WORLD ASSOCIATION OF MAJORETTE-SPORT AND TWIRLING WAMT

REGLEMENT COMPETITION

DERNIÈRE MODIFICATIONS : octobre 2023

SOMMAIRE

1. CATEGORIES D'AGES.....3

2. SECTION DÉFILÉ/MARCHING.....5

3. SECTION CHILDREN.....15

4. SECTION BATON.....23

5. SECTION BATON OPEN.....30

6. SECTION 2 BATON.....37

7. SECTION STRUTTING SOLO.....44

8. SECTION TRADITIONAL BATON.....52

9. SECTION POM POM.....57

10. SECTION POM POM OPEN.....62

11. SECTION TRADITIONAL POM POM.....67

12. SECTION SHOW.....71

13. SECTION FLAG.....78

14. SECTION BANNIÈRES (petit équipement).....85

15. SECTION MIX.....88

16. SECTION CANNE MAJOR.....96

17. SECTION FANFARE ET PERCUSSIONS à rajouter plus tard.....

18. SECTION CATÉGORIES TWIRLING 103

19. SECTION ALL AROUND.....111

Catégories d'ages

CATÉGORIES D'AGES

1. CHILDREN- BABIES jusque 6ans
2. CADETTES 7-11
3. JUNIORS 12-14
4. SENIORS 15-25
5. GRAND SENIORS- 26 and older

La date de référence est le 30 juin de l'année au cours de laquelle le championnat du monde a lieu.

Ages pour les NON-formations :

• SOLO- l'âge doit être conforme à la catégorie d'âge de la formation
• DUO/TRIO- il est permis de combiner différentes catégories d'âge, cependant, l'âge de la catégorie est déterminée par le membre le plus âgé de la formation (*ex. trio composé de 2 cadets et 1 senior concourent en seniors)*
• MINI- il est permis de combiner différentes catégories d'âge, cependant, la catégorie d'âge est déterminée par le membre le plus âgé de la formation *(ex. mini composé de 2 cadets, 3 juniors et 1 senior concourent en seniors*)

Ages pour les formations

• **Le nombre de membres du groupe plus âgés d'une catégorie est limité :**
- o le nombre de participants entre 8 et12 : MAX 2
- o le nombre de participants entre 13 et 17 : MAX 3
- o le nombre de participants entre 18 et 22 : MAX 4
- o le nombre de participants +23 : MAX 5

• Les participants plus âgés ne peuvent être plus âgés **que d'une seule catégorie d'âge** *(ex : on ne peut pas créer une formation cadette avec des séniors à l'intérieur, par contre il est possible de mettre des juniors dans la limite du nombre autorisé)*

• ***SI CES RÈGLES SONT DÉPASSÉES :***
- ***o soit le groupe est enregistré et concours dans la catégorie d'age de la personne la plus âgée***
- ***o soit le club/groupe décide d'enlever des membres du groupe pour se conformer aux règles***

• ***Le nombre de membres du groupe plus jeune (CADETTE, JUNIOR, SENIOR) n'est pas limité :***

• **Le nombre de membres du groupe plus jeune dans la catégorie GRAND SENIOR est limité :**
- o le nombre de participants entre 8 et12 : MAX 2
- o le nombre de participants entre 13 et 17 : MAX 3
- o le nombre de participants entre 18 et 22 : MAX 4

o le nombre de participants +23 : MAX 5

• Les compétiteurs dans les GRAND SENIOR doivent avoir au minimum 15 ans. Si dans les différentes sections la catégorie d'age : GRAND SENIOR n'existe pas, ils concourent dans la catégorie d'âge senior.

• Les catégories d'âges sont les même pour les filles et les garçons, autre précision les garçons concourent dans les mêmes catégories que des filles

PETIT POINT SUR LES RÉCLAMATION CHEZ L'UMF (CHAMPIONNAT NATIONAL FRANCE) il est possible de porter réclamation si il se sent laissé et si il pense que ses concurrents n'ont pas respecté le règlement ci dessous :

- **MAIS UNE SEULE RÉCLAMATION (gratuite) par club** est admisse par championnat

** pour éviter les abus si un club doit poser plusieurs réclamations après elle deviendront payant à la hauteur de 15€ par réclamation

- **SI UNE RÉCLAMATION EST INJUSTIFIÉE (même si c'est la gratuite une indemnité de 15€ sera demander, et versé à l'UMF**

POUR FAIRE UNE RECLAMATION :

1. l'entraîneur se rend à la table des juges durant la pause juste après la dite fautes
2. avec le coupon de réclamation remplis (donné avant chaque championnat)
3. et avec le passage du règlement qui n'est pas respecté et/ou preuve
4. si injustice est avéré : le club concerné est convoqué pour explication et confrontation avec les juges
5. prise de décision des juges
6. nouvelle convocation AVANT PROCLAMATION RESULTAT en fin de journée avec le club concerné : annonce de la décision

***** il n'est pas possible de faire une réclamation après qu'un classement ai été donnés**

SECTION DÉFILE

SECTION DÉFILÉ/MARCHING (abb. MARCH)

Catégories	AGE	TEMPS (musiques)	GRANDEUR PRATICABLE	NOMBRES COMPÉTITEURS
BATON	· cadettes · junior · senior	1.30min à 3.00 min	TOUT LE PRATICABLE (pour UMF seulement = faire 100m sur 6m largeur)	MIN 7
POMPOM	· cadettes · junior · senior	1.30min à 3.00 min	TOUT LE PRATICABLE (pour UMF seulement = faire 100m sur 6m largeur)	MIN 7
CANNE MAJOR ** discipline seulement UMF	· cadettes · junior · senior	1.30min à 3.00 min	TOUT LE PRATICABLE (pour UMF seulement = faire 100m sur 6m largeur)	MIN 7

DEFILE – MARCHING

☐ **Le déroulement**

1. Entrée et position de départ
2. Le défilé
3. Position finale, fin

☐ **Entrée des groupes**

Le groupe au départ est prêt. Les autres groupes ne doivent pas interférer avec la performance en compétition en s'échauffant.

☐ **Déclenchement du chronomètre (mesure du temps)**

- Le temps de défilé commence à partir du moment où la musique de la chorégraphie commence.

- Le chronométrage se termine au moment où les concurrents prennent la position finale et la musique de la routine de compétition s'arrête. Le moment du stop du chronomètre est l'arrêt de la musique.

☐ **Avancement des compétiteurs**

- **Le défilé doit avoir un rythme équilibré tout au long du parcours de compétition ;** les sauts longs ou autres ne peuvent pas être utilisés pour "rattraper le temps"

☐ **Le défilé en lui même**

- **Il n'y a pas d'itinéraire balisé ou de traces au sol . Les concurrents peuvent utiliser toute la surface au sol du gymnase de la compétition.**

- **Il doit y avoir un mouvement continu dans la chorégraphie dans la zone de compétition**
- **Il est considéré comme une lacune chorégraphique ou une exécution incorrecte, lorsque** l'ensemble du groupe ou certains concurrents restent dans la même zone de surface au sol. Ce n'est pas une catégorie dites un « statique » mais un défilé. Il doit y avoir un mouvement uniforme et constant de l'équipe

☐ **L'inclusion de danse et éléments gymnique**

- La composition peut contenir des éléments et des motifs d'ordre social ou folklorique danses, si elles correspondent à la nature de la musique, type de marches militaire ou autre
- Les éléments de gymnastique (ex. équilibre, sauts, pirouettes,) peuvent être inclus s'ils sont exécutés sans porter atteinte à la fluidité de la routine, si elles ne sont pas exécutées sans but, mais en relation avec un élément d'équipement, formes et motifs.

- Si les éléments de gymnastique sont exécutés par seulement plusieurs compétiteurs dans groupe ou formation solo, les autres membres ne doivent pas être dans un état statique, en attente position.

- Éléments d'exercice au sol consistant à soulever les concurrents dans le bâton et le pompon sont autorisés à tout moment de la chorégraphie

BÂTON DÉFILE

- **Il peut s'effectuer avec un bâton ou (une canne major seulement pour les club UMF et lors des championnats de France)**
- Avec seulement 1 bâton ou 1 canne major par compétiteur peuvent être utilisé

COSTUMES COIFFURE ET MAQUILLAGE

- **Les costumes des compétiteurs leur coiffure et leur maquillage et le visage général doivent** respecter la catégorie d'âge, le personnage musical et le matériel utilisé

- Les couleurs et leurs combinaisons peuvent être choisies par les compétiteurs, elles peuvent varier en sous-groupes, sur des costumes de chef (capitaines) ou des costumes de majorette individuels.

- Les justaucorps et les pantalons sont autorisés

- Les chapeaux , calot ou couvre chef ou autres ne sont pas obligatoire

- Les bottes ne sont pas obligatoires

- Des chaussures à semelle complète doivent être portées (pas de chaussures à demi-semelle ni demi pointe)

- Le maquillage autorisée et body painting n'est pas autorisée

PRINCIPE D'ÉVALUATION :

- Il est crucial pour l'évaluation et la notation de savoir comment la routine est composée et présenté.
- La taille de la formation n'a aucun effet sur le score

A- LA CHOREGRAPHIE ET LA COMPOSITION
l'evaluation des juges:

- Sélection et variété des éléments
- Originalité
- Exécution
- Utilisation d'éléments de danse ou de gymnastique et leur possible excès
- Utilisation d'éléments de bâton
- Mouvement au sol, couverture
- Expression artistique
- Synchronisation
- La chorégraphie doit être fluide, cohérente avec le rythme et la vitesse de la musique
- Adéquation de la musique à l'âge des concurrents et à leur maturité
- Harmonisation entre le choix de la composition et l'interprétation globale – le mouvement expression de la musique-son accompagnement de la routine exécutée
- L'homogénéité du mélange musical, les transitions et la concurrence des motifs musicaux et individuels des sons
- Costume et maquillage

B- MOUVEMENT TECHNIQUE – TECHNIQUE DU CORPS

• **Attitude corporelle -position du corps** - dos courbé, épaules vers l'avant, mouvement dans une flexion vers l'avant, raideur sont considérés comme une erreur
• **Attitude et mouvements des bras** - mouvement des bras hors rythme, tenant les doigts dans un poing, bras "passifs" (pendants) , lever les bras vers l'avant au-dessus du niveau des épaules sont considérés comme une erreur lors de la marche.
• **Attitude et mouvements de la tête** - une attitude de tête non naturelle (flexion vers l'arrière,inclinaison latérale, inclinaison vers l'avant avec la vue vers le bas sur les jambes) est considérée comme une erreur.
• **Lever du genou** - diverses écoles nationales (styles et concepts) sont respectées, le genou la hauteur de levage ou de levage du talon (coup de pied vers l'arrière) n'est pas décisive alors, le levage du genou doit être équilibré des deux côtés, levée haute de la jambe gauche

et simple levée légère de la jambe droite (boitant), levage inégal, accentuant une jambe est faux.
• **Performance de foulée** : la foulée doit se faire sur la pointe des pieds ou sur l'avant, le talon est considéré comme une erreur, sauf s'il s'agit d'un élément de danse.
• **Position des pieds** : les pieds doivent être parallèles
• **Éléments de gymnastique et d'acrobatie** - précision, amplitude et certitude de performance, netteté du début et de la fin de l'élément, chute du compétiteur, correction attitude du corps, des bras, des jambes et de la tête pendant un élément
• **Tours, révolutions**– jambes tendus pendant les tours en extension sur les pointes des pieds serrée, tournant à un point, l'axe du corps doit être vertical, le pied en relevé
• **Équilibre** - parcours correct du mouvement, certitude de la performance, flexibilité
• **Flexibilité** - flexibilité suffisante, parcours de mouvement correct

C- TECHNIQUE DE L'ACCESSOIRE

LEVEL 1
Toutes manipulations avec équipement sans rotation
• « DEAD BATON » (sans aucun mouvement)
• toboggan - SLIDE
• SWAY
• Pretzel vertical et horizontal
• baton tourner des 2 mains
• combinaison de tout élément mentionné ci-dessus

LEVEL 2
ROTATIONS DE BASE
• Rotation horizontale
• Figure 8 (Rotation verticale avec une main)
• SWING
• SUN
• STAR
• FLOURISH WHIP
• FLIP lancé avec le pouce
• Toutes les variations de ces rotations, dans des directions différentes, avec la main droite ou gauche

• Jeté du baton dans les airs :
  • La révolution n'est pas nécessaire
  • jeté standard : par « ball », main ouverte, , lancé avec les 2 mains
  • rattrapage standard - paume vers le haut, main gauche/droite
• Échange:
  • plus court que 2 m
  • jeté standard + rattrapage standard

LEVEL 3
• PALM rotation sur la main
• Rolls simple 180°
  • Nuque – cou
  • Epaules

- Bras
- Coudes
- Poignets
- Dos (en diagonale)
- Poitrine (en diagonale)
- Taille
- Jambe

- SNAKE
- ROULE SOUS AISELLE + EJJECTION
- BROKE ANGEL (sur la bouche/ le visage)

- Jeté du bâton dans les airs :
    - Révolution nécessaire
    - jeté complexe + rattrapage standard
    - jeté standard + rattrapage complexe
    - jeté complexe + rattrapage complexe (jusqu'au level 3)

    - jeté complexe :
        - sous bras
        - sous jambe
        - derrière le dos
        - avec roulé de la main
        - en flip (avec le pouce)

    - rattrapage complexe:
        - main retourné
        - nuque / tête
        - dans le dos
        - aux hanches
        - sous le bras
        - sous la jambe

- lancé 1 tour avec tous les jetés de baton + rattrapages possible
- lancé 2 tours avec un jeté standard + rattrapage standard
- lancé « travelling » avec mouvement du corps mineurs (simple) jeté et rattrapages jusqu'au level 3

- Échanges :
    - Long Échange- 2m ou plus :
    - jeté Standard + rattrapage standard

    - court Échange- moins de 2 m
    - jeté complexe + rattrapage standard
    - jeté standard + rattrapage complexe
    - jeté complexe + rattrapage complexe

LEVEL 4

- les doigts

- FISH (4 demi)
- PADDLE ROLLS
- Roulé 2 épaules
- nuque trap
- ejection coude
- LAYOUT
- 1/2 fujimi
- Single elbow rack (single klic)
- BROKE ANGEL :
    - épaule + 1/2 angel
    - Snake +1/2 angel
- Epaule- Epaule

- jeté du bâton dans les airs :
    - Jetés complexes du level 4 :
        - main retournée
        - flip
        - sous l'épaule

    - rattrapages complexes du level 4:
        - à l'aveugle
        - « grab »

    - lancé 1 tour horizontal, avec tous les types de jetés et rattrapages
    - lancé 2 tours, avec tous les types de jetés et rattrapages
    - lancé 3 tours, jeté standard + rattrapages standard
    - lancé « travelling » avec mouvement du corps majeur jeté et rattrapages jusqu'au level 3

    - **Échanges:**
    - Long échange
        - jeté complexe + rattrapage standard
        - jeté standard + rattrapage complexe
        - jeté complexe+ rattrapage complexe
        - **avec 1 tour**

LEVEL 5
- ROULE DIAMOND
- ROULE MONSTER
- ROULE BACKPACK
- « CASPER ROLL » rotation continuelle sur la nuque
- « MOUTH ROLL » rotation continuelle sur la bouche
- « **4 elbows- Ladder »**
- « **Elbow racks (klic-klac) »**
- FUJIMI complet = double épaules
- enchaînement d'éjections coudes
- « Drop in »

- jeté du bâton dans les airs :
    - lancé 2 tours horizontal , avec tous les types de jetés et rattrapages

- lancé 3 tours, avec tous les types de jetés et rattrapages
- lancé 4 tours ou +, avec tous les types de jetés et rattrapages

- lancé « travelling » avec mouvement du corps majeur tous les jetés et rattrapages

- **Échanges:**
  - Long Échange avec plusieurs tours - tous les jetés et rattrapages
  - Long échange- horizontal
  - double bâton / éléments échanges- tous les jetés et rattrapages

ÉLÉMENTS OBLIGATOIRES

- Il n'y a pas d'éléments d'obligatoires

PÉNALITÉS

- Chute accessoire -0,05
- Chute -0,3
- Asynchronisme -0,01
- Glissade, trébuchement, contrôle blanc -0,01
- Erreur mineure (hors schéma, rattrapage à 2 mains...) -0,01
- Erreur majeure, grand pas -0,05
- Chute de costume -0,1
- Temps -0,05 par seconde
- Entrée prématurée sur scène (avant l'annonce) -0,3
- Musique pas prête -0,1
- Copie musicale de faible qualité technique -0,1
- Communication -0,3
- Chorégraphie réalisée sans chaussures -0,5
- Position finale manquante -0,4

POMPON DÉFILE

- **Il peut s'effectuer avec une paire de pompon par compétiteurs**

COSTUMES COIFFURE ET MAQUILLAGE

- Les costumes des compétiteurs, leur coiffure, leur maquillage et le visage général doivent respecter la catégorie d'âge, le personnage musical et le matériel utilisé

- Les couleurs et leurs combinaisons peuvent être choisies par les concurrents, elles peuvent varier en sous-groupes, sur des costumes de chef (capitaines) ou des costumes de majorette individuels.

- Les justaucorps et les pantalons sont autorisés

- Les chaussures sont recommandées mais pas obligatoires
- Type de chaussures autorisé :
  - chaussons de danse
  - chaussures de jazz
  - basket

- chaussures à demi-semelle / les demis pointes

- le maquillage est autorisée et body painting n'est pas autorisé

PRINCIPE D'ÉVALUATION :

- Il est crucial pour l'évaluation et la notation de savoir comment la routine est composée et présenté.
- La taille de la formation n'a aucun effet sur le score

A- LA CHOREGRAPHIE ET LA COMPOSITION
l'evaluation des juges:

- Sélection et variété des éléments
- Originalité
- Exécution
- Utilisation d'éléments de danse ou de gymnastique et leur possible excès
- Utilisation d'éléments de bâton
- Mouvement au sol, couverture
- Expression artistique
- Synchronisation
- La chorégraphie doit être fluide, cohérente avec le rythme et la vitesse de la musique
- Adéquation de la musique à l'âge des concurrents et à leur maturité
- Harmonisation entre le choix de la composition et l'interprétation globale – le mouvement expression de la musique-son accompagnement de la routine exécutée
- L'homogénéité du mélange musical, les transitions et la concurrence des motifs musicaux et individuels des sons
- Costume et maquillage

B- MOUVEMENT TECHNIQUE – TECHNIQUE DU CORPS

• **Attitude corporelle -position du corps** - dos courbé, épaules vers l'avant, mouvement dans une flexion vers l'avant, raideur sont considérés comme une erreur
• **Attitude et mouvements des bras** - mouvement des bras hors rythme, tenant les doigts dans un poing, bras "passifs" (pendants) , lever les bras vers l'avant au-dessus du niveau des épaules sont considérés comme une erreur lors de la marche.
• **Attitude et mouvements de la tête** - une attitude de tête non naturelle (flexion vers l'arrière,inclinaison latérale, inclinaison vers l'avant avec la vue vers le bas sur les jambes) est considérée comme une erreur.
• **Lever du genou** - diverses écoles nationales (styles et concepts) sont respectées, le genou la hauteur de levage ou de levage du talon (coup de pied vers l'arrière) n'est pas décisive alors, le levage du genou doit être équilibré des deux côtés, levée haute de la jambe gauche et simple levée légère de la jambe droite (boitant), levage inégal, accentuant une jambe est faux.
• **Performance de foulée** : la foulée doit se faire sur la pointe des pieds ou sur l'avant,

le talon est considéré comme une erreur, sauf s'il s'agit d'un élément de danse.
• **Position des pieds** : les pieds doivent être parallèles
• **Éléments de gymnastique et d'acrobatie** - précision, amplitude et certitude de performance, netteté du début et de la fin de l'élément, chute du compétiteur, correction attitude du corps, des bras, des jambes et de la tête pendant un élément
• **Tours, révolutions**– jambes tendus pendant les tours en extension sur les pointes des pieds serrée, tournant à un point, l'axe du corps doit être vertical, le pied en relevé
• **Équilibre** - parcours correct du mouvement, certitude de la performance, flexibilité
• **Flexibilité** - flexibilité suffisante, parcours de mouvement correct

C- TECHNIQUE DU CORPS

NIVEAUX	POSITION	COUP DE PIED	SAUTS	TOURS	ACROBATIE
1	• Chandelle • Grand écart • Pont	• kicks	• T jump • X jump • Chassé	• Tour Classique	• Roulades sur le côté • Roulade avant • Roulade arrière
2	• Le scale • Souplesse Y	• Jambes tendues (devant et côté) • kicks scale	• Toe touch • saut ecart • Pike • saut de mouton • 180° • 360°	• Chanel • Soutenu • le piqué	• Roue • Roue 1 main • Rondade
3	• Attitude • Arabesque • Scorpion	• Kicks scorpion	• Jeté • tilt jump • cabriole	• Pirouette	• Souplesse avant • Souplesse arrière • Souplesse sur 1 main
4	• Tilt • Toe rise	• Rond de jambe	• Calypso • Firebird	• Illusion • tour souplesse Y	• Arials (coté et devant)
5	• Handstand	• Kicks Calypso	• Kick + jeté • tour jeté	• Fouetté • Grand pirouette • tour + scorpion	• Handspring • layout • salto arrière

				• tour Wolf	

C-2 TECHNIQUE ÉQUIPEMENT

• **Les pompons ne peuvent pas être poser au sol** : hormis pour des question de sécurité, et pour les portés

• **Une personne peut avoir plus (d'une) paire** de pompon dans les mains mais pour une période courte durant la chorégraphie

• **Les éléments technique avec les pompons :** lancés et roulé ne sont pas obligatoire mais conseillés

ÉLÉMENTS OBLIGATOIRES

• Il n'y a pas d'éléments d'obligatoires

PÉNALITÉS

• Chute accessoire -0,05
• Chute -0,3
• Asynchronisme -0,01
• Glissade, trébuchement, contrôle blanc -0,01
• Erreur mineure (hors schéma, rattrapage à 2 mains...) -0,01
• Erreur majeure, grand pas -0,05
• Chute de costume -0,1
• Temps -0,05 par seconde
• Entrée prématurée sur scène (avant l'annonce) -0,3
• Musique pas prête -0,1
• Copie musicale de faible qualité technique -0,1
• Communication -0,3
• Chorégraphie réalisée sans chaussures -0,5
• Position finale manquante -0,4
• communication -0,3

SECTION CHILDREN – BABIES

CATÉGORIES	FORMATION	TEMPS	PRATICABLE	NOMBRE ATHLÈTE
BATON	Solo	1.00 – 1.30 min	12 x12 m	1
	Duo/trio			2-3
	Mini			4-7
	Formation	1.30 – 3.00 min		Min 8
POMPON	Solo	1.00 – 1.30 min		1
	Duo/trio			2-3
	Mini			4-7
	Formation	1.30 – 3.00 min		Min 8
SHOW	Solo	1.00 – 1.30 min		1

SPÉCIFICITÉS de cette section

- Au championnat du Monde ET championnat de France UMF TOUTES les chorégraphies CHILDREN -BABIES recevront des médailles d'or. Due à leur jeunes age et pour féliciter leur travail, ils recevront automatiquement et un diplôme où le titre de « médaillé d'or » sera inscrit. Les résultats et les notes seront donnés et publiés après les compétitions. Si certains reçoivent un classement, c'est que la formation ou non formation a été surclassée en CADETTE
- Les entraîneurs sont autorisés à montrer la chorégraphie (mais pas sur le praticable) – l'entraîneur peut aider ses athlètes à rentrer et sortir de la zone de compétition.
- La communication entre les athlètes et l'entraîneur est autorisée et non pénalisé

☐ **Le déroulement**

1. Entrée après l'annonce du speakeur (sans musique)
2. Salut aux juges (minimum d'un athlète)
3. Position de départ
4. Chorégraphie
5. Position finale stop (pendant min 4s)
6. Salut aux juges (minimum d'un athlète)
7. Sortie

☐ **Entrée des groupes**

- Le groupe au départ est prêt. Les autres groupes ne doivent pas interférer avec la performance en compétition en s'échauffant.
- Les athlètes doivent seulement rentrer quand le speakeur les annonces
- Cela doit être court – simple, l'entrée sert seulement à prendre place et se mettre en position de départ = ce n'est pas une autre « petite chorégraphie »

- Veiller à bien séparer cette entrée de la chorégraphie

☐ **Déclenchement du chronomètre (mesure du temps)**

- Le temps de la chorégraphie commence à partir du moment où la musique de la chorégraphie commence.

- Le chronométrage se termine au moment où les concurrents prennent la position finale et la musique de la routine de compétition s'arrête. Le moment du stop du chronomètre est l'arrêt de la musique.

- La musique ne doit pas servir à l'entrée et la sortie des athlètes qui se fait sans musique. Dans les fait la chorégraphie doit continuer sur le praticable tant que la musique défile

☐ **L'inclusion de danse et éléments gymnique**

- La composition peut contenir des éléments et des motifs d'ordre social ou folklorique danses, si elles correspondent à la nature de la musique, type de marches militaire ou autre
- Les éléments de gymnastique (ex. équilibre, sauts, pirouettes) peuvent être inclus s'ils sont exécutés sans porter atteinte à la fluidité de la routine, si elles ne sont pas exécutées sans but, mais en relation avec un élément d'équipement, formes et motifs.

- Si les éléments de gymnastique sont exécutés par seulement plusieurs compétiteurs dans groupe ou formation solo, les autres membres ne doivent pas être dans un état statique, en attente position.

- Éléments d'exercice au sol consistant à soulever les concurrents dans le bâton et le pompon sont autorisés seulement à la fin

☐ **Sortie des groupes**

- Cela doit être court – simple, l'entrée sert seulement à prendre place et se mettre en position de départ = ce n'est pas une autre « petite chorégraphie »

- Veiller à bien séparer cette entrée de la chorégraphie

COSTUMES COIFFURE ET MAQUILLAGE

- **Les costumes des compétiteurs leur coiffure et leur maquillage et le visage général doivent** respecter la catégorie d'âge, le personnage musical et le matériel utilisé

- Les couleurs et leurs combinaisons peuvent être choisies par les compétiteurs, elles peuvent varier en sous-groupes, sur des costumes de chef (capitaines) ou des costumes de majorette individuels.

- Les justaucorps et les pantalons sont autorisés
- Les chapeaux, calot ou couvre chef ou autres ne sont pas obligatoire
- Les bottes ne sont pas obligatoires
- Des chaussures à semelle complète doivent être portées (pas de chaussures à demi-semelle ni demi pointe)
- Le maquillage autorisé et body painting n'est pas autorisée

PRINCIPE D'ÉVALUATION :

- Il est crucial pour l'évaluation et la notation de savoir comment la routine est composée et présenté.
- La taille de la formation n'a aucun effet sur le score

A- LA CHOREGRAPHIE ET LA COMPOSITION
L'evaluation des juges:

- Sélection et variété des éléments
- Originalité
- Exécution
- Utilisation d'éléments de danse ou de gymnastique et leur possible excès
- Utilisation d'éléments de bâton
- Mouvement au sol, couverture
- Expression artistique
- Synchronisation
- La chorégraphie doit être fluide, cohérente avec le rythme et la vitesse de la musique
- Adéquation de la musique à l'âge des concurrents et à leur maturité
- Harmonisation entre le choix de la composition et l'interprétation globale – le mouvement expression de la musique-son accompagnement de la routine exécutée
- L'homogénéité du mélange musical, les transitions et la concurrence des motifs musicaux et individuels des sons
- Costume et maquillage

B- MOUVEMENT TECHNIQUE – TECHNIQUE DU CORPS

• **Attitude corporelle -position du corps** - dos courbé, épaules vers l'avant, mouvement dans une flexion vers l'avant, raideur sont considérés comme une erreur
• **Attitude et mouvements des bras** - mouvement des bras hors rythme, tenant les doigts dans un poing, bras "passifs" (pendants), lever les bras vers l'avant au-dessus du niveau des épaules sont considérés comme une erreur lors de la marche.
• **Attitude et mouvements de la tête** - une attitude de tête non naturelle (flexion vers l'arrière, inclinaison latérale, inclinaison vers l'avant avec la vue vers le bas sur les jambes) est considérée comme une erreur.

• **Lever du genou** - diverses écoles nationales (styles et concepts) sont respectées, le genou la hauteur de levage ou de levage du talon (coup de pied vers l'arrière) n'est pas décisive alors, le levage du genou doit être équilibré des deux côtés, levée haute de la jambe gauche et simple levée légère de la jambe droite (boitant), levage inégal, accentuant une jambe est faux.
• **Performance de foulée** : la foulée doit se faire sur la pointe des pieds ou sur l'avant, le talon est considéré comme une erreur, sauf s'il s'agit d'un élément de danse.
• **Position des pieds** : les pieds doivent être parallèles
• **Éléments de gymnastique et d'acrobatie** - précision, amplitude et certitude de performance, netteté du début et de la fin de l'élément, chute du compétiteur, correction attitude du corps, des bras, des jambes et de la tête pendant un élément
• **Tours, révolutions**– jambes tendus pendant les tours en extension sur les pointes des pieds serrée, tournant à un point, l'axe du corps doit être vertical, le pied en relevé
• **Équilibre** - parcours correct du mouvement, certitude de la performance, flexibilité
• **Flexibilité** - flexibilité suffisante, parcours de mouvement correct

C- TECHNIQUE DU CORPS

NIVEAUX	POSITION	COUP DE PIED	SAUTS	TOURS	ACROBATIE
1	• Chandelle • Grand écart • Pont	• kicks	• T jump • X jump • Chassé	• Tour Classique	• Roulades sur le côté • Roulade avant • Roulade arrière
2	• Le scale • Souplesse Y	• Jambes tendues (devant et côté) • kicks scale	• Toe touch • saut ecart • Pike • saut de mouton • 180° • 360°	• Chanel • Soutenu • le piqué	• Roue • Roue 1 main • Rondade
3	• Attitude • Arabesque • Scorpion	• Kicks scorpion	• Jeté • tilt jump • cabriole	• Pirouette	• Souplesse avant • Souplesse arrière • Souplesse sur 1 main
4	• Tilt • Toe rise	• Rond de jambe	• Calypso • Firebird	• Illusion • tour souplesse Y	• Arials (coté et devant)

5	• Handstand	• Kicks Calypso	• Kick + jeté • tour jeté	• Fouetté • Grand pirouette • tour + scorpion • tour Wolf	• Handspring • layout • salto arrière

C- TECHNIQUE DE L'ACCESSOIRE

LEVEL 1
Toutes manipulations avec équipement sans rotation
• « DEAD BATON » (sans aucun mouvement)
• toboggan - SLIDE
• SWAY
• Pretzel vertical et horizontal
• baton tourner des 2 mains
• combinaison de tout élément mentionné ci-dessus

LEVEL 2
ROTATIONS DE BASE
• Rotation horizontale
• Figure 8 (Rotation verticale avec une main)
• SWING
• SUN
• STAR
• FLOURISH WHIP
• FLIP lancé avec le pouce
• Toutes les variations de ces rotations, dans des directions différentes, avec la main droite ou gauche

• Jeté du baton dans les airs :
    • La révolution n'est pas nécessaire
    • jeté standard : par « ball », main ouverte, lancé avec les 2 mains
    • rattrapage standard - paume vers le haut, main gauche/droite
• Échange:
    • plus court que 2 m
    • jeté standard + rattrapage standard

LEVEL 3
• PALM rotation sur la main
• Rolls simple 180°
    • Nuque – cou
    • Epaules
    • Bras
    • Coudes
    • Poignets
    • Dos (en diagonale)
    • Poitrine (en diagonale)

    - Taille
    - Jambe
- SNAKE
- ROULE SOUS AISELLE + EJJECTION
- BROKE ANGEL (sur la bouche/ le visage)

- Jeté du bâton dans les airs :
    - Révolution nécessaire
    - jeté complexe + rattrapage standard
    - jeté standard + rattrapage complexe
    - jeté complexe + rattrapage complexe (jusqu'au level 3)

    - jeté complexe :
        - sous bras
        - sous jambe
        - derrière le dos
        - avec roulé de la main
        - en flip (avec le pouce)

    - rattrapage complexe:
        - main retourné
        - nuque / tête
        - dans le dos
        - aux hanches
        - sous le bras
        - sous la jambe

- lancé 1 tour avec tous les jetés de baton + rattrapages possible
- lancé 2 tours avec un jeté standard + rattrapage standard
- lancé « travelling » avec mouvement du corps mineurs (simple) jeté et rattrapages jusqu'au level 3

- Échanges :
    - Long Échange- 2m ou plus :
    - jeté Standard + rattrapage standard

    - court Échange- moins de 2 m
    - jeté complexe + rattrapage standard
    - jeté standard + rattrapage complexe
    - jeté complexe + rattrapage complexe

LEVEL 4
- les doigts
- FISH (4 demi)
- PADDLE ROLLS
- Roulé 2 épaules
- nuque trap
- ejection coude

- LAYOUT
- 1/2 fujimi
- Single elbow rack (single klic)
- BROKE ANGEL :
    - épaule + 1/2 angel
    - Snake +1/2 angel
- Epaule- Epaule

- jeté du bâton dans les airs :
    - Jetés complexes du level 4 :
        - main retournée
        - flip
        - sous l'épaule

    - rattrapages complexes du level 4:
        - à l'aveugle
        - « grab »

    - lancé 1 tour horizontal, avec tous les types de jetés et rattrapages
    - lancé 2 tours, avec tous les types de jetés et rattrapages
    - lancé 3 tours, jeté standard + rattrapages standard
    - lancé « travelling » avec mouvement du corps majeur jeté et rattrapages jusqu'au level 3

    - **Échanges:**
    - Long échange
        - jeté complexe + rattrapage standard
        - jeté standard + rattrapage complexe
        - jeté complexe+ rattrapage complexe
        - **avec 1 tour**

LEVEL 5

- ROULE DIAMOND
- ROULE MONSTER
- ROULE BACKPACK
- « CASPER ROLL » rotation continuelle sur la nuque
- « MOUTH ROLL » rotation continuelle sur la bouche
- « **4 elbows- Ladder »**
- « **Elbow racks (klic-klac) »**
- FUJIMI complet = double épaules
- enchaînement d'éjections coudes
- « Drop in »

- jeté du bâton dans les airs :
    - lancé 2 tours horizontal , avec tous les types de jetés et rattrapages
    - lancé 3 tours, avec tous les types de jetés et rattrapages
    - lancé 4 tours ou +, avec tous les types de jetés et rattrapages

- lancé « travelling » avec mouvement du corps majeur tous les jetés et rattrapages

- **Échanges:**

• Long Échange avec plusieurs tours - tous les jetés et rattrapages
• Long échange- horizontal
• double bâton / éléments échanges- tous les jetés et rattrapages

ÉLÉMENTS OBLIGATOIRES

• Il n'y a pas d'éléments d'obligatoires dans la catégorie : BATON – POMPON
• SHOW : 1 baton + 2 accesoires

ÉLÉMENTS INTERDITS :

• SHOW : les areals sont interdite
• les jeté de competiteur sont interdit (utilisé souvent en cheerleading lorsque qu'il y a un porté)

PÉNALITÉS

• Chute accessoire -0,05
• Chute -0,3
• Asynchronisme -0,01
• Glissade, trébuchement, contrôle blanc -0,01
• Erreur mineure (hors schéma, rattrapage à 2 mains...) -0,01
• Erreur majeure, grand pas -0,05
• Chute de costume -0,1
• Temps -0,05 par seconde
• Élément obligatoire manquant -0,4
• Entrée prématurée sur scène (avant l'annonce) -0,3
• Musique pas prête -0,1
• Copie musicale de faible qualité technique -0,1
• Chorégraphie réalisée sans chaussures -0,5
• body painting -0,5
• Position finale manquante -0,4

SECTION MAJORETTE : majorette sport baton

SECTION MAJORETTE BATON (majorette sport) (abb. BAT)

CATÉGORIES	CATÉGORIES AGES	TEMPS	PRATICABLE	NOMBRE ATHLÈTES
SOLO	· cadettes · juniors · seniors · grand senior	1.15 -1.30 min	12 X 12m	1
DUO/TRIO				2-3
MINI				4-7
FORMATION		2.00 –3.00 min		Min 8

☐ **Le déroulement**

1. Entrée après l'annonce du speakeur (sans musique)
2. salut aux juges (minimum d'un athlète)
3. position de départ
4. chorégraphie
5. position finale stop (pendant min 4s)
6. salut aux juges (minimum d'un athlète)
7. sortie

☐ **Entrée des groupes**

- Le groupe au départ est prêt. Les autres groupes ne doivent pas interférer avec la performance en compétition en s'échauffant.
- Les athlètes doivent seulement rentrer quand le speakeur les annonces
- Cela doit être court – simple, l'entrée sert seulement à prendre place et se mettre en position de départ = ce n'est pas une autre « petite chorégraphie »
- Veiller à bien séparer cette entrée de la chorégraphie

☐ **Déclenchement du chronomètre (mesure du temps)**

- Le temps de la chorégraphie commence à partir du moment où la musique de la chorégraphie commence.
- Le chronométrage se termine au moment où les concurrents prennent la position finale et la musique de la routine de compétition s'arrête. Le moment du stop du chronomètre est l'arrêt de la musique.
- La musique ne doit pas servir à l'entrée et la sortie des athlètes qui se fait sans musique. Dans les fait la chorégraphie doit continuer sur le praticable tant que la musique défile

☐ **L'inclusion de danse et éléments gymnique**

- La composition peut contenir des éléments et des motifs d'ordre social ou folklorique danses, si elles correspondent à la nature de la musique, type de marches militaire ou autre
- Les éléments de gymnastique (ex. équilibre, sauts, pirouettes,) peuvent être inclus s'ils sont exécutés sans porter atteinte à la fluidité de la routine, si elles ne sont pas exécutées sans but, mais en relation avec un élément d'équipement, formes et motifs.
- Si les éléments de gymnastique sont exécutés par seulement plusieurs compétiteurs dans groupe ou formation solo, les autres membres ne doivent pas être dans un état statique, en attente position.
- Éléments d'exercice au sol consistant à soulever les concurrents dans le bâton et le pompon sont autorisés seulement à la fin

COSTUMES COIFFURE ET MAQUILLAGE

- **Les costumes des compétiteurs leur coiffure et leur maquillage et le visage général doivent** respecter la catégorie d'âge, le personnage musical et le matériel utilisé
- Les couleurs et leurs combinaisons peuvent être choisies par les compétiteurs, elles peuvent varier en sous-groupes, sur des costumes de chef (capitaines) ou des costumes de majorette individuels.
- Les justaucorps et les pantalons sont autorisés
- Les chapeaux, calot ou couvre chef ou autres ne sont pas obligatoire
- Les bottes ne sont pas obligatoires
- Des chaussures à semelle complète doivent être portées (pas de chaussures à demi-semelle ni demi pointe)
- Le maquillage autorisé et body painting n'est pas autorisée

PRINCIPE D'ÉVALUATION :

- Il est crucial pour l'évaluation et la notation de savoir comment la routine est composée et présenté.
- La taille de la formation n'a aucun effet sur le score

A- LA CHOREGRAPHIE ET LA COMPOSITION
l'evaluation des juges:

- Sélection et variété des éléments
- Originalité

- Exécution
- Utilisation d'éléments de danse ou de gymnastique et leur possible excès
- Utilisation d'éléments de bâton
- Mouvement au sol, couverture
- Expression artistique
- Synchronisation
- La chorégraphie doit être fluide, cohérente avec le rythme et la vitesse de la musique
- Adéquation de la musique à l'âge des concurrents et à leur maturité
- Harmonisation entre le choix de la composition et l'interprétation globale – le mouvement expression de la musique-son accompagnement de la routine exécutée
- L'homogénéité du mélange musical, les transitions et la concurrence des motifs musicaux et individuels des sons
- Costume et maquillage

B- MOUVEMENT TECHNIQUE – TECHNIQUE DU CORPS

• **Attitude corporelle -position du corps** - dos courbé, épaules vers l'avant, mouvement dans une flexion vers l'avant, raideur sont considérés comme une erreur
• **Attitude et mouvements des bras** - mouvement des bras hors rythme, tenant les doigts dans un poing, bras "passifs" (pendants) , lever les bras vers l'avant au-dessus du niveau des épaules sont considérés comme une erreur lors de la marche.
• **Attitude et mouvements de la tête** - une attitude de tête non naturelle (flexion vers l'arrière,inclinaison latérale, inclinaison vers l'avant avec la vue vers le bas sur les jambes) est considérée comme une erreur.
• **Lever du genou** - diverses écoles nationales (styles et concepts) sont respectées, le genou la hauteur de levage ou de levage du talon (coup de pied vers l'arrière) n'est pas décisive alors, le levage du genou doit être équilibré des deux côtés, levée haute de la jambe gauche et simple levée légère de la jambe droite (boitant), levage inégal, accentuant une jambe est faux.
• **Performance de foulée** : la foulée doit se faire sur la pointe des pieds ou sur l'avant, le talon est considéré comme une erreur, sauf s'il s'agit d'un élément de danse.
• **Position des pieds** : les pieds doivent être parallèles
• **Éléments de gymnastique et d'acrobatie** - précision, amplitude et certitude de performance, netteté du début et de la fin de l'élément, chute du compétiteur, correction attitude du corps, des bras, des jambes et de la tête pendant un élément
• **Tours, révolutions**– jambes tendus pendant les tours en extension sur les pointes des pieds serrée, tournant à un point, l'axe du corps doit être vertical, le pied en relevé
• **Équilibre** - parcours correct du mouvement, certitude de la performance, flexibilité
• **Flexibilité** - flexibilité suffisante, parcours de mouvement correct

C- TECHNIQUE DE L'ACCESSOIRE

LEVEL 1
Toutes manipulations avec équipement sans rotation
• « DEAD BATON » (sans aucun mouvement)
• toboggan - SLIDE

• SWAY
• Pretzel vertical et horizontal
• baton tourner des 2 mains
• combinaison de tout élément mentionné ci-dessus

LEVEL 2
ROTATIONS DE BASE
• Rotation horizontale
• Figure 8 (Rotation verticale avec une main)
• SWING
• SUN
• STAR
• FLOURISH WHIP
• FLIP lancé avec le pouce
• Toutes les variations de ces rotations, dans des directions différentes, avec la main droite ou gauche

• Jeté du baton dans les airs :
    • La révolution n'est pas nécessaire
    • jeté standard : par « ball », main ouverte, , lancé avec les 2 mains
    • rattrapage standard - paume vers le haut, main gauche/droite
• Échange:
    • plus court que 2 m
    • jeté standard + rattrapage standard

LEVEL 3
• PALM rotation sur la main
• Rolls simple 180°
    • Nuque – cou
    • Epaules
    • Bras
    • Coudes
    • Poignets
    • Dos (en diagonale)
    • Poitrine (en diagonale)
    • Taille
    • Jambe
• SNAKE
• ROULE SOUS AISELLE + EJJECTION
• BROKE ANGEL (sur la bouche/ le visage)

• Jeté du bâton dans les airs :
    • Révolution nécessaire
    • jeté complexe + rattrapage standard
    • jeté standard + rattrapage complexe
    • jeté complexe + rattrapage complexe (jusqu’au level 3)

    • jeté complexe :

- sous bras
- sous jambe
- derrière le dos
- avec roulé de la main
- en flip (avec le pouce)

- rattrapage complexe:
  - main retourné
  - nuque / tête
  - dans le dos
  - aux hanches
  - sous le bras
  - sous la jambe

- lancé 1 tour avec tous les jetés de baton + rattrapages possible
- lancé 2 tours avec un jeté standard + rattrapage standard
- lancé « travelling » avec mouvement du corps mineurs (simple) jeté et rattrapages jusqu'au level 3

- Échanges :
  - Long Échange- 2m ou plus :
  - jeté Standard + rattrapage standard

  - court Échange- moins de 2 m
  - jeté complexe + rattrapage standard
  - jeté standard + rattrapage complexe
  - jeté complexe + rattrapage complexe

LEVEL 4

- les doigts
- FISH (4 demi)
- PADDLE ROLLS
- Roulé 2 épaules
- nuque trap
- ejection coude
- LAYOUT
- 1/2 fujimi
- Single elbow rack (single klic)
- BROKE ANGEL :
  - épaule + 1/2 angel
  - Snake +1/2 angel
- Epaule- Epaule

- jeté du bâton dans les airs :
  - Jetés complexes du level 4 :
    - main retournée
    - flip
    - sous l'épaule

- rattrapages complexes du level 4:
    - à l'aveugle
    - « grab »

- lancé 1 tour horizontal, avec tous les types de jetés et rattrapages
- lancé 2 tours, avec tous les types de jetés et rattrapages
- lancé 3 tours, jeté standard + rattrapages standard
- lancé « travelling » avec mouvement du corps majeur jeté et rattrapages jusqu'au level 3

- **Échanges:**
- Long échange
    - jeté complexe + rattrapage standard
    - jeté standard + rattrapage complexe
    - jeté complexe+ rattrapage complexe
    - **avec 1 tour**

LEVEL 5

- ROULE DIAMOND
- ROULE MONSTER
- ROULE BACKPACK
- « CASPER ROLL » rotation continuelle sur la nuque
- « MOUTH ROLL » rotation continuelle sur la bouche
- « **4 elbows- Ladder »**
- « **Elbow racks (klic-klac) »**
- FUJIMI complet = double épaules
- enchaînement d'éjections coudes
- « Drop in »

- jeté du bâton dans les airs :
    - lancé 2 tours horizontal , avec tous les types de jetés et rattrapages
    - lancé 3 tours, avec tous les types de jetés et rattrapages
    - lancé 4 tours ou +, avec tous les types de jetés et rattrapages

- lancé « travelling » avec mouvement du corps majeur tous les jetés et rattrapages

- **Échanges:**
    - Long Échange avec plusieurs tours - tous les jetés et rattrapages
    - Long échange- horizontal
    - double bâton / éléments échanges- tous les jetés et rattrapages

ÉLÉMENTS OBLIGATOIRES

- TOUS LES GROUPES DOIVENT AVOIR UNE CAPITAINE FACILEMENT IDENTIFIABLE
- avoir des minis groupes (subgroup) à l'intérieur de sa formation et/ou mini formation :
    - ➔ FORMATION = mini 4 membres
    - ➔ MINI FORMATION = mini 2 membres

*** ce procédé est utiliser quand un subgroupe réalise un mouvement technique et l'autre partie du club réalise un mouvement artistique par exemple*

- CADETTE :
  - 2 lancés sans tours = 1 réalisé par tout le groupe + 1 réalisé par un subgroup
  - 1 échange courte distance réalisé par tous

- JUNIOR :
  - 2 lancés sans tours = 1 réalisé par tout le groupe + 1 réalisé par un subgroup
  - 1 lancé avec 1 tour réalisé par tout le groupe
  - 1 échange longue distance réalisé par tous

- SENIOR :
  - 2 lancés sans tours = 1 réalisé par tout le groupe + 1 réalisé par un subgroup
  - 2 lancés avec 1 tour = 1 réalisé par tout le groupe + 1 réalisé par un subgroup
  - 2 échanges longue distance = 1 réalisé par tous + 1 réalisé par un subgroup

- GRAND SENIOR
  - PAS D'ÉLÉMENTS OBLIGATOIRE

PÉNALITÉS

- Chute accessoire -0,05
- Chute -0,3
- Asynchronisme -0,01
- Glissade, trébuchement, contrôle blanc -0,01
- Erreur mineure (hors schéma, rattrapage à 2 mains...) -0,01
- Erreur majeure, grand pas -0,05
- Chute de costume -0,1
- Temps -0,05 par seconde
- Élément obligatoire manquant -0,4
- Entrée prématurée sur scène (avant l'annonce) -0,3
- Musique pas prête -0,1
- Copie musicale de faible qualité technique -0,1
- Chorégraphie réalisée sans chaussures -0,5
- body painting -0,5
- Position finale manquante -0,4
- communication -0,3

SECTION MAJORETTE : majorette OPEN baton

SECTION MAJORETTE BATON (majorette open) (abb. OPENBAT)

CATÉGORIES	CATÉGORIES AGES	TEMPS**	PRATICABLE	NOMBRE ATHLÈTES
SOLO	· Cadettes · juniors · séniors · grand séniors	1.15-2.30 min	12x12m	1
DUO-TRIO				2-3
MINI				4-7
FORMATION		2.00-3.30 min		Min 8

**** le temps est mesurer dès que la musique, et des que la musique se termine : puisse qu'en catégorie OPEN les chorégraphies avoir une entrée et un sortie qui s'effectue en musiques**

☐ **Le déroulement**

1. Entrée après l'annonce du speakeur (sans musique)
2. salut aux juges (minimum d'un athlète)
3. position de départ
4. chorégraphie
5. position finale stop (pendant min 4s)
6. salut aux juges (minimum d'un athlète)
7. sortie

☐ **Entrée des groupes**

- Le groupe au départ est prêt. Les autres groupes ne doivent pas interférer avec la performance en compétition en s'échauffant.
- Les athlètes doivent seulement rentrer quand le speakeur les annonces
- L'entrée et la sortie peut s'effectuer avec de la musique MAIS PAS PLUS DE 30s
- Et si celle si s'effectue avec de la musique, veillez à bien séparer cette entrée de la chorégraphie

☐ **Déclenchement du chronomètre (mesure du temps)**

- Le temps de la chorégraphie commence à partir du moment où la musique de la chorégraphie commence.
- Le chronométrage se termine au moment où les concurrents prennent la position finale et la musique de la routine de compétition s'arrête. Le moment du stop du chronomètre est l'arrêt de la musique.

☐ **L'inclusion de danse et éléments gymnique**

- La composition peut contenir des éléments et des motifs d'ordre social ou folklorique danses, si elles correspondent à la nature de la musique, type de marches militaire ou autre

- La danse est quelques chose qui sert à definir cette catégorie OPEN, cela la différencie de la MAJORETTE TRADITIONNELLE et de la MAJORETTE SPORT. Donc cela doit être primordial

- Éléments d'exercice au sol consistant à soulever les concurrents dans le bâton et le pompon sont autorisé .

- Le tumbling est interdit (série d'acrobatie)

☐ **La sortie des groupes**

- Elle peut s'effectuer avec de la musique mais ce n'est pas obligatoire

COSTUMES COIFFURE ET MAQUILLAGE

- **Les costumes des compétiteurs leur coiffure et leur maquillage et le visage général doivent** respecter la catégorie d'âge, le personnage musical et le matériel utilisé

- Les couleurs et leurs combinaisons peuvent être choisies par les compétiteurs, elles peuvent varier en sous-groupes, sur des costumes de chef (capitaines) ou des costumes de majorette individuels.

- Les justaucorps et les pantalons sont autorisés

- Les chapeaux, calot ou couvre chef ou autres ne sont pas obligatoire

- Les bottes ne sont pas obligatoires

- Des chaussures à semelle complète doivent être portées (pas de chaussures à demi-semelle ni demi pointe)

- Le maquillage autorisé et body painting n'est pas autorisée

PRINCIPE D'ÉVALUATION :

- Il est crucial pour l'évaluation et la notation de savoir comment la routine est composée et présenté.
- La taille de la formation n'a aucun effet sur le score

A- LA CHOREGRAPHIE ET LA COMPOSITION
l'evaluation des juges:

- Sélection et variété des éléments
- Originalité
- Exécution
- Utilisation d'éléments de danse ou de gymnastique et leur possible excès
- Utilisation d'éléments de bâton
- Mouvement au sol, couverture
- Expression artistique
- Synchronisation
- La chorégraphie doit être fluide, cohérente avec le rythme et la vitesse de la musique
- Adéquation de la musique à l'âge des concurrents et à leur maturité
- Harmonisation entre le choix de la composition et l'interprétation globale – le mouvement expression de la musique-son accompagnement de la routine exécutée
- L'homogénéité du mélange musical, les transitions et la concurrence des motifs musicaux et individuels des sons
- Costume et maquillage

B- MOUVEMENT TECHNIQUE – TECHNIQUE DU CORPS

• **Attitude corporelle -position du corps** - dos courbé, épaules vers l'avant, mouvement dans une flexion vers l'avant, raideur sont considérés comme une erreur
• **Attitude et mouvements des bras** - mouvement des bras hors rythme, tenant les doigts dans un poing, bras "passifs" (pendants), lever les bras vers l'avant au-dessus du niveau des épaules sont considérés comme une erreur lors de la marche.
• **Attitude et mouvements de la tête** - une attitude de tête non naturelle (flexion vers l'arrière,inclinaison latérale, inclinaison vers l'avant avec la vue vers le bas sur les jambes) est considérée comme une erreur.
• **Lever du genou** - diverses écoles nationales (styles et concepts) sont respectées, le genou la hauteur de levage ou de levage du talon (coup de pied vers l'arrière) n'est pas décisive alors, le levage du genou doit être équilibré des deux côtés, levée haute de la jambe gauche et simple levée légère de la jambe droite (boitant), levage inégal, accentuant une jambe est faux.
• **Performance de foulée** : la foulée doit se faire sur la pointe des pieds ou sur l'avant, le talon est considéré comme une erreur, sauf s'il s'agit d'un élément de danse.
• **Position des pieds** : les pieds doivent être parallèles
• **Éléments de gymnastique et d'acrobatie** - précision, amplitude et certitude de performance, netteté du début et de la fin de l'élément, chute du compétiteur, correction attitude du corps, des bras, des jambes et de la tête pendant un élément
• **Tours, révolutions**– jambes tendus pendant les tours en extension sur les pointes des pieds serrée, tournant à un point, l'axe du corps doit être vertical, le pied en relevé
• **Équilibre** - parcours correct du mouvement, certitude de la performance, flexibilité
• **Flexibilité** - flexibilité suffisante, parcours de mouvement correct

C- TECHNIQUE DE L'ACCESSOIRE

LEVEL 1

Toutes manipulations avec équipement sans rotation
• « DEAD BATON » (sans aucun mouvement)
• toboggan - SLIDE
• SWAY
• Pretzel vertical et horizontal
• baton tourner des 2 mains
• combinaison de tout élément mentionné ci-dessus

LEVEL 2
ROTATIONS DE BASE
• Rotation horizontale
• Figure 8 (Rotation verticale avec une main)
• SWING
• SUN
• STAR
• FLOURISH WHIP
• FLIP lancé avec le pouce
• Toutes les variations de ces rotations, dans des directions différentes, avec la main droite ou gauche

• Jeté du baton dans les airs :
    • La révolution n'est pas nécessaire
    • jeté standard : par « ball », main ouverte, , lancé avec les 2 mains
    • rattrapage standard - paume vers le haut, main gauche/droite
• Échange:
    • plus court que 2 m
    • jeté standard + rattrapage standard

LEVEL 3
• PALM rotation sur la main
• Rolls simple 180°
    • Nuque – cou
    • Epaules
    • Bras
    • Coudes
    • Poignets
    • Dos (en diagonale)
    • Poitrine (en diagonale)
    • Taille
    • Jambe
• SNAKE
• ROULE SOUS AISELLE + EJJECTION
• BROKE ANGEL (sur la bouche/ le visage)
• Jeté du bâton dans les airs :
    • Révolution nécessaire
    • jeté complexe + rattrapage standard
    • jeté standard + rattrapage complexe
    • jeté complexe + rattrapage complexe (jusqu’au level 3)

- jeté complexe :
    - sous bras
    - sous jambe
    - derrière le dos
    - avec roulé de la main
    - en flip (avec le pouce)

- rattrapage complexe:
    - main retourné
    - nuque / tête
    - dans le dos
    - aux hanches
    - sous le bras
    - sous la jambe

- lancé 1 tour avec tous les jetés de baton + rattrapages possible
- lancé 2 tours avec un jeté standard + rattrapage standard
- lancé « travelling » avec mouvement du corps mineurs (simple) jeté et rattrapages jusqu'au level 3

- Échanges :
    - Long Échange- 2m ou plus :
    - jeté Standard + rattrapage standard

    - court Échange- moins de 2 m
    - jeté complexe + rattrapage standard
    - jeté standard + rattrapage complexe
    - jeté complexe + rattrapage complexe

LEVEL 4
- les doigts
- FISH (4 demi)
- PADDLE ROLLS
- Roulé 2 épaules
- nuque trap
- ejection coude
- LAYOUT
- 1/2 fujimi
- Single elbow rack (single klic)
- BROKE ANGEL :
    - épaule + 1/2 angel
    - Snake +1/2 angel
- Epaule- Epaule

- jeté du bâton dans les airs :
    - Jetés complexes du level 4 :
        - main retournée
        - flip
        - sous l'épaule

- rattrapages complexes du level 4:
    - à l'aveugle
    - « grab »

- lancé 1 tour horizontal, avec tous les types de jetés et rattrapages
- lancé 2 tours, avec tous les types de jetés et rattrapages
- lancé 3 tours, jeté standard + rattrapages standard
- lancé « travelling » avec mouvement du corps majeur jeté et rattrapages jusqu'au level 3

- **Échanges:**
- Long échange
    - jeté complexe + rattrapage standard
    - jeté standard + rattrapage complexe
    - jeté complexe+ rattrapage complexe
    - **avec 1 tour**

LEVEL 5

- ROULE DIAMOND
- ROULE MONSTER
- ROULE BACKPACK
- « CASPER ROLL » rotation continuelle sur la nuque
- « MOUTH ROLL » rotation continuelle sur la bouche
- « **4 elbows- Ladder »**
- « **Elbow racks (klic-klac) »**
- FUJIMI complet = double épaules
- enchaînement d'éjections coudes
- « Drop in »

- jeté du bâton dans les airs :
    - lancé 2 tours horizontal, avec tous les types de jetés et rattrapages
    - lancé 3 tours, avec tous les types de jetés et rattrapages
    - lancé 4 tours ou +, avec tous les types de jetés et rattrapages

- lancé « travelling » avec mouvement du corps majeur tous les jetés et rattrapages

- **Échanges:**
    - Long Échange avec plusieurs tours - tous les jetés et rattrapages
    - Long échange- horizontal
    - double bâton / éléments échanges- tous les jetés et rattrapages

ÉLÉMENTS OBLIGATOIRES

- **PAS D'ÉLÉMENTS OBLIGATOIRES**

PÉNALITÉS

- Chute accessoire -0,05
- Chute -0,3
- Asynchronisme -0,01
- Glissade, trébuchement, contrôle blanc -0,01
- Erreur mineure (hors schéma, rattrapage à 2 mains...) -0,01

- Erreur majeure, grand pas -0,05
- Chute de costume -0,1
- Temps -0,05 par seconde
- Entrée prématurée sur scène (avant l'annonce) -0,3
- Musique pas prête -0,1
- Copie musicale de faible qualité technique -0,1
- Chorégraphie réalisée sans chaussures -0,5
- body painting -0,5
- Position finale manquante -0,4
- communication -0,3

SECTION MAJORETTE : majorette (sport) 2 batons

SECTION MAJORETTE 2 BATONS (majorette sport) (abb. 2BAT)

CATÉGORIES	CATÉGORIES AGES	TEMPS	PRATICABLE	NOMBRE ATHLÈTES
SOLO	· cadettes · juniors · seniors	1.15 -1.30 min	12 X 12m	1
DUO/TRIO				2-3
MINI				4-7

☐ **Le déroulement**

1. Entrée après l'annonce du speakeur (sans musique)
2. salut aux juges (minimum d'un athlète)
3. position de départ
4. chorégraphie
5. position finale stop (pendant min 4s)
6. salut aux juges (minimum d'un athlète)
7. sortie

☐ **Entrée des groupes**

- Le groupe au départ est prêt. Les autres groupes ne doivent pas interférer avec la performance en compétition en s'échauffant.
- Les athlètes doivent seulement rentrer quand le speakeur les annonces
- Cela doit être court – simple, l'entrée sert seulement à prendre place et se mettre en position de départ = ce n'est pas une autre « petite chorégraphie »
- Veiller à bien séparer cette entrée de la chorégraphie

☐ **Déclenchement du chronomètre (mesure du temps)**

- Le temps de la chorégraphie commence à partir du moment où la musique de la chorégraphie commence.
- Le chronométrage se termine au moment où les concurrents prennent la position finale et la musique de la routine de compétition s'arrête. Le moment du stop du chronomètre est l'arrêt de la musique.
- La musique ne doit pas servir à l'entrée et la sortie des athlètes qui se fait sans musique. Dans les fait la chorégraphie doit continuer sur le praticable tant que la musique défile

☐ **L'inclusion de danse et éléments gymnique**

- La composition peut contenir des éléments et des motifs d'ordre social ou folklorique danses, si elles correspondent à la nature de la musique, type de marches militaire ou autre
- Les éléments de gymnastique (ex. équilibre, sauts, pirouettes,) peuvent être inclus s'ils sont exécutés sans porter atteinte à la fluidité de la routine, si elles ne sont pas exécutées sans but, mais en relation avec un élément d'équipement, formes et motifs.

- Si les éléments de gymnastique sont exécutés par seulement plusieurs compétiteurs dans groupe ou formation solo, les autres membres ne doivent pas être dans un état statique, en attente position.

- Éléments d'exercice au sol consistant à soulever les concurrents dans le bâton et le pompon sont autorisés seulement à la fin

COSTUMES COIFFURE ET MAQUILLAGE

- **Les costumes des compétiteurs leur coiffure et leur maquillage et le visage général doivent** respecter la catégorie d'âge, le personnage musical et le matériel utilisé

- Les couleurs et leurs combinaisons peuvent être choisies par les compétiteurs, elles peuvent varier en sous-groupes, sur des costumes de chef (capitaines) ou des costumes de majorette individuels.

- Les justaucorps et les pantalons sont autorisés

- Les chapeaux, calot ou couvre chef ou autres ne sont pas obligatoire

- Les bottes ne sont pas obligatoires

- Des chaussures à semelle complète doivent être portées (pas de chaussures à demi-semelle ni demi pointe)

- Le maquillage autorisé et body painting n’est pas autorisée

PRINCIPE D’ÉVALUATION :

- Il est crucial pour l'évaluation et la notation de savoir comment la routine est composée et présenté.
- La taille de la formation n'a aucun effet sur le score

A- LA CHOREGRAPHIE ET LA COMPOSITION
l’evaluation des juges:

- Sélection et variété des éléments
- Originalité
- Exécution
- Utilisation d'éléments de danse ou de gymnastique et leur possible excès

- Utilisation d'éléments de bâton
- Mouvement au sol, couverture
- Expression artistique
- Synchronisation
- La chorégraphie doit être fluide, cohérente avec le rythme et la vitesse de la musique
- Adéquation de la musique à l'âge des concurrents et à leur maturité
- Harmonisation entre le choix de la composition et l'interprétation globale – le mouvement expression de la musique-son accompagnement de la routine exécutée
- L'homogénéité du mélange musical, les transitions et la concurrence des motifs musicaux et individuels des sons
- Costume et maquillage

B- MOUVEMENT TECHNIQUE – TECHNIQUE DU CORPS

• **Attitude corporelle -position du corps** - dos courbé, épaules vers l'avant, mouvement dans une flexion vers l'avant, raideur sont considérés comme une erreur
• **Attitude et mouvements des bras** - mouvement des bras hors rythme, tenant les doigts dans un poing, bras "passifs" (pendants), lever les bras vers l'avant au-dessus du niveau des épaules sont considérés comme une erreur lors de la marche.
• **Attitude et mouvements de la tête** - une attitude de tête non naturelle (flexion vers l'arrière, inclinaison latérale, inclinaison vers l'avant avec la vue vers le bas sur les jambes) est considérée comme une erreur.
• **Lever du genou** - diverses écoles nationales (styles et concepts) sont respectées, le genou la hauteur de levage ou de levage du talon (coup de pied vers l'arrière) n'est pas décisive alors, le levage du genou doit être équilibré des deux côtés, levée haute de la jambe gauche et simple levée légère de la jambe droite (boitant), levage inégal, accentuant une jambe est faux.
• **Performance de foulée** : la foulée doit se faire sur la pointe des pieds ou sur l'avant, le talon est considéré comme une erreur, sauf s'il s'agit d'un élément de danse.
• **Position des pieds** : les pieds doivent être parallèles
• **Éléments de gymnastique et d'acrobatie** - précision, amplitude et certitude de performance, netteté du début et de la fin de l'élément, chute du compétiteur, correction attitude du corps, des bras, des jambes et de la tête pendant un élément
• **Tours, révolutions**– jambes tendus pendant les tours en extension sur les pointes des pieds serrée, tournant à un point, l'axe du corps doit être vertical, le pied en relevé
• **Équilibre** - parcours correct du mouvement, certitude de la performance, flexibilité
• **Flexibilité** - flexibilité suffisante, parcours de mouvement correct

C- TECHNIQUE DE L'ACCESSOIRE

LEVEL 1
Toutes manipulations avec équipement sans rotation
• « DEAD BATON » (sans aucun mouvement)
• toboggan - SLIDE
• SWAY
• Pretzel vertical et horizontal

- baton tourner des 2 mains
- combinaison de tout élément mentionné ci-dessus

LEVEL 2
ROTATIONS DE BASE
- Rotation horizontale
- Figure 8 (Rotation verticale avec une main)
- SWING
- SUN
- STAR
- FLOURISH WHIP
- FLIP lancé avec le pouce
- Toutes les variations de ces rotations, dans des directions différentes, avec la main droite ou gauche

- Jeté du baton dans les airs :
    - La révolution n'est pas nécessaire
    - jeté standard : par « ball », main ouverte, lancé avec les 2 mains
    - rattrapage standard - paume vers le haut, main gauche/droite
- Échange:
    - plus court que 2 m
    - jeté standard + rattrapage standard

LEVEL 3
- PALM rotation sur la main
- Rolls simple 180°
    - Nuque – cou
    - Epaules
    - Bras
    - Coudes
    - Poignets
    - Dos (en diagonale)
    - Poitrine (en diagonale)
    - Taille
    - Jambe
- SNAKE
- ROULE SOUS AISELLE + EJJECTION
- BROKE ANGEL (sur la bouche/ le visage)

- Jeté du bâton dans les airs :
    - Révolution nécessaire
    - jeté complexe + rattrapage standard
    - jeté standard + rattrapage complexe
    - jeté complexe + rattrapage complexe (jusqu'au level 3)

    - jeté complexe :
        - sous bras
        - sous jambe

- derrière le dos
- avec roulé de la main
- en flip (avec le pouce)

- rattrapage complexe:
  - main retourné
  - nuque / tête
  - dans le dos
  - aux hanches
  - sous le bras
  - sous la jambe

- lancé 1 tour avec tous les jetés de baton + rattrapages possible
- lancé 2 tours avec un jeté standard + rattrapage standard
- lancé « travelling » avec mouvement du corps mineurs (simple) jeté et rattrapages jusqu'au level 3

- Échanges :
  - Long Échange- 2m ou plus :
  - jeté Standard + rattrapage standard

  - court Échange- moins de 2 m
  - jeté complexe + rattrapage standard
  - jeté standard + rattrapage complexe
  - jeté complexe + rattrapage complexe

LEVEL 4
- les doigts
- FISH (4 demi)
- PADDLE ROLLS
- Roulé 2 épaules
- nuque trap
- ejection coude
- LAYOUT
- 1/2 fujimi
- Single elbow rack (single klic)
- BROKE ANGEL :
  - épaule + 1/2 angel
  - Snake +1/2 angel
- Epaule- Epaule

- jeté du bâton dans les airs :
  - Jetés complexes du level 4 :
    - main retournée
    - flip
    - sous l'épaule

  - rattrapages complexes du level 4:
    - à l'aveugle

- « grab »

- lancé 1 tour horizontal, avec tous les types de jetés et rattrapages
- lancé 2 tours, avec tous les types de jetés et rattrapages
- lancé 3 tours, jeté standard + rattrapages standard
- lancé « travelling » avec mouvement du corps majeur jeté et rattrapages jusqu'au level 3

- **Échanges:**
- Long échange
  - jeté complexe + rattrapage standard
  - jeté standard + rattrapage complexe
  - jeté complexe+ rattrapage complexe
  - **avec 1 tour**

LEVEL 5
- ROULE DIAMOND
- ROULE MONSTER
- ROULE BACKPACK
- « CASPER ROLL » rotation continuelle sur la nuque
- « MOUTH ROLL » rotation continuelle sur la bouche
- « **4 elbows- Ladder »**
- « **Elbow racks (klic-klac) »**
- FUJIMI complet = double épaules
- enchaînement d'éjections coudes
- « Drop in »

- jeté du bâton dans les airs :
  - lancé 2 tours horizontal, avec tous les types de jetés et rattrapages
  - lancé 3 tours, avec tous les types de jetés et rattrapages
  - lancé 4 tours ou +, avec tous les types de jetés et rattrapages

- lancé « travelling » avec mouvement du corps majeur tous les jetés et rattrapages

- **Échanges:**
  - Long Échange avec plusieurs tours - tous les jetés et rattrapages
  - Long échange- horizontal
  - double bâton / éléments échanges- tous les jetés et rattrapages

ÉLÉMENTS OBLIGATOIRES
- TOUS LES GROUPES DOIVENT AVOIR UNE CAPITAINE FACILEMENT IDENTIFIABLE
- avoir des minis groupes (subgroup) à l'intérieur de sa formation et/ou mini formation :
  - ➔ PLUS GRANDES FORMATION = mini 4 membres
  - ➔ MINI FORMATION = mini 2 membres

*** ce procédé est utiliser quand un subgroupe réalise un mouvement technique et l'autre partie du club réalise un mouvement artistique par exemple*

- CADETTE :

        - 2 lancés sans tours = 1 réalisé par tout le groupe + 1 réalisé par un subgroup
        - 1 échange courte distance réalisé par tous

    - JUNIOR :
        - 2 lancés sans tours = 1 réalisé par tout le groupe + 1 réalisé par un subgroup
        - 1 lancé avec 1 tour réalisé par tout le groupe
        - 1 échange longue distance réalisé par tous

    - SENIOR :
        - 2 lancés sans tours = 1 réalisé par tout le groupe + 1 réalisé par un subgroup
        - 2 lancés avec 1 tour = 1 réalisé par tout le groupe + 1 réalisé par un subgroup
        - 2 échanges longue distance = 1 réalisé par tous + 1 réalisé par un subgroup

    - GRAND SENIOR
        - PAS D'ÉLÉMENTS OBLIGATOIRE

PÉNALITÉS

- Chute accessoire -0,05
- Chute -0,3
- Asynchronisme -0,01
- Glissade, trébuchement, contrôle blanc -0,01
- Erreur mineure (hors schéma, rattrapage à 2 mains...) -0,01
- Erreur majeure, grand pas -0,05
- Chute de costume -0,1
- Temps -0,05 par seconde
- Élément obligatoire manquant -0,4
- Entrée prématurée sur scène (avant l'annonce) -0,3
- Musique pas prête -0,1
- Copie musicale de faible qualité technique -0,1
- Chorégraphie réalisée sans chaussures -0,5
- body painting -0,5
- Position finale manquante -0,4
- communication -0,3

SECTION STRUTTING SOLO

SECTION STRUTTING SOLO (abb. STRUT)
descriptio : c'est un solo « sous forme » de défilé avec des élément gymnique

CATÉGORIES	CATÉGORIES AGES	TEMPS	PRATICABLE	NOMBRE ATHLÈTES	MUSIQUE
SOLO	· cadettes · juniors · seniors · grand senior	1.15	Ligne : 6m X 12m	1	OFFICIELLE (à demander par mail ou à retrouver sur le site de la WAMT)

☐ **Le déroulement**

1. Entrée après l'annonce du speakeur (sans musique)
2. salut aux juges (minimum d'un athlète)
3. position de départ
4. chorégraphie
5. position finale stop (pendant min 4s)
6. salut aux juges (minimum d'un athlète)
7. sortie

☐ **Entrée des groupes**

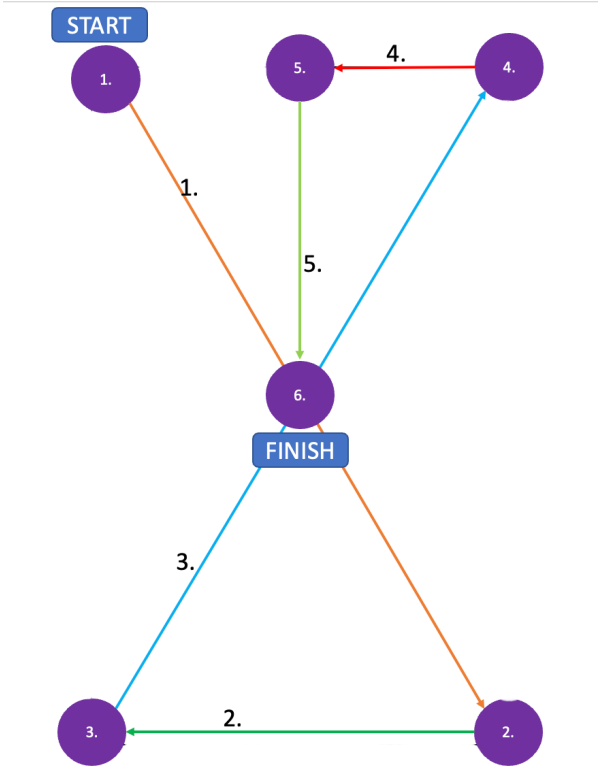
- Le groupe au départ est prêt. Les autres groupes ne doivent pas interférer avec la performance en compétition en s'échauffant.
- Les athlètes doivent seulement rentrer quand le speakeur les annonces
- L'entrée et la sortie peut s'effectuer avec de la musique MAIS PAS PLUS DE 30s
- Et si celle si s'effectue avec de la musique, veillez à bien séparer cette entrée de la chorégraphie

☐ **Déclenchement du chronomètre (mesure du temps)**

- Les athlètes passent 2 par 2 sur le praticable qui est coupé en deux (*ex : la partie droite du praticable est pour le strutting JUNIOR – la où la partie gauche est réservée pour le strutting SENIOR)*
- La musique s'enclenche quand les 2 athlètes sont prêt et se termine au bout de la 1min15

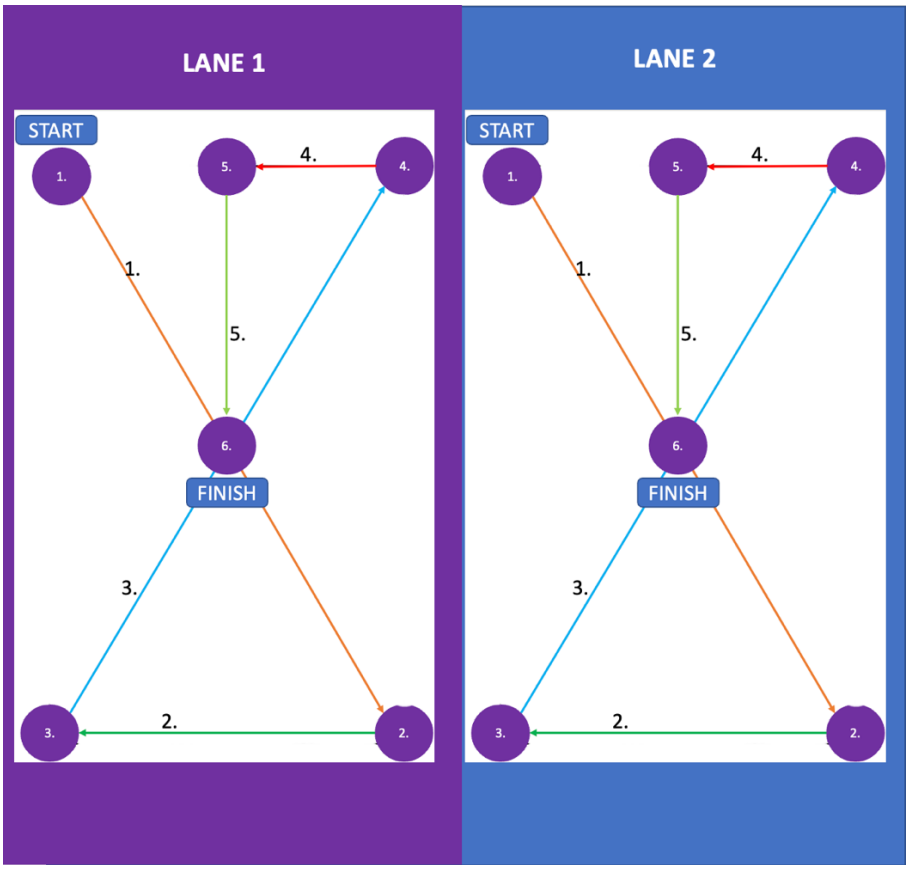
☐ **le tempo de la musique**

- La musique officielle est une musique type militaire ou il y a un tempo de marche que l'on doit OBLIGATOIREMENT RETROUVER dans le strutting
- c'est un défilé la choregraphie doit se faire en mouvement qui doit suivre un schéma précis : environ un X



☐ **L'aire de compétition**

- deux athlètes concourent en même temps
- INTERDICTION DE RENTRER DANS LA ZONES DU COMPÉTITION DE L 'AUTRE ATHLÈTE sinon pénalité : athlète sera automatiquement classé dernier de sa catégorie



☐ **L'inclusion de danse et éléments gymnique**

- La composition peut contenir des éléments et des motifs d'ordre social ou folklorique danses, si elles correspondent à la nature de la musique, type de marches militaire ou autre
- Les éléments de gymnastique SONT OBLIGATOIRE et doivent s'inscrire dans dans une forme de fluidité avec la marche

- Si les éléments de gymnastique sont exécutés par seulement plusieurs compétiteurs dans groupe ou formation solo, les autres membres ne doivent pas être dans un état statique, en attente position.

- Éléments d'exercice au sol consistant à soulever les concurrents dans le bâton et le pompon sont autorisés seulement à la fin

COSTUMES COIFFURE ET MAQUILLAGE

- **Les costumes des compétiteurs leur coiffure et leur maquillage et le visage général doivent** respecter la catégorie d'âge, le personnage musical et le matériel utilisé

- Les couleurs et leurs combinaisons peuvent être choisies par les compétiteurs, elles peuvent varier en sous-groupes, sur des costumes de chef (capitaines) ou des costumes de majorette individuels.

- Les justaucorps avec ou non jupette SONT OBLIGATOIRE

- Les chapeaux, calot ou couvre chef ou autres ne sont pas obligatoire

- Les bottes ne sont INTERDITE

- les chaussures à demi-semelle ni demi pointe SONT AUTORISES

- Le maquillage autorisé et body painting n'est pas autorisée

PRINCIPE D'ÉVALUATION :

- Il est crucial pour l'évaluation et la notation de savoir comment la routine est composée et présenté.
- La fuidité entre la marche et les éléments gymniques

A- LA CHOREGRAPHIE ET LA COMPOSITION
l'evaluation des juges:

- Sélection et variété des éléments
- Originalité
- Exécution
- Utilisation d'éléments de danse ou de gymnastique et leur possible excès
- Utilisation d'éléments de bâton
- Mouvement au sol, couverture
- Expression artistique

- Synchronisation
- La chorégraphie doit être fluide, cohérente avec le rythme et la vitesse de la musique
- Adéquation de la musique à l'âge des concurrents et à leur maturité
- Harmonisation entre le choix de la composition et l'interprétation globale – le mouvement expression de la musique-son accompagnement de la routine exécutée
- L'homogénéité du mélange musical, les transitions et la concurrence des motifs musicaux et individuels des sons
- Costume et maquillage

B- MOUVEMENT TECHNIQUE – TECHNIQUE DU CORPS

• **Attitude corporelle -position du corps** - dos courbé, épaules vers l'avant, mouvement dans une flexion vers l'avant, raideur sont considérés comme une erreur
• **Attitude et mouvements des bras** - mouvement des bras hors rythme, tenant les doigts dans un poing, bras "passifs" (pendants), lever les bras vers l'avant au-dessus du niveau des épaules sont considérés comme une erreur lors de la marche.
• **Attitude et mouvements de la tête** - une attitude de tête non naturelle (flexion vers l'arrière,inclinaison latérale, inclinaison vers l'avant avec la vue vers le bas sur les jambes) est considérée comme une erreur.
• **Lever du genou** - diverses écoles nationales (styles et concepts) sont respectées, le genou la hauteur de levage ou de levage du talon (coup de pied vers l'arrière) n'est pas décisive alors, le levage du genou doit être équilibré des deux côtés, levée haute de la jambe gauche et simple levée légère de la jambe droite (boitant), levage inégal, accentuant une jambe est faux.
• **Performance de foulée** : la foulée doit se faire sur la pointe des pieds ou sur l'avant, le talon est considéré comme une erreur, sauf s'il s'agit d'un élément de danse.
• **Position des pieds** : les pieds doivent être parallèles
• **Éléments de gymnastique et d'acrobatie** - précision, amplitude et certitude de performance, netteté du début et de la fin de l'élément, chute du compétiteur, correction attitude du corps, des bras, des jambes et de la tête pendant un élément
• **Tours, révolutions**– jambes tendus pendant les tours en extension sur les pointes des pieds serrée, tournant à un point, l'axe du corps doit être vertical, le pied en relevé
• **Équilibre** - parcours correct du mouvement, certitude de la performance, flexibilité
• **Flexibilité** - flexibilité suffisante, parcours de mouvement correct

C- TECHNIQUE DE L'ACCESSOIRE

LEVEL 1
Toutes manipulations avec équipement sans rotation
• « DEAD BATON » (sans aucun mouvement)
• toboggan - SLIDE
• SWAY
• Pretzel vertical et horizontal
• baton tourner des 2 mains
• combinaison de tout élément mentionné ci-dessus

LEVEL 2

ROTATIONS DE BASE
- Rotation horizontale
- Figure 8 (Rotation verticale avec une main)
- SWING
- SUN
- STAR
- FLOURISH WHIP
- FLIP lancé avec le pouce
- Toutes les variations de ces rotations, dans des directions différentes, avec la main droite ou gauche

- Jeté du baton dans les airs :
    - La révolution n'est pas nécessaire
    - jeté standard : par « ball », main ouverte, , lancé avec les 2 mains
    - rattrapage standard - paume vers le haut, main gauche/droite
- Échange:
    - plus court que 2 m
    - jeté standard + rattrapage standard

LEVEL 3
- PALM rotation sur la main
- Rolls simple 180°
    - Nuque – cou
    - Epaules
    - Bras
    - Coudes
    - Poignets
    - Dos (en diagonale)
    - Poitrine (en diagonale)
    - Taille
    - Jambe
- SNAKE
- ROULE SOUS AISELLE + EJJECTION
- BROKE ANGEL (sur la bouche/ le visage)

- Jeté du bâton dans les airs :
    - Révolution nécessaire
    - jeté complexe + rattrapage standard
    - jeté standard + rattrapage complexe
    - jeté complexe + rattrapage complexe (jusqu’au level 3)

    - jeté complexe :
        - sous bras
        - sous jambe
        - derrière le dos
        - avec roulé de la main
        - en flip (avec le pouce)

- rattrapage complexe:
    - main retourné
    - nuque / tête
    - dans le dos
    - aux hanches
    - sous le bras
    - sous la jambe

- lancé 1 tour avec tous les jetés de baton + rattrapages possible
- lancé 2 tours avec un jeté standard + rattrapage standard
- lancé « travelling » avec mouvement du corps mineurs (simple) jeté et rattrapages jusqu'au level 3

- Échanges :
    - Long Échange- 2m ou plus :
    - jeté Standard + rattrapage standard

    - court Échange- moins de 2 m
    - jeté complexe + rattrapage standard
    - jeté standard + rattrapage complexe
    - jeté complexe + rattrapage complexe

LEVEL 4
- les doigts
- FISH (4 demi)
- PADDLE ROLLS
- Roulé 2 épaules
- nuque trap
- ejection coude
- LAYOUT
- 1/2 fujimi
- Single elbow rack (single klic)
- BROKE ANGEL :
    - épaule + 1/2 angel
    - Snake +1/2 angel
- Epaule- Epaule

- jeté du bâton dans les airs :
    - Jetés complexes du level 4 :
        - main retournée
        - flip
        - sous l'épaule

    - rattrapages complexes du level 4:
        - à l'aveugle
        - « grab »

    - lancé 1 tour horizontal, avec tous les types de jetés et rattrapages
    - lancé 2 tours, avec tous les types de jetés et rattrapages

- lancé 3 tours, jeté standard + rattrapages standard
- lancé « travelling » avec mouvement du corps majeur jeté et rattrapages jusqu'au level 3

- **Échanges:**
- Long échange
  - jeté complexe + rattrapage standard
  - jeté standard + rattrapage complexe
  - jeté complexe+ rattrapage complexe
  - **avec 1 tour**

LEVEL 5

- ROULE DIAMOND
- ROULE MONSTER
- ROULE BACKPACK
- « CASPER ROLL » rotation continuelle sur la nuque
- « MOUTH ROLL » rotation continuelle sur la bouche
- « **4 elbows- Ladder »**
- « **Elbow racks (klic-klac) »**
- FUJIMI complet = double épaules
- enchaînement d'éjections coudes
- « Drop in »

- jeté du bâton dans les airs :
  - lancé 2 tours horizontal, avec tous les types de jetés et rattrapages
  - lancé 3 tours, avec tous les types de jetés et rattrapages
  - lancé 4 tours ou +, avec tous les types de jetés et rattrapages

- lancé « travelling » avec mouvement du corps majeur tous les jetés et rattrapages

- **Échanges:**
  - Long Échange avec plusieurs tours - tous les jetés et rattrapages
  - Long échange- horizontal
  - double bâton / éléments échanges- tous les jetés et rattrapages

ÉLÉMENTS OBLIGATOIRES

- UTILISATION DE LA MARCHE au minimum 4 temps d'affilé

PÉNALITÉS

- Chute accessoire -0,05
- Chute -0,3
- Asynchronisme -0,01
- Glissade, trébuchement, contrôle blanc -0,01
- Erreur mineure (hors schéma, rattrapage à 2 mains...) -0,01
- Erreur majeure, grand pas -0,05
- Chute de costume -0,1
- Temps -0,05 par seconde
- Élément obligatoire manquant -0,4
- Entrée prématurée sur scène (avant l'annonce) -0,3
- Musique pas prête -0,1

- Copie musicale de faible qualité technique -0,1
- Chorégraphie réalisée sans chaussures -0,5
- body painting -0,5
- Position finale manquante -0,4
- communication -0,3

BONUS

- Excellente liaison gym – marche +0,2

SECTION MAJORETTE : majorette (traditionelle) baton

SECTION MAJORETTE BATON TRADITIONELLE (traditionnelle) (abb. TRADBAT)

CATÉGORIES	CATÉGORIES AGES	TEMPS	PRATICABLE	NOMBRE ATHLÈTES
MINI	· Cadettes · juniors · séniors grand séniors	1.15-1.30	12 X 12m	4-7
FORMATION		2.00 –3.00 min		Min 8

☐ **Le déroulement**

1. Entrée après l'annonce du speakeur (sans musique)
2. salut aux juges (minimum d'un athlète)
3. position de départ
4. chorégraphie
5. position finale stop (pendant min 4s)
6. salut aux juges (minimum d'un athlète)
7. sortie

☐ **Entrée des groupes**

- Le groupe au départ est prêt. Les autres groupes ne doivent pas interférer avec la performance en compétition en s'échauffant.
- Les athlètes doivent seulement rentrer quand le speakeur les annonces
- Cela doit être court – simple, l'entrée sert seulement à prendre place et se mettre en position de départ = ce n'est pas une autre « petite chorégraphie »
- Veiller à bien séparer cette entrée de la chorégraphie

☐ **Déclenchement du chronomètre (mesure du temps)**

- Le temps de la chorégraphie commence à partir du moment où la musique de la chorégraphie commence.
- Le chronométrage se termine au moment où les concurrents prennent la position finale et la musique de la routine de compétition s'arrête. Le moment du stop du chronomètre est l'arrêt de la musique.
- La musique ne doit pas servir à l'entrée et la sortie des athlètes qui se fait sans musique. Dans les fait la chorégraphie doit continuer sur le praticable tant que la musique défile

☐ **L'inclusion de danse et éléments gymnique**

- La composition peut contenir des éléments et des motifs d'ordre social ou folklorique danses, si elles correspondent à la nature de la musique, type de marches militaire ou autre : DANS CETTE SECTION : la marche « militaire » de tout type est à prioriser
- Les éléments de gymnastique INTERDIT
- Dans section quelques éléments de danse peuvent être introduit, mais il ne doivent pas être la majorité de la chorégraphie. Si la chorégraphie contient plus de 30 % de danse les juges se réserveront le droit de mettre une pénalité

COSTUMES COIFFURE ET MAQUILLAGE

- **Les costumes des compétiteurs leur coiffure et leur maquillage et le visage général doivent** respecter la catégorie d'âge, le personnage musical et le matériel utilisé. Attention la-le capitaine doit être bien identifié
- Les couleurs et leurs combinaisons peuvent être choisies par les compétiteurs, elles peuvent varier en sous-groupes, sur des costumes de chef (capitaines) ou des costumes de majorette individuels.
- Les justaucorps sont autorisés
- Les pantalons sont seulement autorisé pour les garçons
- Les chapeaux, calot ou couvre chef sont OBLIGATOIRE
- Les bottes sont recommandés pas obligatoires (OBLIGATOIRE POUR LES SENIORS)
- Des chaussures à semelle complète doivent être portées (pas de chaussures à demi-semelle ni demi pointe)
- Le maquillage autorisé et body painting n'est pas autorisée

PRINCIPE D'ÉVALUATION :

- Il est crucial pour l'évaluation et la notation de savoir comment la routine est composée et présenté.
- La taille de la formation n'a aucun effet sur le score

A- LA CHOREGRAPHIE ET LA COMPOSITION
l'evaluation des juges:

- Sélection et variété des éléments
- Originalité
- Exécution
- Utilisation d'éléments de danse ou de gymnastique et leur possible excès
- Utilisation d'éléments de bâton
- Mouvement au sol, couverture

- **Expression artistique**
- **Synchronisation**
- La chorégraphie doit être fluide, cohérente avec le rythme et la vitesse de la musique **or dans cette section doit permettre de marcher, les musiques à tempo 4/4 sont à prioriser**
- Adéquation de la musique à l'âge des concurrents et à leur maturité
- Harmonisation entre le choix de la composition et l'interprétation globale – le mouvement expression de la musique-son accompagnement de la routine exécutée
- L'homogénéité du mélange musical, les transitions et la concurrence des motifs musicaux et individuels des sons
- Costume et maquillage

B- MOUVEMENT TECHNIQUE – TECHNIQUE DU CORPS

• **Attitude corporelle -position du corps** - dos courbé, épaules vers l'avant, mouvement dans une flexion vers l'avant, raideur sont considérés comme une erreur
• **Attitude et mouvements des bras** - mouvement des bras hors rythme, tenant les doigts dans un poing, bras "passifs" (pendants), lever les bras vers l'avant au-dessus du niveau des épaules sont considérés comme une erreur lors de la marche.
• **Attitude et mouvements de la tête** - une attitude de tête non naturelle (flexion vers l'arrière,inclinaison latérale, inclinaison vers l'avant avec la vue vers le bas sur les jambes) est considérée comme une erreur.
• **Lever du genou** - diverses écoles nationales (styles et concepts) sont respectées, le genou la hauteur de levage ou de levage du talon (coup de pied vers l'arrière) n'est pas décisive alors, le levage du genou doit être équilibré des deux côtés, levée haute de la jambe gauche et simple levée légère de la jambe droite (boitant), levage inégal, accentuant une jambe est faux.
• **Performance de foulée** : la foulée doit se faire sur la pointe des pieds ou sur l'avant, le talon est considéré comme une erreur, sauf s'il s'agit d'un élément de danse.
• **Position des pieds** : les pieds doivent être parallèles
• **Éléments de gymnastique et d'acrobatie sont interdits**
• **Tours, révolutions**– jambes tendus pendant les tours en extension sur les pointes des pieds serrée, tournant à un point, l'axe du corps doit être vertical, le pied en relevé
• **Équilibre** - parcours correct du mouvement, certitude de la performance, flexibilité
• **Flexibilité** - flexibilité suffisante, parcours de mouvement correct

C- TECHNIQUE DE L'ACCESSOIRE

LEVEL 1
Toutes manipulations avec équipement sans rotation
• « DEAD BATON » (sans aucun mouvement)
• toboggan - SLIDE
• SWAY
• Pretzel vertical et horizontal
• baton tourner des 2 mains
• combinaison de tout élément mentionné ci-dessus

LEVEL 2

ROTATIONS DE BASE
• Rotation horizontale
• Figure 8 (Rotation verticale avec une main)
• SWING
• SUN
• STAR
• FLOURISH WHIP
• Toutes les variations de ces rotations, dans des directions différentes, avec la main droite ou gauche

LEVEL 3
• PALM rotation sur la main
[• Rolls simple 180°
    • Nuque – cou
    • Epaules
    • Bras
    • Coudes
    • Poignets
    • Dos (en diagonale)
    • Poitrine (en diagonale)
    • Taille
    • Jambe]

[• Jeté du bâton dans les airs :
    • Révolution nécessaire]

ÉLÉMENTS AUTORISES PAR L'UMF LORS DU CHAMPIONNAT NATIONAL MAIS INTERDIT PAR LA WAMT LORS DES CHAMPIONNATS D'EUROPE ET CHAMPIONNATS DU MONDE **(donc si qualification lors du championnat national les chorégraphies devront être remanier)**
LEVEL 4
• les doigts verticaux et horizontaux

ÉLÉMENTS OBLIGATOIRES
- PAS D'ÉLÉMENTS OBLIGATOIRE

ÉLÉMENTS INTERDITS
- rolls simple et jettés simple : SEULEMENT AUTORISES LORS DU CHAMPIONNAT NATIONAL UMF (après lors des championnat europe et monde ils sont interdits)
- éléments de gymnastiques : porté , roue, grand écart

PÉNALITÉS
• Chute accessoire -1
• Chute -0,3
• Asynchronisme -0,01
• Glissade, trébuchement, contrôle blanc -0,01
• Erreur mineure (hors schéma, rattrapage à 2 mains...) -0,01

- Erreur majeure, grand pas -0,05
- Chute de costume -0,1
- Temps -0,05 par seconde
- Élément obligatoire manquant -0,4
- La -le capitaine n’est pas facilement identifiable -0,3
- Entrée prématurée sur scène (avant l'annonce) -0,3
- Musique pas prête -0,1
- Copie musicale de faible qualité technique -0,1
- Chorégraphie réalisée sans chaussures -0,5
- body painting -0,5
- Position finale manquante -0,4
- Elements interdits -5
- communication -0,3

BONUS

- L’utilisation de plusieurs « style » de marche militaire +0,1
- La multitude et la variation (+12) changement de formation +0,3

**BONIFICATION ATTRIBUE SEULEMENT LORS DU CHAMPIONNAT NATIONAL UMF

SECTION MAJORETTE : majorette (sport) pompom

SECTION MAJORETTE POMPOM (majorette sport) (abb. POM)

CATÉGORIES	CATÉGORIES AGES	TEMPS	PRATICABLE	NOMBRE ATHLÈTES
SOLO	· cadettes · juniors · seniors · grand senior · (babies)	1.15 -1.30 min	12 X 12m	1
DUO/TRIO				2-3
MINI				4-7
FORMATION		2.00 –3.00 min		Min 8

☐ **Le déroulement**

1. Entrée après l'annonce du speakeur (sans musique)
2. salut aux juges (minimum d'un athlète)
3. position de départ
4. chorégraphie
5. position finale stop (pendant min 4s)
6. salut aux juges (minimum d'un athlète)
7. sortie

☐ **Entrée des groupes**

- Le groupe au départ est prêt. Les autres groupes ne doivent pas interférer avec la performance en compétition en s'échauffant.
- Les athlètes doivent seulement rentrer quand le speakeur les annonces
- Cela doit être court – simple, l'entrée sert seulement à prendre place et se mettre en position de départ = ce n'est pas une autre « petite chorégraphie »
- Veiller à bien séparer cette entrée de la chorégraphie

☐ **Déclenchement du chronomètre (mesure du temps)**

- Le temps de la chorégraphie commence à partir du moment où la musique de la chorégraphie commence.
- Le chronométrage se termine au moment où les concurrents prennent la position finale et la musique de la routine de compétition s'arrête. Le moment du stop du chronomètre est l'arrêt de la musique.
- La musique ne doit pas servir à l'entrée et la sortie des athlètes qui se fait sans musique. Dans les fait la chorégraphie doit continuer sur le praticable tant que la musique défile

☐ **L'inclusion de danse et éléments gymnique**

- La composition peut contenir des éléments et des motifs d'ordre social ou folklorique danses, si elles correspondent à la nature de la musique, type de marches militaire ou autre
- Les éléments de gymnastique (ex. équilibre, sauts, pirouettes,) peuvent être inclus s'ils sont exécutés sans porter atteinte à la fluidité de la routine, si elles ne sont pas exécutées sans but, mais en relation avec un élément d'équipement, formes et motifs.
- Si les éléments de gymnastique sont exécutés par seulement plusieurs compétiteurs dans groupe ou formation solo, les autres membres ne doivent pas être dans un état statique, en attente position.
- Éléments d'exercice au sol consistant à soulever les concurrents dans le bâton et le pompon sont autorisés seulement à la fin

COSTUMES COIFFURE ET MAQUILLAGE

- **Les costumes des compétiteurs leur coiffure et leur maquillage et le visage général doivent** respecter la catégorie d'âge, le personnage musical et le matériel utilisé
- Les couleurs et leurs combinaisons peuvent être choisies par les compétiteurs, elles peuvent varier en sous-groupes, sur des costumes de chef (capitaines) ou des costumes de majorette individuels.
- Les justaucorps et les pantalons sont autorisés
- Les chapeaux, calot ou couvre chef ou autres ne sont pas obligatoire
- Les bottes ne sont pas obligatoires
- Des chaussures à semelle complète doivent être portées (pas de chaussures à demi-semelle ni demi pointe)
- Le maquillage autorisé et body painting n'est pas autorisée

PRINCIPE D'ÉVALUATION :

- Il est crucial pour l'évaluation et la notation de savoir comment la routine est composée et présenté.
- La taille de la formation n'a aucun effet sur le score

A- LA CHOREGRAPHIE ET LA COMPOSITION
l'evaluation des juges:

- Sélection et variété des éléments
- Originalité
- Exécution
- Utilisation d'éléments de danse ou de gymnastique et leur possible excès

- Utilisation d'éléments de pompon
- Mouvement au sol, couverture
- Expression artistique
- Synchronisation
- La chorégraphie doit être fluide, cohérente avec le rythme et la vitesse de la musique
- Adéquation de la musique à l'âge des concurrents et à leur maturité
- Harmonisation entre le choix de la composition et l'interprétation globale – le mouvement expression de la musique-son accompagnement de la routine exécutée
- L'homogénéité du mélange musical, les transitions et la concurrence des motifs musicaux et individuels des sons
- Costume et maquillage

B- MOUVEMENT TECHNIQUE – TECHNIQUE DU CORPS

• **Attitude corporelle -position du corps** - dos courbé, épaules vers l'avant, mouvement dans une flexion vers l'avant, raideur sont considérés comme une erreur
• **Attitude et mouvements des bras** - mouvement des bras hors rythme, tenant les doigts dans un poing, bras "passifs" (pendants) , lever les bras vers l'avant au-dessus du niveau des épaules sont considérés comme une erreur lors de la marche.
• **Attitude et mouvements de la tête** - une attitude de tête non naturelle (flexion vers l'arrière,inclinaison latérale, inclinaison vers l'avant avec la vue vers le bas sur les jambes) est considérée comme une erreur.
• **Lever du genou** - diverses écoles nationales (styles et concepts) sont respectées, le genou la hauteur de levage ou de levage du talon (coup de pied vers l'arrière) n'est pas décisive alors, le levage du genou doit être équilibré des deux côtés, levée haute de la jambe gauche et simple levée légère de la jambe droite (boitant), levage inégal, accentuant une jambe est faux.
• **Performance de foulée** : la foulée doit se faire sur la pointe des pieds ou sur l'avant, le talon est considéré comme une erreur, sauf s'il s'agit d'un élément de danse.
• **Position des pieds** : les pieds doivent être parallèles
• **Éléments de gymnastique et d'acrobatie** - précision, amplitude et certitude de performance, netteté du début et de la fin de l'élément, chute du compétiteur, correction attitude du corps, des bras, des jambes et de la tête pendant un élément
• **Tours, révolutions**– jambes tendus pendant les tours en extension sur les pointes des pieds serrée, tournant à un point, l'axe du corps doit être vertical, le pied en relevé
• **Équilibre** - parcours correct du mouvement, certitude de la performance, flexibilité
• **Flexibilité** - flexibilité suffisante, parcours de mouvement correct

C- TECHNIQUE DU CORPS

NIVEAUX	POSITION	COUP DE PIED	SAUTS	TOURS	ACROBATIE
1	• Chandelle • Grand écart • Pont	• kicks	• T jump • X jump • Chassé	• Tour Classique	• Roulades sur le côté • Roulade avant

					• Roulade arrière
2	• Le scale • Souplesse Y	• Jambes tendues (devant et côté) • kicks scale	• Toe touch • saut ecart • Pike • saut de mouton • 180° • 360°	• Chanel • Soutenu • le piqué	• Roue • Roue 1 main • Rondade
3	• Attitude • Arabesque • Scorpion	• Kicks scorpion	• Jeté • tilt jump • cabriole	• Pirouette	• Souplesse avant • Souplesse arrière • Souplesse sur 1 main
4	• Tilt • Toe rise	• Rond de jambe	• Calypso • Firebird	• Illusion • tour souplesse Y	• Arials (coté et devant)
5	• Handstand	• Kicks Calypso	• Kick + jeté • tour jeté	• Fouetté • Grand pirouette • tour + scorpion • tour Wolf	• Handspring • layout • salto arrière

C-2 TECHNIQUE ÉQUIPEMENT

• **Les pompons ne peuvent pas être poser au sol** : hormis pour des question de sécurité, et pour les portés

• **Une personne peut avoir plus (d'une) paire** de pompon dans les mains mais pour une période courte durant la chorégraphie

• **Les éléments technique avec les pompons :** lancés et roulé ne sont pas obligatoire mais conseillés

ÉLÉMENTS OBLIGATOIRES

- TOUS LES GROUPES DOIVENT AVOIR UNE CAPITAINE FACILEMENT IDENTIFIABLE
- avoir des minis groupes (subgroup) à l'intérieur de sa formation et/ou mini formation :
  - ➔ FORMATION = mini 4 membres
  - ➔ MINI FORMATION = mini 2 membres

*** ce procédé est utiliser quand un subgroupe réalise un mouvement technique et l'autre partie du club réalise un mouvement artistique par exemple*

- BABIES
  - PAS D'ÉLÉMENTS OBLIGATOIRES

- CADETTE :
  - 3 Éléments techniques : du tableau technique corps
  - 1 vague
  - 1 « mur » / « picture »

- JUNIOR :
  - 3 Éléments techniques : du tableau technique corps
  - Combinaison de 2 éléments du tableau technique corps *(ex : rondade suivi d'un grand écart)*
  - 1 vague
  - 1 « mur » / « picture »
  - 1 porté

- SENIOR :
  - 3 Éléments techniques : du tableau technique corps
  - Combinaison de 3 éléments du tableau technique corps *(ex : roue suivie d'une rondade suivi d'un grand écart)*
  - 1 vague
  - 1 « mur » / « picture »
  - 1 porté

- GRAND SENIOR
  - PAS D'ÉLÉMENTS OBLIGATOIRE

PÉNALITÉS

- Chute accessoire -0,05
- Chute -0,3
- Asynchronisme -0,01
- Glissade, trébuchement, contrôle blanc -0,01
- Erreur mineure (hors schéma, rattrapage à 2 mains...) -0,01
- Erreur majeure, grand pas -0,05
- Chute de costume -0,1
- Temps -0,05 par seconde
- Élément obligatoire manquant -0,4
- Entrée prématurée sur scène (avant l'annonce) -0,3
- Musique pas prête -0,1
- Copie musicale de faible qualité technique -0,1
- Chorégraphie réalisée sans chaussures -0,5
- body painting -0,5
- Position finale manquante -0,4
- communication -0,3

SECTION MAJORETTE : majorette OPEN pompon

SECTION MAJORETTE POMPON (majorette open) (abb. OPENPOM)

CATÉGORIES	CATÉGORIES AGES	TEMPS**	PRATICABLE	NOMBRE ATHLÈTES
SOLO	· Cadettes · juniors · séniors · grand séniors	1.15-2.30 min	12x12m	1
DUO-TRIO				2-3
MINI				4-7
FORMATION		2.00-3.30 min		Min 8

**** le temps est mesurer dès que la musique, et des que la musique se termine : puisse qu'en catégorie OPEN les chorégraphies avoir une entrée et un sortie qui s'effectue en musiques**

☐ **Le déroulement**

1. Entrée après l'annonce du speakeur (sans musique)
2. salut aux juges (minimum d'un athlète)
3. position de départ
4. chorégraphie
5. position finale stop (pendant min 4s)
6. salut aux juges (minimum d'un athlète)
7. sortie

☐ **Entrée des groupes**

- Le groupe au départ est prêt. Les autres groupes ne doivent pas interférer avec la performance en compétition en s'échauffant.
- Les athlètes doivent seulement rentrer quand le speakeur les annonces
- L'entrée et la sortie peut s'effectuer avec de la musique MAIS PAS PLUS DE 30s
- Et si celle si s'effectue avec de la musique, veillez à bien séparer cette entrée de la chorégraphie

☐ **Déclenchement du chronomètre (mesure du temps)**

- Le temps de la chorégraphie commence à partir du moment où la musique de la chorégraphie commence.
- Le chronométrage se termine au moment où les concurrents prennent la position finale et la musique de la routine de compétition s'arrête. Le moment du stop du chronomètre est l'arrêt de la musique.

☐ **L'inclusion de danse et éléments gymnique**

- La composition peut contenir des éléments et des motifs d'ordre social ou folklorique danses, si elles correspondent à la nature de la musique, type de marches militaire ou autre

- La danse est quelques chose qui sert à definir cette catégorie OPEN, cela la différencie de la MAJORETTE TRADITIONNELLE et de la MAJORETTE SPORT. Donc cela doit être primordial

- Éléments d'exercice au sol consistant à soulever les concurrents dans le bâton et le pompon sont autorisés.

- Le tumbling est interdit (série d'acrobatie)

☐ **La sortie des groupes**

- Elle peut s'effectuer avec de la musique mais ce n'est pas obligatoire

COSTUMES COIFFURE ET MAQUILLAGE

- **Les costumes des compétiteurs leur coiffure et leur maquillage et le visage général doivent** respecter la catégorie d'âge, le personnage musical et le matériel utilisé

- Les couleurs et leurs combinaisons peuvent être choisies par les compétiteurs, elles peuvent varier en sous-groupes, sur des costumes de chef (capitaines) ou des costumes de majorette individuels.

- Les justaucorps et les pantalons sont autorisés

- Les chapeaux, calot ou couvre chef ou autres ne sont pas obligatoire

- Les bottes ne sont pas obligatoires

- Des chaussures à semelle complète doivent être portées (pas de chaussures à demi-semelle ni demi pointe)

- Le maquillage autorisé et body painting n'est pas autorisée

PRINCIPE D'ÉVALUATION :

- Il est crucial pour l'évaluation et la notation de savoir comment la routine est composée et présenté.
- La taille de la formation n'a aucun effet sur le score

A- LA CHOREGRAPHIE ET LA COMPOSITION
l'evaluation des juges:

- Sélection et variété des éléments

- Originalité
- Exécution
- Utilisation d'éléments de danse ou de gymnastique et leur possible excès
- Utilisation d'éléments de bâton
- Mouvement au sol, couverture
- Expression artistique
- Synchronisation
- La chorégraphie doit être fluide, cohérente avec le rythme et la vitesse de la musique
- Adéquation de la musique à l'âge des concurrents et à leur maturité
- Harmonisation entre le choix de la composition et l'interprétation globale – le mouvement expression de la musique-son accompagnement de la routine exécutée
- L'homogénéité du mélange musical, les transitions et la concurrence des motifs musicaux et individuels des sons
- Costume et maquillage

B- MOUVEMENT TECHNIQUE – TECHNIQUE DU CORPS

• **Attitude corporelle -position du corps** - dos courbé, épaules vers l'avant, mouvement dans une flexion vers l'avant, raideur sont considérés comme une erreur
• **Attitude et mouvements des bras** - mouvement des bras hors rythme, tenant les doigts dans un poing, bras "passifs" (pendants), lever les bras vers l'avant au-dessus du niveau des épaules sont considérés comme une erreur lors de la marche.
• **Attitude et mouvements de la tête** - une attitude de tête non naturelle (flexion vers l'arrière, inclinaison latérale, inclinaison vers l'avant avec la vue vers le bas sur les jambes) est considérée comme une erreur.
• **Lever du genou** - diverses écoles nationales (styles et concepts) sont respectées, le genou la hauteur de levage ou de levage du talon (coup de pied vers l'arrière) n'est pas décisive alors, le levage du genou doit être équilibré des deux côtés, levée haute de la jambe gauche et simple levée légère de la jambe droite (boitant), levage inégal, accentuant une jambe est faux.
• **Performance de foulée** : la foulée doit se faire sur la pointe des pieds ou sur l'avant, le talon est considéré comme une erreur, sauf s'il s'agit d'un élément de danse.
• **Position des pieds** : les pieds doivent être parallèles
• **Éléments de gymnastique et d'acrobatie** - précision, amplitude et certitude de performance, netteté du début et de la fin de l'élément, chute du compétiteur, correction attitude du corps, des bras, des jambes et de la tête pendant un élément
• **Tours, révolutions**– jambes tendus pendant les tours en extension sur les pointes des pieds serrée, tournant à un point, l'axe du corps doit être vertical, le pied en relevé
• **Équilibre** - parcours correct du mouvement, certitude de la performance, flexibilité
• **Flexibilité** - flexibilité suffisante, parcours de mouvement correct

C- TECHNIQUE DU CORPS

NIVEAUX	POSITION	COUP DE PIED	SAUTS	TOURS	ACROBATIE

1	Chandelle Grand écart Pont	kicks	T jump X jump Chassé	Tour Classique	Roulades sur le côté Roulade avant Roulade arrière
2	• Le scale • Souplesse Y	• Jambes tendues (devant et côté) • kicks scale	• Toe touch • saut ecart • Pike • saut de mouton • 180° • 360°	• Chanel • Soutenu • le piqué	
3	• Attitude • Arabesque • Scorpion	• Kicks scorpion	• Jeté • tilt jump • cabriole	• Pirouette	
4	• Tilt • Toe rise	• Rond de jambe	• Calypso • Firebird	• Illusion • tour souplesse Y	
5	• Handstand	• Kicks Calypso	• Kick + jeté • tour jeté	• Fouetté • Grand pirouette • tour + scorpion • tour Wolf	

C-2 TECHNIQUE ÉQUIPEMENT

• **Les pompons ne peuvent pas être poser au sol** : hormis pour des question de sécurité, et pour les portés

• **Une personne peut avoir plus (d'une) paire** de pompon dans les mains mais pour une période courte durant la chorégraphie

• **Les éléments technique avec les pompons :** lancés et roulé ne sont pas obligatoire mais conseillés

ÉLÉMENTS OBLIGATOIRES

• **PAS D'ÉLÉMENTS OBLIGATOIRES**

PÉNALITÉS

• Chute accessoire -0,05
• Chute -0,3
• Asynchronisme -0,01
• Glissade, trébuchement, contrôle blanc -0,01

- Erreur mineure (hors schéma, rattrapage à 2 mains...) -0,01
- Erreur majeure, grand pas -0,05
- Chute de costume -0,1
- Temps -0,05 par seconde
- Élément obligatoire manquant -0,4
- Entrée prématurée sur scène (avant l'annonce) -0,3
- Musique pas prête -0,1
- Copie musicale de faible qualité technique -0,1
- Chorégraphie réalisée sans chaussures -0,5
- body painting -0,5
- Position finale manquante -0,4
- communication -0,3

SECTION MAJORETTE : majorette (traditionelle) POMPON

SECTION MAJORETTE POMPON TRADITIONELLE (traditionnelle) (abb. TRADBAT)

CATÉGORIES	CATÉGORIES AGES	TEMPS	PRATICABLE	NOMBRE ATHLÈTES
MINI	· Cadettes · juniors · séniors · grand senior	1.15-1.30	12 X 12m	4-7
FORMATION		2.00 –3.00 min		Min 8

☐ **Le déroulement**

1. Entrée après l'annonce du speakeur (sans musique)
2. salut aux juges (minimum d'un athlète)
3. position de départ
4. chorégraphie
5. position finale stop (pendant min 4s)
6. salut aux juges (minimum d'un athlète)
7. sortie

☐ **Entrée des groupes**

- Le groupe au départ est prêt. Les autres groupes ne doivent pas interférer avec la performance en compétition en s'échauffant.
- Les athlètes doivent seulement rentrer quand le speakeur les annonces
- Cela doit être court – simple, l'entrée sert seulement à prendre place et se mettre en position de départ = ce n'est pas une autre « petite chorégraphie »
- Veiller à bien séparer cette entrée de la chorégraphie

☐ **Déclenchement du chronomètre (mesure du temps)**

- Le temps de la chorégraphie commence à partir du moment où la musique de la chorégraphie commence.
- Le chronométrage se termine au moment où les concurrents prennent la position finale et la musique de la routine de compétition s'arrête. Le moment du stop du chronomètre est l'arrêt de la musique.
- La musique ne doit pas servir à l'entrée et la sortie des athlètes qui se fait sans musique. Dans les fait la chorégraphie doit continuer sur le praticable tant que la musique défile

☐ **L'inclusion de danse et éléments gymnique**

- La composition peut contenir des éléments et des motifs d'ordre social ou folklorique danses, si elles correspondent à la nature de la musique, type de marches militaire ou autre : DANS CETTE SECTION : la marche « militaire » de tout type est à prioriser
- Les éléments de gymnastique INTERDIT
- Dans section quelques éléments de danse peuvent être introduit, mais il ne doivent pas être la majorité de la chorégraphie. Si la chorégraphie contient plus de 30 % de danse les juges se réserveront le droit de mettre une pénalité

COSTUMES COIFFURE ET MAQUILLAGE

- **Les costumes des compétiteurs leur coiffure et leur maquillage et le visage général doivent** respecter la catégorie d'âge, le personnage musical et le matériel utilisé. Attention la-le capitaine doit être bien identifié
- Les couleurs et leurs combinaisons peuvent être choisies par les compétiteurs, elles peuvent varier en sous-groupes, sur des costumes de chef (capitaines) ou des costumes de majorette individuels.
- Les justaucorps sont autorisés
- Les pantalons sont seulement autorisé pour les garçons
- Les chapeaux, calot ou couvre chef sont OBLIGATOIRE
- Les bottes sont recommandés pas obligatoires (OBLIGATOIRE POUR LES SENIORS)
- Des chaussures à semelle complète doivent être portées (pas de chaussures à demi-semelle ni demi pointe)
- Le maquillage autorisé et body painting n'est pas autorisée

PRINCIPE D'ÉVALUATION :

- Il est crucial pour l'évaluation et la notation de savoir comment la routine est composée et présenté.
- La taille de la formation n'a aucun effet sur le score

A- LA CHOREGRAPHIE ET LA COMPOSITION
l'evaluation des juges:

- Sélection et variété des éléments
- Originalité
- Exécution
- Utilisation d'éléments de danse ou de gymnastique et leur possible excès
- Utilisation d'éléments de bâton

- Mouvement au sol, couverture
- **Expression artistique**
- **Synchronisation**
- La chorégraphie doit être fluide, cohérente avec le rythme et la vitesse de la musique **or dans cette section doit permettre de marcher, les musiques à tempo 4/4 sont à prioriser**
- Adéquation de la musique à l'âge des concurrents et à leur maturité
- Harmonisation entre le choix de la composition et l'interprétation globale – le mouvement expression de la musique-son accompagnement de la routine exécutée
- L'homogénéité du mélange musical, les transitions et la concurrence des motifs musicaux et individuels des sons
- Costume et maquillage

B- MOUVEMENT TECHNIQUE – TECHNIQUE DU CORPS

• **Attitude corporelle -position du corps** - dos courbé, épaules vers l'avant, mouvement dans une flexion vers l'avant, raideur sont considérés comme une erreur
• **Attitude et mouvements des bras** - mouvement des bras hors rythme, tenant les doigts dans un poing, bras "passifs" (pendants), lever les bras vers l'avant au-dessus du niveau des épaules sont considérés comme une erreur lors de la marche.
• **Attitude et mouvements de la tête** - une attitude de tête non naturelle (flexion vers l'arrière, inclinaison latérale, inclinaison vers l'avant avec la vue vers le bas sur les jambes) est considérée comme une erreur.
• **Lever du genou** - diverses écoles nationales (styles et concepts) sont respectées, le genou la hauteur de levage ou de levage du talon (coup de pied vers l'arrière) n'est pas décisive alors, le levage du genou doit être équilibré des deux côtés, levée haute de la jambe gauche et simple levée légère de la jambe droite (boitant), levage inégal, accentuant une jambe est faux.
• **Performance de foulée** : la foulée doit se faire sur la pointe des pieds ou sur l'avant, le talon est considéré comme une erreur, sauf s'il s'agit d'un élément de danse.
• **Position des pieds** : les pieds doivent être parallèles
• **Éléments de gymnastique et d'acrobatie sont interdits**
• **Tours, révolutions**– jambes tendus pendant les tours en extension sur les pointes des pieds serrée, tournant à un point, l'axe du corps doit être vertical, le pied en relevé
• **Équilibre** - parcours correct du mouvement, certitude de la performance, flexibilité
• **Flexibilité** - flexibilité suffisante, parcours de mouvement correct

C-TECHNIQUE ÉQUIPEMENT

• **Les pompons ne peuvent pas être poser au sol**
• **Une personne peut avoir plus (d'une) paire** de pompon dans les mains mais pour une période courte durant la chorégraphie
• **Les éléments technique avec les pompons :** lancés et roulé ne sont pas obligatoire mais conseillés

ÉLÉMENTS OBLIGATOIRES

- TOUS LES ÉLÉMENTS OBLIGATOIRE DOIVENT ÊTRE RÉALISÉ PAR AU MINIMUM 4 ATHLÈTES

  - CADETTE- JUNIOR - SENIOR
    - 1x (mini) – 2x (formation) VAGUE
    - 1x(mini) – 2x (formation) MUR « picture »

  - GRAND SENIOR
    - PAS D'ÉLÉMENTS OBLIGATOIRE

ÉLÉMENTS INTERDITS

- éléments de gymnastiques : porté , roue, grand écart
- mettre les pompons au sol
- faire des élément danse ou gymnastique où la tête se retrouvre sous le niveau des hanches

PÉNALITÉS

- Chute accessoire -0,05
- Chute -0,3
- Asynchronisme -0,01
- Glissade, trébuchement, contrôle blanc -0,01
- Erreur mineure (hors schéma, rattrapage à 2 mains...) -0,01
- Erreur majeure, grand pas -0,05
- Chute de costume -0,1
- Temps -0,05 par seconde
- Élément obligatoire manquant -0,4
- Entrée prématurée sur scène (avant l'annonce) -0,3
- Musique pas prête -0,1
- Copie musicale de faible qualité technique -0,1
- Chorégraphie réalisée sans chaussures -0,5
- body painting -0,5
- Position finale manquante -0,4
- Éléments interdits -5
- communication -0,3

BONUS

- L'utilisation de plusieurs « style » de marche militaire +0,1
- La multitude et la variation (+12) changement de formation +0,3

**BONIFICATION ATTRIBUE SEULEMENT LORS DU CHAMPIONNAT NATIONAL UMF

SECTION SHOW : show accessoire

SECTION SHOW accessoire (abb. SHOW)

CATÉGORIES	CATÉGORIES AGES	TEMPS**	PRATICABLE	NOMBRE ATHLÈTES
SOLO	· Cadettes · juniors · séniors · grand séniors	1.15-2.30 min	12x12m	1
DUO-TRIO				2-3
MINI				4-7
FORMATION		2.00-3.30 min		Min 8

**** la section SHOW accessoire se caractérise par l'utilisation d'un bâton et de minimum 2 accessoires et/ou élément de décors** *(ex : ruban / ballon/ tout ce qui n'est pas un béton – pompon – drapeau – canne major est comptabilisé comme un accessoire)* ***mais le choix des accessoires doivent être cohérent avec le choix du thème pré-établi.***

=> le choix d'un thème doit être le point de départ de la création de la chorégraphie. SI LE THÈME N'EST PAS FACILEMENT IDENTIFIABLE LES JUGES PEUVENT METTRE UNE PÉNALITÉ. Attention le choix du thème doit être en concordance avec la catégorie d'age *(ex : disney = cadette / l'esclavage = sénior)* ***ces chorégraphie peuvent faire passer des messages et peuvent être en rapport avec l'actualité.***

LES TRANSITIONS ENTRE LES UTILISATIONS ACCESSOIRES – BÂTON doivent être soignées

☐ **Le déroulement**

1. Entrée après l'annonce du speakeur (sans musique)
2. salut aux juges (minimum d'un athlète)
3. position de départ
4. chorégraphie
5. position finale stop (pendant min 4s)
6. salut aux juges (minimum d'un athlète)
7. sortie

☐ **Entrée des groupes**

- Le groupe au départ est prêt. Les autres groupes ne doivent pas interférer avec la performance en compétition en s'échauffant.
- Les athlètes doivent seulement rentrer quand le speakeur les annonces
- L'entrée et la sortie peut s'effectuer SANS de la musique ET L'INSTALLATION DES ACCESSOIRES ÉLÉMENTS DE DÉCORS DOIT SE FAIRE EN 30s (il est possible que l'entraîneur aide ses athlètes dans l'installation)

☐ **Déclenchement du chronomètre (mesure du temps)**

- Le temps de la chorégraphie commence à partir du moment où la musique de la chorégraphie commence.

- Le chronométrage se termine au moment où les concurrents prennent la position finale et la musique de la routine de compétition s'arrête. Le moment du stop du chronomètre est l'arrêt de la musique.
- **Le choix de la musique doit s'inscrire dans le choix du thème**

☐ **L'inclusion de danse et éléments gymnique**

- La composition peut contenir des éléments et des motifs d'ordre social ou folklorique danses, si elles correspondent à la nature de la musique, type de marches militaire ou autre

- La danse est quelques chose qui sert à definir cette catégorie OPEN, cela la différencie de la MAJORETTE TRADITIONNELLE et de la MAJORETTE SPORT. Donc cela doit être primordial

- Éléments d'exercice au sol consistant à soulever les concurrents dans le bâton et le pompon sont autorisés.

- Le tumbling est interdit (série d'acrobatie)

☐ **La sortie des groupes**

- Elle peut s'effectuer sans musique et tous les accesoires doivent être ramasser par les athètes dans un temps réduit (max 30s) – l'entraîneur NE PEUT PAS LES AIDER A LA SORTIE

COSTUMES COIFFURE ET MAQUILLAGE

- **Les costumes des compétiteurs leur coiffure et leur maquillage et le visage général doivent** respecter la catégorie d'âge, le personnage musical et le matériel utilisé

- Les couleurs et leurs combinaisons peuvent être choisies par les compétiteurs, elles peuvent varier en sous-groupes, sur des costumes de chef (capitaines) ou des costumes de majorette individuels.

- Les justaucorps et les pantalons sont autorisés

- Les chapeaux, calot ou couvre chef ou autres ne sont pas obligatoire

- Les bottes ne sont pas obligatoires

- Des chaussures à semelle complète doivent être portées (pas de chaussures à demi-semelle ni demi pointe)

- Le maquillage autorisé et body painting n'est pas autorisée

=> ATTENTION LE CHOIX DES COSTUMES EST TRÈS IMPORTANT DANS CETTE SECTION : puisse la concordance du thème est regardée par les juges

PRINCIPE D'ÉVALUATION :

- Il est crucial pour l'évaluation et la notation de savoir comment la routine est composée et présenté.
- La taille de la formation n'a aucun effet sur le score
- un thème facilement identifiable par les juges (lors de l'inscription au championnat dans cette section il est demandé de renseigner le thème)

A- LA CHOREGRAPHIE ET LA COMPOSITION
l'evaluation des juges:

- Sélection et variété des éléments
- Originalité
- Exécution
- Utilisation d'éléments de danse ou de gymnastique et leur possible excès
- Utilisation d'éléments de bâton
- Mouvement au sol, couverture
- Expression artistique
- Synchronisation
- La chorégraphie doit être fluide, cohérente avec le rythme et la vitesse de la musique
- Adéquation de la musique à l'âge des concurrents et à leur maturité
- Harmonisation entre le choix de la composition et l'interprétation globale – le mouvement expression de la musique-son accompagnement de la routine exécutée
- L'homogénéité du mélange musical, les transitions et la concurrence des motifs musicaux et individuels des sons
- Costume et maquillage cohérence avec le thème

B- MOUVEMENT TECHNIQUE – TECHNIQUE DU CORPS

• **Attitude corporelle -position du corps** - dos courbé, épaules vers l'avant, mouvement dans une flexion vers l'avant, raideur sont considérés comme une erreur
• **Attitude et mouvements des bras** - mouvement des bras hors rythme, tenant les doigts dans un poing, bras "passifs" (pendants) , lever les bras vers l'avant au-dessus du niveau des épaules sont considérés comme une erreur lors de la marche.
• **Attitude et mouvements de la tête** - une attitude de tête non naturelle (flexion vers l'arrière,inclinaison latérale, inclinaison vers l'avant avec la vue vers le bas sur les jambes) est considérée comme une erreur.
• **Lever du genou** - diverses écoles nationales (styles et concepts) sont respectées, le genou la hauteur de levage ou de levage du talon (coup de pied vers l'arrière) n'est pas décisive alors, le levage du genou doit être équilibré des deux côtés, levée haute de la jambe gauche et simple levée légère de la jambe droite (boitant), levage inégal, accentuant une jambe est faux.
• **Performance de foulée** : la foulée doit se faire sur la pointe des pieds ou sur l'avant, le talon est considéré comme une erreur, sauf s'il s'agit d'un élément de danse.
• **Position des pieds** : les pieds doivent être parallèles

• **Éléments de gymnastique et d'acrobatie** - précision, amplitude et certitude de performance, netteté du début et de la fin de l'élément, chute du compétiteur, correction attitude du corps, des bras, des jambes et de la tête pendant un élément
• **Tours, révolutions**– jambes tendus pendant les tours en extension sur les pointes des pieds serrée, tournant à un point, l'axe du corps doit être vertical, le pied en relevé
• **Équilibre** - parcours correct du mouvement, certitude de la performance, flexibilité
• **Flexibilité** - flexibilité suffisante, parcours de mouvement correct

C- TECHNIQUE DE L'ACCESSOIRE

LEVEL 1
Toutes manipulations avec équipement sans rotation
• « DEAD BATON » (sans aucun mouvement)
• toboggan - SLIDE
• SWAY
• Pretzel vertical et horizontal
• baton tourner des 2 mains
• combinaison de tout élément mentionné ci-dessus

LEVEL 2
ROTATIONS DE BASE
• Rotation horizontale
• Figure 8 (Rotation verticale avec une main)
• SWING
• SUN
• STAR
• FLOURISH WHIP
• FLIP lancé avec le pouce
• Toutes les variations de ces rotations, dans des directions différentes, avec la main droite ou gauche

• Jeté du baton dans les airs :
  • La révolution n'est pas nécessaire
  • jeté standard : par « ball », main ouverte, , lancé avec les 2 mains
  • rattrapage standard - paume vers le haut, main gauche/droite
• Échange:
  • plus court que 2 m
  • jeté standard + rattrapage standard

LEVEL 3
• PALM rotation sur la main
• Rolls simple 180°
  • Nuque – cou
  • Epaules
  • Bras
  • Coudes
  • Poignets
  • Dos (en diagonale)
  • Poitrine (en diagonale)

    - Taille
    - Jambe
- SNAKE
- ROULE SOUS AISELLE + EJJECTION
- BROKE ANGEL (sur la bouche/ le visage)

- Jeté du bâton dans les airs :
    - Révolution nécessaire
    - jeté complexe + rattrapage standard
    - jeté standard + rattrapage complexe
    - jeté complexe + rattrapage complexe (jusqu'au level 3)

    - jeté complexe :
        - sous bras
        - sous jambe
        - derrière le dos
        - avec roulé de la main
        - en flip (avec le pouce)

    - rattrapage complexe:
        - main retourné
        - nuque / tête
        - dans le dos
        - aux hanches
        - sous le bras
        - sous la jambe

- lancé 1 tour avec tous les jetés de baton + rattrapages possible
- lancé 2 tours avec un jeté standard + rattrapage standard
- lancé « travelling » avec mouvement du corps mineurs (simple) jeté et rattrapages jusqu'au level 3

- Échanges :
    - Long Échange- 2m ou plus :
    - jeté Standard + rattrapage standard

    - court Échange- moins de 2 m
    - jeté complexe + rattrapage standard
    - jeté standard + rattrapage complexe
    - jeté complexe + rattrapage complexe

LEVEL 4
- les doigts
- FISH (4 demi)
- PADDLE ROLLS
- Roulé 2 épaules
- nuque trap
- ejection coude
- LAYOUT

- 1/2 fujimi
- Single elbow rack (single klic)
- BROKE ANGEL :
    - épaule + 1/2 angel
    - Snake +1/2 angel
- Epaule- Epaule

- jeté du bâton dans les airs :
    - Jetés complexes du level 4 :
        - main retournée
        - flip
        - sous l'épaule

    - rattrapages complexes du level 4:
        - à l'aveugle
        - « grab »

    - lancé 1 tour horizontal, avec tous les types de jetés et rattrapages
    - lancé 2 tours, avec tous les types de jetés et rattrapages
    - lancé 3 tours, jeté standard + rattrapages standard
    - lancé « travelling » avec mouvement du corps majeur jeté et rattrapages jusqu'au level 3

    - **Échanges:**
    - Long échange
        - jeté complexe + rattrapage standard
        - jeté standard + rattrapage complexe
        - jeté complexe+ rattrapage complexe
        - **avec 1 tour**

LEVEL 5
- ROULE DIAMOND
- ROULE MONSTER
- ROULE BACKPACK
- « CASPER ROLL » rotation continuelle sur la nuque
- « MOUTH ROLL » rotation continuelle sur la bouche
- « **4 elbows- Ladder »**
- « **Elbow racks (klic-klac) »**
- FUJIMI complet = double épaules
- enchaînement d'éjections coudes
- « Drop in »

- jeté du bâton dans les airs :
    - lancé 2 tours horizontal, avec tous les types de jetés et rattrapages
    - lancé 3 tours, avec tous les types de jetés et rattrapages

- lancé « travelling » avec mouvement du corps majeur tous les jetés et rattrapages

- **Échanges:**

- Long Échange avec plusieurs tours - tous les jetés et rattrapages
- Long échange- horizontal
- double bâton / éléments échanges- tous les jetés et rattrapages

TABLEAU RESTRICTIONS (applicable à toutes catégories ages)	
TOURS	MAX 3 TOURS
ÉLÉMENTS GYMNIQUES AU SOL (gym statique)	PAS DE RESTRICTION
ROLL	PAS DE RESTRICTION
ACROBATIES SOUS LANCE sont limités	• 1 illusion • 1 roue • PAS D'ENCHAÎNEMENT D'ACROBATIE SOUS UN LANCE => LES ACROBATIES « STATIQUE » : pas sous un lancé ne sont pas limitées
ÉLÉMENTS GYMNIQUE	LES SEULS ACCEPTES SONT CEUX RÉALISÉ AVEC LE SUPPORT DES MAINS (ex costal – salto interdits)

ÉLÉMENTS OBLIGATOIRES

- **PAS D'ÉLÉMENTS OBLIGATOIRES**

PÉNALITÉS

- Chute accessoire -0,05
- Chute -0,3
- Asynchronisme -0,01
- Glissade, trébuchement, contrôle blanc -0,01
- Erreur mineure (hors schéma, rattrapage à 2 mains...) -0,01
- Erreur majeure, grand pas -0,05
- Chute de costume -0,1
- Temps -0,05 par seconde
- Entrée prématurée sur scène (avant l'annonce) -0,3
- Musique pas prête -0,1
- installation longue -0,2
- Copie musicale de faible qualité technique -0,1
- Chorégraphie réalisée sans chaussures -0,5
- body painting -0,5
- Position finale manquante -0,4
- communication -0,3
- réaliser élément interdits -5
- accessoires placés hors zone compétition -0,1
- Pas de thème facilement identifiable -5

BONUS

- Émotions / message derrière le visuel +0,3

** pénalité / bonus propre à l'UMF et au championnat national : **NON APPLIQUE PAR LA WAMT**

SECTION DRAPEAUX : majorette sport drapeaux

SECTION DRAPEAUX (majorette sport) (abb. FLAG)

CATÉGORIES	CATÉGORIES AGES	TEMPS	PRATICABLE	NOMBRE ATHLÈTES
SOLO	· cadettes · juniors · seniors · grand senior	1.15 -1.30 min	12 X 12m	1
DUO/TRIO				2-3
MINI				4-7
FORMATION		2.00 –3.00 min		Min 8

☐ **Le déroulement**

1. Entrée après l'annonce du speakeur (sans musique)
2. salut aux juges (minimum d'un athlète)
3. position de départ
4. chorégraphie
5. position finale stop (pendant min 4s)
6. salut aux juges (minimum d'un athlète)
7. sortie

☐ **Entrée des groupes**

- Le groupe au départ est prêt. Les autres groupes ne doivent pas interférer avec la performance en compétition en s'échauffant.
- Les athlètes doivent seulement rentrer quand le speakeur les annonces
- Cela doit être court – simple, l'entrée sert seulement à prendre place et se mettre en position de départ = ce n'est pas une autre « petite chorégraphie »
- Veiller à bien séparer cette entrée de la chorégraphie

☐ **Déclenchement du chronomètre (mesure du temps)**

- Le temps de la chorégraphie commence à partir du moment où la musique de la chorégraphie commence.
- Le chronométrage se termine au moment où les concurrents prennent la position finale et la musique de la routine de compétition s'arrête. Le moment du stop du chronomètre est l'arrêt de la musique.
- La musique ne doit pas servir à l'entrée et la sortie des athlètes qui se fait sans musique. Dans les fait la chorégraphie doit continuer sur le praticable tant que la musique défile

☐ **L'inclusion de danse et éléments gymnique**

- La composition peut contenir des éléments et des motifs d'ordre social ou folklorique danses, si elles correspondent à la nature de la musique, type de marches militaire ou autre
- Les éléments de gymnastique (ex. équilibre, sauts, pirouettes,) peuvent être inclus s'ils sont exécutés sans porter atteinte à la fluidité de la routine, si elles ne sont pas exécutées sans but, mais en relation avec un élément d'équipement, formes et motifs.

- Si les éléments de gymnastique sont exécutés par seulement plusieurs compétiteurs dans groupe ou formation solo, les autres membres ne doivent pas être dans un état statique, en attente position.

- Éléments d'exercice au sol consistant à soulever les concurrents dans le bâton et le pompon sont autorisés seulement à la fin

COSTUMES COIFFURE ET MAQUILLAGE

- **Les costumes des compétiteurs leur coiffure et leur maquillage et le visage général doivent** respecter la catégorie d'âge, le personnage musical et le matériel utilisé

- Les couleurs et leurs combinaisons peuvent être choisies par les compétiteurs, elles peuvent varier en sous-groupes, sur des costumes de chef (capitaines) ou des costumes de majorette individuels.

- Les justaucorps et les pantalons sont autorisés

- Les chapeaux, calot ou couvre chef ou autres ne sont pas obligatoire

- Les bottes ne sont pas obligatoires

- Des chaussures à semelle complète doivent être portées (pas de chaussures à demi-semelle ni demi pointe)

- Le maquillage autorisé et body painting n’est pas autorisée

PRINCIPE D’ÉVALUATION :

- Il est crucial pour l'évaluation et la notation de savoir comment la routine est composée et présenté.
- La taille de la formation n'a aucun effet sur le score

A- LA CHOREGRAPHIE ET LA COMPOSITION
l’evaluation des juges:

- Sélection et variété des éléments
- Originalité
- Exécution
- Utilisation d'éléments de danse ou de gymnastique et leur possible excès
- Utilisation d'éléments de bâton – drapeaux

- Mouvement au sol, couverture
- Expression artistique
- Synchronisation
- La chorégraphie doit être fluide, cohérente avec le rythme et la vitesse de la musique
- Adéquation de la musique à l'âge des concurrents et à leur maturité
- Harmonisation entre le choix de la composition et l'interprétation globale – le mouvement expression de la musique-son accompagnement de la routine exécutée
- L'homogénéité du mélange musical, les transitions et la concurrence des motifs musicaux et individuels des sons
- Costume et maquillage

B- MOUVEMENT TECHNIQUE – TECHNIQUE DU CORPS

• **Attitude corporelle -position du corps** - dos courbé, épaules vers l'avant, mouvement dans une flexion vers l'avant, raideur sont considérés comme une erreur
• **Attitude et mouvements des bras** - mouvement des bras hors rythme, tenant les doigts dans un poing, bras "passifs" (pendants), lever les bras vers l'avant au-dessus du niveau des épaules sont considérés comme une erreur lors de la marche.
• **Attitude et mouvements de la tête** - une attitude de tête non naturelle (flexion vers l'arrière, inclinaison latérale, inclinaison vers l'avant avec la vue vers le bas sur les jambes) est considérée comme une erreur.
• **Lever du genou** - diverses écoles nationales (styles et concepts) sont respectées, le genou la hauteur de levage ou de levage du talon (coup de pied vers l'arrière) n'est pas décisive alors, le levage du genou doit être équilibré des deux côtés, levée haute de la jambe gauche et simple levée légère de la jambe droite (boitant), levage inégal, accentuant une jambe est faux.
• **Performance de foulée** : la foulée doit se faire sur la pointe des pieds ou sur l'avant, le talon est considéré comme une erreur, sauf s'il s'agit d'un élément de danse.
• **Position des pieds** : les pieds doivent être parallèles
• **Éléments de gymnastique et d'acrobatie** - précision, amplitude et certitude de performance, netteté du début et de la fin de l'élément, chute du compétiteur, correction attitude du corps, des bras, des jambes et de la tête pendant un élément
• **Tours, révolutions**– jambes tendus pendant les tours en extension sur les pointes des pieds serrée, tournant à un point, l'axe du corps doit être vertical, le pied en relevé
• **Équilibre** - parcours correct du mouvement, certitude de la performance, flexibilité
• **Flexibilité** - flexibilité suffisante, parcours de mouvement correct

C- TECHNIQUE DE L'ACCESSOIRE

LEVEL 1
Toutes manipulations avec équipement sans rotation
• « DEAD BATON » (sans aucun mouvement)
• toboggan - SLIDE
• SWAY
• Pretzel vertical et horizontal
• baton tourner des 2 mains

• combinaison de tout élément mentionné ci-dessus

LEVEL 2
ROTATIONS DE BASE
• Rotation horizontale
• Figure 8 (Rotation verticale avec une main)
• SWING
• SUN
• STAR
• FLOURISH WHIP
• FLIP lancé avec le pouce
• Toutes les variations de ces rotations, dans des directions différentes, avec la main droite ou gauche

• Jeté du baton dans les airs :
    • La révolution n'est pas nécessaire
    • jeté standard : par « ball », main ouverte, lancé avec les 2 mains
    • rattrapage standard - paume vers le haut, main gauche/droite
• Échange:
    • plus court que 2 m
    • jeté standard + rattrapage standard

LEVEL 3
• PALM rotation sur la main
• Rolls simple 180°
    • Nuque – cou
    • Epaules
    • Bras
    • Coudes
    • Poignets
    • Dos (en diagonale)
    • Poitrine (en diagonale)
    • Taille
    • Jambe
• SNAKE
• ROULE SOUS AISELLE + EJJECTION
• BROKE ANGEL (sur la bouche/ le visage)

• Jeté du bâton dans les airs :
    • Révolution nécessaire
    • jeté complexe + rattrapage standard
    • jeté standard + rattrapage complexe
    • jeté complexe + rattrapage complexe (jusqu'au level 3)

    • jeté complexe :
        • sous bras
        • sous jambe
        • derrière le dos
        • avec roulé de la main

- en flip (avec le pouce)

- rattrapage complexe:
  - main retourné
  - nuque / tête
  - dans le dos
  - aux hanches
  - sous le bras
  - sous la jambe

- lancé 1 tour avec tous les jetés de baton + rattrapages possible
- lancé 2 tours avec un jeté standard + rattrapage standard
- lancé « travelling » avec mouvement du corps mineurs (simple) jeté et rattrapages jusqu'au level 3

- Échanges :
  - Long Échange- 2m ou plus :
  - jeté Standard + rattrapage standard

  - court Échange- moins de 2 m
  - jeté complexe + rattrapage standard
  - jeté standard + rattrapage complexe
  - jeté complexe + rattrapage complexe

LEVEL 4

- les doigts
- FISH (4 demi)
- PADDLE ROLLS
- Roulé 2 épaules
- nuque trap
- ejection coude
- LAYOUT
- 1/2 fujimi
- Single elbow rack (single klic)
- BROKE ANGEL :
  - épaule + 1/2 angel
  - Snake +1/2 angel
- Epaule- Epaule

- jeté du bâton dans les airs :
  - Jetés complexes du level 4 :
    - main retournée
    - flip
    - sous l'épaule

  - rattrapages complexes du level 4:
    - à l'aveugle
    - « grab »

- lancé 1 tour horizontal, avec tous les types de jetés et rattrapages
- lancé 2 tours, avec tous les types de jetés et rattrapages
- lancé 3 tours, jeté standard + rattrapages standard
- lancé « travelling » avec mouvement du corps majeur jeté et rattrapages jusqu'au level 3

- **Échanges:**
- Long échange
  - jeté complexe + rattrapage standard
  - jeté standard + rattrapage complexe
  - jeté complexe+ rattrapage complexe
  - **avec 1 tour**

LEVEL 5

- ROULE DIAMOND
- ROULE MONSTER
- ROULE BACKPACK
- « CASPER ROLL » rotation continuelle sur la nuque
- « MOUTH ROLL » rotation continuelle sur la bouche
- « **4 elbows- Ladder »**
- « **Elbow racks (klic-klac) »**
- FUJIMI complet = double épaules
- enchaînement d'éjections coudes
- « Drop in »

- jeté du bâton dans les airs :
  - lancé 2 tours horizontal, avec tous les types de jetés et rattrapages
  - lancé 3 tours, avec tous les types de jetés et rattrapages
  - lancé 4 tours ou +, avec tous les types de jetés et rattrapages

- lancé « travelling » avec mouvement du corps majeur tous les jetés et rattrapages

- **Échanges:**
  - Long Échange avec plusieurs tours - tous les jetés et rattrapages
  - Long échange- horizontal
  - double bâton / éléments échanges- tous les jetés et rattrapages

ÉLÉMENTS OBLIGATOIRES

- TOUS LES GROUPES DOIVENT AVOIR UNE CAPITAINE FACILEMENT IDENTIFIABLE
- avoir des minis groupes (subgroup) à l'intérieur de sa formation et/ou mini formation :
  - ➔ FORMATION = mini 4 membres
  - ➔ MINI FORMATION = mini 2 membres

*** ce procédé est utiliser quand un subgroupe réalise un mouvement technique et l'autre partie du club réalise un mouvement artistique par exemple*

- CADETTE :
  - 2 lancés sans tours = 1 réalisé par tout le groupe + 1 réalisé par un subgroup
  - 1 échange courte distance réalisé par tous

- JUNIOR :

- 2 lancés sans tours = 1 réalisé par tout le groupe + 1 réalisé par un subgroup
- 1 lancé avec 1 tour réalisé par tout le groupe
- 1 échange longue distance réalisé par tous

- SENIOR :
  - 2 lancés sans tours = 1 réalisé par tout le groupe + 1 réalisé par un subgroup
  - 2 lancés avec 1 tour = 1 réalisé par tout le groupe + 1 réalisé par un subgroup
  - 2 échanges longue distance = 1 réalisé par tous + 1 réalisé par un subgroup

- GRAND SENIOR
  - PAS D'ÉLÉMENTS OBLIGATOIRE

PÉNALITÉS

• Chute accessoire -0,05
• Chute -0,3
• Asynchronisme -0,01
• Glissade, trébuchement, contrôle blanc -0,01
• Erreur mineure (hors schéma, rattrapage à 2 mains...) -0,01
• Erreur majeure, grand pas -0,05
• Chute de costume -0,1
• Temps -0,05 par seconde
• Élément obligatoire manquant -0,4
• Entrée prématurée sur scène (avant l'annonce) -0,3
• Musique pas prête -0,1
• Copie musicale de faible qualité technique -0,1
• Chorégraphie réalisée sans chaussures -0,5
• body painting -0,5
• Position finale manquante -0,4
• communication -0,3

SECTION BANANIÈRE

SECTION BANNIÈRES (BAN)
Cette section est unique. Est considéré comme bannière :

- **COLOR : drapeau de +de 1m (si il y a une réclamation de poser et qu'il s'avère qu'ils ne font pas la taille des sanctions seront prise)**
- **(canne major**
- **sabre**
- **« fusil en plastique »)**
- **drapeaux d'une autre taille que 1m (baton flag des majorettes par exemple)**

**** mais ils sont additionnels : c'est à dire que chaque athlètes doit se servir obligatoirement au moins une fois du COLOR si dans la choregraphie vous faites le choix de melangée : canne major – sabre – fusil**
=> cette pratique est courante lors des matchs de football américain

CATÉGORIES	CATÉGORIES AGES	TEMPS	PRATICABLE	NOMBRE ATHLÈTES
FORMATION	UNIQUE : pas de catégories d'ages	1.15 –3.00 min	12m x12m	Min 4

☐ **Le déroulement**

1. Entrée après l'annonce du speakeur (sans musique)
2. salut aux juges (minimum d'un athlète)
3. position de départ
4. chorégraphie
5. position finale stop (pendant min 4s)
6. salut aux juges (minimum d'un athlète)
7. sortie

☐ **Entrée des groupes**

- Le groupe au départ est prêt. Les autres groupes ne doivent pas interférer avec la performance en compétition en s'échauffant.
- Les athlètes doivent seulement rentrer quand le speakeur les annonces
- Cela doit être court – simple, l'entrée sert seulement à prendre place et se mettre en position de départ = ce n'est pas une autre « petite chorégraphie »
- Veiller à bien séparer cette entrée de la chorégraphie

☐ **Déclenchement du chronomètre (mesure du temps)**

- Le temps de la chorégraphie commence à partir du moment où la musique de la chorégraphie commence.

- Le chronométrage se termine au moment où les concurrents prennent la position finale et la musique de la routine de compétition s'arrête. Le moment du stop du chronomètre est l'arrêt de la musique.

- La musique ne doit pas servir à l'entrée et la sortie des athlètes qui se fait sans musique. Dans les fait la chorégraphie doit continuer sur le praticable tant que la musique défile

COSTUMES COIFFURE ET MAQUILLAGE

- **Les costumes des compétiteurs leur coiffure et leur maquillage et le visage général doivent** respecter la catégorie d'âge, le personnage musical et le matériel utilisé

- Les couleurs et leurs combinaisons peuvent être choisies par les compétiteurs, elles peuvent varier en sous-groupes, sur des costumes de chef (capitaines) ou des costumes de majorette individuels.

- Les justaucorps et les pantalons sont autorisés

- Les chapeaux, calot ou couvre chef ou autres ne sont pas obligatoire

- Les bottes ne sont pas obligatoires

- Des chaussures à semelle complète doivent être portées (pas de chaussures à demi-semelle ni demi pointe)

- Le maquillage autorisé et body painting n'est pas autorisée

PRINCIPE D'ÉVALUATION :

- Il est crucial pour l'évaluation et la notation de savoir comment la routine est composée et présenté.
- La prise en compte de l'espace est importante dans cette section : espacement – changement de formation
- La taille de la formation n'a aucun effet sur le score

A- LA CHOREGRAPHIE ET LA COMPOSITION
l'evaluation des juges:

- Sélection et variété des éléments
- Originalité
- Exécution
- la technique
- Utilisation d'éléments de danse ou de gymnastique et leur possible excès
- Utilisation d'éléments du color et autres bannière
- Mouvement au sol, couverture
- Expression artistique
- Synchronisation

- La chorégraphie doit être fluide, cohérente avec le rythme et la vitesse de la musique
- Harmonisation entre le choix de la composition et l'interprétation globale – le mouvement expression de la musique-son accompagnement de la routine exécutée
- L'homogénéité du mélange musical, les transitions et la concurrence des motifs musicaux et individuels des sons
- Costume et maquillage

ÉLÉMENTS OBLIGATOIRES

- PAS D'ÉLÉMENTS OBLIGATOIRE

PÉNALITÉS

- Chute accessoire -0,05
- Chute -0,3
- Asynchronisme -0,01
- Glissade, trébuchement, contrôle blanc -0,01
- Erreur mineure (hors schéma, rattrapage à 2 mains...) -0,01
- Erreur majeure, grand pas -0,05
- Chute de costume -0,1
- Temps -0,05 par seconde
- Élément obligatoire manquant -0,4
- Entrée prématurée sur scène (avant l'annonce) -0,3
- Musique pas prête -0,1
- Copie musicale de faible qualité technique -0,1
- Chorégraphie réalisée sans chaussures -0,5
- body painting -0,5
- Position finale manquante -0,4
- communication -0,3

SECTION MIX: majorette sport

SECTION MIX (majorette sport) (abb. MIX)

CATÉGORIES	CATÉGORIES AGES	TEMPS	PRATICABLE	NOMBRE ATHLÈTES
SOLO	· cadettes · juniors · seniors · grand senior	1.15 -1.30 min	12 X 12m	1
DUO/TRIO				2-3
MINI				4-7
FORMATION		2.00 –3.00 min		Min 8

LES MIX POSSIBLES :

- **POMPON – BATON**
- **BATON – DRAPEAUX (FLAG)**
- **POMPON – DRAPEAUX (FLAG)**

attention :
- chaque athlète doit avoir fait des deux « agrès » dans des proportions équivariante soit 50 %
- le niveau des deux « agrès » doit être équivalant
- UN ECHANGE ENTRE LES DEUX GROUPES « D'AGRÈS » EST OBLIGATOIRE

☐ **Le déroulement**

1. Entrée après l'annonce du speakeur (sans musique)
2. salut aux juges (minimum d'un athlète)
3. position de départ
4. chorégraphie
5. position finale stop (pendant min 4s)
6. salut aux juges (minimum d'un athlète)
7. sortie

☐ **Entrée des groupes**

- Le groupe au départ est prêt. Les autres groupes ne doivent pas interférer avec la performance en compétition en s'échauffant.
- Les athlètes doivent seulement rentrer quand le speakeur les annonces
- Cela doit être court – simple, l'entrée sert seulement à prendre place et se mettre en position de départ = ce n'est pas une autre « petite chorégraphie »
- Veiller à bien séparer cette entrée de la chorégraphie

☐ **Déclenchement du chronomètre (mesure du temps)**

- Le temps de la chorégraphie commence à partir du moment où la musique de la chorégraphie commence.

- Le chronométrage se termine au moment où les concurrents prennent la position finale et la musique de la routine de compétition s'arrête. Le moment du stop du chronomètre est l'arrêt de la musique.

- La musique ne doit pas servir à l'entrée et la sortie des athlètes qui se fait sans musique. Dans les fait la chorégraphie doit continuer sur le praticable tant que la musique défile

☐ **L'inclusion de danse et éléments gymnique**

- La composition peut contenir des éléments et des motifs d'ordre social ou folklorique danses, si elles correspondent à la nature de la musique, type de marches militaire ou autre
- Les éléments de gymnastique (ex. équilibre, sauts, pirouettes,) peuvent être inclus s'ils sont exécutés sans porter atteinte à la fluidité de la routine, si elles ne sont pas exécutées sans but, mais en relation avec un élément d'équipement, formes et motifs.

- Si les éléments de gymnastique sont exécutés par seulement plusieurs compétiteurs dans groupe ou formation solo, les autres membres ne doivent pas être dans un état statique, en attente position.

- Éléments d'exercice au sol consistant à soulever les concurrents dans le bâton et le pompon sont autorisés seulement à la fin

COSTUMES COIFFURE ET MAQUILLAGE

- **Les costumes des compétiteurs leur coiffure et leur maquillage et le visage général doivent** respecter la catégorie d'âge, le personnage musical et le matériel utilisé

- Les couleurs et leurs combinaisons peuvent être choisies par les compétiteurs, elles peuvent varier en sous-groupes, sur des costumes de chef (capitaines) ou des costumes de majorette individuels.

- Les justaucorps et les pantalons sont autorisés

- Les chapeaux, calot ou couvre chef ou autres ne sont pas obligatoire

- Les bottes ne sont pas obligatoires

- Des chaussures à semelle complète doivent être portées (pas de chaussures à demi-semelle ni demi pointe)

- Le maquillage autorisé et body painting n'est pas autorisée

PRINCIPE D'ÉVALUATION :

- Il est crucial pour l'évaluation et la notation de savoir comment la routine est composée et présenté.
- Les 50 % de chaque doit être PRIMORDIAL
- La taille de la formation n'a aucun effet sur le score

A- LA CHOREGRAPHIE ET LA COMPOSITION
l'evaluation des juges:

- Sélection et variété des éléments
- Originalité
- Exécution
- Utilisation d'éléments de danse ou de gymnastique et leur possible excès
- Utilisation d'éléments de bâton
- Mouvement au sol, couverture
- Expression artistique
- Synchronisation
- La chorégraphie doit être fluide, cohérente avec le rythme et la vitesse de la musique
- Adéquation de la musique à l'âge des concurrents et à leur maturité
- Harmonisation entre le choix de la composition et l'interprétation globale – le mouvement expression de la musique-son accompagnement de la routine exécutée
- L'homogénéité du mélange musical, les transitions et la concurrence des motifs musicaux et individuels des sons
- Costume et maquillage

B- MOUVEMENT TECHNIQUE – TECHNIQUE DU CORPS

• **Attitude corporelle -position du corps** - dos courbé, épaules vers l'avant, mouvement dans une flexion vers l'avant, raideur sont considérés comme une erreur
• **Attitude et mouvements des bras** - mouvement des bras hors rythme, tenant les doigts dans un poing, bras "passifs" (pendants) , lever les bras vers l'avant au-dessus du niveau des épaules sont considérés comme une erreur lors de la marche.
• **Attitude et mouvements de la tête** - une attitude de tête non naturelle (flexion vers l'arrière,inclinaison latérale, inclinaison vers l'avant avec la vue vers le bas sur les jambes) est considérée comme une erreur.
• **Lever du genou** - diverses écoles nationales (styles et concepts) sont respectées, le genou la hauteur de levage ou de levage du talon (coup de pied vers l'arrière) n'est pas décisive alors, le levage du genou doit être équilibré des deux côtés, levée haute de la jambe gauche et simple levée légère de la jambe droite (boitant), levage inégal, accentuant une jambe est faux.
• **Performance de foulée** : la foulée doit se faire sur la pointe des pieds ou sur l'avant, le talon est considéré comme une erreur, sauf s'il s'agit d'un élément de danse.
• **Position des pieds** : les pieds doivent être parallèles
• **Éléments de gymnastique et d'acrobatie** - précision, amplitude et certitude de performance, netteté du début et de la fin de l'élément, chute du compétiteur, correction attitude du corps, des bras, des jambes et de la tête pendant un élément

• **Tours, révolutions**– jambes tendus pendant les tours en extension sur les pointes des pieds serrée, tournant à un point, l'axe du corps doit être vertical, le pied en relevé
• **Équilibre** - parcours correct du mouvement, certitude de la performance, flexibilité
• **Flexibilité** - flexibilité suffisante, parcours de mouvement correct

C- TECHNIQUE DU CORPS

NIVEAUX	POSITION	COUP DE PIED	SAUTS	TOURS	ACROBATIE
1	• Chandelle • Grand écart • Pont	• kicks	• T jump • X jump • Chassé	• Tour Classique	• Roulades sur le côté • Roulade avant • Roulade arrière
2	• Le scale • Souplesse Y	• Jambes tendues (devant et côté) • kicks scale	• Toe touch • saut ecart • Pike • saut de mouton • 180° • 360°	• Chanel • Soutenu • le piqué	• Roue • Roue 1 main • Rondade
3	• Attitude • Arabesque • Scorpion	• Kicks scorpion	• Jeté • tilt jump • cabriole	• Pirouette	• Souplesse avant • Souplesse arrière • Souplesse sur 1 main
4	• Tilt • Toe rise	• Rond de jambe	• Calypso • Firebird	• Illusion • tour souplesse Y	• Arials (coté et devant)
5	• Handstand	• Kicks Calypso	• Kick + jeté • tour jeté	• Fouetté • Grand pirouette • tour + scorpion • tour Wolf	• Handspring • layout • salto arrière

C-1 TECHNIQUE DE L'ACCESSOIRE

LEVEL 1

Toutes manipulations avec équipement sans rotation
• « DEAD BATON » (sans aucun mouvement)
• toboggan - SLIDE
• SWAY
• Pretzel vertical et horizontal
• baton tourner des 2 mains
• combinaison de tout élément mentionné ci-dessus

LEVEL 2
ROTATIONS DE BASE
• Rotation horizontale
• Figure 8 (Rotation verticale avec une main)
• SWING
• SUN
• STAR
• FLOURISH WHIP
• FLIP lancé avec le pouce
• Toutes les variations de ces rotations, dans des directions différentes, avec la main droite ou gauche

• Jeté du baton dans les airs :
    • La révolution n'est pas nécessaire
    • jeté standard : par « ball », main ouverte, , lancé avec les 2 mains
    • rattrapage standard - paume vers le haut, main gauche/droite
• Échange:
    • plus court que 2 m
    • jeté standard + rattrapage standard

LEVEL 3
• PALM rotation sur la main
• Rolls simple 180°
    • Nuque – cou
    • Epaules
    • Bras
    • Coudes
    • Poignets
    • Dos (en diagonale)
    • Poitrine (en diagonale)
    • Taille
    • Jambe
• SNAKE
• ROULE SOUS AISELLE + EJJECTION
• BROKE ANGEL (sur la bouche/ le visage)

• Jeté du bâton dans les airs :
    • Révolution nécessaire
    • jeté complexe + rattrapage standard
    • jeté standard + rattrapage complexe
    • jeté complexe + rattrapage complexe (jusqu'au level 3)

- jeté complexe :
    - sous bras
    - sous jambe
    - derrière le dos
    - avec roulé de la main
    - en flip (avec le pouce)

- rattrapage complexe:
    - main retourné
    - nuque / tête
    - dans le dos
    - aux hanches
    - sous le bras
    - sous la jambe

- lancé 1 tour avec tous les jetés de baton + rattrapages possible
- lancé 2 tours avec un jeté standard + rattrapage standard
- lancé « travelling » avec mouvement du corps mineurs (simple) jeté et rattrapages jusqu'au level 3

- Échanges :
    - Long Échange- 2m ou plus :
    - jeté Standard + rattrapage standard

    - court Échange- moins de 2 m
    - jeté complexe + rattrapage standard
    - jeté standard + rattrapage complexe
    - jeté complexe + rattrapage complexe

LEVEL 4

- les doigts
- FISH (4 demi)
- PADDLE ROLLS
- Roulé 2 épaules
- nuque trap
- ejection coude
- LAYOUT
- 1/2 fujimi
- Single elbow rack (single klic)
- BROKE ANGEL :
    - épaule + 1/2 angel
    - Snake +1/2 angel
- Epaule- Epaule

- jeté du bâton dans les airs :
    - Jetés complexes du level 4 :
        - main retournée
        - flip

- sous l'épaule

- rattrapages complexes du level 4:
  - à l'aveugle
  - « grab »

- lancé 1 tour horizontal, avec tous les types de jetés et rattrapages
- lancé 2 tours, avec tous les types de jetés et rattrapages
- lancé 3 tours, jeté standard + rattrapages standard
- lancé « travelling » avec mouvement du corps majeur jeté et rattrapages jusqu'au level 3

- **Échanges:**
- Long échange
  - jeté complexe + rattrapage standard
  - jeté standard + rattrapage complexe
  - jeté complexe+ rattrapage complexe
  - **avec 1 tour**

LEVEL 5

- ROULE DIAMOND
- ROULE MONSTER
- ROULE BACKPACK
- « CASPER ROLL » rotation continuelle sur la nuque
- « MOUTH ROLL » rotation continuelle sur la bouche
- « **4 elbows- Ladder »**
- « **Elbow racks (klic-klac) »**
- FUJIMI complet = double épaules
- enchaînement d'éjections coudes
- « Drop in »

- jeté du bâton dans les airs :
  - lancé 2 tours horizontal, avec tous les types de jetés et rattrapages
  - lancé 3 tours, avec tous les types de jetés et rattrapages
  - lancé 4 tours ou +, avec tous les types de jetés et rattrapages

- lancé « travelling » avec mouvement du corps majeur tous les jetés et rattrapages

- **Échanges:**
  - Long Échange avec plusieurs tours - tous les jetés et rattrapages
  - Long échange- horizontal
  - double bâton / éléments échanges- tous les jetés et rattrapages

ÉLÉMENTS OBLIGATOIRES

- **SOLO- DUO/TRIO : 1 echange d'agrès**
- **formation – mini formation :**
  - **1 échange d'agrès**
  - **2 échanges**

ÉLÉMENTS RECOMMANDES

- C’est de la majorette sport donc il est recommandé d’utilisé le reglement majorette sport de l’agrès utilisé et ajouté les éléments qui sont obligatoire même si dans cette section ils ne le sont pas

PÉNALITÉS

- Chute accessoire -0,05
- Chute -0,3
- Asynchronisme -0,01
- Glissade, trébuchement, contrôle blanc -0,01
- Erreur mineure (hors schéma, rattrapage à 2 mains...) -0,01
- Erreur majeure, grand pas -0,05
- Chute de costume -0,1
- Temps -0,05 par seconde
- Élément obligatoire manquant -0,4
- Entrée prématurée sur scène (avant l'annonce) -0,3
- Musique pas prête -0,1
- Copie musicale de faible qualité technique -0,1
- Chorégraphie réalisée sans chaussures -0,5
- body painting -0,5
- Position finale manquante -0,4
- communication -0,3
- pas les 50 % -5

SECTION CANNE MAJOR: majorette sport canne major

SECTION CANNE MAJOR (majorette sport canne major) (abb. MACE)

CATÉGORIES	CATÉGORIES AGES	TEMPS	PRATICABLE	NOMBRE ATHLÈTES
SOLO	· cadettes · juniors · seniors · grand senior	1.15 -1.30 min	12 X 12m	1
DUO/TRIO				2-3
MINI				4-7
FORMATION		2.00 –3.00 min		Min 8

☐ **Le déroulement**

1. Entrée après l'annonce du speakeur (sans musique)
2. salut aux juges (minimum d'un athlète)
3. position de départ
4. chorégraphie
5. position finale stop (pendant min 4s)
6. salut aux juges (minimum d'un athlète)
7. sortie

☐ **Entrée des groupes**

- Le groupe au départ est prêt. Les autres groupes ne doivent pas interférer avec la performance en compétition en s'échauffant.
- Les athlètes doivent seulement rentrer quand le speakeur les annonces
- Cela doit être court – simple, l'entrée sert seulement à prendre place et se mettre en position de départ = ce n'est pas une autre « petite chorégraphie »
- Veiller à bien séparer cette entrée de la chorégraphie

☐ **Déclenchement du chronomètre (mesure du temps)**

- Le temps de la chorégraphie commence à partir du moment où la musique de la chorégraphie commence.
- Le chronométrage se termine au moment où les concurrents prennent la position finale et la musique de la routine de compétition s'arrête. Le moment du stop du chronomètre est l'arrêt de la musique.
- La musique ne doit pas servir à l'entrée et la sortie des athlètes qui se fait sans musique. Dans les fait la chorégraphie doit continuer sur le praticable tant que la musique défile

☐ **L'inclusion de danse et éléments gymnique**

- La composition peut contenir des éléments et des motifs d'ordre social ou folklorique danses, si elles correspondent à la nature de la musique, type de marches militaire ou autre
- Les éléments de gymnastique (ex. équilibre, sauts, pirouettes,) peuvent être inclus s'ils sont exécutés sans porter atteinte à la fluidité de la routine, si elles ne sont pas exécutées sans but, mais en relation avec un élément d'équipement, formes et motifs.
- Si les éléments de gymnastique sont exécutés par seulement plusieurs compétiteurs dans groupe ou formation solo, les autres membres ne doivent pas être dans un état statique, en attente position.
- Éléments d'exercice au sol consistant à soulever les concurrents dans le bâton et le pompon sont autorisés seulement à la fin

COSTUMES COIFFURE ET MAQUILLAGE

- **Les costumes des compétiteurs leur coiffure et leur maquillage et le visage général doivent** respecter la catégorie d'âge, le personnage musical et le matériel utilisé
- Les couleurs et leurs combinaisons peuvent être choisies par les compétiteurs, elles peuvent varier en sous-groupes, sur des costumes de chef (capitaines) ou des costumes de majorette individuels.
- Les justaucorps et les pantalons sont autorisés
- Les chapeaux, calot ou couvre chef ou autres ne sont pas obligatoire
- Les bottes ne sont pas obligatoires
- Des chaussures à semelle complète doivent être portées (pas de chaussures à demi-semelle ni demi pointe)
- Le maquillage autorisé et body painting n'est pas autorisée

PRINCIPE D'ÉVALUATION :

- Il est crucial pour l'évaluation et la notation de savoir comment la routine est composée et présenté.
- La taille de la formation n'a aucun effet sur le score

A- LA CHOREGRAPHIE ET LA COMPOSITION
l'evaluation des juges:

- Sélection et variété des éléments
- Originalité
- Exécution

- Utilisation d'éléments de danse ou de gymnastique et leur possible excès
- Utilisation d'éléments de la canne major
- Mouvement au sol, couverture
- Expression artistique
- Synchronisation
- La chorégraphie doit être fluide, cohérente avec le rythme et la vitesse de la musique
- Adéquation de la musique à l'âge des concurrents et à leur maturité
- Harmonisation entre le choix de la composition et l'interprétation globale – le mouvement expression de la musique-son accompagnement de la routine exécutée
- L'homogénéité du mélange musical, les transitions et la concurrence des motifs musicaux et individuels des sons
- Costume et maquillage

B- MOUVEMENT TECHNIQUE – TECHNIQUE DU CORPS

• **Attitude corporelle -position du corps** - dos courbé, épaules vers l'avant, mouvement dans une flexion vers l'avant, raideur sont considérés comme une erreur
• **Attitude et mouvements des bras** - mouvement des bras hors rythme, tenant les doigts dans un poing, bras "passifs" (pendants), lever les bras vers l'avant au-dessus du niveau des épaules sont considérés comme une erreur lors de la marche.
• **Attitude et mouvements de la tête** - une attitude de tête non naturelle (flexion vers l'arrière,inclinaison latérale, inclinaison vers l'avant avec la vue vers le bas sur les jambes) est considérée comme une erreur.
• **Lever du genou** - diverses écoles nationales (styles et concepts) sont respectées, le genou la hauteur de levage ou de levage du talon (coup de pied vers l'arrière) n'est pas décisive alors, le levage du genou doit être équilibré des deux côtés, levée haute de la jambe gauche et simple levée légère de la jambe droite (boitant), levage inégal, accentuant une jambe est faux.
• **Performance de foulée** : la foulée doit se faire sur la pointe des pieds ou sur l'avant, le talon est considéré comme une erreur, sauf s'il s'agit d'un élément de danse.
• **Position des pieds** : les pieds doivent être parallèles
• **Éléments de gymnastique et d'acrobatie** - précision, amplitude et certitude de performance, netteté du début et de la fin de l'élément, chute du compétiteur, correction attitude du corps, des bras, des jambes et de la tête pendant un élément
• **Tours, révolutions**– jambes tendus pendant les tours en extension sur les pointes des pieds serrée, tournant à un point, l'axe du corps doit être vertical, le pied en relevé
• **Équilibre** - parcours correct du mouvement, certitude de la performance, flexibilité
• **Flexibilité** - flexibilité suffisante, parcours de mouvement correct

C- TECHNIQUE DE L'ACCESSOIRE

LEVEL 1
Toutes manipulations avec équipement sans rotation
• « DEAD BATON » (sans aucun mouvement)
• toboggan - SLIDE
• SWAY

• Pretzel vertical et horizontal
• baton tourner des 2 mains
• combinaison de tout élément mentionné ci-dessus

LEVEL 2
ROTATIONS DE BASE
• Rotation horizontale
• Figure 8 (Rotation verticale avec une main)
• SWING
• SUN
• STAR
• FLOURISH WHIP
• FLIP lancé avec le pouce
• Toutes les variations de ces rotations, dans des directions différentes, avec la main droite ou gauche

• Jeté du baton dans les airs :
    • La révolution n'est pas nécessaire
    • jeté standard : par « ball », main ouverte, lancé avec les 2 mains
    • rattrapage standard - paume vers le haut, main gauche/droite
• Échange:
    • plus court que 2 m
    • jeté standard + rattrapage standard

LEVEL 3
• PALM rotation sur la main
• Rolls simple 180°
    • Nuque – cou
    • Epaules
    • Bras
    • Coudes
    • Poignets
    • Dos (en diagonale)
    • Poitrine (en diagonale)
    • Taille
    • Jambe
• SNAKE
• ROULE SOUS AISELLE + EJJECTION
• BROKE ANGEL (sur la bouche/ le visage)

• Jeté du bâton dans les airs :
    • Révolution nécessaire
    • jeté complexe + rattrapage standard
    • jeté standard + rattrapage complexe
    • jeté complexe + rattrapage complexe (jusqu'au level 3)

    • jeté complexe :
        • sous bras

- sous jambe
- derrière le dos
- avec roulé de la main
- en flip (avec le pouce)

- rattrapage complexe:
  - main retourné
  - nuque / tête
  - dans le dos
  - aux hanches
  - sous le bras
  - sous la jambe

- lancé 1 tour avec tous les jetés de baton + rattrapages possible
- lancé 2 tours avec un jeté standard + rattrapage standard
- lancé « travelling » avec mouvement du corps mineurs (simple) jeté et rattrapages jusqu'au level 3

- Échanges :
  - Long Échange- 2m ou plus :
  - jeté Standard + rattrapage standard

  - court Échange- moins de 2 m
  - jeté complexe + rattrapage standard
  - jeté standard + rattrapage complexe
  - jeté complexe + rattrapage complexe

LEVEL 4
- les doigts
- FISH (4 demi)
- PADDLE ROLLS
- Roulé 2 épaules
- nuque trap
- ejection coude
- LAYOUT
- 1/2 fujimi
- Single elbow rack (single klic)
- BROKE ANGEL :
  - épaule + 1/2 angel
  - Snake +1/2 angel
- Epaule- Epaule

- jeté du bâton dans les airs :
  - Jetés complexes du level 4 :
    - main retournée
    - flip
    - sous l'épaule

  - rattrapages complexes du level 4:

- à l'aveugle
- « grab »

- lancé 1 tour horizontal, avec tous les types de jetés et rattrapages
- lancé 2 tours, avec tous les types de jetés et rattrapages
- lancé 3 tours, jeté standard + rattrapages standard
- lancé « travelling » avec mouvement du corps majeur jeté et rattrapages jusqu'au level 3

- **Échanges:**
- Long échange
  - jeté complexe + rattrapage standard
  - jeté standard + rattrapage complexe
  - jeté complexe+ rattrapage complexe
  - **avec 1 tour**

LEVEL 5

- ROULE DIAMOND
- ROULE MONSTER
- ROULE BACKPACK
- « CASPER ROLL » rotation continuelle sur la nuque
- « MOUTH ROLL » rotation continuelle sur la bouche
- « **4 elbows- Ladder »**
- « **Elbow racks (klic-klac) »**
- FUJIMI complet = double épaules
- enchaînement d'éjections coudes
- « Drop in »

- jeté du bâton dans les airs :
  - lancé 2 tours horizontal, avec tous les types de jetés et rattrapages
  - lancé 3 tours, avec tous les types de jetés et rattrapages
  - lancé 4 tours ou +, avec tous les types de jetés et rattrapages

- lancé « travelling » avec mouvement du corps majeur tous les jetés et rattrapages

- **Échanges:**
  - Long Échange avec plusieurs tours - tous les jetés et rattrapages
  - Long échange- horizontal
  - double cannes / éléments échanges- tous les jetés et rattrapages

ÉLÉMENTS OBLIGATOIRES

- TOUS LES GROUPES DOIVENT AVOIR UNE CAPITAINE FACILEMENT IDENTIFIABLE
- avoir des minis groupes (subgroup) à l'intérieur de sa formation et/ou mini formation :
  - ➔ FORMATION = mini 4 membres
  - ➔ MINI FORMATION = mini 2 membres

*** ce procédé est utiliser quand un subgroupe réalise un mouvement technique et l'autre partie du club réalise un mouvement artistique par exemple*

- CADETTE :
  - 2 lancés sans tours = 1 réalisé par tout le groupe + 1 réalisé par un subgroup

        - 1 échange courte distance réalisé par tous

    - JUNIOR :
        - 2 lancés sans tours = 1 réalisé par tout le groupe + 1 réalisé par un subgroup
        - 1 lancé avec 1 tour réalisé par tout le groupe
        - 1 échange longue distance réalisé par tous

    - SENIOR :
        - 2 lancés sans tours = 1 réalisé par tout le groupe + 1 réalisé par un subgroup
        - 2 lancés avec 1 tour = 1 réalisé par tout le groupe + 1 réalisé par un subgroup
        - 2 échanges longue distance = 1 réalisé par tous + 1 réalisé par un subgroup

    - GRAND SENIOR
        - PAS D'ÉLÉMENTS OBLIGATOIRE

PÉNALITÉS

- Chute accessoire -0,05
- Chute -0,3
- Asynchronisme -0,01
- Glissade, trébuchement, contrôle blanc -0,01
- Erreur mineure (hors schéma, rattrapage à 2 mains...) -0,01
- Erreur majeure, grand pas -0,05
- Chute de costume -0,1
- Temps -0,05 par seconde
- Élément obligatoire manquant -0,4
- Entrée prématurée sur scène (avant l'annonce) -0,3
- Musique pas prête -0,1
- Copie musicale de faible qualité technique -0,1
- Chorégraphie réalisée sans chaussures -0,5
- body painting -0,5
- Position finale manquante -0,4
- communication -0,3

SECTION TWIRLING

SECTION TWIRLING (abb.TWIRL)

ATTENTION IL Y A LES CATEGORIES D'AGES « NORMALE » qui s'appliquent dans les catégories twirling : babies / cadette /junior / sénior
*** MAIS IL Y A AUSSI UNE SEPARTION FAITES ENTRE LES NIVEAUX :

- niveau débutant – niveau bas
- niveau avancé – niveau haut

De cette manière une athlète d'age senior : doit déterminé dans quel niveau elle souhaite concourir.

catégorie age : en TWIRLING

- **Le nombre de membres du groupe plus âgés d'une catégorie est limité :**
  - o le nombre de participants entre 8 et12 : MAX 2
  - o le nombre de participants entre 13 et 17 : MAX 3
  - o le nombre de participants entre 18 et 22 : MAX 4
  - o le nombre de participants +23 : MAX 5

- Les participants plus âgés ne peuvent être plus âgés **que d'une seule catégorie d'âge** *(ex : on ne peut pas créer une formation cadette avec des séniors à l'intérieur, par contre il est possible de mettre des juniors dans la limite du nombre autorisé)*

- ***SI CES RÈGLES SONT DÉPASSÉES :***
  - ***o soit le groupe est enregistré et concours dans la catégorie d'age de la personne la plus âgée***
  - ***o soit le club/groupe décide d'enlever des membres du groupe pour se conformer aux règles***

- ***Le nombre de membres du groupe plus jeune (CADETTE, JUNIOR, SENIOR) n'est pas limité :***

CATÉGORIE POSSIBLE EN TWIRLING

CATEGORIE	AGE	TEMPS	AIRE COMPÉTITION	NOMBRE ATHLÈTES	MUSIQUE	LES SPÉCIFICITÉS
Babies TWIRL	5-7 ans	1,00-2,00 min	12m x 12m	1	LIBRE – mais officielle si l'athlète n'a pas de musique	
SOLO 1 BÂTON	· Cadette	1,15-1,50 min	LIGNE 6m x 12m (passage 2		OFFICIELLE	Discipline où on

SOLO 2 BÂTONS	· junior · senior		athlètes en même temps)			«étale » sa technique. Les juges s'intéresse presque que a ça UTILISATION +ieurs BATONS DOIT SE FAIRE EN MEME TEMPS
FREESTYLE FEMME		1,15-2,30 min	12m x 12m		LIBRE	C'est le solo TWIRL qui est le plus libre, place importante de l'expression scénique
FREESTYLE HOMME						
ARTISTIC SOLO		1,15-1,45 min	LIGNE 6m x 12m (passage 2 athlètes en même temps)		OFFICIELLE	Solo hybride entre le 1BAT - FREESTYLE
PAIR		1,15 - 2,30 min	12m x 12m	2	LIBRE	Le FREESTYLE mais pour les duo
ARTISTIC DUO		1,15-1,45 min	LIGNE 6m x 12m (passage 2 athlètes en même temps)		OFFICIELLE	DUO hybride entre le 1BAT - FREESTYLE
TEAM		1,15-3,30	12m x 12m	4-8	LIBRE	FREESTYLE mais pour les équipes
ARTISTIC TEAM		1,15-1,45			OFFICIELLE	EQUIPE hybride entre le 1BAT - FREESTYLE
GROUP		2,00-3,30 min		Min 9	LIBRE	Chorographie avec theme – element gymnique-

						sans obligatoirement de ma technique c'est le visuel qui est mit en avant

*** si vous voulez concourir dans une catégorie où une musique officielle est requise : vous les trouverez sur le site de la WAMT ou envoyez un mail à l'UMF on vous les ferra passer

COSTUMES COIFFURE ET MAQUILLAGE

- **Les costumes des compétiteurs leur coiffure et leur maquillage et le visage général doivent** respecter la catégorie d'âge, le personnage musical et le matériel utilisé
- Les couleurs et leurs combinaisons peuvent être choisies par les compétiteurs, elles peuvent varier en sous-groupes, sur des costumes de chef (capitaines) ou des costumes de majorette individuels.
- Les justaucorps avec ou non jupette SONT OBLIGATOIRE
- Les chapeaux, calot ou couvre chef ou autres ne sont pas obligatoire
- Les bottes ne sont INTERDITE
- de chaussures à demi-semelle ni demi pointe SONT AUTORISES
- Le maquillage autorisé et body painting n'est pas autorisée

TABLEAU RESTRICTION NIVEAU : BAS/ÉLEVÉ (Solo 1 baton, Solo 2 batons, Freestyle, Artistic solo, Pair, Artistic Duo, Artistic Team, Team, Group**)**

ATTENTION POUR LES BABY TWIRL : LE NIVEAU DOIT OBLIGATOIREMENT ÊTRE UN NIVEAU DEBUTANT

CATÉGORIE	NIVEAU DEBUTANT – BAS	NIVEAU AVANCE – HAUT
TOURS	· 1-2 tours MAX : ◦ aucune restrictions sur les rattrapages ou façon de lancé	PAS DE RESTRICTION
ÉLÉMENT GYMNIQUE NIVEAU 4-5	INTERDICTION	
Mouvement gymnique sous lancé de bâton	· 1 SEUL mouvement est autorisé sous un lancé pas d'enchaînement :	

	· PAS COUPLE avec des tour (*ex lancé 1tour + roue INTERDIT)*	
Roulé – enchainement flips	PAS DE RESTRICTION	

1. **LES LANCES SEULEMENT AUTORISE SONT LES : FLIP – FLIP ARRIÈRE - HORIZONTAUX (PAS E LÂCHE)**
2. **LES MAINS DROITE ET GAUCHE DOIVENT ÊTRE UTILISÉES ÉQUITABLEMENT**
3. **L'EXPRESSION SCÉNIQUE COMPTE POUR 30 % DE LA NOTE : pour les artistic**
4. **L'EXPRESSION SCENIQUE COMPTE POUR 50 % DE LA NOTE : pour les discipline FREESTYLE plus libre**

FAÇON DE NOTER

- **discipline technique (solo 1-2 BATON) :**
  - **80 % regard technique**
  - **5 % la chorégraphie – liaison entre éléments – élément gymniques**
  - **15 % execution**

- **discipline hybride (les ARTISTIC)**
  - **30 % expression scénique**
  - **30 % technique**
  - **30 % la chorographies**
  - **10 % exécution**

- **discipline FREESTYLE- libre**
  - **50 % expression scénique – visuel (hormis la catégorie GROUP où ca passe à 80%)**
  - **25 % technique (hormis la catégorie GROUP 5%)**
  - **15 % la choregraphie (hormis la catégorie GROUP où ca passe à 15%)**
  - **10 % execution (hormis la catégorie GROUP où ca passe à 0%)**

**** LES TITRES DE CHAMPIONS D'EUROPE – CHAMPION DU MONDE SONT SEULEMENT ATTRIBUE AU NIVEAU ELEVE (dans le niveau bas – il y a seulement un classement de fait)*

B- MOUVEMENT TECHNIQUE – TECHNIQUE DU CORPS

• **Attitude corporelle -position du corps** - dos courbé, épaules vers l'avant, mouvement dans une flexion vers l'avant, raideur sont considérés comme une erreur
• **Attitude et mouvements des bras** - mouvement des bras hors rythme, tenant les doigts dans un poing, bras "passifs" (pendants) , lever les bras vers l'avant au-dessus du niveau des épaules sont considérés comme une erreur lors de la marche.
• **Attitude et mouvements de la tête** - une attitude de tête non naturelle (flexion vers l'arrière, inclinaison latérale, inclinaison vers l'avant avec la vue vers le bas sur les jambes) est considérée comme une erreur.
• **Lever du genou** - diverses écoles nationales (styles et concepts) sont respectées, le genou

la hauteur de levage ou de levage du talon (coup de pied vers l'arrière) n'est pas décisive alors, le levage du genou doit être équilibré des deux côtés, levée haute de la jambe gauche et simple levée légère de la jambe droite (boitant), levage inégal, accentuant une jambe est faux.

• **Performance de foulée** : la foulée doit se faire sur la pointe des pieds ou sur l'avant, le talon est considéré comme une erreur, sauf s'il s'agit d'un élément de danse.

• **Position des pieds** : les pieds doivent être parallèles

• **Éléments de gymnastique et d'acrobatie** - précision, amplitude et certitude de performance, netteté du début et de la fin de l'élément, chute du compétiteur, correction attitude du corps, des bras, des jambes et de la tête pendant un élément

• **Tours, révolutions**– jambes tendus pendant les tours en extension sur les pointes des pieds serrée, tournant à un point, l'axe du corps doit être vertical, le pied en relevé

• **Équilibre** - parcours correct du mouvement, certitude de la performance, flexibilité

• **Flexibilité** - flexibilité suffisante, parcours de mouvement correct

C- TECHNIQUE DE L'ACCESSOIRE

LEVEL 1

Toutes manipulations avec équipement sans rotation

• « DEAD BATON » (sans aucun mouvement)
• toboggan - SLIDE
• SWAY
• Pretzel vertical et horizontal
• baton tourner des 2 mains
• combinaison de tout élément mentionné ci-dessus

LEVEL 2

ROTATIONS DE BASE

• Rotation horizontale
• Figure 8 (Rotation verticale avec une main)
• SWING
• SUN
• STAR
• FLOURISH WHIP
• FLIP lancé avec le pouce
• Toutes les variations de ces rotations, dans des directions différentes, avec la main droite ou gauche

• Échange:
    • plus court que 2 m

LEVEL 3

• PALM rotation sur la main
• Rolls simple 180°
    • Nuque – cou
    • Epaules
    • Bras
    • Coudes
    • Poignets

- Dos (en diagonale)
- Poitrine (en diagonale)
- Taille
- Jambe

- SNAKE
- ROULE SOUS AISELLE + EJJECTION
- BROKE ANGEL (sur la bouche/ le visage)

- Jeté du bâton dans les airs :
  - Révolution nécessaire
  - jeté complexe + rattrapage standard
  - jeté standard + rattrapage complexe
  - jeté complexe + rattrapage complexe (jusqu'au level 3)

  - jeté complexe :
    - sous bras
    - sous jambe
    - derrière le dos
    - avec roulé de la main
    - en flip (avec le pouce)

  - rattrapage complexe:
    - main retourné
    - nuque / tête
    - dans le dos
    - aux hanches
    - sous le bras
    - sous la jambe

- lancé 1 tour avec tous les jetés de baton + rattrapages possible
- lancé 2 tours avec un jeté standard + rattrapage standard
- lancé « travelling » avec mouvement du corps mineurs (simple) jeté et rattrapages jusqu'au level 3

- Échanges :
  - Long Échange- 2m ou plus :
  - jeté Standard + rattrapage standard

  - court Échange- moins de 2 m
  - jeté complexe + rattrapage standard
  - jeté standard + rattrapage complexe
  - jeté complexe + rattrapage complexe

LEVEL 4

- les doigts
- FISH (4 demi)
- PADDLE ROLLS
- Roulé 2 épaules

- nuque trap
- ejection coude
- LAYOUT
- 1/2 fujimi
- Single elbow rack (single klic)
- BROKE ANGEL :
    - épaule + 1/2 angel
    - Snake +1/2 angel
- Epaule- Epaule

- jeté du bâton dans les airs :
    - Jetés complexes du level 4 :
        - main retournée
        - flip
        - sous l'épaule

    - rattrapages complexes du level 4:
        - à l'aveugle
        - « grab »

    - lancé 1 tour horizontal, avec tous les types de jetés et rattrapages
    - lancé 2 tours, avec tous les types de jetés et rattrapages
    - lancé 3 tours, jeté standard + rattrapages standard
    - lancé « travelling » avec mouvement du corps majeur jeté et rattrapages jusqu'au level 3

    - **Échanges:**
    - Long échange
        - jeté complexe + rattrapage standard
        - jeté standard + rattrapage complexe
        - jeté complexe+ rattrapage complexe
        - **avec 1 tour**

LEVEL 5
- ROULE DIAMOND
- ROULE MONSTER
- ROULE BACKPACK
- « CASPER ROLL » rotation continuelle sur la nuque
- « MOUTH ROLL » rotation continuelle sur la bouche
- « **4 elbows- Ladder »**
- « **Elbow racks (klic-klac) »**
- FUJIMI complet = double épaules
- enchaînement d'éjections coudes
- « Drop in »

- jeté du bâton dans les airs :
    - lancé 2 tours horizontal, avec tous les types de jetés et rattrapages
    - lancé 3 tours, avec tous les types de jetés et rattrapages
    - lancé 4 tours ou +, avec tous les types de jetés et rattrapages

• lancé « travelling » avec mouvement du corps majeur tous les jetés et rattrapages

• **Échanges:**

- Long Échange avec plusieurs tours - tous les jetés et rattrapages
- Long échange- horizontal
- double cannes / éléments échanges- tous les jetés et rattrapages

ÉLÉMENTS RECOMMANDES

- vous êtes dans la section TWIRLING donc il faudrait des mouvement complexe et encharnés de manière FLUIDE (exécution)
- enchaînement de roulés

PÉNALITÉS

• Chute accessoire -0,05
• Chute -0,3
• Asynchronisme -0,01
• Glissade, trébuchement, contrôle blanc -0,01
• Erreur mineure (hors schéma, rattrapage à 2 mains...) -0,01
• Erreur majeure, grand pas -0,05
• Chute de costume -0,1
• Temps -0,05 par seconde
• Élément obligatoire manquant -0,4
• Entrée prématurée sur scène (avant l'annonce) -0,3
• Musique pas prête -0,1
• Copie musicale de faible qualité technique -0,1
• Chorégraphie réalisée sans chaussures -0,5
• body painting -0,5
• Position finale manquante -0,4
• communication -0,3
• ne pas tenir compte de la restriction mouvement pour les niveaux : NOTE DE 0

BONUS

• Excellente liaison gym – marche +0,2

SECTION « ALL AROUND »
(seulement possible lors des championnat d'Europe et championnat du Monde)

SECTION « ALL AROUND » (abb.AA)

- SECTION SEULEMENT POUR LES SOLISTES
- **TOUS les soliste s'enregistre pour une premiere discipline d'abord puis une seconde**
- **ils pourront être titré comme : « all winner » (le total le plus haut) en ayant eu addition de ses 2 disciplines**
- **CHAQUE SOLISTE peut concourir une seule fois dans le over all MAJORETTE / et une seule fois dans le over all TWIRLING**
- **POUR LES ACCRÉDITATION il paye ses 2 solos normalement soit 30€ x 2 + un suplément OVER ALL (de 15€) = 75€**

ALL AROUND MAJORETTE	
DISCIPLINE 1	**DISCIPLINE 2**
Baton (sport)	Pompon (sport)
Open baton	Open pompon
2 baton	
Strutting	
Drapeaux (flag)	
Canne major (sport)	

ALL AROUND TWIRLING	
DISCIPLINE 1	**DISCIPLINE 2**
Solo 1 baton	Freestyle
Solo 2 baton	Artistic solo

ALL AROUND catégorie age	
MAJORETTE	**TWIRLING**
Babies	Cadet
Cadette	Junior
Junior	Senior
Senior	
Grand senior	