

National Baton Twirling Association



N.B.T.A. Regelwerk
2023

Deutschland e.V.

Stand: 14.09.2023

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	12
1.9.3 Voraussetzungen EM Twirling 2021	13
2. Disziplinen und Zeiten	14
3. Kostüme.....	16
4. Altersklassen.....	17
5. Leistungsklassen	19
6. Solo 1 Baton.....	20
6.1 Wettkampffläche	20
6.2 Musik	20
6.3 Salut	20
6.4 Zeit	20
6.5 Akrobatik.....	21
6.6 Aufbau der Routine.....	21
6.8 Bewertung (max. Punktzahl von 100 Punkten).....	21
6.9 Strafpunkte	21
7. Solo 2 Baton.....	22
7.1 Wettkampffläche	22
7.2 Musik	22
7.3 Salut	22
7.4 Zeit	22
7.5 Akrobatik.....	22

7.6 Aufbau der Routine	22
7.7 Bewertung (max. Punktzahl von 100 Punkten)	23
7.8 Strafpunkte	23
8. Solo Rhythmik Twirl.....	24
8.1 Wettkampffläche	24
8.2 Musik	24
8.3 Salut	24
8.4 Zeit	24
8.5 Akrobatik.....	24
8.6 Aufbau der Routine.....	24
8.7 Bewertung (max. Punktzahl von 100 Punkten)	25
8.8 Strafpunkte	25
9. X-Strutting	26
9.1 Wettkampffläche	26
9.2 Musik	26
9.3 Salut	26
9.4 Zeit	26
9.5 Akrobatik.....	27
9.6 Aufbau der Routine.....	27
9.7 Bewertung (max. Punktzahl von 100 Punkten)	28
9.8 Strafpunkte	28
9.9 Verbote	28
10. Duo Twirling.....	29
10.1 Wettkampffläche	29
10.2 Musik	29
10.3 Salut	29
10.4 Zeit	29
10.5 Akrobatik.....	29
10.6 Aufbau der Routine.....	30
10.7 Bewertung (max. Punktzahl von 100 Punkten)	30
10.8 Strafpunkte	30
10.9 Teilnehmeranzahl	30
11. Team Twirling	31
11.1 Wettkampffläche	31
11.2 Musik	31
11.3 Salut	31
11.4 Zeit	31
11.5 Akrobatik.....	31

11.6 Aufbau der Routine.....	32
11.7 Bewertung (max. Punktzahl von 100 Punkten).....	32
11.8 Strafpunkte	32
11.9 Teilnehmeranzahl	32
11.10 Altersklassen	32
11.11 Einmarsch & Ausmarsch (nur international)	33
12. Dance Twirl Team.....	34
12.1 Wettkampffläche	34
12.2 Musik	34
12.3 Salut	34
12.4 Zeit	34
12.5 Akrobatik.....	34
12.6 Aufbau der Routine.....	34
12.7 Altersklassen	35
12.8 Teilnehmeranzahl	35
12.9 Bewertung (max. Punktzahl von 100 Punkten).....	35
12.10 Strafpunkte	35
12.11 Einmarsch & Ausmarsch (international)	35
13. Large Team (Twirling Corps)	36
13.1 Wettkampffläche	36
13.2 Musik	36
13.3 Salut	36
13.4 Zeit	36
13.5 Akrobatik.....	36
13.6 Aufbau der Routine.....	37
13.7 Bewertung (max. Punktzahl von 100 Punkten).....	37
13.8 Strafpunkte	37
13.9 Teilnehmeranzahl	37
13.10 Altersklassen	37
13.11 Einmarsch & Ausmarsch (international)	38
14. Pom Pon Team	39
14.1 Wettkampffläche	39
14.2 Musik	39
14.3 Salut	39
14.4 Zeit	39
14.5 Akrobatik.....	39
14.6 Aufbau der Routine.....	39
14.7 Bewertung (max. Punktzahl von 100 Punkten).....	40

14.8 Strafpunkte	40
14.9 Teilnehmeranzahl	40
14.10 Altersklassen	40
14.11 Einmarsch & Ausmarsch (international)	40
15. Showtwirl Accessoires Solo	41
15.1 Wettkampffläche	41
15.2 Musik	41
15.3 Salut	41
15.4 Zeit	41
15.5 Akrobatik.....	41
15.6 Aufbau der Routine.....	41
15.7 Bewertung (max. Punktzahl von 100 Punkten).....	42
15.8 Strafpunkte	42
16. Showtwirl Accessoires Duo	43
16.1 Wettkampffläche	43
16.2 Musik	43
16.3 Salut	43
16.4 Zeit	43
16.5 Akrobatik.....	43
16.6 Aufbau der Routine.....	43
16.7 Bewertung (max. Punktzahl von 100 Punkten).....	44
16.8 Strafpunkte	44
17. Batonflag Team.....	45
17.1 Bereich der Darbietung	45
17.2 Musik	45
17.3 Salut	45
17.4 Zeit	45
17.5 Kostüm.....	45
17.6 Akrobatik.....	45
17.7 Aufbau der Routine.....	45
17.8 Bewertung (max. Punktzahl von 100 Punkten).....	46
17.9 Strafpunkte	46
17.10 Teilnehmeranzahl	46
17.11 Altersklassen	47
17.12 Einmarsch & Ausmarsch (international)	47
18. Parade Corps.....	48
18.1 Wettkampffläche	48
18.2 Musik	48

18.3 Salut	48
18.4 Zeit	48
18.5 Kostüm	48
18.6 Akrobatik.....	48
18.7 Aufbau der Routine.....	48
18.8 Bewertung (max. Punktzahl von 100 Punkten)	50
18.9 Strafpunkte	50
18.10 Teilnehmeranzahl	50
18.11 Altersklassen	50
18.12 Ein- und Ausmarsch (international)	50
19. Exhibition Majorettes Corps.....	51
19.1 Wettkampffläche	51
19.2 Musik	51
19.3 Salut	51
19.4 Zeit	51
19.5 Kostüm.....	51
19.6 Akrobatik.....	51
19.7 Aufbau der Routine.....	51
19.8 Bewertung (max. Punktzahl von 100 Punkten)	52
19.9 Strafpunkte	52
19.10 Teilnehmeranzahl	52
19.11 Altersklassen	53
19.12 Ein- und Ausmarsch (international)	53
20. Showtwirl Accessoires Corps.....	54
20.1 Wettkampffläche	54
20.2 Musik	54
20.3 Salut	54
20.4 Zeit	54
20.5 Akrobatik.....	54
20.6 Aufbau der Routine.....	54
20.7 Bewertung (max. Punktzahl von 100 Punkten).....	55
20.8 Strafpunkte	55
21. Traditional Majorettes Corps	56
21.1 Wettkampffläche	56
21.2 Musik	56
21.3 Salut	56
21.4 Zeit	56
21.5 Kostüm.....	56

21.6 Akrobatik.....	56
21.7 Aufbau der Routine.....	57
21.8 Bewertung (max. Punktzahl von 100 Punkten)	57
21.9 Strafpunkte	57
21.10 Teilnehmeranzahl	58
21.11 Altersklassen	58
21.12 Ein- und Ausmarsch (international)	58
22. Traditional Pom Pon Corps	59
22.1 Bereich der Darbietung.....	59
22.2 Musik	59
22.3 Salut	59
22.4 Zeit	59
22.5 Kostüm.....	59
22.6 Akrobatik.....	59
22.7 Aufbau der Routine.....	59
22.8 Bewertung (max. Punktzahl von 100 Punkten).....	60
22.9 Strafpunkte	60
22.10 Teilnehmeranzahl	60
22.11 Altersklassen	60
22.12 Einmarsch & Ausmarsch (international)	60
23. Kids Twirl	61
23.1 Wettkampffläche	61
23.2 Musik	61
23.3 Salut	61
23.4 Zeit	61
23.5 Akrobatik.....	61
23.6 Aufbau der Routine.....	61
23.7 Bewertung (max. Punktzahl von 50 Punkten)	62
23.8 Strafpunkte	62
23.9 Altersklassen	62
24. Ensemble.....	63
24.1 Wettkampffläche	63
24.2 Musik	63
24.3 Salut	63
24.4 Zeit	63
24.5 Akrobatik.....	63
24.6 Aufbau der Routine.....	63
24.7 Altersklassen	64

24.8 Teilnehmeranzahl	64
24.9 Bewertung (max. Punktzahl von 100 Punkten)	64
24.10 Strafpunkte	64
25. Dance Duo.....	65
25.1 Wettkampffläche	65
25.2 Musik	65
25.3 Salut	65
25.4 Zeit	65
25.5 Akrobatik.....	65
25.6 Aufbau der Routine.....	66
25.7 Altersklassen	66
25.8 Teilnehmeranzahl	66
25.9 Bewertung (max. Punktzahl von 100 Punkten)	66
25.10 Strafpunkte	66



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

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

- Duo twirling

X-Form

- Super 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

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
- 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. Bei Abgabe der Meldung muss eine gültige Lizenz vorliegen. 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 Wettkampregeln 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 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

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-/in arbeitet oder nicht. Die Beurteilung der Jury kann nicht angefochten oder geändert werden. Die Jurymitglieder sollten keine eigenen Schüler bewerten.

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) oder wenn der Baton während der Vorführung durchbricht. 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 der 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 eingeholt werden müssen. In diesem Fall gelten die gleichen Punkte je Leistungsklasse.

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

(gilt für das Wettkampfsjahr 2020)

1.8.2 Voraussetzungen EM Majoretten

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	1:30-2:00	3 für diese Klasse	Level 1
	Youth, Junior, Senior/Adult	1	2:00-2:30	3 für jede Klasse	Level 1
Showtwirl Accessoires Duet	Juvenile, Preteen, Junior, Senior	2	Max 2:00	1 für jede Klasse	Level 1
Showtwirl Accessoires Corps	Juvenile, Junior, Senior	Min 10	3:00-4:00	1 für jede Klasse	/
Parade Corps	Juvenile, Junior, Senior	Min 10	3:00-4:00	1 für jede Klasse	/
Exhibition Corps	Juvenile, Junior, Senior	Min 10	2:00-3:00	1 für jede Klasse	/
Traditional Majorettes Corps	Juvenile, Junior, Senior	Min 10	2:00-3:00	1 für jede Klasse	/
Traditional Pom Pon Corps	Juvenile, Junior, Senior	Min 10	2:00-3:00	1 für jede Klasse	/
Batonflag Team	Juvenile, Junior, Senior	6-10	Max 3:00	1 für jede Klasse	/

1.9.3 Voraussetzungen EM Twirling

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

2. Disziplinen und Zeiten

Disziplin	Teilnehmer	Fläche	Musik	Alterskl.	Fokus	erlaubt	verboten	Leistungskl.	Zeiten
Solo 1 Baton	1	5m x 5m (vor der Jury)	Pflicht	alle	- Stabtechnik - Körperhaltung - Tempo - saubere Ausführung	- allgemeine Stabtechnik - Sprünge, Körperrolle & Illusion	- Akrobatik - den 5m x 5m Bereich verlassen	Start Up / Beginner	1:30 - 1:50
								Intermediate	1:50 - 2:00
								Advance	1:50 - 2:00
Solo 2 Baton	1	5m x 5m (vor der Jury)	Pflicht	alle	- Technik mit 2 Stäben - Körperhaltung - Tempo - saubere Ausführung	- allgemeine Stabtechnik - Sprünge, Körperrolle & Illusion	- Akrobatik - den 5m x 5m Bereich verlassen	Start Up / Beginner	1:30 - 1:45
								Intermediate	
								Advance	
Super X- Strutting	1	X-Form laufen	Pflicht	alle	- saubere Steps im Takt - Körperhaltung & Sprünge - Balance & Halteelemente - Beweglichkeit	- Übergaben, Swings - Sprünge - Illusions	- Rolls - Flips & Hochwerfen - Bodenelemente	Start Up / Beginner	1:30 - 2:00
								Intermediate	
								Advance	
Duo Twirling	2	10m x 10m (vor der Jury)	Pflicht	alle	- Stabtechnik & Teamwork - Körperhaltung - Tempo & Partnersequenzen - saubere Ausführung	- allgemeine Stabtechnik - Sprünge, Körperrolle & Illusion	- Akrobatik - den 10m x 10m Bereich verlassen	Start Up / Beginner	1:30 - 1:50
								Intermediate	1:50 - 2:00
								Advance	1:50 - 2:00
Twirl Team	national: 5-8 international 6-8	gesamte Hallenfläche	Pflicht	Junior Senior	- Stabtechnik & Teamwork - Körperhaltung - Tempo & Partnersequenzen - saubere Ausführung	- allgemeine Stabtechnik - Sprünge, Körperrolle & Illusion	- Akrobatik - Hebeelemente auf 1,5x Personengröße	Beginner	1:30 - 2:10
								Intermediate	2:30 - 3:00
								Advance	2:30 - 3:00
Kids Twirl	1	gesamte Hallenfläche	Pflicht	Peewee Juvenile Preteen	- saubere Pflichtelemente - Körperhaltung - gute Basis-Stabtechnik - Rhythmische Bewegungen zur Musik	- allgemeine Stabtechnik - Sprünge, Körperrolle & Illusion	- Akrobatik	-	0:45 - 1:30
Solo Rhythmik Twirl	1	gesamte Hallenfläche	frei	alle	- Stabtechnik - Körperhaltung - Tanelemente passend zur Musik - Tanzkombination mit dem Stab	- allgemeine Stabtechnik - Sprünge, Körperrolle & Illusion	- Akrobatik	Start Up / Beginner	1:30 - 2:10
								Intermediate	2:00 - 2:30
								Advance	2:00 - 2:30
Dance Duo	2	gesamte Hallenfläche	frei	alle	- Stabtechnik & Teamwork - Körperhaltung - Tanelemente passend zur Musik - Tanzkombination mit dem Stab	- allgemeine Stabtechnik - Sprünge, Körperrolle & Illusion	- Akrobatik - Hebeelemente auf mehr als 1,5x Personengröße	Start Up / Beginner	1:30 - 2:10
								Intermediate	2:00 - 2:30
								Advance	2:00 - 2:30
Dance Twirl Team	national: 5-8 international 6-8	gesamte Hallenfläche	frei	Junior Senior	- Stabtechnik & Teamwork - Körperhaltung - Tanelemente passend zur Musik - Tanzkombination mit dem Stab	- allgemeine Stabtechnik - Sprünge, Körperrolle & Illusion	- Akrobatik - Hebeelemente auf mehr als 1,5x Personengröße	Beginner	2:30 - 3:30
								Intermediate	
								Advance	
Ensemble	national: 3-4	gesamte Hallenfläche	frei	Junior Senior	- Stabtechnik & Teamwork - Körperhaltung - Tanelemente passend zur Musik - Tanzkombination mit dem Stab	- allgemeine Stabtechnik - Sprünge, Körperrolle & Illusion	- Akrobatik - Hebeelemente auf mehr als 1,5x Personengröße	-	1:30 - 2:10
Large Team	national: min. 10 international min. 12	gesamte Hallenfläche	frei	Junior Senior	- Stabtechnik & Teamwork - Körperhaltung - Tanelemente passend zur Musik - Tanzkombination mit dem Stab	- allgemeine Stabtechnik - Sprünge, Körperrolle & Illusion	- Akrobatik - Hebeelemente auf mehr als 1,5x Personengröße	Beginner	2:00 - 4:30
								Intermediate	4:00 - 5:00
Pom Pon Team	national: min. 8 international min. 12	gesamte Hallenfläche	frei	Junior Senior	- Formationswechsel - Gleichmäßigkeit - Bilder stellen aus Pom Pons - Kreativität, gutes Thema	- Hebefigur bis max. 1,5 x Personengröße	- Akrobatik - Hebeelemente auf mehr als 1,5x Personengröße - Pom Pon aus der Hand legen - Zuwerfen	-	2:30 - 3:30

Disziplin	Teilnehmer	Fläche	Musik	Alterskl.	Fokus	erlaubt	verboten	Leistungskl.	Zeiten
Showtwirl Accessoires Solo	1	gesamte Hallenfläche	frei	alle	- kreatives Thema - Umsetzung des Themas durch Tanzbewegungen und Accessoires - Einbringen von Stab und Accessoires	- Stab & Accessoire gleichzeitig - ein klar einzelner Illusion	- Akrobatik - zu wenig Accessoires - Stab & Accessoires ungenutzt - zu langes Aufbauen o Zurücklaufen	-	juvenile / pre-teen: 1:45 - 2:00 junior / senior: 2:00 - 2:30
Showtwirl Accessoires Duo	2	gesamte Hallenfläche	frei	alle	- Teamwork - Umsetzung des Themas durch Tanzbewegungen und Accessoires - Einbringen von Stab und Accessoires	- Stab & Accessoire gleichzeitig - ein klar einzelner Illusion	- Akrobatik - zu wenig Accessoires - Stab & Accessoires ungenutzt - zu langes Aufbauen o. Zurücklaufen	-	juvenile / pre-teen: 1:30 - 2:00 junior / senior: 2:00 - 2:30
Showtwirl Accessoires Corps	national: min. 8 international: min. 10	gesamte Hallenfläche	frei	alle	- Teamwork - Umsetzung des Themas durch Tanzbewegungen und Accessoires - Einbringen von Stab und Accessoires	- Stab & Accessoire gleichzeitig - ein klar einzelner Illusion	- Akrobatik - zu wenig Accessoires - Stab & Accessoires ungenutzt - zu langes Aufbauen o. Zurücklaufen	-	3:00 - 4:00
Exhibition Majorette Corps	national: min. 8 international: min. 10	gesamte Hallenfläche	frei	Junior Senior international: auch juvenile	- Marschieren - Formationswechsel - Gleichmäßigkeit - keine Accessoires erlaubt	- 2 Drehungen - mit 2 Stäben twirlen - Marschieren	- Akrobatik - Zuwerfen - Bewegungen auf dem Boden - Verwenden von Accessoires - Illusion	-	3:00 - 4:00
Parade Corps	national: min. 8 international: min. 10	gesamte Hallenfläche	frei	Junior Senior EM: auch juvenile	- Marschieren - Korrektes Ablaufen der Bahnen - Gleichmäßigkeit - nur besondere Requisiten erlaubt	- begrenzte Requisiten (Pom Pons, Fahnen, Banner, Reifen, Säbel etc.) - Zuwerfen	- Akrobatik - mehr als 2 Drehungen - Illusion - Stäbe ablegen - knien	-	3:00 - 4:00
Traditional Majorette Corps	national: min. 8 international: min. 10	gesamte Hallenfläche	frei	Junior Senior EM: auch juvenile	- Marschieren - Formationswechsel - Gleichmäßigkeit - keine Accessoires erlaubt	- Uniformen - einfache Tanzbewegungen	- Akrobatik - Stab ablegen - Bodenbewegungen & knien	-	2:00 - 3:00



3. Kostüme

- Jeder kann ein Kostüm seiner Wahl tragen
- Das Outfit darf keine freien Stellen haben (z.B. Bauchfrei)
- Es dürfen keine Kostümteile bis auf den Boden reichen (Ausnahme: Showtwirl-Disziplinen)
- Folgendes ist verboten:
 - Zu kleine / knappe Kostüme
 - Netzstrumpfhosen
 - Alltagskleidung
- 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.



4. Altersklassen

Es gibt sechs verschiedene Altersklassen, die wie unten benannt und aufgeteilt sind.

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 2 Jahre)

Solo-Kategorien

Mädchen + Jungen

Altersklasse	Twirling	Majoretten
pee wee	0 – 6 Jahre	/
juvenile	7 – 9 Jahre	8 – 11 Jahre
pre teen	10 – 12 Jahre	12 – 14 Jahre
junior	13 – 15 Jahre	15 – 17 Jahre
senior	16 – 24 Jahre	Ab 18 Jahre
adult	Ab 25 Jahre	/

Duo

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

Altersklasse	Twirling	Majoretten
juvenile	Bis 18 Jahre	16 – 22 Jahre
pre teen	19 – 23 Jahre	23 – 28 Jahre
junior	24 – 35 Jahre	29 – 35 Jahre
senior	Ab 36 Jahre	Ab 36 Jahre

Teams, Pom-Pon (Twirling)

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

Altersklasse	Twirling	Majoretten
junior	Bis 14,99 Jahre	Bis 16,99 Jahre
senior	Ab 15 Jahre	Ab 17 Jahre



5. 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)
- intermediate (Fortgeschrittene)
- advance (Könner)

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.

Alle Twirler die im **Jahr 2019** bereits 60,0 oder mehr Punkte erreicht haben, können in der jeweiligen Disziplin weiterhin in **beginner** teilnehmen. 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 einmaligem 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.



6. 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.

6.1 Wettkampffläche

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

6.2 Musik

Standard NBTA Musik

6.3 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.

6.4 Zeit

Beginner: 1:30 – 1:50

Intermediate: 1:50 – 2:00

Advance: 1:50 – 2:00

6.5 Akrobatik

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

6.6 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.

6.8 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

6.9 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 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 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.

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. 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.

7.4 Zeit

1:30 – 1:45

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 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.

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

Beginner: 1:30 – 2:10

Intermediate: 2:00 – 2:30

Advance: 2:00 – 2:30

8.5 Akrobatik

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

Kostüm

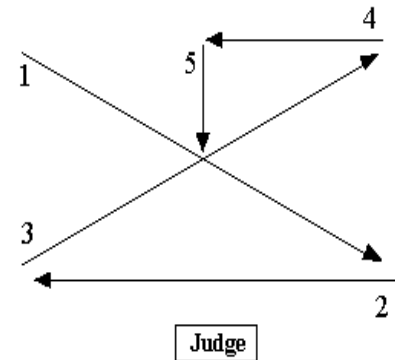
Zu tiefe Brust- u. Rückenausschnitte, sowie bauchfreie Kostüme sind nicht erlaubt.



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 Endsalut 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. 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.

10.1 Wettkampffläche

Vor der Jury auf einer Stelle.

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. Bei einem Duo muss lediglich ein Teilnehmer den Salut ausführen.

10.4 Zeit

Beginner: 1:30 – 1:50

Intermediate: 1:50 – 2:00

Advance: 1:50 – 2:00

10.5 Akrobatik

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

10.6 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.

10.7 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

10.8 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

10.9 Teilnehmeranzahl

2

Kostüm

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



11. 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.

11.1 Wettkampffläche

Die gesamte Bodenfläche ist zu nutzen.

11.2 Musik

Standard NBTA Musik

11.3 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.

11.4 Zeit

Beginner: 1:30 – 2:10

Intermediate: 2:30 – 3:00

Advance: 2:30 – 3:00

11.5 Akrobatik

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

11.6 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.

11.7 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

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 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

11.9 Teilnehmeranzahl

National: 5-8

International: 6-8

11.10 Altersklassen

Junior und Senior

11.11 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.



12. 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.

12.1 Wettkampffläche

Die gesamte Bodenfläche ist zu nutzen.

12.2 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.

12.3 Salut

Ein Salut ist nicht erforderlich.

12.4 Zeit

2:30 – 3:30

12.5 Akrobatik

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

12.6 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.

12.7 Altersklassen

Junior und Senior

12.8 Teilnehmeranzahl

National: 5-8

International: 6-8

12.9 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

12.10 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
Akrobatik	Disqualifikation

12.11 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.



13. 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.

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 Verein, Altersklasse und Disziplin gekennzeichnet sein.

13.3 Salut

Ein Salut ist nicht erforderlich.

13.4 Zeit

Beginner: 2:00 – 4:30

Intermediate: 4:00 – 5:00

(reine Twirlzeit muss mindestens 2:30 min betragen mit mindestens 10 Stäben)

13.5 Akrobatik

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

13.6 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.

13.7 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

13.8 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

13.9 Teilnehmeranzahl

National: mindestens 10

International: mindestens 12

13.10 Altersklassen

offen

13.11 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.



14. 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.

14.1 Wettkampffläche

Die gesamte Bodenfläche ist zu nutzen.

14.2 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.

14.3 Salut

Ein Salut ist nicht erforderlich.

14.4 Zeit

2:30 – 3:30

14.5 Akrobatik

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

14.6 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.

14.7 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

14.8 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

14.9 Teilnehmeranzahl

National: mindestens 8

International: mindestens 12

14.10 Altersklassen

Junior (nur national)

Senior

14.11 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.



15. 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.

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 verpflichtend.

15.4 Zeit

Juvenile / preteen: 1:45 – 2:00

Junior/senior: 2:00 – 2:30

15.5 Akrobatik

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

15.6 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).

15.7 Bewertung (max. Punktzahl von 100 Punkten)

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

15.8 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.



16. 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.

16.1 Wettkampffläche

Die gesamte Bodenfläche ist zu nutzen.

16.2 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.

16.3 Salut

Ein Salut ist nicht verpflichtend.

16.4 Zeit

Juvenile / preteen: 1:30 – 2:00

Junior/senior: 2:00 – 2:30

16.5 Akrobatik

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

16.6 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). 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).

15.7 Bewertung (max. Punktzahl von 100 Punkten)

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

15.8 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.



17. Batonflag Team

(vorerst wird diese Disziplin *nicht* ausgeschrieben)

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.

17.1 Bereich der Darbietung

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 verpflichtend.

17.4 Zeit

2:00 – 3:00

17.5 Kostüm

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

17.6 Akrobatik

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

17.7 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 oder Doppelflagge verwendet wird.

Wimpel/Flaggen am Baton werden empfohlen. Flaggen an Ketten, Seilen oder Kleidung sind nicht zulässig.

Die Länge einer einseitigen Batonflagge darf max. 75 cm. Die Länge einer doppelseitigen Flagge ist nicht limitiert. Die Länge des Flaggenmaterial darf 65 cm-75cm betragen. Es ist kein weiteres Equipment erlaubt.

17.8 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

17.9 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

17.10 Teilnehmeranzahl

National: 5-8

International 6-8

17.11 Altersklassen

Juvenile, Junior und Senior

17.12 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.



18. 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)

18.1 Wettkampffläche

Die gesamte Hallenfläche ist zu nutzen

18.2 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.

18.3 Salut

Ein Salut ist nicht erforderlich

18.4 Zeit

3.00 - 4.00 Minuten

18.5 Kostüm

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

18.6 Akrobatik

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

18.7 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:

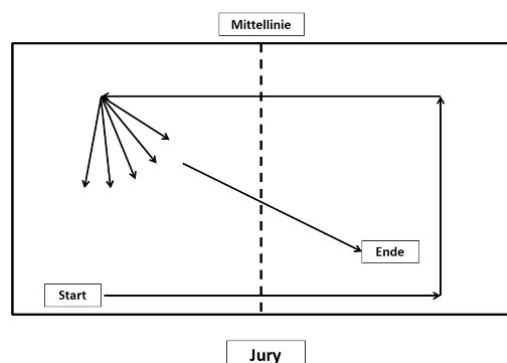
- Ein Schritt pro Takt
- Ein Schritt auf mindestens jeden zweiten Takt
- Doppelter Schritt auf einen Takt

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.



18.8 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

18.9 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

18.10 Teilnehmeranzahl

International: mindestens 10 Teilnehmer

National: mindestens 8 Teilnehmer

18.11 Altersklassen

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

National: nur Junior und Senior

18.12 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.



19. 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.

19.1 Wettkampffläche

Die gesamte Hallenfläche ist zu nutzen

19.2 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.

19.3 Salut

Ein Salut ist nicht erforderlich

19.4 Zeit

3:00 – 4:00

19.5 Kostüm

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

19.6 Akrobatik

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

19.7 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.**

19.8 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

19.9 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

19.10 Teilnehmeranzahl

International: mindestens 10 Teilnehmer

National: mindestens 8 Teilnehmer

19.11 Altersklassen

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

National: nur Junior und Senior

19.12 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.



20. 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.

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 Verein, Altersklasse und Disziplin gekennzeichnet sein.

20.3 Salut

Ein Salut ist nicht verpflichtend.

20.4 Zeit

3:00 – 4:00

20.5 Akrobatik

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

20.6 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).

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
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.



21. 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.

21.1 Wettkampffläche

Die gesamte Hallenfläche ist zu nutzen.

21.2 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.

21.3 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.

21.4 Zeit

2:00 – 3:00

21.5 Kostüm

Ein traditioneller Stil für Majoretten wird empfohlen.

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

21.6 Akrobatik

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

21.7 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

21.8 Bewertung (max. Punktzahl von 100 Punkten)

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

21.9 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

21.10 Teilnehmeranzahl

International: mindestens 10 Teilnehmer

National: mindestens 8 Teilnehmer

21.11 Altersklassen

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

National: nur Junior und Senior

21.12 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.



22. Traditional Pom Pon Corps

(diese Disziplin wird vorerst **nicht** ausgeschrieben)

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.

22.1 Bereich der Darbietung

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

2:00 – 3:00

22.5 Kostüm

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

22.6 Akrobatik

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

22.7 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.

22.8 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

22.9 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

22.10 Teilnehmeranzahl

Mindestens 10 Teilnehmer

22.11 Altersklassen

Juvenile, Junior und Senior

22.12 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.



23. 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.

23.1 Wettkampffläche

Die gesamte Bodenfläche ist zu nutzen.

23.2 Musik

Standard NBTA Musik

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.

23.4 Zeit

0:45 – 1:30

23.5 Akrobatik

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

23.6 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.

23.7 Bewertung (max. Punktzahl von 50 Punkten)

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

23.8 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

23.9 Altersklassen

Pee wee, Juvenile, Preteen

Kostüm

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



24. Ensemble

(nur bei Qualifikationsturnieren)

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.

24.1 Wettkampffläche

Die gesamte Bodenfläche ist zu nutzen.

24.2 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.

24.3 Salut

Ein Salut ist nicht erforderlich.

24.4 Zeit

1:30 – 2:30

24.5 Akrobatik

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

24.6 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.

24.7 Altersklassen

Junior und Senior

24.8 Teilnehmeranzahl

National: 3-4

24.9 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

24.10 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
Akrobatik	Disqualifikation

Kostüm

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



25. 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 Musikuntermalung.

25.1 Wettkampffläche

Die gesamte Bodenfläche ist zu nutzen.

25.2 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.

25.3 Salut

Ein Salut ist nicht erforderlich.

25.4 Zeit

Beginner: 1:30 – 2:10

Intermediate: 2:00 – 2:30

Advance: 2:00 – 2:30

25.5 Akrobatik

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

25.6 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.

25.7 Altersklassen

alle

25.8 Teilnehmeranzahl

2

25.9 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

25.10 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
Akrobatik	Disqualifikation

Kostüm

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