



WEDSTRIJDREGLEMENT VOOR MAJORETTES EN TWIRLERS

VLAMO
GEBETEN
DOOR
MUZIEK



VLAMO VZW

Charles de Kerchovelaan 17 - 9000 Gent
RPR Gent afdeling Gent
Ondernemingsnr. 0476.917.821
Tel. 09 265 80 00
secretariaat@vlamo.be – www.vlamo.be



INHOUDSOPGAVE

1.	INLEIDING	7
1.1.	REGLEMENT.....	7
1.2.	DOEL.....	7
1.3.	LEDENLIJST	7
2.	WEDSTRIJDEN	9
2.1.	VOORWAARDEN VOOR DEELNAME AAN WEDSTRIJDEN	9
2.1.1.	Lidmaatschap VLAMO	9
2.1.2.	Inschrijvingsformulieren	9
2.2.	VLAMO-WEDSTRIJDEN	9
2.2.1.	Eurowisseltrofee	9
2.2.2.	Provinciale wedstrijd	9
2.2.3.	Finale.....	9
2.2.4.	Champions Trophy	9
2.3.	WEDSTRIJD-COMMISSIE	10
2.3.1.	Samenstelling en taak	10
2.3.2.	Wedstrijd-leider	10
2.3.3.	Telsecretariaat	10
2.3.4.	Juryleden & klerken.....	10
2.4.	VERLOOP WEDSTRIJDEN.....	10
2.4.1.	Aanmelding op wedstrijd	10
2.4.2.	Gratis toegang deelnemers/coaches	10
2.4.3.	Wedstrijdverloop	10
2.4.4.	Proclamatie.....	10
3.	DISCIPLINES & LEEFTIJDSCATEGORIEËN.....	11
3.1.	DISCIPLINES	11
3.1.1.	Solo – 1 deelnemer	11
3.1.2.	Duo – 2 deelnemers	11
3.1.3.	Ensemble – 3-4 deelnemers	11
3.1.4.	Team – 5-9 deelnemers	11
3.1.5.	Corps – vanaf 10 deelnemers	11
3.2.	REEKSEN MEISJES / JONGENS	11
3.3.	LEEFTIJDSCATEGORIEËN	11
3.3.1.	Algemeen	11
3.3.2.	Leeftijdscategorieën voor solo	12
3.3.3.	Leeftijdscategorieën voor duo, ensemble, team en corps	12
3.3.4.	G-line onderverdeling	12
4.	MUZIEK & DUUR/TIMING ROUTINES	13
4.1.	MUZIEK.....	13
4.1.1.	Opgelegde muziek	13
4.1.2.	Vrije muziek	13
4.2.	DUUR & TIMING ROUTINES.....	13
5.	ALGEMENE WEDSTRIJDBEPALINGEN	15
5.1.	BEGELEIDING G-LINE.....	15
5.2.	RESERVES.....	15
5.3.	OP- & AFMARS	15
5.4.	KLEDING	15

5.5.	SALUUT	15
5.6.	VLOERGEBRUIK	15
5.7.	ACROBATIE	15
5.7.1.	Definitie	15
5.7.2.	Verschil tussen acrobatic move en acrobatic aerial move	15
5.7.3.	Disciplines acrobatie toegelaten	16
5.8.	HOOGTE & MOUNT	16
5.8.1.	Definitie	16
5.8.2.	Voorbeelden mount/geen mount	16
5.9.	PENALTIES	16
5.9.1.	Penalties per disciplines	16
5.9.2.	Extra drops - uitleg	16
5.9.3.	Rules violation - uitleg	16
5.10.	VARIA	16
6.	SOLO 1 BATON	17
6.1.	SPECIFICATIES	17
6.2.	UITVOERING	17
6.3.	JURERING	17
6.3.1.	Resultaten op 100 punten	17
6.3.2.	Penalties.....	17
6.4.	SCORE SHEET SOLO 1 BATON.....	18
7.	SOLO 2 BATON	19
7.1.	SPECIFICATIES	19
7.2.	UITVOERING	19
7.3.	JURERING	19
7.3.1.	Resultaten op 100 punten	19
7.3.2.	Penalties.....	19
7.4.	SCORE SHEET SOLO 2 BATON.....	20
8.	SOLO 3 BATON	21
8.1.	SPECIFICATIES	21
8.2.	UITVOERING	21
8.3.	JURERING	21
8.3.1.	Resultaten op 100 punten	21
8.3.2.	Penalties.....	21
8.4.	SCORE SHEET SOLO 3 BATON.....	22
9.	DUO/TEAM TWIRLING	23
9.1.	SPECIFICATIES	23
9.2.	UITVOERING	23
9.3.	JURERING	23
9.3.1.	Resultaten op 100 punten	23
9.3.2.	Penalties.....	23
9.4.	SCORE SHEET DUO/TEAM TWIRLING	24
10.	SUPER X-STRUT.....	25
10.1.	SPECIFICATIES	25
10.2.	UITVOERING	25
10.2.1.	Verplicht vloerpatroon in X-vorm	25



10.2.2.	Inhoud.....	25
10.2.3.	Beperkingen.....	26
10.3.	JURERING.....	26
10.3.1.	Resultaten op 100 punten.....	26
10.3.2.	Penalties.....	26
10.4.	SCORE SHEET SUPER X-STRUT.....	27
11.	SOLO DANCE TWIRL/RHYTHMIC TWIRL	29
11.1.	SPECIFICATIES	29
11.2.	UITVOERING.....	29
11.3.	JURERING.....	29
11.3.1.	Resultaten op 100 punten.....	29
11.3.2.	Penalties.....	29
11.4.	SCORE SHEET SOLO DANCE TWIRL/RHYTHMIC TWIRL.....	30
12.	DUO/ENSEMBLE/TEAM DANCE TWIRL	31
12.1.	SPECIFICATIES	31
12.2.	UITVOERING.....	31
12.3.	JURERING.....	31
12.3.1.	Resultaten op 100 punten.....	31
12.3.2.	Penalties.....	31
12.4.	SCORE SHEET DUO/ENSEMBLE/TEAM DANCE TWIRL	32
13.	TWIRLING CORPS.....	33
13.1.	SPECIFICATIES	33
13.2.	UITVOERING.....	33
13.3.	JURERING.....	33
13.3.1.	Resultaten op 100 punten.....	33
13.3.2.	Penalties.....	33
13.4.	PENALTY SHEET TWIRLING CORPS.....	33
13.5.	SCORE SHEET TWIRLING CORPS.....	34
14.	POMPON CORPS	34
14.1.	SPECIFICATIES	35
14.2.	UITVOERING.....	35
14.3.	JURERING.....	35
14.3.1.	Resultaten op 100 punten.....	35
14.3.2.	Penalties.....	35
14.4.	SCORE SHEET POMPON CORPS	36
15.	ACCESSOIRES – SOLO/DUO/TEAM/CORPS	37
15.1.	SPECIFICATIES	37
15.2.	UITVOERING.....	37
15.2.1.	Inhoud.....	37
15.2.2.	Beperkingen.....	37
15.3.	JURERING.....	37
15.3.1.	Resultaten op 100 punten.....	37
15.3.2.	Penalties.....	37
15.4.	SCORE SHEET SOLO/DUO/TEAM/CORPS ACCESSOIRES	38
16.	BATON FLAG TEAM	39
16.1.	SPECIFICATIES	39

16.2.	UITVOERING	39
16.3.	JURERING	39
16.3.1.	Resultaten op 100 punten	39
16.3.2.	Penalties.....	39
16.4.	SCORE SHEET BATON FLAG TEAM.....	40
17.	EXHIBITION CORPS	40
17.1.	SPECIFICATIES	41
17.2.	UITVOERING	41
17.2.1.	Inhoud.....	41
17.2.2.	Beperkingen	41
17.3.	JURERING	41
17.3.1.	Resultaten op 100 punten	41
17.3.2.	Penalties.....	41
17.4.	SCORE SHEET EXHIBITION CORPS.....	42
18.	PARADE CORPS	43
18.1.	SPECIFICATIES	43
18.2.	UITVOERING	43
18.2.1.	Verplicht vloerpatroon.....	43
18.2.2.	Inhoud.....	43
18.2.3.	Beperkingen	44
18.3.	JURERING	44
18.3.1.	Resultaten op 100 punten	44
18.3.2.	Penalties.....	44
18.4.	SCORE SHEET PARADE CORPS	45
19.	OVERZICHT WIJZIGINGEN REGLEMENT	47



1. INLEIDING

1.1. REGLEMENT

Bij het vastleggen van dit wedstrijdreglement heeft de Stuurgroep MajoTwirl zich gebaseerd op de bestaande reglementen in het buitenland. Rekening houdend met de specificaties van de MajoTwirl - sector bij ons, werd een wedstrijdreglement op maat samengesteld.

Inschrijving voor en deelname aan de VLAMO-wedstrijden betekenen automatisch het accepteren van de VLAMO-reglementen.

1.2. DOEL

Dit reglement heeft tot doel de nodige ruimte te geven aan de bestaande groepen zodat zij zich kunnen meten met het oog op kwaliteitsverbetering.

De deelnemers laten hun optreden toetsen met behulp van een beoordelingssysteem door deskundigen om met hun bevindingen en suggesties verder te werken aan kwaliteitsverbetering op technisch en choreografisch vlak.

1.3. LEDENLIJST

De ledenlijst van de bij VLAMO aangesloten groepen die wensen deel te nemen aan de wedstrijden MajoTwirl moet beschikbaar zijn op het centraal secretariaat van VLAMO vzw (Charles de Kerchovelaan 17 in Gent).

Enkel nieuwe leden, die dat jaar nog op geen enkele andere ledenlijst voorkomen, mogen toegevoegd worden in het lopende jaar. Alle andere wijzigingen aan de ledenlijst in het lopende jaar moeten voorgelegd worden ter goedkeuring aan de Stuurgroep MajoTwirl.

De deelnemers aan wedstrijden mogen, in functie van de wedstrijd, slechts voorkomen op één lijst. Uitzonderingen daarop moeten per gemotiveerde vraag voorgelegd worden aan de Stuurgroep MajoTwirl voor advies.

2. WEDSTRIJDEN

2.1. VOORWAARDEN VOOR DEELNAME AAN WEDSTRIJDEN

2.1.1. Lidmaatschap VLAMO

De VLAMO-wedstrijden staan open voor alle bij VLAMO aangesloten majorettes en twirlers. Groepen die hun zetel niet hebben in de Vlaamse Gemeenschap of het Brussels Hoofdstedelijk Gewest kunnen deelnemen buiten competitie, na positief advies door de Stuurgroep MajoTwirl én goedkeuring door het Bestuur. Deze groepen betalen een vooraf bepaalde deelnemingsprijs.

2.1.2. Inschrijvingsformulieren

Bij inschrijving tot deelname aan een VLAMO-wedstrijd moeten de inschrijvingsformulieren zorgvuldig ingevuld worden en tijdig toekomen bij de organiserende instantie. Een kopie van de ledenlijst moet ingediend worden.

Bij iedere inschrijving voor deelname aan een G-line discipline dient er een medische fiche als extra document toegevoegd te worden.

2.2. VLAMO-WEDSTRIJDEN

2.2.1. Eurowisseltrofee

De Eurowisseltrofee is een wedstrijd voor alle twirlers/majo's die lid zijn van VLAMO. Deze wedstrijd wordt georganiseerd over twee dagen, een wedstrijddag voor juvenile, preteen en jeugd twirlers/majo's en een wedstrijddag voor junior, senior en adult twirlers/majo's. Op het einde van elke dag wordt een wisselbeker toegekend aan de vereniging die het hoogst scoort in drie verschillende disciplines, waarvan minstens één team/corps.

De wisselbeker moet voor de volgende Eurowisseltrofee weer ingeleverd worden op het organiserende VLAMO-secretariaat.

Wanneer een vereniging de wisselbeker 3 jaar na mekaar wint, blijft deze beker eigendom van de vereniging.

2.2.2. Provinciale wedstrijd

In elke provincie wordt een provinciale wedstrijd georganiseerd. Hieraan mogen twirlers/majo's deelnemen die in de provincie lid zijn van een vereniging die aangesloten is bij VLAMO. Deelnemers mogen slechts in één provincie deelnemen aan de provinciale wedstrijd.

In elke discipline en leeftijdscategorie krijgt de deelnemer die eerst wordt en minimum 75% behaalt, de titel van provinciaal kampioen.

Deelnemers kunnen zich via de provinciale wedstrijd plaatsen voor de Finale.

2.2.3. Finale

Zijn geselecteerd voor deelname aan de Finale: solo's, duo's, ensembles, teams en corpsen, die een eerste of tweede plaats behaalden bij een voorafgaande provinciale wedstrijd en minimum 75% behaalden in hun discipline en leeftijdscategorie.

Indien een geselecteerde niet kan deelnemen, dan wordt de volgende gerangschikte door de betreffende provincie afgevaardigd, op voorwaarde dat die deelnemer ook minimum 75% behaalde.

De geselecteerden doen in de Finale dezelfde routine(s) als in de Provinciale wedstrijd.

In elke discipline en leeftijdscategorie krijgt de deelnemer die eerst wordt en minimum 75% behaalt, de titel van Belgisch kampioen.

2.2.4. Champions Trophy

De Champions Trophy, of Wedstrijd der Lage Landen, is een wedstrijd tussen België en Nederland.

Zijn geselecteerd voor deelname aan de Champions Trophy: solo's, duo's, ensembles en teams, die 1^{ste}, 2^{de} en 3^{de} zijn geworden en corpsen die 1^{ste} zijn geworden bij de voorafgaande Finale en minimum 75% behaalden.

Indien een geselecteerde niet kan deelnemen, dan wordt de volgende gerangschikte in de Finale afgevaardigd, op voorwaarde dat die deelnemer ook minimum 75% behaalde.

De geselecteerden doen in de Champions Trophy dezelfde routine(s) als in de Finale/Prov. wedstrijd.

In elke discipline en leeftijdscategorie krijgt de deelnemer die eerst wordt, de titel van Kampioen der Lage Landen.

2.3. WEDSTRIJD COMMISSIE

2.3.1. Samenstelling en taak

De wedstrijdcommissie is samengesteld uit een wedstrijdleider, juryleden, klerken en een telsecretariaat. De wedstrijdcommissie verbindt zich tot het strikt naleven van de ethische code.

2.3.2. Wedstrijdleider

De wedstrijdleider zorgt ervoor dat het reglement toegepast en nageleefd wordt. Zij/hij komt niet tussen bij de jurering en mag niets veranderen aan de genomen beslissing van de jury. De wedstrijdleider staat in voor het uitdelen, ophalen en controleren van de scoresheets, bijgestaan door het telsecretariaat.

Beslissingen i.v.m. wijzigingen in het wedstrijdprogramma (schrappingen/verschuivingen) worden door de wedstrijdleider genomen.

2.3.3. Telsecretariaat

In het telsecretariaat worden de verdiende punten van iedere deelnemer nageteld en geregistreerd. Bij vragen of opmerkingen hierover richten de leden van het telsecretariaat zich tot de wedstrijdleider, die op zijn/haar beurt de jury om informatie vraagt.

2.3.4. Juryleden & klerken

De juryleden verbinden zich ertoe objectief te jureren naar eer en geweten.

Bij overtreding van het reglement kunnen strafpunten (rules violation) enkel door de jury gegeven worden, ev. in overleg met de wedstrijdleider. In alle andere gevallen worden maatregelen genomen in overleg met de wedstrijdleider, de jury en de organisatie.

Wijzigingen op de scoresheets kunnen enkel door de jury aangebracht worden.

Vanaf het begin van de wedstrijd mogen de juryleden geen contact meer hebben met de docenten, deelnemers of personen die rechtstreeks met de deelnemers te maken hebben, ook niet met buitenstaanders.

2.4. VERLOOP WEDSTRIJDEN

2.4.1. Aanmelding op wedstrijd

Deelnemers moeten steeds tijdig aanwezig zijn op een wedstrijd. Bij aankomst op de wedstrijd melden de deelnemers zich aan.

Eventuele wijzigingen of annulaties van deelname moet de coach van de vereniging zo snel mogelijk doorgeven aan de wedstrijdleider.

2.4.2. Gratis toegang deelnemers/coaches

Alle effectieve deelnemers krijgen gratis toegang tot de wedstrijd.

Per 10 effectieve deelnemers van eenzelfde vereniging krijgt 1 coach gratis toegang tot de wedstrijd. Heeft een vereniging deelnemers in G-line, dan krijgt deze vereniging nog een coach extra met gratis toegang.

2.4.3. Wedstrijdverloop

De wedstrijd verloopt volgens het programma. De deelnemers moeten zich tijdig voor hun optreden aanmelden bij de floor manager.

Er moet steeds rekening gehouden worden met eventuele verschuivingen of wijzigingen in het programma.

2.4.4. Proclamatie

Bij de proclamatie ontvangen de deelnemers de scoresheets, een diploma en eventueel een aandenken.

De jury blijft tot een half uur na de proclamatie ter beschikking voor het geven van mogelijke individuele toelichting.

De beslissing van de jury is onherroepelijk.

Eventuele klachten moeten per gemotiveerd schrijven ten laatste 14 dagen na de wedstrijd verzonden worden aan het Bestuur.

3. DISCIPLINES & LEEFTIJDSCATEGORIEËN

3.1. DISCIPLINES

3.1.1. Solo – 1 deelnemer

- Solo 1 baton
- Solo 2 baton
- Solo 3 baton
- Solo dance twirl / rhythmic twirl **ook voor G-line**
- Super X-strut
- Solo accessoires **ook voor G-line**

3.1.2. Duo – 2 deelnemers

- Duo twirling
- Duo dance twirl **ook voor G-line**
- Duo accessoires **ook voor G-line**

3.1.3. Ensemble – 3-4 deelnemers

- Ensemble dance twirl

3.1.4. Team – 5-9 deelnemers

- Team twirling
- Team dance twirl **ook voor G-line**
→ Let op: G-line 3-9 deelnemers
- Team accessoires **ook voor G-line**
→ Let op: G-line 3-9 deelnemers
- Baton flag team

3.1.5. Corps – vanaf 10 deelnemers

- Twirling corps **ook voor G-line**
- Pompon corps
- Accessoires corps **ook voor G-line**
- Exhibition corps
- Parade corps

3.2. REEKSEN MEISJES / JONGENS

Vanaf wedstrijdseizoen 2021-2022 zullen meisjes en jongens in dezelfde reeks optreden, behalve in de disciplines solo dance twirl (rhythmic twirl) en solo accessoires.

DUS: Enkel in de disciplines solo dance twirl en solo accessoires zijn er aparte reeksen voor meisjes en jongens.

3.3. LEEFTIJDSCATEGORIËN

3.3.1. Algemeen

Een wedstrijdseizoen loopt van 1 september tot 31 augustus van het volgende jaar.

Voor de bepaling van de leeftijdscategorie geldt de leeftijd van de deelnemer in het jaar van het einde van het wedstrijdseizoen (op 31/12). Voorbeeld ter verduidelijking: "voor het wedstrijdseizoen 2021-2022 geldt de leeftijd van de deelnemer in 2022 (op 31/12)".

Voor controle van de leeftijd moeten alle deelnemers een geldige identiteitskaart kunnen voorleggen.

3.3.2. Leeftijdscategorieën voor solo

Enkel voor solo-onderdelen staan meisjes en jongens in aparte reeksen. De solo's worden ingedeeld op basis van onderstaande tabellen.

Solo meisjes

Juvenile	tot en met 9 jaar
Preteen	10-11 jaar
Jeugd	12-14 jaar
Junior	15-17 jaar
Senior	18-21 jaar
Adult	vanaf 22 jaar

Solo jongens

Preteen Boy	tot en met 11 jaar
Junior Boy	12-17 jaar
Senior Boy	vanaf 18 jaar

3.3.3. Leeftijdscategorieën voor duo, ensemble, team en corps

De gemiddelde leeftijd van de leden van een duo/ensemble/team/corps zonder reserves bepaalt de leeftijdscategorie

Hoe tel je de leeftijd uit?

→ leeftijd (op 31/12 einde wedstrijdseizoen) van de optredende leden optellen

→ dit getal delen door het aantal optredende leden

→ cijfers na de komma weglaten

→ indelen op basis van onderstaande tabel.

Duo, ensemble, team, corps

Juvenile	tot en met 9 jaar
Preteen	10-11 jaar
Jeugd	12-14 jaar
Junior	15-17 jaar
Senior	18-21 jaar
Adult	vanaf 22 jaar

Worden er op de wedstrijd reserves ingezet, dan wordt de gemiddelde leeftijd opnieuw berekend en moet het duo/ensemble/team/corps indien nodig optreden in een andere leeftijdscategorie.

3.3.4. G-line onderverdeling

Bij de G-LINE zijn er geen leeftijdscategorieën.

Bij solo en duo wordt er wel de onderverdeling in beperkingen gemaakt:

- Categorie A: fysieke beperkingen
- Categorie B: mentale beperkingen

Bij teams en corps is er geen onderverdeling.

Bij iedere inschrijving dient er een medische fiche als extra document toegevoegd te worden. In geval van twijfel kan een officieel attest altijd opgevraagd worden.

4. MUZIEK & DUUR/TIMING ROUTINES

4.1. MUZIEK

4.1.1. Opgelegde muziek

Opgelegde muziek wordt gebruikt voor de volgende disciplines:

- solo 1 baton / solo 2 batons / solo 3 baton
- duo twirling
- team twirling
- super X-strut



De opgelegde muziek is dezelfde als de opgelegde muziek van IBTF.

Deze muziek is te verkrijgen op het secretariaat van VLAMO. Op de VLAMO-wedstrijden is de opgelegde muziek beschikbaar en moet deze niet doorgestuurd worden naar de muziekverantwoordelijke.

4.1.2. Vrije muziek

Bij alle andere disciplines mag de muziek vrij gekozen worden. Bij deelname aan VLAMO-wedstrijden moet de vrije muziek na inschrijving doorgestuurd worden naar de muziekverantwoordelijke die aangeduid werd door VLAMO. Deze muziekverantwoordelijke verbindt zich ertoe om deze muziek enkel voor de betreffende wedstrijd te gebruiken. Op de wedstrijd zelf moet elke vereniging een USB-stick ter beschikking hebben met de reservemuziek.

4.2. DUUR & TIMING ROUTINES



Discipline	Tijd	Start chrono	Stop chrono
Solo 1 baton	max. 2'00	Saluut	Saluut
Solo 2 baton	max. 1'30	Saluut	Saluut
Solo 3 baton	max. 1'30	Saluut	Saluut
Duo twirling	max. 2'00	Saluut	Saluut
Team twirling	2'30-3'00	Saluut	Saluut
Super X-strut	max. 1'45	1ste beweging	Saluut
Solo dance twirl (rhythmic twirl)	max. 2'30	1ste muzieknoot	Einde muziek
Duo dance twirl	max. 2'30	1ste muzieknoot	Einde muziek
Ensemble dance twirl	2'00-3'00	1ste muzieknoot	Einde muziek
Team dance twirl	2'30-3'30	1ste muzieknoot	Einde muziek
Twirling corps	3'00-5'00	1ste muzieknoot	Einde muziek
Pompon corps	2'30-3'30	1ste muzieknoot	Einde muziek
Solo accessoires	max. 2'30	1ste muzieknoot	Einde muziek
Duo accessoires	max. 2'30	1ste muzieknoot	Einde muziek
Team accessoires	max. 3'00	1ste muzieknoot	Einde muziek
Accessoires corps	max. 4'00	1ste muzieknoot	Einde muziek
Baton flag team	max. 3'00	1ste muzieknoot	Einde muziek
Exhibition corps	2'00-3'00	1ste muzieknoot	Einde muziek
Parade corps	3'00-4'00	1ste beweging	Saluut

(de tijd voor routines van G-line is dezelfde)

5. ALGEMENE WEDSTRIJDBEPALINGEN

5.1. BEGELEIDING G-LINE

In de discipline G-line is het toegelaten dat 1 begeleider het wedstrijdterrein betreedt als ondersteuning. Iedere rolstoelgebruiker mag ook geholpen worden door een duwer.

5.2. RESERVES

Om tegemoet te komen aan onvoorziene omstandigheden worden reserves toegelaten mits voorafgaande mededeling daarvan en op basis van volgende regeling:

Ensemble dance twirl (3-4 deelnemers): maximum 1 reserve

Team (5-9 deelnemers): maximum 2 reserves

Corps (minimum 10 deelnemers): maximum 3 reserves

5.3. OP- & AFMARS

De opmars gebeurt links van de jury en de afmars rechts van de jury. Het opkomen en het afgaan gebeuren simpel en vlug zonder speciale effecten en zonder muziek.

5.4. KLEDING

De keuze van de kledij is vrij onder voorwaarde van een verzorgd en net voorkomen. De kledij moet fatsoenlijk zijn, dus bv. geen te diep decolleté of te klein/groot pak. De gekozen kledij moet professioneel en functioneel zijn voor het onderdeel waarin wordt opgetreden.

Geen enkel deel van de kledij mag op de grond gelegd worden. Kledij mag niet aan/uitgedaan worden. Effecten die worden gemaakt door kleine wijzigingen aan de kledij zijn niet toegestaan. Let op: bij show corps en accessoires-onderdelen mag dit wel.

5.5. SALUUT

Het saluut is verplicht in de disciplines solo 1/2/3 baton, duo twirling, team twirling en paradecorps. Bij de overige disciplines is het saluut niet verplicht, maar het mag wel.

Het saluut wordt gedaan met front naar de jury. De baton is in de rechterhand en wordt naar de linkerschouder gebracht. De bal is boven zodat de rug van de rechterhand de linkerschouder raakt. De rechtse elleboog is op schouderhoogte. Het saluut wordt staand gemaakt met beide voeten op de grond en wordt minstens 2 tellen aangehouden.

Bij duo/team/corps wordt het saluut gemaakt door één of meerdere twirlers.

Bij solo 2/3 batons gebeurt het saluut met 1 baton terwijl men de andere baton(s) in de linkerhand vasthoudt.

De jurering begint bij het openingssaluut wanneer de rechterhand de linkerschouder verlaat. De jurering stopt bij het eindsaluut wanneer de rechterhand de linkerschouder raakt.

5.6. VLOERGEBRUIK

- 5 x 5m: solo 1/2/3 baton
- 10 x 10m: duo twirling
- X-vorm: super X-strut
- hele vloer: alle overige disciplines



5.7. ACROBATIE

5.7.1. Definitie

Een beweging wordt beschouwd als acrobatie wanneer de beide voeten de vloer verlaten (tegelijk of 1 per 1), over het hoofd gaan en landen aan de andere kant (tegelijk of 1 per 1),.

5.7.2. Verschil tussen acrobatic move en acrobatic aerial move

- Acrobatic move: acrobatie waarbij ofwel een deel van het lichaam de grond nog raakt ofwel met de hulp van het lichaam van een andere persoon die op de grond staat
→ voorbeelden: walkover (op handen), radslag op onderarmen (armen), kopstand (hoofd), radslag steunend op de benen van een andere persoon die op de grond staat

- Acrobatic aerial move: acrobatie zonder handen op de grond of zonder hulp van het lichaam van een andere persoon

→ voorbeelden: back flip, aerial walkover

Een horizontale butterfly waarbij de benen niet over het hoofd gaan, wordt niet beschouwd als acrobatie.

5.7.3. Disciplines acrobatie toegelaten

Alle acrobatie is toegelaten in de disciplines solo dance twirl/rhythmic twirl, duo dance twirl, ensemble dance twirl, team dance twirl en twirling corps.

In de discipline solo twirling 1 baton is een maximum van 2 acrobatic moves toegelaten (dus geen acrobatic aerial moves).

In alle andere disciplines is acrobatie niet toegelaten (op straffe van diskwalificatie).

5.8. HOOGTE & MOUNT

5.8.1. Definitie

- Hoogte
 - 1 hoogte is één persoon die rechtstaat
 - ½ hoogte is één persoon die zit, knielt of in lunge staat

- Mount
 - een mount bestaat uit min. 2 hoogtes

Mounts zijn verboden in alle disciplines.

5.8.2. Voorbeelden mount/geen mount

- één persoon staat recht op de schouders van een andere staande persoon = mount
- één persoon staat recht op de schouders van een geknielde persoon = 1 ½ hoogte = geen mount
- één persoon zit op de schouders van een rechtstaande persoon = 1 ½ hoogte = geen mount

5.9. PENALTIES

5.9.1. Penalties per disciplines

Zie uitleg per discipline/score sheet

5.9.2. Extra drops - uitleg

Er wordt een "extra drops" penalty gegeven van 2.0 indien er in een routine te veel drops zijn (bovenop de getelde penalties)

- solo/duo: meer dan 5 drops – dus extra drop penalty vanaf de 6^{de} drop
- ensemble/team: meer dan 10 drops – dus extra drop penalty vanaf de 11^{de} drop
- corps: meer dan 15 drops – dus extra drop penalty vanaf de 16^{de} drop

5.9.3. Rules violation - uitleg

De penalty "rules violation" wordt gegeven indien er een inbreuk gedaan wordt op het wedstrijdreglement, zoals o.a.

- onjuiste aantal deelnemers in een bepaalde discipline
- onsportief of onfatsoenlijk gedrag op of zelfs naast de wedstrijdvloer
- kleding niet in orde
- te veel of te grote attributen/accessoires, ...

5.10. VARIA

Als er iets gebeurt met de deelnemer in de loop van de routine (gescheurde kleding, baton stuk,...) beslist de wedstrijdleider of de kandidaat al dan niet mag herbeginnen.

Indien een deelnemer fysiek gehinderd wordt door een deelnemer die tegelijkertijd optreedt in een naburige lijn, worden eventuele drops die hierdoor veroorzaakt zijn, niet aangerekend.

De deelnemer mag geen handdoek of talkpoeder meenemen of gebruiken op het wedstrijdterrein.

6. SOLO 1 BATON

6.1. SPECIFICATIES

- 1 deelnemer met 1 baton
- Het vloeroppervlak is een vierkant van 5m op 5m
- Opgelegde muziek: max. 2'00
- Begin- en eindsalut zijn verplicht

6.2. UITVOERING

De opmars gebeurt zo snel mogelijk zonder muziek en de twirler gaat in beginpose staan.

Het openingssalut is verplicht en gebeurt op de eerste tellen van de muziek.

In de routine komen full hands/contactmateriaal, aerals en rolls voor.

De baton moet constant en vloeiend in beweging zijn gedurende de hele routine (behalve bij een pose). Hiervoor maakt de twirler moet gebruik maken van follow throughs (doorgaande bewegingen) en connections (verbindingen voor vloeiende routine).

De twirler laat de vaardigheid zien in zowel linkse als rechtse batontechnieken, nog beter in combinatie met mooie bewegingen. De twirler toont goede timing, goede coördinatie en goede variatie in patronen, subpatronen en richtingen.

De twirler neemt de snelheid en het niveau aan dat hij/zij aankan.

De routine mag geen onnodige herhalingen bevatten.

De twirler mag in de routine een maximum van 2 acrobatic moves doen (dus geen acrobatic aerial moves).

Het eindsalut wordt uitgevoerd onmiddellijk na de routine – idem als openingssalut. De afmars gebeurt zo snel mogelijk zonder muziek (onmiddellijk na het eindsalut).



6.3. JURERING

6.3.1. Resultaten op 100 punten

- Complete variety – 20 punten
- Difficulty – 20 punten
- Speed & control – 20 punten
- Smoothness & gracefulness – 20 punten
- Presentation & showmanship – 20 punten

6.3.2. Penalties

- 0.1 – break / floor contact illusion / off pattern / time per sec.
- 0.5 – drop / fall / catch 2 hands
- 0.5 – improper salute (begin/end)
- 1.0 – failure to salute (begin/end)
- 2.0 – rules violation / extra drops

Bij gelijk puntentotaal is de rubriek Complete Variety doorslaggevend.

6.4. SCORE SHEET SOLO 1 BATON

Max. score & Caption	Code :	Checked = Very good	Encircled = Unsatisfactory or needs more
Complete variety 20 pts	Variety balance Connections Ambidexterity Vert. - horiz. blend Side-to-side Front-to-back Pattern blend	Full hands, including low flips Aerials, higher than top of head Releases Receptions Finger twirls Rolls Horizontal sections Novelty Multiple body spins left right	
Difficulty 20 pts	Difficulty of tricks Difficulty achieved through follow-through, intricacy & timing Attempted perfection lacking Potentially dangerous	Full hands, including low flips Aerials, higher than top of head Releases Receptions Finger twirls Rolls Horizontal sections Novelty Multiple body spins left right	
Speed Control 20 pts	Rate of baton speed Speed variation Coordination of baton speed & speed of body movements (rapidity) General handling - Technique Releases Receptions Baton pattern Pattern changes	Vertical Horizontal	
Smoothness Gracefulness 20 pts	Flow of baton Handling Releases - Receptions Body movements - Body lines Balance Use of free hands, arms, legs, feet		
Showmanship Presentation 20 pts	Posture Appearance Attitude Performance Finesse	Projection Eye contact Enthusiasm Salesmanship	
PENALTIES	0.5 1.0 1.5 2.0 2.5 3.0 3.5 4.0 4.5 5.0 Drop Fall 2 hands catch Break Floor contact illusion Off pattern Out of area Time per sec. Improper salute 0.5 Failure to salute 1.0 Extra drops 2.0 Rules violation 2.0 Disqualification Beg Beg End End Total penalties	Score Penalties TOTAL SCORE	

TIME _____ max. 2'00

7. SOLO 2 BATON

7.1. SPECIFICATIES



- 1 deelnemer met 2 batons
- Het vloeroppervlak is een vierkant van 5m op 5m
- Opgelegde muziek: max. 1'30
- Begin- en eindsalut zijn verplicht

7.2. UITVOERING

De opmars gebeurt zo snel mogelijk zonder muziek en de twirler gaat in beginpose staan.

Het openingssalut is verplicht en gebeurt op de eerste tellen van de muziek.

In de routine komen 2 baton full hands/contactmateriaal, aerials en rolls voor, met combinaties van verschillende patronen (en subpatronen) en richtingen. De aerials omvatten high/low en high/high tricks, juggles, double toss tricks en ingewikkeld materiaal met variatie in releases/receptions.

De batons moeten constant en vloeiend in beweging zijn gedurende de hele routine (behalve bij een pose). De twirler laat de vaardigheid zien om onafgebroken en gelijktijdig met 2 batons te twirlen. Hiervoor maakt de twirler moet gebruik maken van follow throughs (doorgaande bewegingen) en connections (verbindingen voor vloeiende routine).

De samenhang en de ingewikkeldheid van de twirls met 2 batons bepalen de difficulty van de routine. Met beide batons/handen moet er difficulty en variatie getoond worden.

De twirler neemt de snelheid en het niveau aan dat hij/zij aankan.

De routine mag geen onnodige herhalingen bevatten.

Het eindsalut wordt uitgevoerd onmiddellijk na de routine – idem als openingssalut. De afmars gebeurt zo snel mogelijk zonder muziek (onmiddellijk na het eindsalut).

7.3. JURERING

7.3.1. Resultaten op 100 punten

- Complete variety – 20 punten
- Difficulty – 20 punten
- Technique – 20 punten
- Smoothness & gracefulness – 20 punten
- Presentation & showmanship – 20 punten

7.3.2. Penalties

- 0.1 – break / floor contact illusion / off pattern / time per sec.
- 0.5 – drop / fall / catch 2 hands
- 0.5 - improper salute (begin/end)
- 1.0 – failure to salute (begin/end)
- 2.0 – rules violation / extra drops

Bij gelijk puntentotaal is de rubriek Complete Variety doorslaggevend.

7.4. SCORE SHEET SOLO 2 BATON

Max. score & Caption	Code :	Checked = Very good	Encircled = Unsatisfactory or needs more																																																																																																				
Complete variety 20 pts	Variety of releases Variety of receptions Dual varieties Ambidexterity Connections Patterns - Vertical/Horizontal/Dual Front/Back/Sides/Combinations	Full hands Horizontals Fingers Rolls High low combinations Flips/Tosses/Aerials																																																																																																					
Difficulty 20 pts	Difficulty of releases Difficulty of receptions Difficulty of tricks Difficulty achieved through intricacy follow-through timing	Full hands Horizontals Fingers Rolls Complex combinations Complex high tricks																																																																																																					
Technique 20 pts	Continuous & Simultaneous Motion of baton Rate of speed Speed variation Rapidly/Revolution Releases/Receptions Placements/Control	Precision/Synchronization General handling Timing-Uninterrupted follow through Baton patterns Vertical/Horizontal Pattern changes Directional changes																																																																																																					
Smoothness Gracefulness 20 pts	Flow of batons Continuity of batons Continuous motion Body movements Body lines Posture	Releases Receptions Use of: Hands Arms Legs Feet Grace of execution Body control																																																																																																					
Showmanship Presentation 20 pts	Projection Perfection Confidence Eye contact	Appearance/Grooming Attitude Audience appeal Enthusiasm																																																																																																					
PENALTIES	0.5 1.0 1.5 2.0 2.5 3.0 3.5 4.0 4.5 5.0 Drop Fall 2 hands catch Break Floor contact illusion Off pattern Out of area Time per sec. <table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> Improper salute 0.5 Beg End Failure to salute 1.0 Beg End Extra drops 2.0 Rules violation 2.0 Disqualification																																																																																																					TIME _____ max. 1'30 Score Penalties TOTAL SCORE	

8. SOLO 3 BATON

8.1. SPECIFICATIES



- 1 deelnemer met 3 batons
- Het vloeroppervlak is een vierkant van 5m op 5m
- Opgelegde muziek: max. 1'30
- Begin- en eindsalut zijn verplicht

8.2. UITVOERING

De opmars gebeurt zo snel mogelijk zonder muziek en de twirler gaat in beginpose staan.

Het openingssalut is verplicht en gebeurt op de eerste tellen van de muziek.

De manipulatie van 3 batons gebeurt aaneengesloten, zonder onderbreking en gelijktijdig. De twirler combineert twirletechnieken en skills met juggles en laat beheersing van perfecte timing, coördinatie, concentratie, controle, ruimtelijk inzicht en handvaardigheden zien.

De kunst van 3 baton is om plaatjes in de lucht te creëren door gebruik te maken van verschillende tosses, hoogtes, patronen en planes.

In de routine komen 3 baton full hands/contactmateriaal, aerals en rolls voor, met combinaties van verschillende patronen (en subpatronen) en richtingen. De aerals kunnen bestaan uit cascades (pendulums, crescents, time tosses, bowling pins, flat pins, flat crescents), showers (slap showers, flat showers, boxes, dual patterns), juggles, double toss/single tosses, high/low tosses, stacks en triple tosses.

De batons moeten constant en vloeiend in beweging zijn gedurende de hele routine (behalve bij een collection). De twirler laat de vaardigheid zien om onafgebroken en gelijktijdig met 3 batons te twirlen. Hiervoor maakt de twirler moet gebruik maken van follow throughs (doorgaande bewegingen) en connections (verbindingen voor vloeiende routine).

De samenhang en de ingewikkeldheid van de twirls met 3 batons bepalen de difficulty van de routine. Met alle batons/handen moet er difficulty en variatie getoond worden.

De twirler neemt de snelheid en het niveau aan dat hij/zij aankan.

De routine mag geen onnodige herhalingen bevatten.

Het eindsalut wordt uitgevoerd onmiddellijk na de routine – idem als openingssalut. De afmars gebeurt zo snel mogelijk zonder muziek (onmiddellijk na het eindsalut).

8.3. JURERING

8.3.1. Resultaten op 100 punten

- Complete variety – 20 punten
- Difficulty – 20 punten
- Technique – 20 punten
- Smoothness & gracefulness – 20 punten
- Presentation & showmanship – 20 punten

8.3.2. Penalties

- 0.1 – break / floor contact illusion / off pattern / time per sec.
- 0.5 – drop / fall / catch 2 hands
- 0.5 - improper salute (begin/end)
- 1.0 – failure to salute (begin/end)
- 2.0 – rules violation / extra drops

Bij gelijk puntentotaal is de rubriek Complete Variety doorslaggevend.

8.4. SCORE SHEET SOLO 3 BATON

Max. score & Caption	Code :	Checked = Very good	Encircled = Unsatisfactory or needs more																																																																																	
Complete variety 20 pts	Variety of releases Variety of receptions Dual varieties Ambidexterity Connections Patterns - Vertical/Horizontal/Dual Front/Back/Sides/Combinations Combinations of various time releases	Full hands/contact material Horizontals Rolls High/low combinations Flips/Tosses/Aerials Cascades/Showers/Pendulums Bowling Pins/Juggles																																																																																		
Difficulty 20 pts	Difficulty of releases Difficulty of receptions Difficulty of tricks Difficulty achieved through intricacy follow-through timing	Full hands/contact material Horizontals Rolls Complex combinations Complex high tricks Variation of heights																																																																																		
Technique 20 pts	Continuous & Simultaneous Motion of baton Rate of speed Speed variation Rapidly/Revolution Releases/Receptions Placements/Control	Precision/Synchronization General handling Timing-Uninterrupted follow through Baton patterns Vertical/Horizontal Pattern changes Directional changes																																																																																		
Smoothness Gracefulness 20 pts	Flow of batons Continuity of batons Continuous motion Body movements Body lines Posture	Releases Receptions Use of hands arms legs feet Grace of execution Body control																																																																																		
Showmanship Presentation 20 pts	Projection Perfection Confidence Eye contact Posture Carriage	Appearance/Grooming Attitude Audience appeal Enthusiasm																																																																																		
PENALTIES	0.5 1.0 1.5 2.0 2.5 3.0 3.5 4.0 4.5 5.0 Drop Fall 2 hands catch Break Floor contact illusion Off pattern Out of area Time per sec. <table border="1"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>																																																																																		Score	
			Penalties																																																																																	
TIME max. 1'30	Improper salute 0.5 Beg. End Failure to salute 1.0 Beg. End Extra drops 2.0 Rules violation 2.0 Disqualification		TOTAL SCORE																																																																																	
	Total penalties																																																																																			

9. DUO/TEAM TWIRLING

9.1. SPECIFICATIES

- Aantal deelnemers & attributen
 - duo twirling: 2 deelnemers met elk 1 baton
 - team twirling: 5-9 deelnemers met elk 1 baton
- Het vloeroppervlak voor duo twirling is een vierkant van 10m op 10m. Bij team twirling moet de hele wedstrijdvloer gebruikt worden.
- Opgelegde muziek
 - duo twirling → max. 2'00
 - team twirling → 2'30-3'00
- Begin- en eindsalut zijn verplicht
- De duo's/teams mogen gemengd zijn (meisjes/jongens).

9.2. UITVOERING

Het opkomen en het afgaan gebeurt simpel en vlug zonder speciale effecten en zonder muziek en de twirlers gaan in beginpose staan. Er mogen geen presentatiebewegingen gemaakt worden voor de openingssalut en niet voor het begin van de muziek.

De twirlers nemen de snelheid en het niveau aan dat zij aankunnen. Ze moeten evenwaardig zijn en een mooie samenwerking laten zien. De batons moeten constant in beweging zijn gedurende de hele routine, met alle mogelijke combinaties in combinatie met duo-en teamwerk en exchanges. Er moeten ook verschillende formaties en verplaatsingen gebruikt worden.

De twirlers laten vaardigheid zien in zowel linkse als rechtse batontechnieken, nog beter in combinatie met mooie bewegingen. De twirlers tonen goede timing, goede coördinatie en goede variatie in patronen en subpatronen.

De routine mag geen onnodige herhalingen bevatten en de twirlers moeten gebruik maken van follow throughs (doorgaande bewegingen), connections (verbindingen voor vloeiende routine) en teamwork, want de batons moeten constant in beweging zijn (uitgezonderd een pose).

Het eindsalut wordt onmiddellijk na de routine uitgevoerd door één of meerdere twirlers – idem als openingssalut. De afmars gebeurt zo snel mogelijk zonder muziek (onmiddellijk na het eindsalut). Begin- en eindsalut is verplicht (front naar jury) met baton in rechterhand (bal boven) zodat de rug van de rechterhand de linkerschouder raakt. De salut wordt minstens 2 tellen aangehouden.

9.3. JURERING

9.3.1. Resultaten op 100 punten

- Twirling – 20 punten
- Teamwork – 20 punten
- Production – 20 punten
- Technique & performance – 20 punten
- Showmanship & presentation – 20 punten

9.3.2. Penalties

- 0.1 - break-slip / floor contact illusion / off pattern / unison / time per sec.
- 0.5 - drop / fall / 2 hands catch
- 0.5 - improper salute (begin/end)
- 1.0 - failure to salute (begin/end)
- 2.0 - rules violation / extra drops

Bij gelijk puntentotaal is de rubriek Twirling doorslaggevend.

9.4. SCORE SHEET DUO/TEAM TWIRLING

Max. score & Caption	Code :	Checked = Very good	Encircled = Unsatisfactory or needs more																																																																																																														
Twirling 20 pts	Difficulty Ambidexterity Speed Smoothness Control Unison	Routine content Vertical full hands Horizontals Finger twirls Aerials Rolls Baton pattern Vertical Horizontal																																																																																																															
Teamwork 20 pts	Variety Difficulty Speed & control Smoothness Unison Creativity	Exchanges Releases Receptions Variety in baton pattern Partner sequences Group sequences																																																																																																															
Production 20 pts	Entrance & exit Changing of floor patterns Floor coverage Continuity of routine Originality Specialties																																																																																																																
Technique & Quality of performance 20 pts	Audience appeal Alignment & spacing Perfection Precision Poise & grace of execution Dynamic effects	Uniformity Style Aerials Footwork, arms, hands, body																																																																																																															
Appearance Showmanship Presentation 20 pts	Costume Personal grooming Hair & Make-up Footwear Facial expressions Personality projection	Sparkle Eye contact Confidence Enthusiasm Attitude Professionalism																																																																																																															
PENALTIES	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th><th>0.5</th><th>1.0</th><th>1.5</th><th>2.0</th><th>2.5</th><th>3.0</th><th>3.5</th><th>4.0</th><th>4.5</th><th>5.0</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Drop</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>Fall</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>2 hands catch</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>Break</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>Floor contact illusion</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>Off pattern</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>Unison</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>Out of area</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>Time per sec.</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>				0.5	1.0	1.5	2.0	2.5	3.0	3.5	4.0	4.5	5.0	Drop											Fall											2 hands catch											Break											Floor contact illusion											Off pattern											Unison											Out of area											Time per sec.										
	0.5	1.0	1.5	2.0	2.5	3.0	3.5	4.0	4.5	5.0																																																																																																							
Drop																																																																																																																	
Fall																																																																																																																	
2 hands catch																																																																																																																	
Break																																																																																																																	
Floor contact illusion																																																																																																																	
Off pattern																																																																																																																	
Unison																																																																																																																	
Out of area																																																																																																																	
Time per sec.																																																																																																																	
TIME	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th><th>0.1</th><th>0.2</th><th>0.3</th><th>0.4</th><th>0.5</th><th>0.6</th><th>0.7</th><th>0.8</th><th>0.9</th><th>1.0</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Improper salute</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>Failure to salute</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>Extra drops</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>Rules violation</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>Disqualification</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>				0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	0.6	0.7	0.8	0.9	1.0	Improper salute											Failure to salute											Extra drops											Rules violation											Disqualification																																																						
	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	0.6	0.7	0.8	0.9	1.0																																																																																																							
Improper salute																																																																																																																	
Failure to salute																																																																																																																	
Extra drops																																																																																																																	
Rules violation																																																																																																																	
Disqualification																																																																																																																	
Duo max 2'00 Team 2'30-3'00	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th><th>Beg.</th><th>End</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Improper salute</td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>Failure to salute</td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>Extra drops</td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>Rules violation</td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>Disqualification</td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>				Beg.	End	Improper salute			Failure to salute			Extra drops			Rules violation			Disqualification																																																																																														
	Beg.	End																																																																																																															
Improper salute																																																																																																																	
Failure to salute																																																																																																																	
Extra drops																																																																																																																	
Rules violation																																																																																																																	
Disqualification																																																																																																																	
	Total penalties																																																																																																																
	Score																																																																																																																
	Penalties																																																																																																																
	TOTAL SCORE																																																																																																																

10. SUPER X-STRUT

10.1. SPECIFICATIES

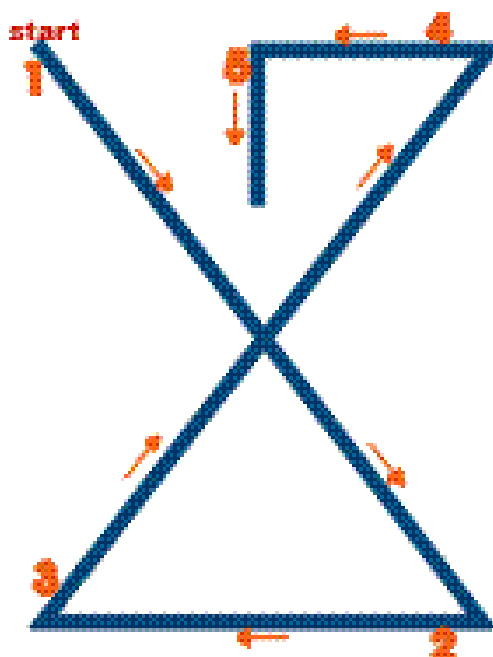


- 1 deelnemer met 1 baton
- Vloergebruik in een X-vorm
- Verplichte muziek: max. 1'45
- Begin- en eindsalut zijn verplicht

10.2. UITVOERING

10.2.1. Verplicht vloerpatroon in X-vorm

- Lane 1
 - start links achteraan in de hoek – diagonaal naar rechts vooraan in de hoek
 - begin met een presentatie van max. 16 tellen (niet verplicht)
 - na de presentatie komt het openingssalut, gevolgd door 4 verplichte basic steps en dan vrije bewegingen tot aan de volgende hoek
- Lane 2
 - start rechts vooraan in de hoek – voor de jury door – naar links vooraan in de hoek
 - begin met 4 verplichte basic steps, gevolgd door vrije bewegingen tot aan de volgende hoek
- Lane 3
 - start links vooraan in de hoek – diagonaal naar rechts achteraan in de hoek
 - begin met 4 verplichte basic steps, gevolgd door vrije bewegingen tot aan de volgende hoek
- Lane 4
 - start rechts achteraan in de hoek – voor de jury door naar midden achteraan
 - vrije bewegingen tot aan de volgende hoek
 - beginnen met 4 basic steps mag, maar is niet verplicht in deze lane
- Lane 5
 - start midden achteraan – recht naar voren toe
 - begin met 4 verplichte basic steps, gevolgd door vrije bewegingen en eindigen binnen de hoekpunten van de X-vorm (op de 5^{de} lijn mag er overal binnen het vloerpatroon geëindigd worden)
 - afsluiten met eindsalut – geen presentatiebewegingen meer na eindsalut



10.2.2. Inhoud

Bij super X-strut staan de lichaamsbewegingen centraal. Ze moeten in een constant tempo en voornamelijk voortbewegend zijn in het opgelegde X-vloerpatroon.

Het is toegelaten om een beetje af te wijken van een lane naar links of rechts (max. 1 meter) zolang het vloerpatroon gevolgd wordt.

De deelnemer start links achteraan met een presentatie. Tijdens de presentatie mag de deelnemer zich verplaatsen maar het is verplicht terug te keren naar het vertrekpunt. Na de presentatie volgt het verplichte salut. De eerste bewegingen na het beginsalut zijn de basic steps (met correcte houding en een kniehoogte van 90° met gepointe voeten).

Belangrijk zijn: juiste en goed uitgevoerde basic steps, leaps, kicks, lunges, turns, poses in combinatie met links- en rechtshandig batonwerk.

De inhoud moet goed verdeeld zijn over de 5 lanes zodat er een uitgebalanceerde variatie in baton en bewegingen is. Er mogen niet te veel herhalingen in de routine zitten.

De baton mag vloercontact maken. Wanneer dit echter gebeurt om balansverlies te voorkomen, zal hiervoor een penalty gegeven worden.

Swings (baton vasthouden bij ball of tip) mogen onbeperkt gemaakt worden.

Na het verplichte eindsalut mag de deelnemer geen presentatiebewegingen meer maken en verlaat hij/zij de wedstrijdvloer zo snel mogelijk.

10.2.3. Beperkingen

- Alleen de voeten mogen contact hebben met de vloer (spagaat mag dus niet).
- Acrobatie is niet toegelaten
- De baton mag de handpalm niet verlaten (doorgeven van links naar rechts en omgekeerd mag wel) geen flips, rolls en fingertwirls en aerals.
- Er mogen niet meer dan 2 achtereenvolgende loops in dezelfde hand, na 2 loops moet de baton stoppen of worden doorgegeven naar de andere hand.
- Achterwaartse bewegingen mogen niet gemaakt worden in de basic steps, wel in de lanes.

10.3. JURERING

10.3.1. Resultaten op 100 punten

- Routine content – 20 punten
- Choreography – 20 punten
- Technique – 20 punten
- Overall timing – 20 punten
- Presentation – 20 punten

10.3.2. Penalties

- 0.1 – break-slip / time per sec.
- 0.5 - drop / fall / floor contact / improper salute / omitted required basic / out of step / performing after final salute / twirling
- 1.0 – failure to salute (begin/end) / incorrect floor pattern
- 2.0 - rules violation
- diskwalificatie - acrobatics

Bij gelijk puntentotaal is de rubriek Routine content doorslaggevend.



10.4. SCORE SHEET SUPER X-STRUT

Max. score & Caption	Code :	Checked = Very good	Encircled = Unsatisfactory or needs more
Twirling 20 pts	Difficulty Ambidexterity Speed Smoothness Control Unison	Routine content Vertical full hands Horizontals Finger twirls Aerials Rolls Baton pattern Vertical Horizontal	
Teamwork 20 pts	Variety Difficulty Speed & control Smoothness Unison Creativity	Exchanges Releases Receptions Variety in baton pattern Partner sequences Group sequences	
Production 20 pts	Entrance & exit Changing of floor patterns Floor coverage Continuity of routine Originality Specialties		
Technique & Quality of performance 20 pts	Audience appeal Alignment & spacing Perfection Precision Poise & grace of execution Dynamic effects	Uniformity Style Aerials Footwork, arms, hands, body	
Appearance Showmanship Presentation 20 pts	Costume Personal grooming Hair & Make-up Footwear Facial expressions Personality projection	Sparkle Eye contact Confidence Enthusiasm Attitude Professionalism	
PENALTIES	0.5 1.0 1.5 2.0 2.5 3.0 3.5 4.0 4.5 5.0 Drop Fall 2 hands catch Break Floor contact illusion Off pattern Unison Out of area Time per sec. Improper salute 0.5 Failure to salute 1.0 Extra drops 2.0 Rules violation 2.0 Disqualification Beg. Beg. End End	Score Penalties TOTAL SCORE	

TIME

Duo max 2'00
Team 2'30-3'00

11. SOLO DANCE TWIRL/RHYTHMIC TWIRL

11.1. SPECIFICATIES



- 1 deelnemer met 1 baton
- De hele wedstrijdvloer moet gebruikt worden
- Vrije muziek: max. 2'30
- Het saluut is niet verplicht
- Acrobatie is toegelaten

11.2. UITVOERING

Een solo dance twirl/rhythmic twirl is een gevarieerde routine met combinaties van twirling en dans op zelf gekozen muziek. De baton en de dans moeten harmonisch samengaan op de muziek, het volstaat dus niet om de routine op te splitsen in een gedeelte twirling en een gedeelte dans. Er moeten verschillende danspassen in voorkomen, in combinatie met allerlei soorten twirls met variaties, duo-/teamwerk, exchanges en formaties waardoor bepaalde effecten ontstaan.

De muziek die past bij de leeftijdscategorie moet goed ingevuld worden en juist gebruikt worden. Meestal wordt er een thema uitgewerkt.

Een mooi samenhangend geheel van batonwerk, lichaamsbewegingen, dans, muziek, thema en juiste uitvoering is belangrijk. De baton mag eventueel eventjes neergelegd worden op de vloer maar niet te lang.

De opmars gebeurt zo snel mogelijk zonder muziek en de twirlers gaan in beginpose staan. Het openingssaluut is niet verplicht maar mag wel. De afmars gebeurt zonder muziek en zo snel mogelijk na het einde van de routine.

11.3. JURERING

11.3.1. Resultaten op 100 punten

- Choreography – 20 punten
- Twirl content – 20 punten
- Twirl technique – 20 punten
- Dance technique – 20 punten
- Showmanship & presentation – 20 punten

11.3.2. Penalties

- 0.1 - break / floor contact illusion / off pattern / time per sec.
- 0.5 - drop / fall / 2 hands catch
- 2.0 - rules violation / extra drops

Bij gelijk puntentotaal is de rubriek Choreography doorslaggevend.

11.4. SCORE SHEET SOLO DANCE TWIRL/RHYTHMIC TWIRL

Max. score & Caption	Code :	Checked = Very good	Encircled = Unsatisfactory or needs more
Choreography 20 pts	Twirl composition with dance Balance of content Musical interpretation Staging Correlation of body, baton and music Transitions Change of pace Floor coverage Ability within style		
Twirl content 20 pts	Difficulty created thru follow through, timing, continuity & intricacy Difficulty of twirl / dance combinations Variety of twirl / dance combinations Twirls appropriate to musical interpretation Travel sequences / Stationary sequences		
Twirl technique 20 pts	Rapidity Control Precision / Perfection Smoothness General handling Baton pattern Flow of baton Releases, Receptions		
Dance technique 20 pts	Gracefulness Smoothness Perfection of: Leg lines Body lines, Posture, Footwork Body control Balance Style Rhythm / Timing Use of musical phrasing		
Showmanship Presentation 20 pts	Lines & Spacing Poise & Confidence Professionalism Projection Attitude Facial expression Interpretation Eye contact Appearance / Grooming Technical quality of music		
PENALTIES TIME max. 2'30	0.5 1.0 1.5 2.0 2.5 3.0 3.5 4.0 4.5 5.0 Drop ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Fall ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 2 hands catch ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Break ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Floor contact illusion ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Off pattern ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Time per sec. ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Extra drops 2.0 ☐ Rules violation 2.0 ☐ Disqualification ☐	Score Penalties TOTAL SCORE	

12. DUO/ENSEMBLE/TEAM DANCE TWIRL

12.1. SPECIFICATIES

- Aantal deelnemers & attributen
 - duo dance twirl: 2 deelnemers met elk 1 baton
 - ensemble dance twirl: 3-4 deelnemers met elk 1 baton (niet voor G-line)
 - team dance twirl: 5-9 deelnemers met elk 1 baton (3-9 deelnemers voor G-line)
- De hele wedstrijdvloer moet gebruikt worden
- Vrije muziek
 - Duo dance twirl: 2'00 – 2'30
 - Ensemble dance twirl: 2'00 – 3'00
 - Team dance twirl: 2'30 – 3'30
- Begin- en eindsalut zijn niet verplicht
- Acrobatie en mounts (max. 1½ persoon hoog) zijn toegelaten
- De duo's/ensembles/teams mogen gemengd zijn (meisjes/jongens).

12.2. UITVOERING

Een duo/ensemble/team dance twirl is een gevarieerde routine met combinaties van twirling en dans op zelf gekozen muziek. De baton en de dans moeten harmonisch samengaan op de muziek, het volstaat dus niet om de routine op te splitsen in een gedeelte twirling en een gedeelte dans. Er moeten verschillende danspassen in voorkomen, in combinatie met allerlei soorten twirls met variaties, exchanges en formatieveranderingen waardoor bepaalde effecten ontstaan.

De muziek moet goed ingevuld worden. Er moet op de muziek gewerkt worden. Meestal wordt er een thema uitgewerkt.

Een mooi samenhangend geheel van batonwerk, lichaamsbewegingen, dans, muziek, thema en juiste uitvoering is belangrijk. De baton mag eventueel eventjes neergelegd worden op de vloer maar niet te lang.

De opmars gebeurt zo snel mogelijk zonder muziek en de twirlers gaan in beginpose staan. Het openingssalut is niet verplicht maar mag wel. De afmars gebeurt zonder muziek en zo snel mogelijk na het einde van de routine.

12.3. JURERING

12.3.1. Resultaten op 100 punten

- Twirling – 20 punten
- Dancing – 20 punten
- Production – 20 punten
- Technique & performance – 20 punten
- Showmanship & presentation – 20 punten

12.3.2. Penalties

- 0.1 - break / floor contact illusion / off pattern / time per sec. / unison / loss equipm.
- 0.5 - drop / fall / out of step / 2 hands catch
- 2.0 - rules violation / extra drops

Bij gelijk puntentotaal is de rubriek Twirling doorslaggevend.

12.4. SCORE SHEET DUO/ENSEMBLE/TEAM DANCE TWIRL

Max. score & Caption	Code :	Checked = Very good	Encircled = Unsatisfactory or needs more																																																																																																																																																																																																																																																								
Twirling 20 pts	Variety Difficulty Difficulty of twirls with dance combinations Ambidexterity Speed & Control Smoothness Teamwork & Exchanges		Baton patterns Vertical Horizontal																																																																																																																																																																																																																																																								
Dancing 20 pts	Variety Difficulty Difficulty of dance with baton twirling Creativity Rhythm & Timing Control of body																																																																																																																																																																																																																																																										
Production 20 pts	Entrance & Exit Changing of floor patterns Floor coverage Specialties Correlation of body, footwork and baton to music		Musical interpretation Change of pace Originality																																																																																																																																																																																																																																																								
Technique & Quality of performance 20 pts	Perfection Precision Poise & Grace of execution Audience appeal Alignment & Spacing Dynamic effects Technical quality of reproduced music		Uniformity Style Aerials Footwork, arms, hands, body																																																																																																																																																																																																																																																								
Appearance Showmanship Presentation 20 pts	Costume and accessories Personal grooming Hair & Make-up Footwear Facial expressions Personality projection		Sparkle Eye contact Confidence Enthusiasm Attitude Professionalism																																																																																																																																																																																																																																																								
PENALTIES	<table border="1"> <tr> <td></td> <td>.5</td> <td>1.0</td> <td>1.5</td> <td>2.0</td> <td>2.5</td> <td>3.0</td> <td>3.5</td> <td>4.0</td> <td>4.5</td> <td>5.0</td> </tr> <tr> <td>Drop</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>Fall</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>Out of step</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>2 hands catch</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>Break/slip</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>Floor contact illusion</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>Off pattern</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>Unison</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>Loss Equip.</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>Time per sec.</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> </table>		.5	1.0	1.5	2.0	2.5	3.0	3.5	4.0	4.5	5.0	Drop											Fall											Out of step											2 hands catch											Break/slip											Floor contact illusion											Off pattern											Unison											Loss Equip.											Time per sec.											<table border="1"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>																																																																																																																										<table border="1"> <tr> <td>Score</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Penalties</td> <td></td> </tr> <tr> <td>TOTAL SCORE</td> <td></td> </tr> </table>	Score		Penalties		TOTAL SCORE	
	.5	1.0	1.5	2.0	2.5	3.0	3.5	4.0	4.5	5.0																																																																																																																																																																																																																																																	
Drop																																																																																																																																																																																																																																																											
Fall																																																																																																																																																																																																																																																											
Out of step																																																																																																																																																																																																																																																											
2 hands catch																																																																																																																																																																																																																																																											
Break/slip																																																																																																																																																																																																																																																											
Floor contact illusion																																																																																																																																																																																																																																																											
Off pattern																																																																																																																																																																																																																																																											
Unison																																																																																																																																																																																																																																																											
Loss Equip.																																																																																																																																																																																																																																																											
Time per sec.																																																																																																																																																																																																																																																											
Score																																																																																																																																																																																																																																																											
Penalties																																																																																																																																																																																																																																																											
TOTAL SCORE																																																																																																																																																																																																																																																											
TIME Duo max. 2'30 Ensemble 2'00 - 3'00 Team 2'30 - 3'30	Extra drops 2.0 ☐ Rules Violation 2.0 ☐ Disqualification ☐	Total penalties ☐																																																																																																																																																																																																																																																									

13.5. SCORE SHEET TWIRLING CORPS

Max. score & Caption	Code :	Checked = Very good	Encircled = Unsatisfactory or needs more
Variety& Difficulty of twirling Content 20 pts	Variety balance Full hands - Aerials Finger twirls - Rolls Horizontals - Verticals Connections Multiple spins	Novelty Multiple batons Intricacy Ambidexterity	
Variety & Difficulty of twirling Teamwork 20 pts	Variety Difficulty Partner segments Group segments Integrated with all members	Exchanges Duet, Trio, Group Release variety Reception variety Pattern variety	
Execution 20 pts	Speed Smoothness Precision Timing Presentation Intricacy Coordination of baton	Technique General handling Baton pattern Horizontal Vertical Uniformity of aerial heights Control Unison	
Movement 20 pts	Variety Difficulty Intricacy of footwork Coordination with music Perfection within style Creativity / Novelty Rhythm & Timing	Effective patterns Body and baton combinations Uniformity of movements	
General Effect & Production 20 pts	Coordination of show Utilisation of music Overall presentation of show Choreography General appearance & grooming Audience appeal Poise of execution Multiple batons	Change of pace Staging Floor coverage Esprit de corp Showmanship / Expression Effectiveness and contribution of specialties	
			Score
			Penalties
			TOTAL SCORE



14. POMPON CORPS

14.1. SPECIFICATIES

- Minimum 10 deelnemers met elk 1 paar pompons (2 stuks)
- Het hele wedstrijdterrein moet gebruikt worden
- Vrije keuze van muziek: 2'30-3'30
- Het saluut is niet verplicht.

14.2. UITVOERING

Er zijn geen accessoires of decors toegelaten.

Geen enkel element van de kledij mag op de grond gelegd worden.

Exchanges zijn niet toegestaan, pompons mogen wel van hand tot hand doorgegeven worden naar een andere deelnemer (passes) – dit mag maximum 3x in de show.

Alle vormen van dans zijn toegelaten.

Special effects, dansseries, manoeuvres en teamwerk moeten passen bij de muziek en bij het thema.

Het is toegestaan met de pompons de grond te raken zolang deze vastgehouden worden. Pompons op de grond leggen is niet toegestaan.

14.3. JURERING

14.3.1. Resultaten op 100 punten

- Routine content - 20 punten
- Teamwork - 20 punten
- Production - 20 punten
- Technique & performance - 20 punten
- Showmanship & presentation - 20 punten

14.3.2. Penalties

- 0.1 - Floor contact illusion / loss of equipment / unison / time per sec.
- 0.5 - Drop / fall / out of step
- 2.0 - Rules violation / extra drops

Bij gelijk puntentotaal is de rubriek Routine content doorslaggevend.

14.4. SCORE SHEET POMPON CORPS

Max. score & Caption	Code :	Checked = Very good	Encircled = Unsatisfactory or needs more																																																																																																
Routine Content 20 pts	Variety Difficulty Coordination of dance & pompons Flow of movements Control Unison Use of pompons Entertainment value																																																																																																		
Teamwork 20 pts	Variety Difficulty Rhythm & Timing Unison Creativity Entertainment value	Partner sequences Group sequences																																																																																																	
Production 20 pts	Entrance & Exit Changing of floor patterns Floor coverage Continuity of routine Originality Change of pace	Musical interpretation																																																																																																	
Technique & Quality of performance 20 pts	Perfection Precision Poise & Grace of execution Audience appeal Alignment & Spacing Dynamic effects Technical quality of reproduced music	Uniformity Style Aerials Footwork, arms, hands, body																																																																																																	
Appearance Showmanship & Presentation 20 pts	Costume & Accessories Personal grooming Hair & Make-up Footwear Facial expressions Personality projection	Sparkle Eye contact Confidence Enthusiasm Attitude Professionalism																																																																																																	
PENALTIES	TIME 2'30 - 3'30 <table border="1"> <tr> <td></td><td>0.5</td><td>1.0</td><td>1.5</td><td>2.0</td><td>2.5</td><td>3.0</td><td>3.5</td><td>4.0</td><td>4.5</td><td>5.0</td></tr> <tr> <td>Drop</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>Fall</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>Out of step</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>Floor contact illusion</td><td>.1</td><td>.2</td><td>.3</td><td>.4</td><td>.5</td><td>.6</td><td>.7</td><td>.8</td><td>.9</td><td>1.0</td></tr> <tr> <td>Loss of equipment</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>Unison</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>Time per sec.</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> Extra drops 2.0 ☐ Rules violation 2.0 ☐ Disqualification ☐ Total penalties		0.5	1.0	1.5	2.0	2.5	3.0	3.5	4.0	4.5	5.0	Drop											Fall											Out of step											Floor contact illusion	.1	.2	.3	.4	.5	.6	.7	.8	.9	1.0	Loss of equipment											Unison											Time per sec.											<table border="1"> <tr> <td></td> <td>Score</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>Penalties</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>TOTAL SCORE</td> <td></td> </tr> </table>		Score			Penalties			TOTAL SCORE	
	0.5	1.0	1.5	2.0	2.5	3.0	3.5	4.0	4.5	5.0																																																																																									
Drop																																																																																																			
Fall																																																																																																			
Out of step																																																																																																			
Floor contact illusion	.1	.2	.3	.4	.5	.6	.7	.8	.9	1.0																																																																																									
Loss of equipment																																																																																																			
Unison																																																																																																			
Time per sec.																																																																																																			
	Score																																																																																																		
	Penalties																																																																																																		
	TOTAL SCORE																																																																																																		

15. ACCESSOIRES – SOLO/DUO/TEAM/CORPS

15.1. SPECIFICATIES

- Aantal deelnemers & attributen
 - Solo/duo accessoires: 1/2 deelnemer(s) met (elk) 1 baton + min. 2 andere accessoires
 - Team accessoires: 5-9 deelnemers (G-line 3-9) met 1 baton + min. 2 andere accessoires
 - Accessoires corps: min. 10 deelnemers met elk 1 baton + min. 2 andere accessoires
- Het hele wedstrijdterrein moet gebruikt worden
- Vrije keuze van muziek:
 - Solo & duo accessoires: max. 2'30
 - Team accessoires: 2'00 - 3'00
 - Accessoires corps : max. 4'00
- Het saluut is niet verplicht.



15.2. UITVOERING

15.2.1. Inhoud

De deelnemer heeft 45 sec. om de wedstrijdvloer te betreden, attributen klaar te leggen en in beginpose te staan. Direct na de routine moeten de attributen opgeruimd worden (binnen 45 sec).

Elke deelnemer moet beginnen en eindigen met het aanraken van een baton en/of attribuut met een lichaamsdeel. Tijdens de hele routine moet een baton en/of attribuut gebruikt worden.

Bij het wisselen van de attributen mag de deelnemer max. 16 tellen zonder attribuut zijn.

De baton is het belangrijkste attribuut. Alle attributen moeten passen bij het thema en tijdens de routine gebruikt, vastgehouden of gemanipuleerd worden. Ze moeten positief bijdragen en een aanvulling zijn aan het thema om goede muzikale interpretatie en visuele effecten te creëren.

De nadruk ligt op de entertainment en de balans tussen baton en de attributen.

De routine bevat: twirling, baton-/danscombinaties, exchanges, teamwork, goede staging, naadloze overgangen tussen baton/attributen, precisie en gelijkheid, creatief gebruik van de attributen

15.2.2. Beperkingen

- Afmetingen attributen bij opmars: max. 2,5 m hoogte en max. 3 m lengte. Deze afmetingen mogen tijdens het optreden wel overschreden worden.
- Gebruik van vloeistoffen of rook is niet toegestaan
- Schermen/decors zijn niet toegelaten.
- Max. 3 spins bij toss
- Slechts 1 illusion per trick is toegestaan - niet in combinatie met een andere lichaamsbeweging

15.3. JURERING

15.3.1. Resultaten op 100 punten

- Routine design - 20 punten
- Twirl & use of props - 20 punten
- Body movements - 20 punten
- Technique & Execution quality - 20 punten
- Showmanship & Presentation - 20 punten

15.3.2. Penalties

- 0.1 - Break / off pattern / unison / time per sec.
- 0.2 - Drop / fall / 2 hands catch → voor groep accessoires
- 0.5 - Drop / fall / 2 hands catch → voor solo, duo en team accessoires
- 2.0 - Rules violation / extra drops



Bij gelijk puntenaantal is de rubriek Routine design doorslaggevend.

15.4. SCORE SHEET SOLO/DUO/TEAM/CORPS ACCESSOIRES

Max. score & Caption	Code :	Checked = Very good	Encircled = Unsatisfactory or needs more
Routine design 20 pts	Musical Interpretation Floor Coverage Continuity Staging	Change of pace Special effect Development of Theme Creativity	
Twirl & use of props 20 pts	Variety Difficulty Smoothness Gracefulness General handling Transitions	Combinations of baton(s) and body Combinations of props and body Twirl appropriate for show twirl Partner sequences Team sequences Exchanges	<i>Enkel voor duo, team/corps</i>
Body movements 20 pts	Variety and difficulty of movement turns, lunges, kicks, leaps, footwork, arms Combinations of body / baton(s) / props Rhythm, timing, phrasing		
Technique & Execution quality 20 pts	Execution Body Lines Posture Quality of reproduced music	Perfection Precision Upper body Lower body Leg lines Footwork	
Showmanship Presentation 20 pts	Projection Entertainment value Appearance Grooming Costume Audience appeal		
PENALTIES TIME Duo max. 2'30 Team 2'00 - 3'00	0.5 1.0 1.5 2.0 2.5 3.0 3.5 4.0 4.5 5.0 Drop Fall 2 handcatch Break Off pattern Unison Time per sec. Extra drops 2.0 Rules Violation 2.0 Disqualification 0.1 0.2 0.3 0.4 0.5 0.6 0.7 0.8 0.9 1.0 Drop Fall 2 handcatch Break Off pattern Unison Time per sec. Extra drops 2.0 Rules Violation 2.0 Disqualification 0.1 0.2 0.3 0.4 0.5 0.6 0.7 0.8 0.9 1.0 Drop Fall 2 handcatch Break Off pattern Unison Time per sec. Extra drops 2.0 Rules Violation 2.0 Disqualification	Score Penalties TOTAL SCORE	

* Acc. corps max. 4'00

** bij accessories corps is de penalty voor drop, fall en 2 handcatch slecht 0,2

16. BATON FLAG TEAM

16.1. SPECIFICATIES

- 5-9 deelnemers met elk 1 baton flag
Een baton flag is een baton met een stuk materiaal aan (aan 1 of 2 kanten) en wordt gebruikt als vlag. Het is niet toegestaan materiaal als kettingen te verwerken. Het is tevens niet toegestaan de baton flag te bevestigen aan rokjes, riemen of kleding. Een baton flag is maximaal 75 cm lang. De lengte van het materiaal op de baton vlag mag 65-75 cm lang zijn. Het is niet toegestaan andere accessoires te gebruiken dan de baton flag.
- Het hele wedstrijdterrein moet gebruikt worden
- Vrije keuze van muziek: max. 3'00
- Het saluut is niet verplicht.

16.2. UITVOERING

Een baton flag team is een routine waarbij marching en dans gecombineerd worden met gebruik van een baton flag. De routine wordt choreografeerd op eigen gekozen muziek. Het belangrijkste is de combinatie van marcheren en baton flag twirling. De routine moet correcte technieken demonstreren. Variatie in manoeuvring, vloergebruik en effecten zijn verplicht. Het wisselen van formaties wordt verwacht. Er zijn geen andere accessoires dan de baton flag toegestaan.

Het team laat een routine zien waarbij marching en dans gecombineerd worden met gebruik van een batonvlag. De routine wordt choreografeerd op eigen gekozen muziek.

Het belangrijkste is de combinatie van marching en batonvlag twirling. De routine dient correcte technieken van batonvlag twirling te demonstreren. Alle deelnemers hebben één batonvlag. Het wisselen van formaties wordt aangemoedigd.

Exchanges zijn toegestaan.

Er is geen vloerwerk toegestaan tijdens de routine (vloer aanraken anders dan met voeten), enkel bij de openings- en eindpose (maximaal 16 tellen).

Baton flags mogen niet bewust op de vloer gelegd worden.

De deelnemers moeten de routine beëindigen met de baton flag in de hand(en).

Er is een maximum van 2 bodyspins onder de baton flag toegestaan.

Illusions zijn niet toegestaan.

16.3. JURERING

16.3.1. Resultaten op 100 punten

- Routine content / Choreography - 20 punten
- Teamwork - 20 punten
- Production & general effects - 20 punten
- Technique & quality of performance - 20 punten
- Showmanship & presentation - 20 punten

16.3.2. Penalties



- 0.1 - Break / off pattern / unison / time per sec.
- 0.5 - Drop / fall / 2 hands catch
- 2.0 - Rules violation / extra drops
- Diskwalificatie - acrobatie

Bij gelijk puntenaantal is de rubriek Routine content/Choreography doorslaggevend.

16.4. SCORE SHEET BATON FLAG TEAM

Max. score & Caption	Code :	Checked = Very good	Encircled = Unsatisfactory or needs more																																																																																																																																																																																																																																								
Routine content Choreography 20 pts	Variety Difficulty Coordination of marching/dance with baton flag Flow of movements Coordination of body and baton flag Unison	Choreography Use of baton flag Exchanges																																																																																																																																																																																																																																									
Teamwork 20 pts	Variety Difficulty Rhythm & timing Unison Creativity Entertainment value	Partner sequences Group sequences Exchanges																																																																																																																																																																																																																																									
Production & General effect 20 pts	Formations Maneuvers Changing of floor patterns Floor coverage Continuity of routine Originality Change of pace	Transitions Musical interpretation																																																																																																																																																																																																																																									
Technique & Quality of performance 20 pts	Perfection Precision Poise & grace of execution Audience appeal Alignment & spacint Technical excellence of baton flag Technical quality of reproduced music	Uniformity Control Unison Footwork, arms, hands Body Style																																																																																																																																																																																																																																									
Showmanship Presentation 20 pts	Costume & accessories Personal Grooming Hair, Make-up Footwear Performance Personality Projection Baton flag (shape/length/size/colour)	Expression Eye contact Confidence Enthusiasm Attitude Professionalism																																																																																																																																																																																																																																									
PENALTIES TIME max. 3'00	<table border="1"> <tr> <td></td><td>0.5</td><td>1.0</td><td>1.5</td><td>2.0</td><td>2.5</td><td>3.0</td><td>3.5</td><td>4.0</td><td>4.5</td><td>5.0</td></tr> <tr> <td>Drop</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>Fall</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>2 handcatch</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>Out of step</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td></td><td>.1</td><td>.2</td><td>.3</td><td>.4</td><td>.5</td><td>.6</td><td>.7</td><td>.8</td><td>.9</td><td>1.0</td></tr> <tr> <td>Break</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>Off pattern</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>Unison</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>Time per sec.</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> Extra drops 2.0 ☐ Rules Violation 2.0 ☐ Disqualification		0.5	1.0	1.5	2.0	2.5	3.0	3.5	4.0	4.5	5.0	Drop											Fall											2 handcatch											Out of step												.1	.2	.3	.4	.5	.6	.7	.8	.9	1.0	Break											Off pattern											Unison											Time per sec.											<table border="1"> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> Total penalties																																																																																																																										Score Penalties TOTAL SCORE	
	0.5	1.0	1.5	2.0	2.5	3.0	3.5	4.0	4.5	5.0																																																																																																																																																																																																																																	
Drop																																																																																																																																																																																																																																											
Fall																																																																																																																																																																																																																																											
2 handcatch																																																																																																																																																																																																																																											
Out of step																																																																																																																																																																																																																																											
	.1	.2	.3	.4	.5	.6	.7	.8	.9	1.0																																																																																																																																																																																																																																	
Break																																																																																																																																																																																																																																											
Off pattern																																																																																																																																																																																																																																											
Unison																																																																																																																																																																																																																																											
Time per sec.																																																																																																																																																																																																																																											



17. EXHIBITION CORPS

17.1. SPECIFICATIES

- min. 10 deelnemers met elk 1 baton
- Het hele wedstrijdterrein moet gebruikt worden
- Vrije keuze van muziek (mechanische of live muziek) - 2'00-3'00
- Het saluut is niet verplicht.

17.2. UITVOERING

17.2.1. Inhoud

De routine bestaat uit marching, dance en twirling. Er moet een wisseling van formaties en dans getoond worden, gecombineerd met baton. De choreografie moet op de muziek passen en uitgevoerd worden met goede timing, perfectie, precisie en gelijkheid. De nadruk ligt op marching. Exchanges zijn toegelaten.

17.2.2. Beperkingen

- Floorwork (bijv. grondrol, grond zitten) is niet toegelaten tijdens de routine, enkel bij begin- en eindpose.
- Er mogen maximaal 2 bodyspins uitgevoerd worden.
- Illusions zijn niet toegestaan.
- Vloerwerk is niet toegestaan, met uitzondering van de openings- en eindpose.
- Er mag maximaal 2 batonwerk getoond worden.

17.3. JURERING

17.3.1. Resultaten op 100 punten

- Marching & maneuvering - 20 punten
- Body movements - 20 punten
- Twirling - 20 punten
- General Effect - 20 punten
- Showmanship & Presentation - 20 punten

17.3.2. Penalties

- 0.1 - Break / off pattern / unison / time per sec.
- 0.2 - Drop / fall / out of step / 2 hands catch
- 2.0 - Rules violation / extra drops

Bij gelijk puntenaantal is de rubriek Marching doorslaggevend.

17.4. SCORE SHEET EXHIBITION CORPS

Max. score & Caption	Code :	Checked = Very good	Encircled = Unsatisfactory or needs more																																																																																																																																																																																																																																																
Marching 20 pts	Variety Difficulty Combinations of marching / baton	Effective use of time and space For worthwhile drill patterns Perfection within style of Marching Originality																																																																																																																																																																																																																																																	
Body movements 20 pts	Variety and difficulty of movement Turns, lunges, kicks, leaps, footwork, arms Combinations of marching / baton Body Lines Leg Lines Footwork	Poise of execution Posture Rhythm, timing, phrasing																																																																																																																																																																																																																																																	
Twirling 20 pts	Variety Difficulty General handling Smoothness Gracefulness	Combinations of baton and body Partner sequences Group sequences																																																																																																																																																																																																																																																	
General effect 20 pts	Choreography Build-up Climax Floor coverage Staging of Effect	Effectiveness Utilization of Music Change of pace Interpretation Creativity																																																																																																																																																																																																																																																	
Showmanship Presentation 20 pts	Costume Personal Grooming Hair, Make-up Footwear Facial Expressions Personality Projection	Sparkle Eye contact Confidence Enthusiasm Attitude Professionalism																																																																																																																																																																																																																																																	
PENALTIES TIME 2'00 - 3'00	<table border="1"> <tr> <td></td><td>0.2</td><td>0.4</td><td>0.6</td><td>0.8</td><td>1.0</td><td>1.2</td><td>1.4</td><td>1.6</td><td>1.8</td><td>2.0</td> </tr> <tr> <td>Drop</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>Fall</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>2 handcatch</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>Out of step</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td></td><td>.1</td><td>.2</td><td>.3</td><td>.4</td><td>.5</td><td>.6</td><td>.7</td><td>.8</td><td>.9</td><td>1.0</td> </tr> <tr> <td>Break</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>Off pattern</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>Unison</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>Time per sec.</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> </table> Extra drops 2.0 ☐ Rules Violation 2.0 ☐ Disqualification ☐		0.2	0.4	0.6	0.8	1.0	1.2	1.4	1.6	1.8	2.0	Drop											Fall											2 handcatch											Out of step												.1	.2	.3	.4	.5	.6	.7	.8	.9	1.0	Break											Off pattern											Unison											Time per sec.											<table border="1"> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> </table> Total penalties ☐																																																																																																																										<table border="1"> <tr> <td>Score</td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>Penalties</td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>TOTAL SCORE</td><td></td><td></td> </tr> </table>	Score			Penalties			TOTAL SCORE		
	0.2	0.4	0.6	0.8	1.0	1.2	1.4	1.6	1.8	2.0																																																																																																																																																																																																																																									
Drop																																																																																																																																																																																																																																																			
Fall																																																																																																																																																																																																																																																			
2 handcatch																																																																																																																																																																																																																																																			
Out of step																																																																																																																																																																																																																																																			
	.1	.2	.3	.4	.5	.6	.7	.8	.9	1.0																																																																																																																																																																																																																																									
Break																																																																																																																																																																																																																																																			
Off pattern																																																																																																																																																																																																																																																			
Unison																																																																																																																																																																																																																																																			
Time per sec.																																																																																																																																																																																																																																																			
Score																																																																																																																																																																																																																																																			
Penalties																																																																																																																																																																																																																																																			
TOTAL SCORE																																																																																																																																																																																																																																																			

18. PARADE CORPS

18.1. SPECIFICATIES

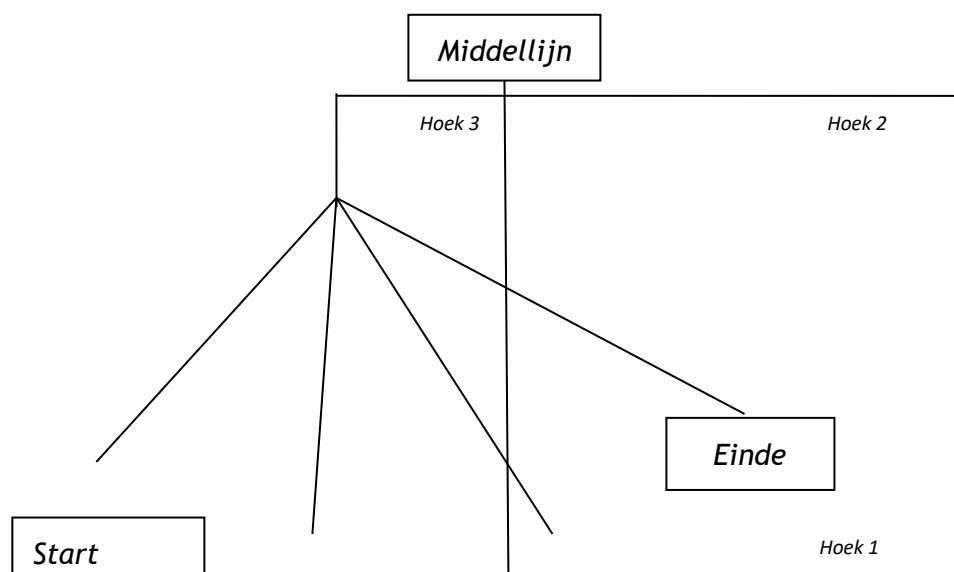
- min. 10 deelnemers met elk 1 baton
- De hele wedstrijdvloer moet gebruikt worden.
- Vrije keuze van muziek - 3'00-4'00
- Het saluut is verplicht
- Kostumering: vrij van keuze maar moet net en verzorgd zijn. Majorettelaarzen zijn toegelaten. Indien dit niet mag van de organisatoren (vloer van de sportzaal is niet altijd geschikt voor laarzen) dan wordt dit vooraf meegedeeld. Dan moeten er turnpantoffels of twirlepantoffels gedragen worden.
- Tijdsopname: de chrono start wanneer het eerste lid van het corps een voorwaartse beweging maakt. De eindtijdsopname is het saluut van de hoofdmajorette.

18.2. UITVOERING

18.2.1. Verplicht vloerpatroon

Het corps brengt een parade met baton in een verplicht vloerpatroon.

Het corps start vooraan in de linkerhoek (t.o.v. jury). De eerste 16 tellen mag stilstaand worden gewerkt (zonder continu voetbewegingen). Na deze presentatie doet het corps een street pattern (van start tot na hoek 3). Na hoek 2 moet het hele corps over over de middellijn zijn alvorens hoek 3 gemaakt wordt. Na hoek 3 mag het corps zich vrij bewegen over het hele wedstrijdterrein. Het hele corps moet eindigen aan de rechterkant van de middellijn.



18.2.2. Inhoud

Alle deelnemers starten en stoppen met één baton.

Enkel bij het begin van de routine (presentatie) is het toegelaten om gedurende 16 tellen niet te marcheren.

Het concept van een parade corps moet geschikt zijn voor een straatparade, waarbij er voortdurend voetbewegingen gemaakt worden, maar het is niet verplicht om altijd voorwaarts te bewegen. Er mag ook teruggedraaid of achteruit gestapt worden.

Continuous foot movement: de plaatsing van de hele voet op de vloer door te stappen, tikken of springen - on beat-foot (1 voet per tel), half-time foot (1 voet per 2 tellen), double time-foot (2 voeten per tel).

Makkelijke danspassen zijn toegelaten (step ball change, step kick, pas de bourrée, enz.) als dit maar een voortdurende beweging bevordert.

Er moeten verschillende formaties gemaakt worden bij voorwaartse bewegingen.

Exchanges zijn toegelaten, op voorwaarde dat het de voortdurende beweging niet verhindert.

Alle batontechnieken zijn toegestaan maar de continuïteit in de voetbewegingen moet blijven.

Exchanges zijn toegestaan, ook tussen attributen en batons.

Minimum 10 deelnemers moeten een baton hebben, de overigen mogen een baton of een 'beperkt' accessoire hebben (in de hand te dragen zoals pompons, vlaggen, hoepels, banners, sabels enz.).

18.2.3. Beperkingen

- Knielen en/of hurken is niet toegelaten tijdens de marching, bij de eindpose mag het wel
- Elke vorm van acrobatie is verboden
- Er mogen maximaal twee bodyspins uitgevoerd worden
- Max. 1 Illusion is toegestaan onder een aerial

18.3. JURERING

18.3.1. Resultaten op 100 punten

- Variety & difficulty of twirling content - 20 punten
- Marching & manoeuvring - 20 punten
- Execution & special effects - 20 punten
- General effect & production - 20 punten
- Entertainment value - 20 punten

18.3.2. Penalties

- 0.1 - Foot motion violate/ off pattern / unison / time per sec.
- 0.2 - Drop / out of step / 2 hands catch
- 0.5 - Improper salute (begin/end)
- 1.0 - Failure to salute (begin/end)
- 2.0 - Foot motion violation unit / exceeding 2 turns / kneeling / crossing incorrect finish line / incorrect street pattern / exc. limited prop violation / extra drops / rules violation

Bij gelijk puntenaantal is de rubriek General effect & production doorslaggevend.

18.4. SCORE SHEET PARADE CORPS

Max. score & Caption	Code :	Checked = Very good	Encircled = Unsatisfactory or needs more
Variety & Difficulty of twirling content 20 pts	Full hand Fingertwirl Horizontals / Verticals Releases / Receptions Connections Aerials Rolls	Teamwork Exchanges Partner Group Speed / Smoothness Control	
Marching & manoeuvring 20 pts	Effective use of time and space for worthwhile drill Patterns Floor coverage Continuity of form development Definition of floor patterns	Perfection within style of movement Originality Creativity	
Execution & special effects 20 pts	Technique Skill of execution Precision / timing Perfection Unison Professionalism	Choreography Visual effects Contribution to show	
General effect & production 20 pts	Coordination of show Entrance / Exit Following street pattern Staging of effect Poise of execution	Utilization of music Change of pace Interpretation Uniqueness of presentation Creativity	
Entertainment value 20 pts	Overall production General appearance Neatness / Age appropriate Audience appeal	Showmanship Expression Confidence Enthusiasm Esprit de corps	
PENALTIES	0.2 0.4 0.6 0.8 1.0 1.2 1.4 1.6 1.8 2.0 Drop 2 handcatch Out of step Off pattern Unison Time per sec. Foot motion violation ind Foot motion violation unit 2.0 Exceeding 2 turns 2.0 Kneeling 2.0 Crossing incorrect finish line 2.0 Incorrect street pattern 2.0 Exceeding limited prop violation 2.0 Extra drops 2.0 Rules Violation 2.0 Disqualification	.1 .2 .3 .4 .5 .6 .7 .8 .9 1.0 Total penalties	Score Penalties TOTAL SCORE



19. OVERZICHT WIJZIGINGEN REGLEMENT

Hier volgt een overzicht van de wijzigingen t.o.v. het vorige reglement

4.1.1. Opgelegde muziek

De opgelegde muziek is dezelfde als de opgelegde muziek van IBTF.

4.2. Duur & timing routines

Discipline	Tijd	Start chrono	Stop chrono
Solo 1 baton	max. 2'00	Saluut	Saluut
Solo 2 baton	max. 1'30	Saluut	Saluut
Solo 3 baton	max. 1'30	Saluut	Saluut
Duo twirling	max. 2'00	Saluut	Saluut
Team twirling	2'30-3'00	Saluut	Saluut
Super X-strut	max. 1'45	1ste beweging	Saluut
Solo dance twirl (rhythmic twirl)	max. 2'30	1ste muzieknoot	Einde muziek
Duo dance twirl	max. 2'30	1ste muzieknoot	Einde muziek
Ensemble dance twirl	2'00-3'00	1ste muzieknoot	Einde muziek
Team dance twirl	2'30-3'30	1ste muzieknoot	Einde muziek
Twirling corps	3'00-5'00	1ste muzieknoot	Einde muziek
Pompon corps	2'30-3'30	1ste muzieknoot	Einde muziek
Solo accessoires	max. 2'30	1ste muzieknoot	Einde muziek
Duo accessoires	max. 2'30	1ste muzieknoot	Einde muziek
Team accessoires	max. 3'00	1ste muzieknoot	Einde muziek
Accessoires corps	max. 4'00	1ste muzieknoot	Einde muziek
Baton flag team	max. 3'00	1ste muzieknoot	Einde muziek
Exhibition corps	2'00-3'00	1ste muzieknoot	Einde muziek
Parade corps	3'00-4'00	1ste beweging	Saluut

(de tijd voor routines van G-line is dezelfde)

5.7.1. Definitie - Acrobatie

Een beweging wordt beschouwd als acrobatie wanneer de beide voeten de vloer verlaten (tegelijk of 1 per 1), over het hoofd gaan en landen aan de andere kant (tegelijk of 1 per 1),.

5.7.2. Verschil tussen acrobatic move en acrobatic aerial move

- Acrobatic move: acrobatie waarbij ofwel een deel van het lichaam de grond nog raakt ofwel met de hulp van het lichaam van een andere persoon die op de grond staat
 - voorbeelden: walkover (op handen), radslag op onderarmen (armen), kopstand (hoofd), radslag steunend op benen van een andere persoon die op de grond staat
- Acrobatic aerial move: acrobatie zonder handen op de grond of zonder hulp van het lichaam van een andere persoon
 - voorbeelden: back flip, aerial walkover

Een horizontale butterfly waarbij de benen niet over het hoofd gaan, wordt niet beschouwd als acrobatie.

5.7.3. Disciplines acrobatie toegelaten

Alle acrobatie is toegelaten in de disciplines solo dance twirl/rhythmic twirl, duo dance twirl, ensemble dance twirl, team dance twirl en twirling corps.

In de discipline solo twirling 1 baton is een maximum van 2 acrobatic moves toegelaten (dus geen acrobatic aerial moves).

In alle andere disciplines is acrobatie niet toegelaten (op straffe van diskwalificatie).

6.2. Uitvoering - Solo 1 baton – uitvoering

De twirler mag in de routine een maximum van 2 acrobatic moves doen (dus geen acrobatic aerial moves).

7.1. Specificaties & score sheet - Solo 2 baton

Opgelegde muziek: max. 1'30

8.1. Specificaties & score sheet- Solo 3 baton – specificaties & score sheet

Opgelegde muziek: max. 1'30

10.1. Specificaties & score sheet- Super X-strut – specificaties & score sheet

Opgelegde muziek: max. 1'45

11.1. Specificaties & score sheet - Solo dance twirl (rhythmic twirl)

Vrije muziek: max. 2'30

15.1. Specificaties - Accessoires solo/duo/team/corps

Vrije keuze van muziek:

- Solo & duo accessoires: max. 2'30
- Team accessoires: 2'00 - 3'00
- Accessoires corps : max. 4'00

15.3.2. Penalties - Accessoires solo/duo/team/corps

- 0.5 - Drop / fall / 2 hands catch → voor solo, duo en team accessoires

16.3.2. Penalties – Baton flag team

- 0.5 - Drop / fall / 2 hands catch