

« L'essentiel, c'est de participer ! »
 « Le gagnant, c'est le participant ! »



REGLEMENT DES COMPETITIONS

Discipline	Féliminaire Novice Débutant	Intermédiaire	Avancée Supérieur	Départ Chronomètre	Arrêt Chronomètre	Musique	Surface
POUSSIN	1'00 - 1'30			Salut d'ouverture	Salut de clôture	N.B.T.A.	Carré 5 m x 5 m
SOLO 1 BATON	1'30 - 1'50	1'50 - 2'10	2'20 - 2'30	Salut d'ouverture	Salut de clôture	N.B.T.A.	Carré 5 m x 5 m
SOLO 2 BATONS		1'30 - 2'00	1'30 - 2'00	Salut d'ouverture	Salut de clôture	N.B.T.A.	Carré 5 m x 5 m
DANCE SOLO			2'00 - 2'30	1re note musicale	Dernière note musicale	Personnelle	Totalité
STRUTTING	1'30 - 2'00		1'30 - 2'00	1er mouvement de présentation	Salut de clôture	N.B.T.A.	En X
DUO	1'30 - 1'50		2'20 - 2'30	Salut d'ouverture	Salut de clôture	N.B.T.A.	Carré 10 m x 10 m
EQUIPE DE TWIRLING	2'00 - 3'00			Salut d'ouverture	Salut de clôture	N.B.T.A.	1/2 surface
EQUIPE DE DANCE TWIRL	2'00 - 3'00			1re note musicale	Dernière note musicale	Personnelle	Totalité
GROUPE SENIOR	5'00 - 7'00			1re note musicale	Dernière note musicale	Personnelle	Totalité
GROUPE MINIME	2'00 - 3'00			1re note musicale	Dernière note musicale	Personnelle	Totalité
POMPONS	2'30 - 3'30			1re note musicale	Dernière note musicale	Personnelle	Totalité
BANNIERES MINIME	2'30 - 3'00			1re note musicale	Dernière note musicale	Personnelle	Totalité
BANNIERES SENIOR	4'00 - 6'00			1re note musicale	Dernière note musicale	Personnelle	Totalité
SHOW - CORPS	6'00 - 8'00			1re note musicale	Dernière note musicale	Personnelle	Totalité

ARTICLE I : OBJET

Les compétitions NBTA sont ouvertes à tous les Twirleurs, toutes les équipes et tous les groupes qui en font la demande. Ils devront s'inscrire dans les délais et se rendre au lieu où se trouve la compétition par leurs propres moyens.

ARTICLE II : CLASSIFICATION

Les compétitions officielles NBTA sont divisées en trois catégories principales :

A) SOLOS ET EQUIPES

- Solo 1 bâton
- Solo 2 bâtons
- Danse solo
- Strutting
- Duo
- Equipe de Twirling
- Equipe de Danse-Twirl

B) GROUPES

- Groupes
- Show corps

C) COMPETITION SPECTACLE

- Bannières
- Pompons

Les compétiteurs auront toute latitude de s'inscrire dans les disciplines de leur choix. Cependant les garçons ne pourront prendre part au strutting.

A) SOLOS ET EQUIPES

L'âge sera déterminé au 1^{er} septembre de l'année indiquée par NBTA. (se reporter au tableau es âges)

L'année des compétitions commence le 1^{er} septembre et se termine le 31 août de l'année suivante.

Le scotch sur le bâton peut recouvrir 1/3 de la surface maximum.

SOLO 1 BATON

Surface d'évolution : par couloir et dans un carré dont le côté = 5m

Musique : ininterrompue NBTA.

Catégories :	Poussins	Moins de 7 ans	Pour les sélections pour les championnats d'Europe et du Monde : les Garçons concourront en 2 catégories d'âges : Junior - de 13 ans Senior + de 13 ans.
	Minimes	7, 8, 9 ans	
	Cadettes	10, 11, 12 ans	
	Juniors	13, 14, 15 ans	
	Seniors	16 ans et plus.	

Acquisition des points :	1 point par place de 1 ^{er} dans les OPENS
	2 points par place de 1 ^{er} dans les SELECTIFS
	3 points par place de 1 ^{er} dans les GRANDES COMPETITIONS

Pour passer de	Préliminaire à Intermédiaire	il faut 3 points.
	d'Intermédiaire à Avancée	il faut 6 points.

Si un garçon termine 1^{er} dans sa catégorie devant une fille, celle-ci bénéficie également d'une 1^{ère} place.

Division Préliminaire

- Comprend :**
- Les candidats concourant pour la première fois dans une compétition NBTA.
 - Les candidats n'ayant jamais obtenu de point dans cette division.
 - Cas spéciaux par décision de la Commission Technique.

Division Intermédiaire

- Comprend :**
- Les candidats ayant obtenu trois points en solo 1 bâton en préliminaire quelle que soit la catégorie d'âge et titulaire du 1^{er} et 2^{ème} niveau NBTA:
 - Les candidats déjà classés en intermédiaire et titulaire du 1^{er} niveau NBTA et 2^{ème} niveau NBTA.
 - Cas spéciaux par décision de la Commission Technique.

Division Avancée

- Comprend :**
- Les candidats ayant obtenu 6 points dans les compétitions NBTA en intermédiaire à 1 bâton et titulaire
 - du 1^{er} et 2^{ème} niveau pour les Minimes
 - du 1^{er}, 2^{ème} et PREPA 3 pour les Cadettes
 - du 1^{er}, 2^{ème} et 3^{ème} pour les juniors et seniors.
 - Les détenteurs du BATON D'OR et Titulaire
 - du 1^{er} et 2^{ème} niveau pour les Minimes
 - du 1^{er}, 2^{ème} et PREPA 3 pour les Cadettes
 - du 1^{er}, 2^{ème} et 3^{ème} pour les juniors et seniors.
 - Les détenteurs de titres officiels nationaux ou internationaux et titulaires
 - du 1^{er} et 2^{ème} niveau pour les Minimes
 - du 1^{er}, 2^{ème} et PREPA 3 pour les Cadettes
 - du 1^{er}, 2^{ème} et 3^{ème} pour les juniors et seniors.
 - Cas spéciaux par décision de la Commission Technique.

Les candidats des divisions préliminaires, intermédiaires et avancées ne pourront concourir entre eux, sauf pour des finales particulières. Dans le cas où un candidat classé en préliminaire ou intermédiaire gagne une finale contre des candidats en division avancée celui-ci sera promu immédiatement en division avancée.

La promotion des divisions s'applique seulement à partir de 3 candidats dans la même catégorie.

<u>Notation sur 100 points :</u>	Variété	sur 20 points
	Difficultés	sur 20 points
	Rapidité avec contrôle	sur 20 points
	Souplesse et grâce	sur 20 points
	Personnalité Présentation	sur 20 points

<u>Pénalités :</u>	Chutes	0,5	Temps en + ou en -	0,1 par seconde
	Cassures - Ecartés	0,1	Absence de salut	1,0
	Plan	0,1	Salut incorrect	0,5
	Lancer par l'embout	0,1	Hors position	0,1 limité à 2 points
	Rattrapages à 2 mains	0,5		

<u>Temps :</u>	Poussin	1'00 à 1'30
	Préliminaire	1'30 à 1'50
	Intermédiaire	1'50 à 2'10
	Avancée	2'20 à 2'30

Mesures pour les préliminaires :

Sont interdits : tous les doubles (double illusions, etc....), les fujimis enchaînés.
4 tours maximum autorisés.

Candidat unique dans un couloir : dans le cas où un candidat serait seul dans une catégorie, il pourra se présenter dans la catégorie d'âge au-dessus. Cependant, même si ce candidat surclassé arrivait premier, il n'enlèverait en aucun cas la première place du candidat officiel de cette catégorie. Il y aurait donc « deux premières places ». Le système de montée serait pris en compte pour les deux.

Le SALUT : Il doit être effectué au début et à la fin de la série. Il doit être exécuté avec le dos de la main droite contre l'épaule gauche – Balle en haut et doit être tenu face au Juge pendant 2 temps minimum. Le corps doit être en position droite avec les 2 pieds au sol.

Dans les solos obligations d'effectuer pour toute les divisions :

5 réceptions différentes à partir de lancés ou de flips suivant le niveau

5 roulés différents suivant le niveau.

Toutes les acrobaties sont interdites sous peine de disqualification.

Pour toutes autres violations du règlement **2 points de pénalités.**

SOLOS 2 BATONS

Les deux bâtons doivent être en mouvement pendant toute la durée de la série, avec toutes les combinaisons possibles.

Division : Intermédiaire et Avancée	Voir solo 1 bâton
Catégorie d'âge	''
Surface d'évolution	''
Musique	''

<u>Notation sur 100 points :</u>	Variété	sur 20 points
	Difficultés	sur 20 points
	Technique	sur 20 points
	Souplesse et grâce	sur 20 points
	Personnalité Présentation	sur 20 points

Les préliminaires souhaitant concourir à l'épreuve des deux bâtons devront se présenter en division intermédiaire.

Production : les 2 bâtons devront être en mouvement constant pendant toute la durée de la série, possible avec autant de combinaisons.

1 bâton immobilisé durant les 2 bâtons : pénalité de 0,1. Tout arrêt du 2^{ème} bâton sera indiqué par la lettre A dans les cases cassures, au bout de 4 pénalités d'arrêt 2 points forfaitaires (plafonné à 2 points).

Candidat unique dans un couloir : dans le cas où un candidat serait seul dans une catégorie, il pourra se présenter dans la catégorie d'âge au-dessus.

Le SALUT : Il doit être effectué au début et à la fin de la série. Il doit être exécuté avec le dos de la main droite contre l'épaule gauche – Balle en haut et doit être tenu face au Juge pendant 2 temps minimum. Le corps doit être en position droite avec les 2 pieds au sol.

Pour les autres violations du règlement **2 points de pénalités.**

SUPER X STRUTTING

0 . Le strutting comprend 2 divisions : Novice et Supérieur.

1 . Direction du strutting en forme de « X » : la candidate concourt individuellement et seulement d'après les directions prescrites. Le point de départ est situé dans le coin postérieur à la gauche des juges. Traverser en diagonale jusqu'au coin opposé, tourner à droite et avancer tout droit jusqu'au coin opposé, tourner à droite et avancer tout droit jusqu'à la bordure opposée, tourner à droite, retraverser en diagonale jusqu'au coin opposé, tourner à gauche et continuer jusqu'au centre, retourner à gauche et avancer pour les quatre pas en ligne droite face aux juges puis la candidate peut terminer à l'endroit de son choix.

Tout déplacement oblique non prescrit n'est pas autorisé (Pénalités X incorrect).

2. Sections de pas de marche : Un minimum de 4 pas consécutifs en avant doivent être exécutés à 4 endroits différents : aux points 1.2.3.5. (Départ pied gauche).

Ces pas doivent être les premiers de chacune des 4 parties spécifiées.

3 . Twirling non autorisé : Du premier mouvement de la présentation au salut de fin le twirling n'est pas permis.

Pas plus de deux rotations suivies sur le même plan ne sont admises (Révolution : 360 degrés autour du centre). Les roulés et les doigts ne sont pas permis.

Le bâton doit être tenu à pleine main durant toute la production.

4 . Salut : Un salut est obligatoire au début, après la présentation et avant les premiers 4 pas de marche et un autre à la fin du strutting.

5 . Temps : 1'30 à 2'00 : Le temps et le jugement commencent dès le premier mouvement de la présentation et finissent au salut final. Les pénalités seront également comptées dès la présentation et toutes fautes avant le salut de début seront donc comptabilisées.

Le strutting doit finir par un salut et la candidate doit immédiatement quitter la zone de compétition (aucun mouvement n'est autorisé après ce dernier).

6. Acrobaties : Les acrobaties (roues, papillons, souplesse, etc...) sont interdites. Seules les illusions sont autorisées.

7. Contact avec le sol : Aucune autre partie du corps, autre que les pieds, ne doit entrer en contact avec le sol, volontairement ou non (chute).

8. Contretemps : Un zéro en rythme est donné si la concurrente est à contretemps pendant un segment complet ou plus du X. Dans ce cas les autres pénalités de contretemps ne seront pas comptées. Les autres rubriques recevront une note. La concurrente ne doit pas être disqualifiée.

Un contretemps intentionnel ne doit pas être pénalisé, mais la concurrente doit se remettre ensuite habilement sur le temps, sinon une pénalité sera infligée.

Si la concurrente ne se remet pas sur le temps pendant un laps de 8 mesures de contretemps, une deuxième pénalité sera donnée. Les pénalités de doivent pas dépasser 0,5 pts pour 8 mesures de contretemps.

9. Musique : Les concurrentes se produiront sur les musiques NBTA.

10. Notation sur 100 points :	Contenu	sur 20 points
	Technique - Qualité de la production	sur 20 points
	Souplesse et Grâce	sur 20 points
	Rythme en musique	sur 20 points
	Présentation - Personnalité	sur 20 points

11 : Pénalités :	Contretemps	0,5	Twirling	0,5 par mouvement
	Lancés	0,5	Pas de marche omis	0,5
	Contact avec le sol	0,5	Chute	0,5
	Cassure, glissé	0,1	Direction X incorrecte	1,0
	Salut omis	1,0	Salut incorrect	0,5
	Temps en + ou en -	0,1 par seconde		
	Mouvement après le salut final	0,5		

Disqualification pour toute acrobatie et roulade. Pour toutes autres violations du règlement 2 points de pénalités.

En Strutting, pour passer en Supérieur, il faut deux 1ères places en Novices, à condition qu'il y ait 3 candidates minimum dans la catégorie.

DANSE SOLO

Division Avancée pour les filles, Intermédiaires et Avancée pour les garçons.

Surface d'évolution : la totalité du praticable.

Musique : Personnelle sur cassette ou CD (2 exemplaires obligatoires)

Temps : 2'00 à 2'30

Notation sur 100 points :	Chorégraphie	sur 20 points
	Contenu en Twirling	sur 20 points
	Twirling et Technique	sur 20 points
	Danse et Technique	sur 20 points
	Présentation Personnalité	sur 20 points

Pénalités :	Chute	0,5	Chute du concurrent	0,5
	Contretemps	0,5	Rattrapage à 2 mains	0,5
	Cassure	0,1	Plan	0,1
	Temps en + ou en -	0,1 par seconde		

Disqualification pour toute acrobatie et roulade. Pour toutes autres violations du règlement 2 points de pénalités.

DUO

Catégories d'âges :	Minimes	jusqu'à 18 ans
	Cadettes	de 19 à 24 ans
	Juniors	de 25 à 30 ans
	Seniors	de 31 ans et plus.

Pour déterminer la catégorie du DUO, il suffit d'additionner les âges respectifs des deux candidats (ex : Martine 13 ans Chantal 10 ans, 13 + 10 = 23, elles seront classées en cadette)

Division : Débutant : composé de 1 Prél. + 1 Prél.
1 Prél. + 1 Interm.
Supérieur : composé de toutes autres combinaisons.

Temps : Débutant 1'30 à 1'50 Supérieur 2'20 à 2'30

Le changement de DIVISION DUO sera déterminé par le changement de division des éléments qui le compose.

Surface d'évolution : 10m x 10m.

Musique : ininterrompue NBTA.

Les duos peuvent être mixtes. La production s'effectue à un seul bâton.

Aucun élément ne pourra concourir dans un autre DUO quelle que soit la catégorie et la division.

Le SALUT : Il doit être effectué au début et à la fin de la série. Il doit être exécuté avec le dos de la main droite contre l'épaule gauche – Balle en haut et doit être tenu face au Juge pendant 2 temps minimum. Le corps doit être en position droite avec les 2 pieds au sol.

Notation sur 100 points :

Twirling	sur 20 points
Travail d'équipe	sur 20 points
Production	sur 20 points
Technique – Qualité de la production	sur 20 points
Apparence - Personnalité - Présentation	sur 20 points

Pénalités :

Rattrapage à 2 mains	0,5	Ensemble	0,1
Chute	0,5	Salut omis	1,0
Salut incorrect	0,5	Chute d'un élément	0,5
Cassure	0,1	Plan	0,1
Temps en + ou en -	0,1 par seconde.		

Le travail individuel à 2 bâtons d'un des deux partenaires est de 16 temps maximum autorisés. Si l'exercice dépasse 16 temps, pénalité de 2 points forfaitaires.

Disqualification pour toute acrobatie et roulade.

Pour toutes autres violations du règlement 2 points de pénalités.

EQUIPES DE TWIRLING

Petites équipes : de 4 à 7 éléments
Grandes équipes : de 8 à 11 éléments

Pour la sélection au Championnat Européen : 6 à 8 éléments.

Catégories d'âges :

Minimes	jusqu'à 10,99 ans
Juniors	de 11 à 13,99 ans
Seniors	de 14 ans et plus.

Pour calculer la catégorie de l'équipe, additionner tous les âges respectifs des éléments de l'équipe et en faire la moyenne.

Surface d'évolution : ½ Praticable.

Temps : 2'00 à 3'00 Chronométrage du salut d'ouverture au salut final.

Musique : NBTA

Les équipes de Twirling seront jugées sur la technique effectuée avec ensemble sur les échanges et les diverses formations. Production à 1 bâton seulement. Aucun accessoire n'est permis.

Les Equipes peuvent être mixtes.

Aucun élément de l'équipe ne pourra concourir contre lui-même.

Le salut est obligatoire, il doit être fait par au moins un élément de l'équipe. Il doit être effectué au début et à la fin de la série. Il doit être exécuté avec le dos de la main droite contre l'épaule gauche – Balle en haut et doit être tenu face au Juge pendant 2 temps minimum. Le corps doit être en position droite avec les 2 pieds au sol.

<u>Notations sur 100 points :</u>	Twirling	sur 20 points
	Travail d'équipe	sur 20 points
	Production	sur 20 points
	Technique qualité production	sur 20 points
	Apparence – Personnalité – Présentation	sur 20 points

<u>Pénalités :</u>	Chute	0,5	Cassure	0,1
	Rattrapage 2 mains	0,5	Ensemble	0,1
	Salut incorrect	0,5	Plan	0,1
	Chute d'un concurrent	0,5	Temps en + ou en -	0,1 par seconde
	Salut omis	1,0		

Disqualification pour toute acrobatie et roulade.

Entrée rapide et sobre à la gauche des juges, sortie à la droite des juges sans aucune chorégraphie.

Pour toutes autres violations du règlement 2 points de pénalités.

EQUIPE DE DANSE TWIRL

Petites équipes : de 4 à 7 éléments.

Grandes équipes : de 8 à 11 éléments.

Pour la sélection au Championnat Européen : 6 à 8 éléments.

<u>Catégories d'âges :</u>	Minimes	jusqu'à 10,99 ans
	Juniors	de 11 à 13,99 ans
	Seniors	de 14 ans et plus.

Pour calculer la catégorie de l'équipe, additionner tous les âges respectifs des éléments de l'équipe et en faire la moyenne.

Aucun élément de l'équipe ne pourra concourir contre lui-même.

Dans le cas où la candidate chute son Bâton, elle doit le ramasser le plus vite possible.

Surface d'évolution : la totalité du praticable.

Temps : 2'00 à 3'00 (chronométrage de la 1^{ère} note de musique à la dernière).

Musique : Cassettes personnelles ou CD (2 exemplaires obligatoires) disques non acceptés.

Les équipes de Danse-Twirl seront jugées sur la danse combinée avec le twirling sur l'interprétation musicale et la chorégraphie.

Toutes formes de danse sont possibles.

Production à 1 bâton seulement. Aucun accessoire n'est permis.

Les équipes peuvent être mixtes.

<u>Notations sur 100 points :</u>	Twirling	sur 20 points
	Danse	sur 20 points
	Production	sur 20 points
	Technique Qualité Production	sur 20 points
	Apparence – Personnalité – Présentation	sur 20 points

Pénalités :	Chute	0,5	Cassure	0,1
	Rattrapage 2 mains	0,5	Ensemble	0,1
	Salut incorrect	0,5	Plan	0,1
	Chute d'un concurrent	0,5	Temps en + ou en -	0,1 par seconde
	Contretemps	0,5	Salut omis	1,0

Disqualification pour toute acrobatie et roulade.

Entrée sans musique, possibilité de se placer selon le départ de la chorégraphie. Sortie à la droite des juges en silence sans aucune chorégraphie.

Pour toutes autres violations du règlement 2 points de pénalités.

B) GROUPES

Catégorie d'âges:	Minimes	jusqu'à 10,99 ans
	Seniors	à partir de 11 ans.

Pour calculer la catégorie du groupe, additionner tous les âges respectifs des éléments de l'équipe et en faire la moyenne.

Temps :	Minime	2'00 à 3'00
	Senior	5'00 à 7'00

Nombre d'éléments : 12 minimum.

Surface d'évolution : la totalité du praticable.

* Possibilité de mettre des marques temporaires sur le sol, délimitations des coins.

Musique : personnelle. Possibilité de cassette ou CD (2 exemplaires obligatoires) fanfare ou harmonie qui devra rester en dehors de la surface d'évolution.

Le chronométrage partira à la première note de musique et s'arrêtera à la dernière.
Durant la production aucun élément ne pourra sortir du praticable.

Pour les groupes Seniors parmi les 5 à 7 minutes d'exécution, 2'30 minimum sectionnées ou non doivent être consacrées au Twirling. Est considéré comme temps twirling, tout mouvement comportant plus de deux rotations effectué par minimum 12 éléments.

Aucun élément de l'équipe ne pourra concourir contre lui-même.

Notation sur 100 points :	Twirling	sur 40 points
	Effet général	sur 30 points
	Marche déplacement	sur 15 points
	Nouveautés	sur 15 points

Pénalités :	Chute	0,5	Cassure	0,1
	Rattrapage 2 mains	0,5	Ensemble	0,1
	Salut incorrect	0,5	Plan	0,1
	Chute d'un concurrent	0,5	Temps en + ou en -	0,1 par seconde
	Contretemps	0,5	Salut omis	1,0

Temps twirling 0,1 par seconde en moins (pour les seniors)

Disqualification pour toute acrobatie et roulade. Pour toutes autres violations du règlement 2 points de pénalités.

C) COMPETITION SPECTACLE OU COMPETITION ASSOCIEES

BANNIERES

Les Bannières seront jugées sur la créativité, l'innovation, le choix des musiques, la chorégraphie et la manipulation des accessoires cela autour d'un thème.
Les équipes peuvent être mixtes.

Catégorie d'âges :	Minimes	jusqu'à 10,99 ans	Nombre d'éléments minimum 10.
	Seniors	à partir de 11 ans	Nombre d'éléments minimum 12.

Les Accessoires autorisés :

Bannières, carabines (en bois), sabres (plastique) et canne tambour major.

Possibilité de changer d'accessoire durant la chorégraphie.

Pas de temps imposé pour la manipulation des divers accessoires, les bannières doivent rester l'accessoire principal de la prestation.

Dimension et formes des bannières au choix (hampe et flot).

Possibilité de poser les accessoires au sol pour en prendre d'autres.

Aucune évolution n'est autorisée sans accessoire, sauf à l'occasion d'échanges.

Temps maximum de 2 minutes pour l'installation des accessoires avant la production et temps de 2 minutes maximum pour la reprise des accessoires après la production.

<u>Temps :</u>	Minimes	2'30 à 3'00
	Seniors	4'00 à 6'00

Le chronométrage commence à la première note de musique et se termine à la dernière.

Musique : personnelle sur cassette ou CD (2 exemplaires recommandés)

Surface d'évolution : la totalité du praticable

Aucun élément de l'équipe ne pourra concourir contre lui-même.

<u>Notation sur 100 points :</u>	Contenu	sur 20 points
	Travail d'équipe	sur 20 points
	Production	sur 20 points
	Technique qualité de la production	sur 20 points
	Apparence - Personnalité - Présentation	sur 20 points

<u>Pénalités :</u>	Chute d'un accessoire	0,5
	Chute d'un concurrent	0,5
	Contretemps	0,5
	Ensemble	0,1
	Temps en + ou en -	0,1 par seconde

Disqualification pour toute acrobatie et roulade.

POMPONS

Petite Equipe	de 6 à 11 éléments.
Grande Equipe	12 éléments minimum.

<u>Catégorie d'âges :</u>	Minimes	jusqu'à 10,99 ans
	Seniors	à partir de 11 ans.

Pour calculer la catégorie du groupe, additionner les âges respectifs des éléments de l'équipe et en faire la moyenne. Des éléments féminins et masculins peuvent composer l'équipe..

Surface d'évolution : la totalité du praticable

Musique : Personnelle sur cassette ou CD (2 exemplaires obligatoires)

Temps : 3'00 à 3'30 (de la première à la dernière note de musique).

L'entrée et la sortie doivent être simples, rapides et sans musique.

Tenue : tout costume se rapportant au thème musical.

Aucun élément de l'équipe ne pourra concourir contre lui-même.

Notations sur 100 points :

Contenu	sur 20 points
Travail d'équipe	sur 20 points
Production	sur 20 points
Technique qualité de la production	sur 20 points
Apparence - Personnalité - Présentation	sur 20 points

Pénalités :

Chute	0,5	Chute d'un concurrent	0,5
Ensemble	0,1	Contretemps	0,5
Temps en + ou en - 0,1 par seconde			

Disqualification pour toute acrobatie et roulade.

Les pompons doivent être tenus à pleines mains.

Les échanges sont autorisés en Place.

SHOW-CORPS

Equipe de 12 personnes minimum

Surface d'évolution : la totalité du praticable

Musique : Personnelle sur cassette ou CD (2 exemplaires obligatoires)

Temps : 6'00 à 8'00 (de la première à la dernière note de musique).

Temps de Twirling : 2'30 minimum. Ce temps est pris pour chaque 2 tours du bâton. Un minimum de 12 personnes doit faire tourner celui-ci (1, 2 ou 3 bâtons en même temps)

Production : Elle commence à la première note musicale et se termine à la dernière. Les accessoires doivent être < 61 cm quand il ne sont pas utilisés. Les Accessoires peuvent être utilisés, soulevés, touchés ou manipulés à certains moments pendant le show. Pendant son utilisation l'accessoire peut dépasser la taille de 61 cm.

Chorégraphie : Elle sera jugée sur le contenu du twirling, le travail d'équipe, l'exécution, les mouvements et les effets généraux de la mise en scène.

Entrée et Sortie : L'entrée doit être faite à gauche des juges et la sortie à droite. Celles-ci doivent être simples, rapide et sans musique. Les accessoires doivent être posés sur le praticable par les membres de l'équipe (il n'y a pas de temps alloué pour positionner les accessoires). Les accessoires doivent être pris et enlevés à la fin de la production.

Notations sur 100 points :

Variété et Difficulté en Contenu du Twirling	20 points.
Variété et Difficulté en Travail de Groupe	20 points.
Exécution	20 points.
Déplacement	20 points.
Effet Général et Production	20 points.

Pénalités :

Chute	0,5	Chute d'un élément	0,5
Rattrapage à 2 mains	0,5	Contretemps	0,5
Cassure	0,1	Plan	0,1
Ensemble	0,1	Chute d'un accessoire	0,1
Temps en + ou en -	0,1 par sec.	Temps de Twirling en + ou en -	0,1 par sec
Tenue incorrecte	2,0	Entrée et Sortie Incorrecte	2,0
Accessoire dépassant 61 cm	2,0.		

ARTICLE III : TENUE

Chaque twirleur peut adopter la tenue de son choix.

Seuls sont interdits : Les tenues indécentes,
Les collants résilles,
Les vêtements de ville,
Les bijoux.

Le justaucorps doit être d'une seule pièce sans aucune partie nue au niveau du ventre.

Pour les garçons : Pantalon obligatoire ; survêtement ou jogging interdits. Coquille obligatoire.

Filles : Cycliste, combi short (d'une seule pièce)
Académique non autorisé pour les solos 1 bâton et 2 bâtons.
Tenue d'aérobic interdite (string, collants ou débardeur + tee-shirt ou justaucorps au dessus du débardeur).
Autorisation du pantalon et combinaison en équipe de twirling et en duo.

Tenues conseillées : SOLO – DUO Justaucorps avec ou sans jupette forme classique.

Décorées au	STRUTTING	Choix (strass, paillettes, etc.)
	DANSE SOLO	Fantaisie suivant le thème
	DANSE TWIRL	Fantaisie suivant le thème
	GROUPE	Fantaisie suivant le thème

Grimage ou maquillage excessif déconseillé.

Eviter tout ce qui peut-être considéré comme « déguisement » (cape, ailes diverses accrochées au justaucorps, collorettes, tout accessoires crépon, etc.)

Pour toutes autres violations du règlement 2 points de pénalités.

ARTICLE IV : ORDRE DE PASSAGE

Il se fera par ordre alphabétique en commençant par une lettre tirée au sort en début d'année.
Une pénalité de 2 points sera mise pour tous retards au moment du passage (cassette ou CD, concurrent, équipe).

Pour chaque catégorie ou il y a utilisation d'une musique personnelle, 2 copies (K7 ou CD) sont obligatoires. Les 2 copies devront être apporter à la sono au plus tard 2 candidats (es) avant leur passage.

ARTICLE V : JURY

Le jury de la compétition est composé d'un ou plusieurs juges, d'un ou plusieurs assesseurs et d'un ou plusieurs comptables. Pour les grandes un responsable technique est présent.

Les juges chargés de la notation des candidats ne doivent avoir aucun lien de parenté avec celles-ci, ni avec les dirigeants de club. Ils sont souverains dans leurs décisions, lesquelles sont sans appel.

Les comptables sont chargés de totaliser les points obtenus par chaque candidate sur leur feuille de note et d'en faire le classement.

Dés le début de la compétition, les dirigeants de clubs ou les personnes accompagnant les candidates ne devront intervenir en aucune façon auprès du jury.

Lors de la proclamation des résultats, les juges devront remettre les feuilles de note aux candidats.

Dans aucun cas **un concurrent ne pourra effectuer un second passage sauf en cas de coupure d'électricité, cassure du bâton ou tous événements extérieurs au candidat.**

ARTICLE VI : DISQUALIFICATION

Elle sera prononcée pour :

- mauvaise conduite ou paroles injurieuses envers une personne (juge, public, dirigeant, organisateur, membre du comité directeur, membre de la commission technique, etc.....).
- moquerie envers un ou une candidate durant sa production, envers une équipe.
- falsifications de noms et âges.
- manifestations intempestives et déplacées pendant et après la proclamation des résultats de la part de la candidate mais aussi de sa famille, de son professeur, ou des personnes l'accompagnant.
- pour toute équipe dont le nombre d'élément est inférieur ou supérieur au quota demandé.
- pour tout candidat dont la licence n'est pas conforme (pour toutes les sélections nationales et internationales).
- pour acrobatie.

ARTICLE VII : PUBLICITE

Tous les candidats en soliste, par groupes ou en équipes devront donner les informations exactes des titres remportés à la presse et autre. Ils seront tenus de donner de façon précise l'appellation de la compétition, la division et la catégorie dans laquelle ils ont été classés.

ARTICLE VIII : CANDIDATURE

Pour faire acte de candidature et participer aux compétitions officielles de Twirling NBTA. Chaque participant devra remplir les **imprimés officiels** d'inscription (aucune demande sur papier libre ne sera acceptée).

Ces imprimés doivent être retournés accompagnés du règlement avant la date limite des inscriptions. Tout retard d'envoi des inscriptions pendant la semaine (7 jours) qui suit le dernier délai, sera sanctionné par le paiement des inscriptions tardives au double de sa valeur, passé ce délai aucune inscription ne sera acceptée.

Le fait de faire acte de candidature dans les compétitions NBTA implique l'acceptation sans réserve du présent règlement par les twirleurs, les équipes et leurs dirigeants.

**TOUTES REPRODUCTIONS DE CE REGLEMENT ET DES FEUILLES DE
NOTATIONS OFFICIELLES NBTA SONT STRICTEMENT
INTERDITES SOUS PEINE DE POURSUITES.**

POMPONS

Point de départ, définir un thème, une histoire à raconter, un style. En se basant sur la feuille de note, il faut prendre en considération 5 critères :

- 1 / le contenu
- 2 / le travail d'équipe
- 3 / la chorégraphie
- 4 / la qualité de la production
- 5 / la présentation

1 / Le contenu

Il s'agit dans cette partie de se demander quels mouvements, quels pas de danse, quels effets visuels va-t-on utiliser ?

Il est nécessaire de varier les pas de danse, les mouvements de bras, de jambes, de tête et les effets avec les pompons afin de rendre la chorégraphie plus attrayante. La diversité des pas et mouvements corporels accentuera la valeur attractive de l'équipe.

Il faut ensuite définir un degré de difficulté des mouvements en fonction du niveau des membres de l'équipe.

Ceci peut se mesurer à différents niveaux. : les pas de danse par eux même, mais aussi la capacité d'exécuter ces mouvements corporels en même temps que les pompons. Il est en effet plus dur de synchroniser ses bras et ses jambes sur le rythme d'une musique. **Attention**, des mouvements trop durs seront mal exécutés et nuiront à l'ensemble.

Les pompons sont les accessoires principaux et exclusifs. Ils doivent toujours être en mouvement. Ils ne peuvent pas être posés au sol. De plus, l'utilisation d'autres accessoires pendant la chorégraphie est interdite.

2 / Le travail d'équipe

Cette partie traite des différentes mises en situation des mouvements de pompons et du corps. Les exercices par 2, par petits groupes, par l'ensemble des membres ou par un seul permettent la variété du travail de groupe.

Les échanges sont autorisés en Passe.

Un effet visuel exécuté par l'ensemble des membres par exemple, peut accentuer l'esprit créatif de l'équipe. Les vagues avec les pompons, très utilisées dans les chorégraphies, se notent dans cette rubrique, tant au niveau de la variété que de la difficulté.

3 / La chorégraphie

C'est la note du Conseiller Technique.

Dans cette section, il s'agit de juger la construction de l'équipe de pompons.

L'interprétation de la musique y est importante. L'interprétation, c'est l'adaptation continue des mouvements et des pas de danse au thème et à la musique. Les phrases musicales doivent être bien

exploitées (temps forts, passages plus lents, morceaux parlés ou bruitages ...). Il est essentiel de combiner la danse et les mouvements de pompons avec la musique ; c'est ce que l'on appelle **le mixage**.

Les **changements de rythme** tout comme les **changements de formation** sont souhaitables car ils participent à l'effet dynamique. Mais attention aux **contretemps**. En effet, il faut éviter de passer d'un rythme très rapide à un tempo très lent ; de même, des phrases musicales mal coupées au montage peuvent favoriser les contretemps (pénalités de 0,5 points)

Les changements de formation, quant à eux, doivent être variées et permettre à l'équipe **d'occuper la surface d'évolution**. Il faut essayer de ne pas se limiter aux simples lignes, mais utiliser les formations en cercle, en V, en diagonale.....

La chorégraphie doit mettre en valeur la **créativité** du conseiller technique par l'**originalité** des mouvements, des formations ou situations (mimes, effets visuels.....)

Enfin, cette section appréciera **l'entrée et la sortie** de l'équipe qui se feront sans musique et les plus nettes possibles. Il est nécessaire de les considérer comme des formules de politesse, l'entrée étant le « bonjour » et la sortie l'« au revoir ». Ces 2 éléments sont souvent laissés de côté et pourtant une entrée nette donnera le ton et appellera davantage le juge à s'intéresser à la prestation qui suit.

4 / La qualité de la production

C'est la note des pratiquants.

Il s'agit ici de définir comment le travail est exécuté. Dans cette rubrique, on peut parler de recherche de **la netteté et de la précision**. La netteté pourra s'apprécier au niveau du travail de corps (les pointes de pieds, les bras tendus ...), au niveau des formations, des alignements et des déplacements. Tout ceci est en liaison directe avec les pénalités **d'ensemble**. (0,1)

C'est également dans cette partie qu'on récompensera une équipe dynamique qui dégage une ambiance festive.

5 / La présentation

C'est la rubrique pour la quelle n'importe quelle équipe, quelque soit son niveau peut obtenir une excellente note.

Un costume adapté au thème mettra la chorégraphie en valeur. **La coiffure et le maquillage** doivent être nets et permettent d'optimiser les **expressions du visage, le sourire et le contact visuel**.

C'est pour cela qu'il faut éviter le grimage sauf s'il est indispensable à la compréhension du thème.

La personnalité d'une équipe se mesure à l'implication de chacun de ses membres dans la réussite du groupe. L'équipe entière doit donc faire preuve **d'assurance, d'enthousiasme** et de motivation. Ces ingrédients suscitent sur les spectateurs des émotions et réactions (applaudissements par exemple), c'est ce qu'on appelle **l'impact du public**.



LE SHOW CORPS

Qu'est ce que c'est ? **Un groupe de Twirling**

Le show Corps est un formidable mélange de **Twirling**, de **danse** et de **spectacle**.

Malgré toute la liberté que laisse cette nouvelle discipline, tant au niveau des choix de costumes que des différents accessoires possibles, nous ne devons pas oublier que le Show Corps est avant tout un groupe de Twirling de 12 éléments minimum.

Le Twirling doit être le point de départ et le fil conducteur de toute la production (2mn30 minimum y sont consacrées ainsi que 2 rubriques de la feuille de note soit 40 points).

Définir un thème ou un style n'est pas d'obligation, mais cela va aider à construire la chorégraphie, à insérer judicieusement les accessoires et à intensifier le visuel et par conséquent l'effet spectacle.

Le Show Corps sera jugé :

- sur le contenu Twirling
- sur le travail d'équipe Twirling
- sur l'exécution
- sur les mouvements (danse)
- sur l'effet général et la production.

1/ Le contenu Twirling

Comme toute équipe où groupe Twirling, il va dépendre du niveau technique de l'ensemble des membres qui le compose. Le contenu Twirling sera apprécié tant au niveau de **la variété** que de **la difficulté**.

Il prend en compte les différents mouvements verticaux, horizontaux, les doigts, les roulés, les mouvements de liaison jouant sur l'ambidextrie, les déplacements, les séries vitesse qui constituent la production. C'est dans cette section que le **temps de Twirl obligatoire** (2mn30 minimum) va être comptabilisé.

Il est important d'insérer tout un éventail de lancers, réceptions, tours, 2 bâtons adaptés au niveau général de l'équipe qui mettront en valeur la technicité de l'ensemble. Les mouvements classiques doivent côtoyer d'autres plus spectaculaires, lesquels réalisés avec réussite peuvent distinguer le groupe.

2/ Le travail d'équipe

Cette partie traite des différentes combinaisons d'échanges (par 2, par 3, par petits groupes ou par l'ensemble des éléments), de la variété des lancés et engagements (main libre, flip), des réceptions, des mixages plans horizontaux - verticaux, des 3 bâtons, des jonglages, etc.

Les échanges ne doivent pas être concernés dans une ou deux parties de la chorégraphie mais au contraire être habilement placés dans la production afin de les valoriser.

3/ L'exécution

Le maniement général, la précision dans les mouvements Twirling et danse, les formations, les alignements, le travail d'ensemble, tout ce que nous appelons communément la netteté tiennent une place importante en Show Corps.

Si l'équipe a choisit de travailler sur des musiques rapides, elle devra maintenir la vitesse d'exécution sans baisser son niveau de performance durant l'intégralité de la chorégraphie. Compte tenu de la longueur de la production (5 à 7 mn), il est recommandé de varier les rythmes, afin de laisser l'équipe récupérer sans diminuer la valeur attractive.

Cette section prend également en compte les accessoires utilisés, tant au niveau de leur variété et leur maniement que de leur rapport chorégraphique. Tout comme le bâton, la coordination du corps et des accessoires sera appréciée.

Les accessoires doivent être adaptés au thème. Tous les accessoires sont autorisés. Ils peuvent être de n'importe quelle taille et forme tant qu'ils sont manipulés ou portés. Dès qu'ils sont reposés au sol, ils ne doivent pas excéder 61 cm de haut. Si la hauteur de 61 cm est dépassée une pénalité de 2 points sera appliquée. Tout accessoire doit être utilisé au moins une fois durant la série. La chute d'un accessoire est pénalisée de 0.1 point.

4/ Les mouvements

La danse est la seconde composante du Show Corps. Les pas de danse doivent être aussi variée que possible. La qualité du travail corporel a autant d'importance que tout le reste. Un Twirling de bon niveau ne sera pas mis en valeur par un travail corporel médiocre, bien au contraire. Il n'est pas question ici de dire que tous les membres du Show doivent être des danseurs confirmés. Insister pour que les éléments se tiennent droits, sur ½ pointes, avec les mains placées, les jambes tendues... Il faut mettre l'accent sur l'esthétisme, l'ensemble et la prestance.

Les mouvements adaptés au style musical, le travail des pieds, les attitudes scéniques vont intensifier le côté « spectacle » du Show Corps et le professionnalisme de l'équipe.

5/ Effet général et Production

Nous sommes habitués à ce jour que la dernière rubrique de notation concerne l'apparence et la personnalité. La 5^{ème} note ne déroge donc pas à la règle car la présentation, les changements de costumes et la valeur attractive y sont récompensés. Toutefois, dans la feuille de note du Show Corps, cela va au-delà. Outre ces considérations esthétiques, l'interprétation musicale, l'utilisation de l'espace, l'efficacité des effets visuels et leur impact sur le public y sont passés en revue.

Il est important que la motivation et l'implication de chaque membre du groupe soient perceptibles par le jury. Cela accentue l'esprit de corps. Le thème ne peut être soutenu par quelques éléments, tous doivent se mettre au service de la chorégraphie pour sa réussite. Chacun a son rôle à jouer et c'est un peu comme au théâtre. Les américains appellent cela le « showmanship », c'est-à-dire le sens de la mise en scène.

Le Show Corps est un extraordinaire espace de liberté pour la créativité et le spectacle mais c'est aussi une discipline Twirling exigeante. Et maintenant, IT'S SHOW TIME !!!!!