandtwirls sind erlaubt
- **Tricks und Zuwerfen sind verboten** (diese Regeln gelten für den Baton und Tambur)
- **Das Ablegen eines Baton ist verboten**
- Wenn ein Teilnehmer seinen Stab fallen lässt, muss er diesen so schnell wie möglich wieder aufheben
- Die Darbietung wird anhand der Präzision beim Marschieren, Manövrieren, Flächenaufteilung, Teamwork und den Effekten bewertet

23.8 Bewertung (max. Punktzahl von 100 Punkten)

Marschieren & Manövrieren	20 Punkte
Teamwork	20 Punkte
Genereller Effekt	20 Punkte
Ausführung & Spezialeffekte	20 Punkte
Unterhaltungswert	20 Punkte

23.9 Strafpunkte

Stab fallen lassen	0,5 Punkte
Hinfallen	0,5 Punkte
Step aus dem Takt	0,5 Punkte
Unterbrechung im Stabfluss	0,1 Punkte
Stab ist aus der Richtung	0,1 Punkte
Ungleichmäßigkeit	0,1 Punkte
Unter- bzw. Überzeit (pro Sekunde)	0,1 Punkte
Zu kurzer Salut	0,5 Punkte
falscher Salut	1,0 Punkte
Inkorrekte Kleidung	2,0 Punkte
Regelverstoß	2,0 Punkte
Akrobatik und Pyramiden	Disqualifikation

23.10 Teilnehmeranzahl

International: mindestens 10 Teilnehmer

National: mindestens 8 Teilnehmer

23.11 Altersklassen

International: Junior und Senior (youth ausschließlich für die EM)

National: nur Junior und Senior

23.12 Ein- und Ausmarsch (international)

Der Einmarsch erfolgt stets von der linken Hallenseite aus Jury-Sicht, der Ausmarsch in Richtung der rechten Hallenseite. Dies soll einfach, zügig und ohne Musik ablaufen.

24. Parade Corps

Definition



Eine Gruppe von 10 oder mehr Teilnehmern zeigt eine gleichmäßige Darbietung. Die Routine sollte passen für eine Straßenparade sein und repräsentiert fortlaufende Marschbewegungen. Alle Teilnehmer, mit Ausnahme derer die die begrenzten Requisiten tragen verwenden einen Baton.

Begrenzte Requisiten:

Requisiten die von Hand getragen werden z.B. Pom Pons, Flaggen, Reifen, Banner, Federboas, Säbel usw. (jegliche Ausrüstung die bei einer Straßenparade von Hand getragen werden kann)

24.1 Wettkampffläche

Die gesamte Hallenfläche ist zu nutzen

24.2 Musik

Die Musik kann auf CD oder USB-Stick aufgenommen sein. Auf dem Datenträger ist nur das eine Lied erlaubt. Der Datenträger muss mit dem Verein, Altersklasse und Disziplin gekennzeichnet sein.

24.3 Salut

Ein Salut ist nicht erforderlich

24.4 Zeit

3.00 - 4.00 Minuten

24.5 Kostüm

Ein traditioneller Stil für Majoretten wird empfohlen. Zu tiefe Brust- u. Rückenausschnitte sind nicht erlaubt, ebenfalls keine bauchfreie Uniform.

24.6 Akrobatik

Akrobatik (z.B. Radschlag, Handstandüberschlag, Bogengang, Flic Flac oder Salto) und das Stellen einer Pyramide ist nicht erlaubt.

24.7 Aufbau der Routine

Das Ablegen der Stäbe oder Requisiten auf die Erde ist nicht erlaubt. Eine kontinuierliche Marschbewegung ist während der gesamten Darbietung verpflichtend (max. 16 Zähler ohne zu Marschieren sind am Anfang der Präsentation zulässig). Die kontinuierliche Vorwärtsbewegung definiert den kompletten Fuß auf dem Boden (nicht nur die Zehen oder Fersen heben - sondern der ganze Fuß muss den Boden verlassen) wobei mindestens bei jedem zweiten Takt ein Schritt, gehüpft, getippt oder gesprungen werden muss.

Marschieren mit Halbschritten, Kicks, Step ball change usw. können verwendet werden,

solange die kontinuierliche Vorwärtsbewegung beibehalten wird.

Zulässig:

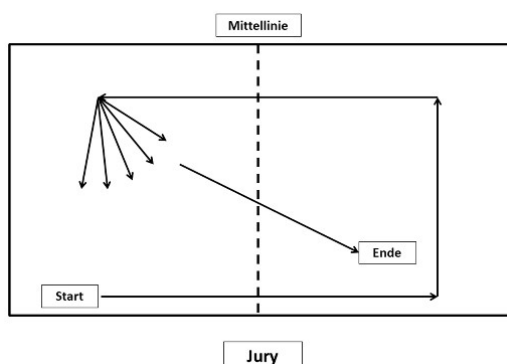
- Ein Schritt pro Takt
- Ein Schritt auf mindestens jeden zweiten Takt
- Doppelter Schritt auf einen Takt

Knien ist nicht erlaubt während der kontinuierlichen Vorwärtsbewegung. Eine Präsentation am Anfang der Darbietung vor der Startlinie ist erlaubt und kann auch im Stillstand sein. Der erste Schritt aber bedeutet den Übergang zur kontinuierlichen Vorwärtsbewegung in der kompletten Routine. **Max. 2 Stabumdrehungen** sind jeweils erlaubt. Ablauf Straßenparade: Es ist erforderlich dass das Team Ihre Darbietung zur Jury, links von der Mittellinie startet. Nach etwa 25m-Bahnen biegt das Team an jedem Ende einer Linie in eine Linkskurve auf die nächste Gerade. Nach drei Linkskurven kommt das Team an die Stelle für die Enddarbietung. Die 3.Ecke darf erst ausgeführt werden, wenn das gesamte Team die Mittellinie der 3. Bahn überquert hat. Sobald ein Teilnehmer die 3.Ecke passiert hat, kann die betreffende Person sich überall auf der Fläche bewegen. Nachdem das gesamte Team die 3.Ecke passiert hat, kann es sich auf der gesamten Wettkampffläche bewegen. Als Richtwert wird empfohlen, dass die Länge der Enddarbietung nicht mehr als 1.30 Minuten in Anspruch nehmen soll. Alle Teilnehmer haben die Mittellinie überquert zu haben, um rechts von der Jury in die Endposition zu gelangen.

Illusion ist nicht erlaubt.

max. 2 Körperumdrehungen (2 spins) sind erlaubt.

Zuwerfen der Stäbe ist erlaubt.



24.8 Bewertung (max. Punktzahl von 100 Punkten)

Variation & Schwierigkeit des Twirlinginhaltes	20 Punkte
Marschieren und Manövrieren	20 Punkte
Ausführung und spezielle Effekte	20 Punkte
Generelle Effekte und Aufbau	20 Punkte

Unterhaltungseffekt	20 Punkte
---------------------	-----------

24.9 Strafpunkte

Stab fallen lassen	0,5 Punkte
Mit beiden Händen fangen	0,5 Punkte
Aus dem Takt	0,5 Punkte
Stab aus der Richtung	0,1 Punkte
Ungleichmäßigkeit	0,1 Punkte
Über- oder Unterzeit pro Sekunde	0,1 Punkte
Überquerung falsche Ziellinie	2,0 Punkte
Falsches Straßenmuster	2,0 Punkte
Mehr als 2 Drehungen	2,0 Punkte
Überschreitung der Begrenzung von Requisiten	2,0 Punkte
Knien	2,0 Punkte
Verletzung d. kontinuierlichen Vorwärtsbewegung (Team)	2,0 Punkte
Verletzung d. kontinuierlichen Vorwärtsbewegung (Einzelner)	0,1 Punkte
Regelverstoß	2,0 Punkte
Akrobatik und Pyramiden	Disqualifikation
Fall	0,5 Punkte

24.10 Teilnehmeranzahl

International: mindestens 10 Teilnehmer

National: mindestens 8 Teilnehmer

24.11 Altersklassen

International: Junior und Senior (youth ausschließlich für die EM)

National: nur Junior und Senior

24.12 Ein- und Ausmarsch (international)

Der Einmarsch erfolgt stets von der linken Hallenseite aus Jury-Sicht, der Ausmarsch in Richtung der rechten Hallenseite. Dies soll einfach, zügig und ohne Musik ablaufen.

25. Exhibition Majorettes Corps

Definition

Das Team zeigt eine Routine aus Marsch, wechselnden Formationen, Tanz und Stabtechnik welche passend zur Musik mit Präzision und Perfektion ausgeführt wird. Die Choreografie sollte eine Mischung aus verschiedenen Marsch- und Tanzstilen beinhalten wobei der Schwerpunkt auf den Marschübungen liegt. Die Darbietung soll die Grundlagen des Twirlings in einer exzellent ausgeführten Konzeption zeigen.

25.1 Wettkampffläche

Die gesamte Hallenfläche ist zu nutzen

25.2 Musik

Die Musik kann auf CD oder USB-Stick aufgenommen sein. Auf dem Datenträger ist nur das eine Lied erlaubt. Der Datenträger muss mit dem Verein, Altersklasse und Disziplin gekennzeichnet sein.

25.3 Salut

Ein Salut ist nicht erforderlich

25.4 Zeit

2:00 – 3:00

25.5 Kostüm

Ein traditioneller Stil für Majoretten wird empfohlen. Zu tiefe Brust- u. Rückenausschnitte sind nicht erlaubt, ebenfalls keine bauchfreie Uniform.

25.6 Akrobatik

Akrobatik (z.B. Radschlag, Handstandüberschlag, Bogengang, Flic Flac oder Salto) und das Stellen einer Pyramide ist nicht erlaubt.

25.7 Aufbau der Routine

- Das Team zeigt eine Darbietung aus Marsch und wechselnden Formationen, mit Timing, Perfektion und Präzision passend zur Musik.
- Die Choreografie sollte ein Mix sein aus verschiedenen Stilen des Marschierens und Tanz, mit dem Hauptaugenmerk auf die Marschausübung.
- Das Team sollte die Grundlagen vom Twirling und eine sehr gute Basis des Twirlingkonzepts aufzeigen.

- Jeder Teilnehmer muss einen Stab (Baton) benutzen.
- Es ist erlaubt mit 2 Stäben zu twirlen.
- Während der gesamten Routine sind Formationswechsel und Gleichlauf erforderlich.
- Die Routine soll aus 50% Marsch und 50% Tanz kombiniert sein.
- Zuwerfen ist erlaubt.
- Es sind **keine Bewegungen auf dem Boden** erlaubt außer in der Anfangs- und Endpose.
- **Es sind keine Requisiten wie Fahnen, Pompons o.ä. erlaubt.**
- **Max. 2 Körperumdrehungen** sind erlaubt.
- **Ein Illusion ist nicht erlaubt.**

25.8 Bewertung (max. Punktzahl von 100 Punkten)

Marschieren	20 Punkte
Formationen & Manöver	20 Punkte
Twirling & Körperbewegungen	20 Punkte
Genereller Effekt	20 Punkte
Präsentation & Selbstdarstellung	20 Punkte

25.9 Strafpunkte

Stab fallen lassen	0,5 Punkte
Hinfallen	0,5 Punkte
Mit beiden Händen fangen	0,5 Punkte
Unterbrechung im Stabfluss	0,1 Punkte
Stab ist aus der Richtung	0,1 Punkte
Außerhalb der Stabmitte	0,1 Punkte
In rollenden Stab greifen	0,1 Punkte
Ungleichmäßigkeit	0,1 Punkte
Unter- bzw. Überzeit (pro Sekunde)	0,1 Punkte
Inkorrekte Kleidung	2,0 Punkte
Regelverstoß	2,0 Punkte
Akrobatik und Pyramiden	Disqualifikation

25.10 Teilnehmeranzahl

International: mindestens 10 Teilnehmer

National: mindestens 8 Teilnehmer

25.11 Altersklassen

International: Junior und Senior (youth ausschließlich für die EM)

National: nur Junior und Senior

25.12 Ein- und Ausmarsch (international)

Der Einmarsch erfolgt stets von der linken Hallenseite aus Jury-Sicht, der Ausmarsch in Richtung der rechten Hallenseite. Dies soll einfach, zügig und ohne Musik ablaufen.

26. Traditional Pom Pon Corps

Definition

Der Aufbau der Traditional Pom Pon Corps kombiniert Marschieren mit der Nutzung von Pom Pons passend zur gewählten Musik. Die Choreografie sollte Spezialeffekte, Manöver und Teamwork zum Tempo, Rhythmus und Text der Musik verkörpern. Die Routine muss mit korrekter Technik und ausdrucksstark präsentiert werden. Kreative Formationswechsel werden erwartet.

26.1 Bereich der Darbietung

Die gesamte Bodenfläche ist zu nutzen.

26.2 Musik

Die Musik kann auf einer CD oder einem USB-Stick aufgenommen sein. Auf dem Datenträger ist nur das eine Lied erlaubt. Der Datenträger muss mit dem Verein, Altersklasse und Disziplin gekennzeichnet sein.

26.3 Salut

Ein Salut ist nicht verpflichtend.

26.4 Zeit

2:00 – 3:00

26.5 Kostüm

Zu tiefe Brust- u. Rückenausschnitte, sowie bauchfreie Kostüme sind nicht erlaubt. Traditionelle Majoretten-Kleidung wird empfohlen.

26.6 Akrobatik

Akrobatik (z.B. Radschlag, Handstandüberschlag, Bogengang, Flic Flac, oder Salto) ist nicht erlaubt.

26.7 Aufbau der Routine

Das Team zeigt eine Darbietung aus Marschieren mit Nutzung von Pom Pon passend zur Musik. Die Choreografie sollte Spezialeffekte, Manöver und Teamwork im Einklang zur Musik umfassen. Formationswechsel werden erwartet. Stehende (stationäre) Effekte wie Wellen sollten begrenzt sein (max. 16 Zähler). Jedes Teammitglied muss ein Paar Pom Pons

verwenden. Alle Pom Pons sollen vom gleicher Größe und Typ sein. Requisiten sind nicht erlaubt. Das Hochwerfen, Zuwerfen oder Tauschen der Pom Pons ist nicht erlaubt. Bodenbewegungen sind mit Ausnahme der Anfang- und Endpose nicht erlaubt (jeweils 16 Zähler lang). Illusions und gymnastische Bewegungen sind nicht erlaubt.

26.8 Bewertung (max. Punktzahl von 100 Punkten)

Marschieren & Manöver	20 Punkte
Teamwork	20 Punkte
Aufbau & genereller Effekt	20 Punkte
Ausführung & Spezialeffekte	20 Punkte
Präsentation & Selbstdarstellung	20 Punkte

26.9 Strafpunkte

Pom Pon fallen lassen	0,5 Punkte
Hinfallen	0,5 Punkte
Step aus dem Takt	0,5 Punkte
Ungleichmäßig	0,1 Punkte
Unterzeit (per Sekunde)	0,1 Punkte
Überzeit (per Sekunde)	0,1 Punkte
Inkorrekte Kleidung	2,0 Punkte
Regelverstoß	2,0 Punkte
Akrobatik & Pyramiden	Disqualifikation

26.10 Teilnehmeranzahl

Mindestens 10 Teilnehmer

26.11 Altersklassen

youth, Junior und Senior

26.12 Einmarsch & Ausmarsch (international)

Der Einmarsch erfolgt stets von der linken Hallenseite aus Jury-Sicht, der Ausmarsch in Richtung der rechten Hallenseite. Dies soll einfach, zügig und ohne Musik ablaufen.

27. Batonflag Team

Definition

Das Batonflag Team zeigt eine Routine die Tanz und Marschieren mit dem Twirlen von Batonflaggen passend zur Musik kombiniert. Das Hauptaugenmerk liegt auf der Choreografie aus Marschieren und den Twirlbewegungen mit den Batonflaggen. Eine gute Flag-Twirl-Basis, vielfältige Manöver, Muster und Effekte sowie Formationswechsel sollten in der Routine nicht fehlen. Es sind nur Batonflaggen erlaubt.

27.1 Bereich der Darbietung

Die gesamte Bodenfläche ist zu nutzen.

27.2 Musik

Die Musik kann auf einer CD oder einem USB-Stick aufgenommen sein. Auf dem Datenträger ist nur das eine Lied erlaubt. Der Datenträger muss mit dem Verein, Altersklasse und Disziplin gekennzeichnet sein.

27.3 Salut

Ein Salut ist nicht verpflichtend.

27.4 Zeit

Max. 3:00

27.5 Kostüm

Traditionelle Majorettenkleidung

27.6 Akrobatik

Akrobatik (z.B. Radschlag, Handstandüberschlag, Bogengang, Flic Flac, oder Salto) ist nicht erlaubt.

27.7 Aufbau der Routine

Die Darbietung zeigt ein Team das eine Choreografie aus Marschieren und Tanz ausführt, was in einer Kombination mit Twirlbewegungen der Batonflaggen passend zur Musik präsentiert wird. Es wird eine gute Twirlbasis mit den Batonflaggen sowie Formationswechsel erwartet. Jedes Teammitglied muss eine Batonflagge verwenden. Das Zuwerfen ist erlaubt. Es sind keine Bodenbewegungen (knien, sitzen, liegen usw.) erlaubt mit der Ausnahme von 16 Zählern nach der Anfangsposition und 16 Zählern vor der

Endposition der Darbietung. Die Flaggen dürfen nicht auf den Boden gelegt werden. Auch in der Endposition müssen die Batonflaggen in den Händen gehalten werden.

Es sind **max. 2 Drehungen** erlaubt.

Illusions sind verboten

Equipment:

Die Fahne ist ein Stück Stoff das an einem speziellen Baton befestigt ist welcher als Fahne genutzt wird. Die Batonflagge darf nur ein Fahnenteil besitzen (keine Doppelflagge). Fahnmaterial an Ketten, Seilen oder der Kleidung sind nicht erlaubt.

Die Länge des Flaggenmaterials darf max. 82 cm betragen wobei die Weite der Stablänge entsprechen muss Es gibt keine Beschränkung der Fahnengröße. Es ist kein weiteres Equipment erlaubt.

27.8 Bewertung (max. Punktzahl von 100 Punkten)

Choreografie	20 Punkte
Teamwork	20 Punkte
Aufbau & genereller Effekt	20 Punkte
Technik & Qualität der Darbietung	20 Punkte
Präsentation & Selbstdarstellung	20 Punkte

27.9 Strafpunkte

Batonflag fallen lassen	0,5 Punkte
Hinfallen	0,5 Punkte
Mit beiden Händen fangen	0,5 Punkte
Step aus dem Takt	0,5 Punkte
Unterbrechung im Stabfluss	0,1 Punkte
Stab aus der Richtung	0,1 Punkte
Ungleichmäßig	0,1 Punkte
Unterzeit (per Sekunde)	0,1 Punkte
Überzeit (per Sekunde)	0,1 Punkte
Inkorrekte Kleidung	2,0 Punkte
Regelverstoß	2,0 Punkte
Akrobatik & Pyramiden	Disqualifikation

27.10 Teilnehmeranzahl

National: 5-10

International 6-10

27.11 Altersklassen

Youth , Junior und Senior

27.12 Einmarsch & Ausmarsch (international)

Der Einmarsch erfolgt stets von der linken Hallenseite aus Jury-Sicht, der Ausmarsch in Richtung der rechten Hallenseite. Dies soll einfach, zügig und ohne Musik ablaufen.