

ПРАВИЛА  
БАТОН ТВИРЛИНГ  
редакция ФСХР

Москва, 2024

СОДЕРЖАНИЕ

1.	ПРАВИЛА IBTF.....	4
1.1.	Дисциплины.....	4
1.2.	Возраст.....	5
1.3.	Уровни мастерства в дисциплинах.....	7
1.4.	Требования к музыкальному сопровождению.....	15
1.5.	Твирл команда .....	16
1.6.	Артистик команда .....	18
1.7.	Фристайл команда.....	19
1.8.	Твирлинг группа .....	21
1.9.	Артистик группа .....	23
1.10.	Мажорет группы.....	24
1.11.	Соло 1 батон.....	31
1.12.	Соло 2 батон.....	33
1.13.	Соло 3 батон.....	34
1.14.	Х- Строч .....	35
1.15.	Артистик твирл соло .....	38
1.16.	Ритмик соло.....	39
1.17.	Фристайл соло.....	41
1.18.	Артистик твирл пара .....	42
1.19.	Твирл дуэт .....	44
1.20.	Фристайл пара.....	45
1.21.	Общие правила .....	46
1.22.	Требования к костюму .....	47
1.23.	Требования к предмету.....	50
1.24.	Глоссарий.....	51
1.25.	Штрафы.....	56
2.	ПРАВИЛА NBTA.....	60
2.1.	Возраст.....	60
2.2.	Требования к музыкальному сопровождению.....	61
2.3.	Соло 1 батон.....	61
2.4.	Соло 2 батон.....	62

2.5.	Соло 3 батон.....	63
2.6.	Ритмик твирл команда.....	64
2.7.	Помпоны группа.....	65
2.8.	Шоутвирл аксессуарес соло.....	67
2.9.	Шоутвирл аксессуарес дуэт.....	68
2.10.	Батон флаг команда.....	69
2.11.	Традиционные помпоны группа.....	70
2.12.	Общие правила.....	72
3.	ПРАВИЛА WBTF.....	73
3.1.	Возраст.....	73
3.2.	Требования к музыкальному сопровождению.....	74
3.3.	Соло 1 батон.....	75
3.4.	Соло 2 батон.....	76
3.5.	Соло 3 батон.....	79
3.6.	Общие правила.....	81
3.7.	Штрафы.....	84

# 1. ПРАВИЛА IBTF

## 1.1. ДИСЦИПЛИНЫ

2. Женщины	2. Мужчины	3. Смешанные дисциплины	4. Дисциплины Мажорет
<ul style="list-style-type: none"><li>● Соло 1 батон</li><li>● Соло 2 батон</li><li>● Соло 3 батон</li><li>● Артистич твирл</li><li>● Х-строч</li><li>● Ритмик соло</li><li>● Фристайл соло</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Соло 1 батон</li><li>● Соло 2 батон</li><li>● Соло 3 батон</li><li>● Артистич твирл</li><li>● Х-строч</li><li>● Ритмик соло</li><li>● Фристайл соло</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Твирл дуэт</li><li>● Артистич твирл пара</li><li>● Фристайл пара</li><li>● Твирл команда</li><li>● Артистич команда</li><li>● Фристайл команда</li><li>● Твирлинг группа</li><li>● Артистич группа</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Традиционные мажоретки</li><li>● Выставочные мажоретки</li><li>● Парадные мажоретки</li><li>● Шоутвирл аксессуарес группа</li></ul>

Твирл дуэт, артистич твирл пара, фристайл пара могут состоять из спортсменов женщина/женщина, женщина/мужчина, мужчина/мужчина.

Твирл команда, артистич команда, фристайл команда, твирлинг группа, артистич группа и любая из дисциплин мажореток могут включать в себя любое количество женщин или мужчин, состоять только из женщин или только из мужчин.

## 1.2. ВОЗРАСТ

Возраст спортсмена считается на конец текущего года (31 декабря).

Дисциплина	Возраст ФСХР	Возраст IBTF (для международных событий IBTF)	Возраст
Женщины Соло 1 батон Артистик твирл Х-строч	Беби	—	До 5 лет
	Младшие дети	—	6-7 лет
	Дети	—	8-11 лет
	Девушки	Девушки	12-14 лет
	Юниорки	Юниорки	15-17 лет
	Сеньорки	Сеньорки	18-21 год
	Взрослые	Взрослые	22 + года
Женщины Соло 2 батона Соло 3 батона	Дети	—	8-11 лет
	Девушки	Девушки	12-14 лет
	Юниорки	Юниорки	15-17 лет
	Сеньорки	Сеньорки	18-21 год
	Взрослые	Взрослые	22 + года
Мужчины Соло 1 батон Артистик твирл Х-строч	Беби	—	До 5 лет
	Младшие дети	—	6-7 лет
	Дети	—	8-11 лет
	Юниоры	Юниоры	12-17 лет
	Сеньоры	Сеньоры	18+ лет
Мужчины Соло 2 батона Соло 3 батона	Дети	—	8-11 лет
	Юниоры	Юниоры	12-17 лет
	Сеньоры	Сеньоры	18+ лет
Твирл дуэт	<b>Возраст считается путем сложения возрастов обоих спортсменов</b>		
	Беби	—	До 10 лет
	Младшие дети	—	11-14 лет
	Дети	—	15-23 лет
	Юниоры	Юниоры	24-35 лет
	Сеньоры	Сеньоры	36+ лет
Артистик твирл пара	<b>Возраст считается по возрасту старшего спортсмена в паре</b>		
	Беби	—	До 5 лет
	Младшие дети	—	6-7 лет

	Дети	—	8-11 лет
	Юниоры	Юниоры	12-17 лет
	Сеньоры	Сеньоры	18+ лет
Твирл команда Артистик команда Твирлинг группа Артистик группа	Младшие дети	—	5-7 лет
	Дети	—	8-11 лет
	Юниоры	Юниоры	12-17 лет
	Сеньоры	Сеньоры	18+ лет
Традиционные мажоретки Выставочные мажоретки Парадные мажоретки Шоутвирл аксессуарес группа	<b>Считается средний возраст группы</b>		
	Дети	—	До 11 лет
	Юниоры	Юниоры	12-16 лет
	Сеньоры	Сеньоры	17+ лет
Ритмик соло Фристайл соло	Младшие дети	-	5-7 лет
	Дети	-	8-11 лет
	Юниоры	12-17 лет	12-17 лет
	Взрослые	18+	18+ лет
Фристайл пара*	Младшие дети	-	5-7 лет
	Дети	-	8-11 лет
	Юниоры	12-17 лет	12-17 лет
	Взрослые	18+	18+ лет
Фристайл команда	Смешанные	-	До 11 лет включительно
	Взрослые	12+ лет	12+ лет

Спортсмен не может участвовать в соревнованиях в одном и том же возрасте в двух дуэтах, парах, командах или группах.

Спортсмен не может участвовать в нескольких уровнях мастерства в рамках одних соревнований в одной и той же дисциплине.

Спортсмены, выступающие в одной паре/дуэте/команде/группе должны представлять один и тот же клуб/регион РФ.

Спортсмены в дисциплине фристайл пара должны быть одной возрастной категории. Исключение: спортсмен может соревноваться в категории взрослые, если пара состоит из 1 юниора и 1 взрослого

спортсмена. Спортсмен не может соревноваться в дуэте на одних и тех же соревнованиях в категории юниоры и в категории взрослые.

### 1.3. УРОВНИ МАСТЕРСТВА

Уровень мастерства спортсмена определяет тренер.

Спортсмен уровня В не имеет права выступать в уровне В, если на всероссийских соревнованиях в этой дисциплине он занял первое/второе/третье место, при условии, что количество соревнующихся в дисциплине было 6 и более.

Спортсмен уровня А не имеет права выступать в уровне А, если на всероссийских соревнованиях в этой дисциплине он занял первое/второе/третье место, при условии, что количество соревнующихся в дисциплине было 6 и более.

Дисциплина	Соревнования ФСХР	Кубок IBTF	ЧМ IBTF
Соло 1 батон	Уровень В Уровень А Открытый класс	Уровень В Уровень А	Открытый класс
Соло 2 батон	Уровень В Уровень А Открытый класс	Уровень В Уровень А	Открытый класс
Соло 3 батон	Уровень В Уровень А Открытый класс	Уровень В Уровень А	Открытый класс
Артистик твирл	Уровень В Уровень А Открытый класс	Уровень В Уровень А	Открытый класс
Х-строч	Уровень В Уровень А Открытый класс	Уровень В Уровень А	Открытый класс
Ритмик соло	Открытый класс		Открытый класс
Фристайл соло	Уровень В Уровень А Открытый класс		Открытый класс
Твирл дуэт	Уровень В Уровень А Открытый класс	Уровень В Уровень А	Открытый класс

Артистик твирл пара	Уровень В Уровень А Открытый класс	Уровень В Уровень А	Открытый класс
Фристайл пара	Уровень В Уровень А Открытый класс		Открытый класс
Твирл команда	Уровень В Уровень А Открытый класс	Уровень В Уровень А	Открытый класс
Артистик команда	Уровень В Уровень А Открытый класс	Уровень В Уровень А	Открытый класс
Фристайл команда	Открытый класс		Открытый класс
Твирлинг группа	Единый уровень	_____	Открытый класс
Артистик группа	Единый уровень	_____	Открытый класс
Традиционные мажоретки	Единый уровень	_____	Открытый класс
Выставочные мажоретки	Единый уровень	_____	Открытый класс
Парадные мажоретки	Единый уровень	_____	Открытый класс
Шоутвирл аксессуарес группа	Единый уровень	_____	Открытый класс

### 1.3.1 СОДЕРЖАНИЕ СОЛО 1 БАТОН

ЭЛЕМЕНТЫ	УРОВЕНЬ В	УРОВЕНЬ А
Спин	1-3 спина Релиз без ограничений Прием без ограничений	1-4 спина Релиз без ограничений Прием без ограничений
Акробатика	- Допускается одиночный акробатический элемент под тоссом - Максимальное количество акробатических элементов в программе – 2 - Воздушная акробатика запрещена - Релиз без ограничений - Прием без ограничений	- Максимальное количество акробатических элементов с или без тосса в программе – 2 - Разрешено выполнение одного махового колеса в программе - Двойные главные движения под тоссом разрешены - Релиз без ограничений - Прием без ограничений
Стационарный комплекс и комплекс с продвижением	- Разрешено одиночное главное движение под тоссом - Релиз без ограничений - Прием без ограничений	- Разрешено одиночное главное движение в сочетании с максимум двумя спинами под тоссом - Релиз без ограничений - Прием без ограничений - Разрешены двойные главные движения под тоссом



Роллы	- Запрещены роллы по передней части лица, шеи и плеч (в том числе с использованием кисти или руки) - Запрещены роллы по передней части шеи фигура 8 - Запрещен монстр ролл (полный или частично)	Без ограничений
Контактный материал	Без ограничений	Без ограничений

Примечание: главное движение под тоссом разрешено в уровне В. Два главных движения под тоссом разрешено в уровне А. Запрещено добавлять постое движение после релиза в тоссе или перед ловлей в обоих уровнях.

### 1.3.2. СОДЕРЖАНИЕ СОЛО 2 БАТОН

ЭЛЕМЕНТЫ	УРОВЕНЬ В	УРОВЕНЬ А
Спин	1 спин - Релиз без ограничений - Прием без ограничений	2 спина - Релиз без ограничений - Прием без ограничений
Акробатика	Запрещена	Запрещена
Стационарный комплекс и комплекс с продвижением	- Разрешено одиночное главное движение под тоссом - Релиз без ограничений - Прием без ограничений Примечание: релиз открытой ладонью будет рассматриваться как стандартный	- Разрешено одиночное главное движение в сочетании с одним спином под тоссом - Релиз без ограничений - Прием без ограничений - Разрешены двойные главные движения под тоссом
Роллы	- Запрещены роллы по передней части лица, шеи и плеч (в том числе с использованием кисти или руки) - Запрещены роллы по передней части шеи фигура 8 - Запрещен монстр ролл (полный или частично)	Разрешен частичный монстр ролл (360 градусов вокруг одной руки)
Контактный материал	Без ограничений	Без ограничений

Примечание: главное движение под тоссом разрешено в уровне В. Два главных движения под тоссом разрешено в уровне А. Запрещено добавлять простое движение после релиза в тоссе или перед ловлей в обоих уровнях.

Примечание: спины могут выполняться как под одним батонном, так и под двумя, включая как выбросы из одной руки, так и из обеих, из одной руки два батона. Выбросы могут быть как в одноименной плоскости, так и в

двух одновременно, включать высоту высоко/низко, высоко/высоко, направления как в одноименную сторону, так и ассиметрично.

### 1.3.3. СОДЕРЖАНИЕ СОЛО 3 БАТОН

ЭЛЕМЕНТЫ	УРОВЕНЬ В	УРОВЕНЬ А
Спин	1 спин - Релиз без ограничений - Прием без ограничений	2 спина - Релиз без ограничений - Прием без ограничений
Акробатика	Запрещена	Запрещена
Стационарный комплекс и комплекс с продвижением	- Разрешено одиночное главное движение под тоссом - Релиз без ограничений - Прием без ограничений - Разрешен один тройной выброс Примечание: релиз открытой ладонью будет рассматриваться как стандартный	- Разрешено одиночное главное движение в сочетании с одним спином под тоссом - Релиз без ограничений - Прием без ограничений - Запрещены двойные главные движения под тоссом - Разрешено два тройных выброса
Роллы	- Запрещены роллы по передней части лица, шеи и плеч (в том числе с использованием кисти или руки) - Запрещены роллы по передней части шеи фигура 8 - Запрещен монстр ролл (полный или частично)	Разрешен частичный монстр ролл ( 360 градусов вокруг одной руки)
Контактный материал	Без ограничений	Без ограничений

Определение: главное движение под тоссом разрешено в уровне В. Два главных движения под тоссом разрешено в уровне А. Запрещено добавлять постое движение после релиза в тоссе или перед ловлей в обоих уровнях.

Примечание: тройной выброс выполняется путем релиза всех трех батонов одновременно или же по очереди, но до приема первого из них. Ловля каждого из них может быть выполнена в любом порядке.

### 1.3.4. СОДЕРЖАНИЕ X-СТРОЧ

ЭЛЕМЕНТЫ	УРОВЕНЬ В	УРОВЕНЬ А
Акробатика	Запрещена	Запрещена

Работа тела	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Одиночное главное движение может быть выполнено как в стационарном комплексе, так и с продвижением</li> <li>- Запрещены главные движения в комбинации с другими главными движениями или двойные главные движения</li> <li>- Шаги назад разрешены, если они выполнены на обеих ногах</li> <li>- Запрещен контакт с полом любой части тела, за исключением стопы</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Разрешены двойные главные движения;</li> <li>- Запрещены тройные главные движения, выполняемые в связке на одной ноге;</li> <li>- Разрешены связки со сменной положения рабочей ноги;</li> <li>- Разрешен один шаг назад;</li> <li>- Запрещен контакт с полом любой части тела, за исключением стопы</li> </ul>
Работа батона	Допустим контакт батона с полом, при условии, что это преднамеренное композиционное движение	
Контактный материал	Роллы/тоссы/пальцы/любая форма релизов запрещена	

Ограничения в работе с предметом едины для всех уровней, см.п.1.13

### 1.3.5. СОДЕРЖАНИЕ ТВИРЛ ДУЭТ

ЭЛЕМЕНТЫ	УРОВЕНЬ В	УРОВЕНЬ А
Спин	1-3 спина Релиз без ограничений Прием без ограничений	1-4 спина Релиз без ограничений Прием без ограничений
Акробатика	Запрещена	Запрещена
Стационарный комплекс и комплекс с продвижением	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Разрешено одиночное главное движение под тоссом</li> <li>- Релиз без ограничений</li> <li>- Прием без ограничений</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Релиз без ограничений</li> <li>- Прием без ограничений</li> <li>- Разрешены двойные главные движения под тоссом</li> <li>- Запрещено выполнять три главных движения, как в стационарном комплексе, так и в продвижении, тройные главные движения</li> </ul>
Роллы	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Запрещены роллы по передней части лица, шеи и плеч (в том числе с использованием кисти или руки)</li> <li>- Запрещены роллы по передней части шеи фигура 8</li> <li>- Запрещен монстр ролл (полный или частично)</li> </ul>	Без ограничений
Контактный материал	Без ограничений	Без ограничений

Определение: главное движение под тоссом разрешено в уровне В. Два главных движения под тоссом разрешено в уровне А. Запрещено добавлять постое движение после релиза в тоссе или перед ловлей в обоих уровнях.

### 1.3.6. СОДЕРЖАНИЕ АРТИСТИК ТВИРЛ СОЛО/ПАРА

ЭЛЕМЕНТЫ	УРОВЕНЬ В	УРОВЕНЬ А
Спин	1-3 спина Релиз без ограничений Прием без ограничений	1-4 спина Релиз без ограничений Прием без ограничений
Акробатика	- Воздушная акробатика запрещена	- Релиз без ограничений - Прием без ограничений - Разрешено выполнение одиночного махового колеса (1 в программе), любая другая воздушная акробатика запрещена - Запрещено выполнение любого движения тела в сочетании с маховым колесом - Разрешено выполнение простого движения при осуществлении релиза (выпуска)
Стационарный комплекс и комплекс с продвижением	- Разрешено одиночное главное движение под тоссом - Релиз без ограничений - Прием без ограничений	- Разрешено одиночное главное движение в сочетании с максимум двумя спинами под тоссом - Релиз без ограничений - Прием без ограничений - Разрешены двойные главные движения под тоссом
Роллы	- Запрещены роллы по передней части лица, шеи и плеч (в том числе с использованием кисти или руки) - Запрещены роллы по передней части шеи фигура 8 - Запрещен монстр ролл (полный или частично)	Без ограничений
Контактный материал	Без ограничений	Без ограничений

Определение: главное движение под тоссом разрешено в уровне В. Два главных движения под тоссом разрешено в уровне А. Запрещено добавлять постое движение после релиза в тоссе или перед ловлей в обоих уровнях.

### 1.3.7. СОДЕРЖАНИЕ АРТИСТИК КОМАНДА

ЭЛЕМЕНТЫ	УРОВЕНЬ В	УРОВЕНЬ А
Спин	1-2 спина - Релиз без ограничений - Прием без ограничений	1-3 спина - Релиз без ограничений - Прием без ограничений

Акробатика	Запрещена воздушная акробатика	Запрещена воздушная акробатика
Стационарный комплекс и комплекс с продвижением	- Разрешено одиночное главное движение под тоссом - Релиз без ограничений - Прием без ограничений - Запрещены двойные элементы под тоссом	- Разрешено одиночное главное движение в сочетании с одним спином под тоссом - Релиз без ограничений - Прием без ограничений - Запрещены двойные элементы под тоссом
Роллы	- Запрещены роллы по передней части лица, шеи и плеч (в том числе с использованием кисти или руки) - Запрещены роллы по передней части шеи фигура 8 - Запрещен монстр ролл (полный или частично)	Без ограничений
Контактный материал	Без ограничений	Без ограничений

Определение: главное движение под тоссом разрешено в уровне В. Главное движение в сочетании со спином под тоссом разрешено в уровне А. Запрещено добавлять постое движение после релиза в тоссе или перед ловлей в обоих уровнях.

### 1.3.8. СОДЕРЖАНИЕ ТВИРЛ КОМАНДА

ЭЛЕМЕНТЫ	УРОВЕНЬ В	УРОВЕНЬ А
Спин	1-2 спина - Релиз без ограничений - Прием без ограничений	1-3 спина - Релиз без ограничений - Прием без ограничений
Акробатика	Запрещена	Запрещена
Стационарный комплекс и комплекс с продвижением	- Разрешено одиночное главное движение под тоссом - Релиз без ограничений - Прием без ограничений - Запрещены двойные элементы под тоссом	- Разрешено одиночное главное движение в сочетании с одним спином под тоссом - Релиз без ограничений - Прием без ограничений - Запрещены двойные элементы под тоссом
Роллы	- Запрещены роллы по передней части лица, шеи и плеч (в том числе с использованием кисти или руки) - Запрещены роллы по передней части шеи фигура 8 - Запрещен монстр ролл (полный или частично)	Без ограничений
Контактный материал	Без ограничений	Без ограничений

Определение: главное движение под тоссом разрешено в уровне В.  
 Главное движение в сочетании со спином под тоссом разрешено в уровне А.  
 Запрещено добавлять постое движение после релиза в тоссе или перед  
 ловлей в обоих уровнях.

### 1.3.9. СОДЕРЖАНИЕ АРТИСТИК ГРУППА

ЭЛЕМЕНТЫ	ЕДИНЫЙ УРОВЕНЬ
Спин	1-2 спина - Релиз без ограничений - Прием без ограничений
Акробатика	Запрещена воздушная акробатика
Стационарный комплекс и комплекс с продвижением	- Разрешено одиночное главное движение под тоссом - Релиз без ограничений - Прием без ограничений - Запрещены двойные элементы под тоссом
Роллы	- Запрещены роллы по передней части лица, шеи и плеч (в том числе с использованием кисти или руки) - Запрещены роллы по передней части шеи фигура 8 - Запрещен монстр ролл (полный или частично)
Контактный материал	Без ограничений

### 1.3.10. СОДЕРЖАНИЕ ФРИСТАЙЛ СОЛО/ПАРА

ЭЛЕМЕНТЫ	УРОВЕНЬ В	УРОВЕНЬ А
Спин	1-3 спина Релиз без ограничений Прием без ограничений	1-4 спина Релиз без ограничений Прием без ограничений
Акробатика	- Воздушная акробатика запрещена	- Релиз без ограничений - Прием без ограничений - Разрешено выполнение одиночного махового колеса (1 в программе), любая другая воздушная акробатика запрещена - Запрещено выполнение любого движения тела в сочетании с маховым колесом - Разрешено выполнение простого движения при осуществлении релиза (выпуска)

Стационарный комплекс и комплекс с продвижением	- Разрешено одиночное главное движение под тоссом - Релиз без ограничений - Прием без ограничений	- Разрешено одиночное главное движение в сочетании с максимум двумя спинами под тоссом - Релиз без ограничений - Прием без ограничений - Разрешены двойные главные движения под тоссом
Роллы	- Запрещены роллы по передней части лица, шеи и плеч (в том числе с использованием кисти или руки) - Запрещены роллы по передней части шеи фигура 8 - Запрещен монстр ролл (полный или частично)	Без ограничений
Контактный материал	Без ограничений	Без ограничений

Определение: главное движение под тоссом разрешено в уровне В. Два главных движения под тоссом разрешено в уровне А. Запрещено добавлять постое движение после релиза в тоссе или перед ловлей в обоих уровнях.

#### 1.4. ТРЕБОВАНИЯ К МУЗЫКАЛЬНОМУ СОПРОВОЖДЕНИЮ

##### Продолжительность

- Соло 1 батон 2.00 мин
- Соло 2 батон 1.45 мин
- Соло 3 батон 1.30 мин
- Артистик твирл / Артистик твирл пара 1.45 мин
- Х-строч 2.00 мин
- Твирл дуэт 2.00 мин
- Твирл команда 3.00 мин

Минимального ограничения в данных дисциплинах по времени нет, поэтому спортсмены могут завершить свои упражнения до завершения музыки. Судьи не будут налагать штрафы или отдавать должное материалам, представленным после окончания музыки. Судейство прекращается по окончании музыки. Покидать площадку до окончания музыкального сопровождения запрещено.

Следующие дисциплины проводятся под музыку по собственному выбору со следующими ограничениями по времени:

- Фристайл/ ритмик ( только соло)

Соло/дуэт

Младшие дети - 1мин 30 сек - 1мин 45 сек

Дети - 1мин 30 сек - 2 мин

Юниоры - 1мин 30 сек - 2 мин

Взрослые - 2 мин - 2 мин 30 сек

Команда 3 мин - 3 мин 30 сек

- Артистик команда 3.00-3.30 мин
- Твирлинг группа 4.00-5.00 мин
- Артистик группа 3.00-3.30 мин
- Традиционные мажоретки 2.00-3.00 мин
- Выставочные мажоретки 2.00-3.00 мин
- Парадные мажоретки 3.00-4.00 мин
- Шоутвирл аксессуарес группа 3.00-4.00 мин

### 1.5. ТВИРЛ КОМАНДА

Количество спортсменов : 6-8 человек

Музыка: команды представляют свои программы под утвержденную музыку IBTF.

Время: 3 минуты максимум. Оценивание программы начинается и заканчивается приветствием. Отсутствие каждого приветствия оценивается штрафом в 0.5 баллов.

Нарушение продолжительности выступления выше указанного в правилах оценивается штрафом в 0.1 баллов (с каждого судьи).

#### ТРЕБОВАНИЯ К ПРОГРАММАМ ТВИРЛ КОМАНДА

- аксессуары запрещены
- акробатика запрещена;
- команды должны выходить с левой стороны от судей и уходить в правую сторону (если позволяет площадка);
- требования к уровню мастерства см. п.3.



## ОПИСАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина твирл команда – это дисциплина в которой спортсмены, выполняют единую, ритмичную программу, демонстрируя три режима вращения и обмены батоном, в соответствии с предписанным стандартным музыкальным сопровождением (в настоящее время музыкальная композиция «Глория»).

### ТРЕБОВАНИЯ К ПРОГРАММЕ

#### Содержание:

а. Разнообразие и сложность трех режимов вращения, как в стационарных комплексах, так и с перемещением, выполняемых всеми участниками команды в равной степени.

б. Обмены, изменения хореографических рисунков (формы) и работа с несколькими батоном должны быть интегрированы и выполнены взаимосвязано.

в. Единство стиля и исполнения всех участников команды имеет первостепенное значение.

#### Исполнение:

Навыки, представленные в командной дисциплине, должны быть цельными, демонстрирующими приоритет правильной техники тела и батона в концепции 3 режимов вращения.

Навыки в хореографии должны отображать ритмичность и соответствовать музыкальным фразам композиции. В программе упор делается на музыкальность, а не на интерпретацию, как это сделала бы артистическая команда. Единство работы батона и тела имеют первостепенное значение.

Твирл команда должна выполнять работу с предметом и двигаться как единое целое (синхронно и в унисон).

Программа твирл команды должна быть хореографически построена с музыкальными акцентами, контрастами динамических исполнительских качеств, взаимосвязью, взаимодействием и выражением.

## 1.6. АРТИСТИК КОМАНДА

Количество спортсменов : 6-8 человек

Музыка: команды представляют свои программы под музыку по своему выбору.

Время: 3-3.30 минуты. Оценивание программы начинается с первой и заканчивается последней нотой.

Нарушение продолжительности музыкального сопровождения выше или ниже указанной в правилах оценивается штрафом в 5 баллов (с каждого судьи).

### ТРЕБОВАНИЯ К ПРОГРАММАМ АРТИСТИК КОМАНДА

- аксессуары запрещены;
- команды должны выходить с левой стороны от судей и уходить в правую сторону (если позволяет площадка);
- требования к уровню мастерства см. п.3.

### ОПИСАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина «Артистик команда» представляет собой дисциплину, в которой спортсмены, исполняют программу под музыку по своему выбору, демонстрирующую артистизм, хореографию посредством сочетания тела и батона.

### ТРЕБОВАНИЯ К ПРОГРАММЕ

#### Содержание:

а. Сочетание трех режимов вращения, как в стационарных комплексах, так и с продвижением, в музыкальном исполнении с логическими и интерпретирующими элементами тела. Приоритет в постановке программе будет отдаваться креативности, артистизму и новаторству.

б. Обмены и работа с несколькими батонами должны быть интегрированы в программу и выполняться взаимозависимо, что должно соответствовать ее художественному замыслу.

в. Чистота исполнения во взаимодействии друг с другом должны быть присущи концепции хореографии.

г. Хореография, перестроения и взаимодействия в постановке будут использоваться для демонстрации одновременно выполненных навыков владения батоном/телом и концепции музыкального восприятия программы.

#### Исполнение:

Технические навыки, представленные в данной дисциплине, должны быть бесшовными, демонстрирующими приоритет правильной техники тела и батона, отражать способы приемов и обменов в рамках концепции артистик команды.

Основа навыков тела и батона в хореографии должна иметь равный акцент, не затмевая друг друга. В программе упор делается на музыкальную интерпретацию работы батона и тела, в результате чего хореографический замысел программы становится полным и понятным. Музыка и спортсмены должны быть «едины» в заданных характеристиках.

Программа артистик команда должна быть хореографически построена с музыкальными акцентами, контрастами динамических исполнительских качеств, взаимосвязью, взаимодействием и выражением.

### 1.7. ФРИСТАЙЛ КОМАНДА

Количество спортсменов - 4-9 человек.

Музыка: команды представляют свои программы под музыку по своему выбору.

Время: 3-3.30 минуты. Оценивание программы начинается с первой и заканчивается последней нотой.

Нарушение продолжительности музыкального сопровождения выше или ниже указанной в правилах оценивается штрафом в 5 баллов (с каждого судьи).

## ОПИСАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина «Фристайл команда» представляет собой интерпретацию выбранной музыки посредством хореографии, через демонстрацию уровня владения тремя режимами работы с батоном, навыков обмена, с акцентом на музыкальность, художественные и исполнительские навыки спортсменов.

## ТРЕБОВАНИЯ К ПРОГРАММЕ

### Содержание:

а. Сочетание 3-х режимов вращения, представленное на достаточном уровне исполнения, как в стационарных сериях, так и в сериях в движении, в комбинации с логической и интерпретирующей выбранную музыку работой корпуса спортсменов, а так же креативность и артистизм исполнителей;

Обмены, интегрированные и соответствующие художественному видению программы;

б. Демонстрация исполнительских качеств спортсменов, воздействие на зрителей;

в. Распределение по площадке, разнообразие рисунков и их смена (переходы) с целью демонстрации навыков владения батоном и телом спортсменов и концептуального раскрытия программы.

### Исполнение:

Технические навыки, представленные в данной дисциплине, должны быть бесшовными, демонстрирующими приоритет правильной техники тела и батона, отражать способы приемов и обменов в рамках концепции артистической команды.

Основа навыков тела и батона в хореографии должна иметь равный акцент, не затмевая друг друга. В программе упор делается на музыкальную интерпретацию работы батона в сочетании со сложностью и тела, в

результате чего хореографический замысел программы становится полным и понятным. Музыка и спортсмены должны быть «едины» в заданных характеристиках.

Программа фристайл команда должна быть хореографически построена с музыкальными акцентами, контрастами динамических исполнительских качеств, взаимосвязью, взаимодействием и выражением.

Команды по фристайлу оцениваются по сто (100) бальной шкале:

30 баллов за технику: техническое содержание программы ( выбросы: спины, стационарный комплекс, комплекс с продвижением; роллы; контакт; обмены);

30 баллов за чистоту исполнения: однородность, синхронность, унисон, чистота исполнения, техника исполнения, взаимодействие в команде;

40 баллов за общий эффект: соответствие общим правилам, логичность композиции, музыкальная интерпретация, композиционная составляющая (хореография), артистизм и контакт со зрителем, профессионализм.

## 1.8. ТВИРЛИНГ ГРУППА

Количество спортсменов: минимум 12 человек.

Музыка: группы представляют свои программы под музыку по своему выбору.

Время: 3.00-4.00 минуты. Оценивание программы начинается и заканчивается с первой и последней ноты.

Нарушение продолжительности музыкального сопровождения выше или ниже, указанной в правилах оценивается штрафом в 0.1 баллов (с каждого судьи).

### ТРЕБОВАНИЯ К ПРОГРАММАМ ТВИРЛИНГ ГРУППА

- аксессуары запрещены;
- акробатика запрещена;
- команды должны выходить с левой стороны от судей и уходить в правую сторону (если позволяет площадка);

- требования к уровню мастерства см. п.3.

ПРИМЕЧАНИЕ. Как правило, минимальное время одновременно выполненного контакта должно составлять не менее 1,5 минуты. Время вращения засчитывается, когда не менее 12 членов группы выполняют работу в контакте одновременно, выполняя один и тот же материал не менее двух последовательных счётов более чем на 2 оборота (революшена).

## ОПИСАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина твирлинг группа представляет собой группу спортсменов, исполняющих музыкально-ритмическую программу, демонстрирующую работу с батоном и телом, что приводит к визуальной эффективности, качественной точности и единству отработанных навыков.

## ТРЕБОВАНИЯ К ПРОГРАММЕ

Содержание:

а. Технически качественная работа с батоном, обмены (взаимодействия) и хореография являются важными компонентами этой дисциплины. Работа с несколькими батоном, хоть и не обязательна, может повысить оценку за содержание, если их выполняют как минимум 12 участников одновременно (пример: 24 спортсмена, 12 выполняют работу с двумя батоном одновременно).

б. Точность, унисон и командная работа имеют первостепенное значение.

в. Чистота исполнения и демонстрация технических навыков дают увеличение оценки за «общий эффект» (зрелищность).

д. Композиция программы, перемещения, формы и переходы являются «рисунками» программы и будут использоваться для демонстрации контролируемого и единообразного показа навыков владения батоном и телом.

Исполнение:

Навыки, представленные в дисциплине твирлинг группа, должны быть бесшовными, демонстрировать приоритет правильной техники тела и батона, отражая приёмы и обмены в рамках концепции твирлинг группы.

В программе упор делается на работу с батонем в унисон с ограниченным использованием сольных партий спортсменов. Программа и спортсмены должны быть «едины», работа с предметом должна демонстрироваться синхронно на протяжении всего хронометража музыки (за исключением обменов).

## 1.9. АРТИСТИК ГРУППА

Количество спортсменов : минимум 10 человек

Музыка: группы представляют свои программы под музыку по своему выбору.

Время: 3-3.30 минуты. Оценивание программы начинается с первой и заканчивается последней нотой.

Нарушение продолжительности музыкального сопровождения выше или ниже указанной в правилах оценивается штрафом в 5 баллов (с каждого судьи).

### ТРЕБОВАНИЯ К ПРОГРАММАМ АРТИСТИК ГРУППА

- аксессуары запрещены;
- группы должны выходить с левой стороны от судей и уходить в правую сторону (если позволяет площадка);
- содержание программ в артистик группах соответствует уровню В;
- разрешено выполнение одного акробатического элемента в программе (будет рассматриваться как главное движение);
- требования к уровню мастерства см. п.3.

### ОПИСАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина артистик группа представляет собой дисциплину, основу которой составляет зрелищность и общее впечатление, основанная на

оригинальной постановке и музыкальной интерпретации идеи, с использованием визуальных эффектов.

## ТРЕБОВАНИЯ К ПРОГРАММЕ

### Содержание:

а. Общий эффект: максимум 40 баллов. Компоненты GE включают в себя сюжет, визуальное совершенство, эмоциональность, музыкальность и реакцию/вовлечение аудитории.

б. Композиция/Хореография: максимум 30 баллов. Композиция программы включает в себя геометрические фигуры/формы путем перестроений спортсменов с хореографической лексикой тела.

в. Тело: составляет максимум 15 баллов. Представляет собой лексику тела, используемую для улучшения программы. Здесь рассматривается развитие техники тела, а также объем и глубина элементов тела.

д. Батон: максимум 15 баллов. Это уникальный критерий оценивания для дисциплины «Артистик группа», поскольку он НЕ оценивается на основе содержания сложности. Здесь батон оценивается лишь как дополнение к программе. Содержание программы включает в себя ограничения в использовании «трюков». Время, последовательность, единообразие и общее совершенство имеют первостепенное значение.

### Исполнение:

Навыки, представленные в дисциплине «Артистик группа», должны быть цельными, демонстрируя совершенство и единообразие во всём.

Программа делает упор на зрелищность. Креативность и оригинальность должны быть основополагающими для программ артистик группа.

## 1.10. МАЖОРЕТ ГРУППЫ

### 1.10.1. ТРАДИЦИОННЫЕ МАЖОРЕТКИ

Количество спортсменов: минимум 10 человек.

Музыка: группы представляют свои программы под музыку по своему выбору.



Время: 2-3 минуты

## ОПИСАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Традиционные мажоретки демонстрируют традиции мажореток. Акцент в этой дисциплине делается на маршировку и маневрирование с использованием любого выбранного стиля марша. Традиционные мажоретки должны включать в себя самые разнообразные перестроения. В этой дисциплине разрешено использование только основные танцевальные па, выполняемые в технике шага. Точность, унисон и чистота - вот ключ к успешному выполнению данной программы. Команда может использовать барабанный мажор (ведущий спортсмен), для этого участника не будет отдельной оценки. Каждый член группы должен использовать батон.

Разрешается только базовое обращение с батоном в режиме контакта (т.е. роллы пальцами, лупы и свинги, запрещены релизы / тоссы батоном, запрещены релизы / тоссы в обменах, разрешены ТОЛЬКО обмены из рук в руки). Опускаться на колени запрещено.

### ПРАВИЛА, ХАРАКТЕРНЫЕ ДЛЯ ТРАДИЦИОННЫХ МАЖОРЕТОК

Стиль костюма свободный, на выбор спортсменов. Головные уборы не обязательны. Костюм должен соответствовать возрасту/стилю/музыке.

#### 1.10.1.1. ШТРАФЫ, КОТОРЫЕ ПРИМЕНЯЮТСЯ К ТРАДИЦИОННЫМ МАЖОРЕТКАМ

ШТРАФ	0.5	1.0	1.5	2.0	2.5	3.0	3.5	4.0	4.5	5.0
Падение предмета										
Нарушение шага										
Касание коленом пола										
Нарушение содержания контактного материала										
ШТРАФ	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
Акробатика										
ШТРАФ	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	0.6	0.7	0.8	0.9	1.0
Нарушение унисона										
Нарушение продолжительности времени										

\*\*Превышение/уменьшение времени = 0,1балла в секунду

Превышение разрешенного времени входа/выхода = 2,0 балла

### 1.10.2. ВЫСТАВОЧНЫЕ МАЖОРЕТКИ

Количество спортсменов: минимум 10 человек.

Музыка: группы представляют свои программы под музыку по своему выбору.

Время: 2-3 минуты

#### ОПИСАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Акцент в этой дисциплине делается на том, что команда выполняет программу с маршировкой и сменой построений под музыку, соблюдая чистоту техники работы с предметом. Программа может начинаться и заканчиваться в любом месте площадки. Хореография должна представлять собой смесь различных стилей марша и танцев, акцентируясь на построениях, маневрировании, постановке и создании рисунков и узоров. Разрешены все режимы вращения, обмены и танцевальная работа ногами. Постоянная смена построений, а также точность и унисон являются ключевыми элементами на протяжении всей программы.

#### ПРАВИЛА, ХАРАКТЕРНЫЕ ДЛЯ ВЫСТАВОЧНЫХ ГРУПП

- Все участники должны использовать один батон.
- Работа более чем с двумя батонами не допускается.
- Обмен разрешен
- Никаких контактов с полом не допускается, за исключением начальной и конечной точек программы.
- Реквизит запрещен
- Акробатика запрещена
- Разрешено не более 2 спинов
- Иллюжен не допускается
- Стойка на коленях допускается ТОЛЬКО в начале и в конце программы.

Стиль костюма свободный, на выбор спортсменов. Головные уборы не обязательны. Костюм должен соответствовать возрасту/стилю/музыке. Требования к обуви согласно правилам мажореток.

#### 1.10.2.1. ШТРАФЫ, ПРИМЕНЯЕМЫЕ К ВЫСТАВОЧНЫМ МАЖОРЕТКАМ

ШТРАФ	0.5	1.0	1.5	2.0	2.5	3.0	3.5	4.0	4.5	5.0
Падение предмета										
Нарушение шага										
Касание коленом пола										
Нарушение содержания контактного материала										
ШТРАФ	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
Акробатика										
ШТРАФ	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	0.6	0.7	0.8	0.9	1.0
Нарушение унисона										
Нарушение продолжительности времени										

\*\*Превышение/уменьшение времени = 0,1 балла в секунду

Превышение разрешенного времени входа/выхода = 2,0 балла

#### 1.10.3. ПАРАДНЫЕ МАЖОРЕТКИ

Количество спортсменов: минимум 10 человек.

Музыка: группы представляют свои программы под музыку по своему выбору.

Время: 3-4 минуты

#### ОПИСАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Концепция дисциплины парадных мажореток должна подходить для участия в уличных парадах, соблюдая непрерывное движение ног на протяжении всего представления. Разрешен ограниченный реквизит, который можно носить на параде, например, помпоны, флаги, обручи, знамёна, ленты, сабли и т.д., не менее 10 членов группы должны использовать батон. Разрешены все режимы работы с предметом и танцевальной лексики ногами. Допускается не более 2 спинов.

Непрерывное движение стопы определяется как постановка на пол всей стопы путём переступания, постукивания или прыжков, по крайней мере, каждую секунду. Парадная группа должна включать непрерывное движение ног на протяжении всей программы, но не обязательно всегда двигаться вперед. Допускается не более 16 отсчётов без марша для начала уличного парада.

Допустимо:

- Шаги на месте, отбивая ритм ногой при каждом отсчёте музыки.
- Удар (шаг) ногой в перерыве каждый 2-й счёт.
- Двойной шаг – удар ногой в пол дважды за каждый удар.
- Твирлинг: во время работы с предметом спортсмен должен поддерживать непрерывные движения ногами (шаги).
- Марш: припадания, подбивки ногами и т.д. могут использоваться до тех пор, пока группа продолжает непрерывно двигаться.
- Все участники должны начать непрерывное движение (марш) в течение 16 счётов после начала отсчёта времени.

#### ТРЕБОВАНИЯ К СТРУКТУРЕ ПРОГРАММЫ:

1. Парадная группа должна выходить слева от судей и уходить вправо от судей.
2. Парадная группа может представить вступление на 16 отсчётов под музыку, прежде чем перейти к блоку продвижения в программе.

Типы движений, которые могут быть выполнены во время непрерывного продвижения вперед:

- Любая разновидность шага или комбинации танцевальных па, которые позволяют группе продолжать продвигаться в унисон. Можно использовать припадания, приставные шаги, па-де-буре и т.д. Также можно развернуться и пройти или отступить назад, продолжая двигаться.
- Правильная техника марша заключается в акцентировании на левую ногу на нечетные отсчёты такта и на правую ногу на четные отсчёты такта.

- Композиционно программа должна строиться таким образом, чтобы все члены группы могли непрерывно продвигаться вперед.

- Работа обментами может быть поставлена хореографически при условии, что она не препятствует движению.

**СХЕМА ДВИЖЕНИЯ:** Группа должен оставаться приблизительно на расстоянии (7,6 м) от позиции судей в конечной точке. 3-й левый угол рисунка программы не может быть пройден до тех пор, пока передняя линия группы не пройдет среднюю линию площадки. Как только спортсмен поворачивает за 3-й угол, он может переместиться в любое место на полу.

**ПОСЛЕ ЗАВЕРШЕНИЯ ОСНОВНОЙ ПРОХОДКИ** – группа может использовать всю площадку при условии, что она поддерживает движение в рамках своей программы.

Парадная группа может выполнять только 2-вращательные и одноэлементные стационарные или передвижные главные движения. Сразу после завершения блока вращения или главного движения парадная группа должна отступить на правильный счёт и возобновить непрерывное движение маршем в такт музыке.

Спортсмены должны следовать заданной схеме. Все участники должны пересечь линию средней площадки перед судьями прямо перед окончанием выступления.

Стиль костюма свободный, на выбор спортсменов. Костюм должен соответствовать возрасту/стилю/музыке. Требования к обуви согласно правилам мажореток.

#### 1.10.3.1. ШТРАФЫ, ПРИМЕНЯЕМЫЕ К ПАРАДНЫМ ГРУППАМ

ШТРАФ	0.5	1.0	1.5	2.0	2.5	3.0	3.5	4.0	4.5	5.0
Падение предмета										
Нарушение шага										
Касание коленом пола										
Нарушение содержания контактного материала										
Нарушение рисунка										
ШТРАФ	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

Акробатика										
ШТРАФ	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	0.6	0.7	0.8	0.9	1.0
Нарушение унисона										
Нарушение продолжительности времени										

\*\*Превышение/уменьшение времени = 0,1 балла в секунду

Превышение разрешенного времени входа/выхода = 2,0 балла

#### 1.10.4. ШОУТВИРЛ АКССУАРЕС ГРУППА

Количество спортсменов: минимум 10 человек.

Музыка: группы представляют свои программы под музыку по своему выбору.

Время: 3-4 минуты

Акцент в этой дисциплине делается на зрелищность и баланс между использованием батона и выбранным реквизитом. Главное значение имеют комбинации работы батона с танцем. Реквизит должен соответствовать художественному замыслу программы, чтобы дополнять выбранную тему программы для создания музыкальной интерпретации и визуальной эффективности. В программе может быть использовано любое количество реквизита, но обязательно наличие батона и минимум 2 аксессуаров. Аксессуары необходимо использовать, держать в руках, трогать или манипулировать ими во время выступления. Каждый спортсмен должен использовать батон или аксессуар в течение всего выступления.

Исключение: Участник (участники) могут быть без батона или аксессуаров в течение короткого времени (максимум 16 отсчётов) при смене одного предмета на другой. Все участники должны начинать и заканчивать, касаясь аксессуара или батона частью тела.

Фоны и декорации могут использоваться в программе, но не являются обязательными. Разрешены все режимы работы батона и любая танцевальная

техника тела. Акробатика запрещена. Спортсменам разрешается выполнять любые движения в этой дисциплине.

#### ТРЕБОВАНИЯ К ПОСТАНОВКЕ ПРОГРАММЫ:

- Синхронная работа батоном
- Работа обментами
- Командная работа
- Постановка (использование пола, перемещения, создание картинок под музыку со всем реквизитом, включая батоны)
- Плавные переходы между сменой реквизита
- Точность и унисон всех участников при работе со всем реквизитом, включая батоны
- Творческий подход к работе со всеми аксессуарами и реквизитом
- Музыкальность

У группы есть 2 минуты, чтобы выйти на площадку, и 1 ½ минуты, чтобы уйти с нее. Это время включает в себя вынос и удаление с площадки всего реквизита, декораций и фонов.

Стиль костюма свободный, на выбор спортсменов. Головные уборы не обязательны. Костюм должен соответствовать возрасту/стилю/музыке.

#### 1.10.4.1. ШТРАФЫ, КОТОРЫЕ ПРИМЕНЯЮТСЯ К ШОУ

##### АКСЕССУАРЕС ГРУППА

ШТРАФ	0.5	1.0	1.5	2.0	2.5	3.0	3.5	4.0	4.5	5.0
Падение предмета										
Нарушение шага										
Нарушение содержания контактного материала										
ШТРАФ	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
Акробатика										
ШТРАФ	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	0.6	0.7	0.8	0.9	1.0
Нарушение унисона										
Нарушение продолжительности времени										

\*\*Превышение/уменьшение времени = 0,1 балла в секунду

Превышение разрешенного времени входа/выхода = 2,0 балла

## 1.11. СОЛО 1 БАТОН

### ОПИСАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина соло 1 батон - это стационарная дисциплина с одним батоном, выполняемая под стандартную музыку, включающая 3 режима работы с предметом: выбросы, роллы, контактный материал.

#### Содержание:

Основное внимание в дисциплине соло уделяется представлению 3 режимов вращения (5 выбросов, один из которых должен быть горизонтальным, 2 серии роллов: горизонтальная и вертикальная), интегрированных и выполняемых в различных плоскостях, рисунках и направлениях с амбидекстрией, различными улучшениями работы тела и акцентом на непрерывность, последовательность и слитность. Сложность создается за счёт скорости исполнения, сложности выполняемых элементов и технического мастерства каждого из 3 представленных режимов.

#### Исполнение:

Навыки, представленные в сольной дисциплине, должны быть неразрывно связаны между собой и демонстрировать легкую степень непрерывности и слитности. Мастерство и качество исполнения благодаря плавным переходам между элементами определяют общую степень совершенства и успешного овладения программой пропорционально присущей ей глубине представленных навыков.

Скорость относится к скорости вращения батона в координации с движением тела во время исполнения. Контроль и последовательность на протяжении всего выступления демонстрируют уровень спортсмена в регулировании скорости и обращении с батоном. Контроль оборотов и



скорости на протяжении всего выступления отражает уровень мастерства спортсмена. Частота оборотов и общий контроль скорости являются важным показателем мастерства спортсмена.

Презентационные качества сольной дисциплины проявляются в детализации мимического общения, зрительного контакта, выразительности тела, энергии исполнения, уверенности и полной приверженности спортсмена чистого исполнения программы.

## 1.12. СОЛО 2 БАТОНА

### ОПИСАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина с двумя батонами основывается на одновременной работе с двумя батонами одним спортсменом.

#### Содержание:

Основное внимание в дисциплине Соло 2 батона уделяется представлению 3 режимов вращения (2 одновременных выброса, 2 одновременных ролла, контактный материал с 2 батонами), интегрированных и выполняемых в различных плоскостях, рисунках и направлениях с амбидекстрией, различными улучшениями работы тела и акцентом на непрерывность, последовательность и слитность. Сложность создается взаимосвязью и сложностью элементов с работой двумя батонами. Мульти-плоскости, одноименные плоскости и противоположное направление трех режимов вплетены в программу таким образом, чтобы оба батона имели одинаковый приоритет в исполнении.

#### Исполнение:

Навыки, представленные в дисциплине с двумя батонами, должны быть неразрывно связаны между собой и демонстрировать легкую степень непрерывности и гладкости, при этом оба батона имеют одинаковый

приоритет. Мастерство и качество исполнения благодаря плавным переходам способствуют общей степени совершенства и успешному овладению программой.

Скорость относится к постоянной скорости вращения обеих батоном в координации с движением тела во время исполнения. Контроль и последовательность на протяжении всего выступления указывают на способность спортсмена в регулировании скорости и обращении с батоном. Контроль скорости револьшонов батонов на протяжении всего выступления отражает достижение спортсмена в мастерстве владения двумя батоном. Мастерство владения двумя предметами одновременно с точки зрения пространственного восприятия, которое присуще исполнению дисциплины с двумя батоном, является отличительным фактором, который придает ценность этой дисциплине и отличает ее от соло 1 батон.

Презентационные качества дисциплины с двумя батоном проявляются в детализации контроля, правильного положения и совершенствовании тела наряду с энергией, уверенностью и полной приверженностью спортсмена чистоте исполнения программы.

### 1.13. СОЛО 3 БАТОНА

#### ОПИСАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина с тремя батоном основывается на одновременной работе с тремя батоном одним спортсменом.

#### Содержание:

Основное внимание в дисциплине с тремя батоном уделяется представлению режима выбросов 3 батоном, дополненного роллами и контактным материалом. Основы режима выбросов с 3 батоном представлены различными комбинациями: маятники, полумесяцы, коробки, кегли, двойные /одиночные и одиночные /двойные броски, тройные броски и каскады. Сложность создается за счёт взаимосвязи сложности элементов с тремя батоном. Мульти-плоскости, одноименные плоскости и

противоположное направление режима выбросов вплетены в программу таким образом, чтобы все три батона имели одинаковый приоритет. Режимы роллов и контактного материала включены в программу последовательно для создания глубины и, таким образом, создают больше трудностей.

Исполнение:

Навыки, представленные в дисциплине с тремя батонами, должны быть неразрывно связаны между собой и демонстрировать легкую степень непрерывности и гладкости, при этом все три батона должны иметь одинаковый приоритет. Мастерство и качество исполнения благодаря плавным переходам будут способствовать общей степени совершенства и успешному овладению программой пропорционально присущей глубине представленных навыков. Должен просматриваться ритм исполнения жонглирования, который очевиден при хорошем качестве синхронизации. Быстрота релизов и приемов, пространственное восприятие, а также непрерывность и гладкость будут считаться отработанной техникой, которая оправдывает работу 3я батонами.

Контроль и последовательность на протяжении всего выступления указывают на способность спортсмена в регулировании подачи батонов. Мастерство владения тремя предметами одновременно с точки зрения пространственного восприятия, которое присуще исполнению дисциплины с тремя батонами. Отсутствие сбора батонов (сбор их вместе и подготовка к выбросам) свидетельствует о высоком мастерстве и добавляет ценности ритму, непрерывности и слитности .

Презентационные качества дисциплины с тремя батонами проявляются в детализации контроля, правильном положении корпуса и совершенствовании тела наряду с энергией, уверенностью и полной приверженностью спортсмена чистоте исполнения программы.

#### 1.14. X-СТРОЧ

### ОПИСАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина Х-строч – это уникальная дисциплина, включающая в себя различные танцевальные и гимнастические элементы, марш с ограничительной, но дополняющей работой батона, ритмично выполняемой в предписанном порядке прохождения программы в форме “Х” на площадке под утвержденную маршевую музыку.

#### Содержание (композиция):

Дисциплина Х-строч – это дисциплина с доминированием тела, в которой ритмично демонстрируется хореография, с ограниченной работой батона. Программа может включать в себя различные смены рабочей руки, слайды, петли и т.д. во взаимодействии с работой тела. Разнообразные прыжки, махи, выпады, вращения и позы будут дополнять плавную хореографию наряду с другими подходящими формами двигательных навыков. Корректное исполнение техники тела и батона имеют первостепенное значение, и спортсмен должен демонстрировать движения, совместимые с достигнутым набором навыков.

Построение ”Х“ - это постановка программы с необходимыми 4 основными маршевыми шагами для начала первого, второго, третьего и пятого ”этапов“ построения ”Х“. Спортсмен может выполнить больше четырех шагов в заданной точке, но не меньше. Выполнение меньше установленного количества шагов будет рассматриваться судьями как их отсутствие. Хронометраж программы Х-строч начинается с первого движения и заканчивается финальным салютом.

#### Исполнение:

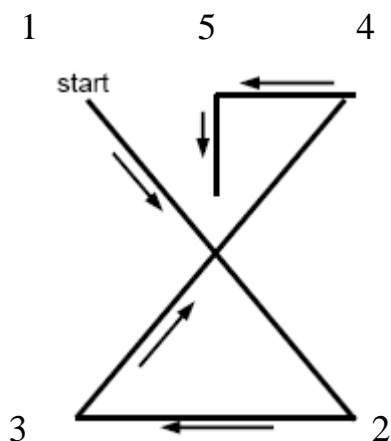
Навыки, представленные в дисциплине Х-строч, должны быть неразрывно связаны между собой и демонстрировать приоритет правильной техники тела и батона. Несмотря на то, что дисциплина Х-строч не требует музыкальной интерпретации, она должна соответствовать ритму, фразировке и временной структуре музыки. Необходимые основные маршевые шаги должны выполняться, начиная с левой ноги и акцентируя внимание на ритме музыки. Когда спортсмен не находится в режиме базового марша, он должен

показывать серию движений “свободной формы”, которые должны выполняться ритмично и отображать сам ритм музыки. Спортсмен должен выступать с постоянным продвижением вперед, зрительным контактом, уверенностью и энтузиазмом.

X-строч - это дисциплина, которая делает акцент на работу тела с ограниченной работой предмета. Программа выполняется по заданной схеме X в ритмичном исполнении, которое включает обязательные базовые маршевые шаги на всех уровнях мастерства. Акцент делается на хронометраж, баланс и одновременное сочетание равной степени совершенства как в владении батоном, так и в владении телом.

#### ТРЕБОВАНИЯ К ПРОГРАММЕ

- Участники должны выступать индивидуально в пределах предписанной схемы “X”.



Направление рисунка должно быть таким, как на приведенной выше схеме, а требуемые основные маршевые шаги с дополнительной работой предмета, которые должны выполняться, представлены номерами на 1-м, 2-м, 3-м и 5-м этапах

Начальная точка программы спортсмена перед вступительным салютом должна оставаться в той же общей зоне без чрезмерного отклонения от исходного положения.

Салют должен быть дан в начале после вступительной части и в конце программы, при этом начальный салют должен быть обращен к первой диагонали, а завершающий салют должен быть обращен к судьям, удерживая положение салюта минимум на два счёта.

Продвижение спортсмена может немного отклоняться от схемы X; однако, пока спортсмен продолжает движение в основном направлении X, штраф не начисляется.

Участок “свободного передвижения” после 5-го этапа не должен выходить за границы, установленные этапом 1. Спортсмен может завершить выступление в любой точке в пределах отведенной зоны.

Один штраф за нарушение шага будет начислен за каждую серию из 4 маршевых шагов.

Движение вперед в том же направлении до требуемых базовых маршевых участков запрещено.

Допускается выполнение не более двух непрерывных оборотов батона (революшенов), когда батон удерживается за середину. Количество петель, когда батон удерживается за любой наконечник, не ограничено. Батон должен оставаться в захвате одной или другой рукой на протяжении всего выступления.

Слайды разрешены. Тоссы/ флипы/ роллы/, любая форма релизов , запрещены.

Возврат по площадке разрешен.

Акробатические движения запрещены.

Никакие части тела, кроме ступней, не должны касаться пола на протяжении всей программы.

Касание пола батоном допускается, если оно преднамеренное, а не является результатом потери контроля, что в дальнейшем приведет к снижению оценки за превосходство.

После финального салюта не разрешается использовать батон или выполнять любые элементы и движения телом. Вынос батона из положения приветствия не считается элементом.

## 1.15. АРТИСТИК ТВИРЛ

### ОПИСАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина Артистик твирл соло основывается на интерпретации индивидуального исполнения под стандартную музыку, включающую в себя техническую работу батона и тела, с упором на хореографическую работу.

### ТРЕБОВАНИЯ К ПРОГРАММЕ

#### Содержание:

Дисциплина артистик твирл соло – это дисциплина, в которой доминирует работа тела, в основе которой лежит танцевально-двигательная хореография. В хореографию должны быть включены три режима работы батона ( 5 выбросов, один из которых горизонтадный, 2 серии роллов: горизонтальная и вертикальная) для улучшения хореографии. В данной дисциплине еще один режим работы - «режим продвижения», который улучшит использование пространства и правильную постановку. Постоянно должна присутствовать широкая база навыков владения батона и телом совмещенная музыкальностью исполнения. В этой дисциплине возможно использование любых стилей танца. Последовательность и детализация выбранного стиля должны быть общей «нитью» связи внутри хореографии.

#### Исполнение:

Навыки, представленные в дисциплине артистик твирл соло, должны быть цельными и демонстрировать приоритет правильной техники тела и батона. Основа навыков хореографии должна быть музыкальной. Движения, практически не связанные с музыкой, не получают почти никакой оценки. Программа должна хореографически сочетаться с музыкальными акцентами, контрастами динамических исполнительских качеств и экспрессией, что придаст ей художественную и развлекательную ценность. Спортсмен и

артистические качества через постановку программы должны воплощать суть музыкальной композиции во фразировке, ритме и эмоциях. Если выбран определенный танцевальный стиль работы тела (например, балет, джаз, контемпорари, модерн), спортсмен будет придерживаться этого стиля на протяжении всего выступления.

## 1.16. РИТМИК СОЛО

### ОПИСАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина Ритмик соло выполняется спортсменом с одним батоном, используя всю площадку под музыку по выбору спортсмена. Содержание программы должно строиться на сочетании технической работы батоном и работы телом посредством хореографии и музыкальности.

### ТРЕБОВАНИЯ К ПРОГРАММЕ

#### Содержание:

- Наличие 3 режимов работы предмета: контактный материал, выбросы, роллы.
- Наличие стационарного комплекса и комплекса с продвижением.
- Акробатика запрещена.

Акробатические элементы считаются ограничением содержания программы и наказываются штрафом в размере 10 баллов с каждого судьи.

#### Исполнение:

Навыки, представленные в дисциплине ритмик соло, должны быть цельными и демонстрировать приоритет правильной техники тела и батона. Основа навыков хореографии должна быть музыкальной. Движения, практически не связанные с музыкой, не получают почти никакой оценки. Программа должна хореографически сочетаться с музыкальными акцентами, контрастами динамических исполнительских качеств и экспрессией, что



придаст ей художественную и развлекательную ценность. Спортсмен и артистические качества через постановку программы должны воплощать суть музыкальной композиции во фразировке, ритме и эмоция .через демонстрацию уровня владения тремя режимами работы с батоном.

Дисциплина ритмик соло оценивается по столбальной шкале в протоколе:

1. Хореография - 20 баллов
2. Содержание (сложность) -20 баллов
3. Техника вращения - 20 баллов
4. Техника тела - 20 баллов
5. Зрелищность - 20 баллов

#### 1.16.1. Штрафы Ритмик соло

Дроп	Полное падение предмета на пол	1 балл с каждого судьи
Фолл	Полная потеря контроля тела, приводящая к падению спортсмена на пол	1 балл с каждого судьи
Акробатика	запрещена	10 баллов с каждого судьи

#### 1.17. ФРИСТАЙЛ СОЛО.

##### ОПИСАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина фристайл соло выполняется спортсменом с одним батоном, используя всю площадку под музыку по выбору спортсмена, представляет собой интерпретацию выбранной музыки посредством хореографии, через демонстрацию уровня владения тремя режимами работы с батоном, навыков обмена, а так же музыкальности, художественных и исполнительских навыков спортсмена.

Программа фристайл соло должна демонстрировать: сложность и чистоту в работе с батоном, разнообразие в работе предмета и тела, смену плоскостей, разнообразие захватов и релизов, а так же исполнительские навыки спортсмена.

Тренерам необходимо заполнять техническую карточку программы фристайла и предоставить техническому/главному судье.

##### ТРЕБОВАНИЯ К ПРОГРАММЕ

## Содержание:

Содержание программы должно строиться на сочетании технической работы батонем и работы телом посредством хореографии и музыкальности. Требования к составлению программы (обязательные элементы) в категории юниоры и взрослые:

- 5 выбросов;
- серия вертикальных роллов;
- серия горизонтальных роллов;
- контактный материал в вертикальной плоскости;
- контактный материал в горизонтальной плоскости.

Требования к осуществлению выбросов:

- один выброс с выполнением только спинов;
- один стационарный комплекс;
- один комплекс с продвижением;
- два свободных выброса по выбору спортсмена;
- хотя бы один из пяти выбросов должен быть реализован в

горизонтальной плоскости.

Требования к составлению программы (обязательные элементы) в категории младшие дети и дети:

- 3-5 выбросов;
- серия вертикальных роллов;
- серия горизонтальных роллов;
- контактный материал в вертикальной плоскости;
- контактный материал в горизонтальной плоскости.

Требования к осуществлению выбросов:

- один выброс с выполнением только спинов;
- один стационарный комплекс;
- один комплекс с продвижением;
- хотя бы один из выбросов должен быть реализован в горизонтальной

плоскости.

Исполнение:

Навыки, представленные в дисциплине фристайл соло, должны быть цельными и демонстрировать приоритет правильной техники тела и батона. Основа навыков хореографии должна быть музыкальной. Движения, практически не связанные с музыкой, не получают почти никакой оценки. Программа должна хореографически сочетаться с музыкальными акцентами, контрастами динамических исполнительских качеств и экспрессией, что придаст ей художественную и развлекательную ценность.

Оценивание программы фристайл соло осуществляется по критериям техника (10 баллов) и композиция (10 баллов).

## 1.18. АРТИСТИК ТВИРЛ ПАРА ОПИСАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина Артистик твирл пара - это интерпретация выступления двух спортсменов под стандартную утвержденную музыку, охватывающая техническое и художественное сочетание батона и тела, с акцентом на хореографическую работу, которая может стоять отдельно как музыкально отражающая и взаимозависимая друг от друга.

Содержание:

Артистик твирл пара - это дисциплина, в которой доминирует тело, в основе которой лежит хореография движений, мотивированная «парной эстетикой». В хореографию будут включены представления трех режимов вращения и обмена для улучшения хореографии. Кроме того, будет представлен «режим продвижения», который улучшит использование пространства и правильную постановку двух спортсменов. Должна постоянно присутствовать широкая база навыков владения батоном и телом по отношению к музыке, и каждый спортсмен будет зависеть друг от друга, чтобы полностью представить видение парной хореографии. В этой дисциплине возможны различные «стили» хореографии, пока программа сохраняет целостность парной дисциплины.

### Исполнение:

Навыки, представленные в артистик твирл пара, должны быть неразрывно связаны между собой, демонстрировать приоритет правильной техники тела и батона и отражать парный «мыслительный процесс» в концепции. Основа навыков хореографии должна быть музыкальной. Однообразные движения, практически не связанные с музыкой, не получают почти никакой оценки. Программа должна хореографически сочетаться с музыкальными акцентами, контрастами динамических исполнительских качеств и экспрессией. Спортсмен и его/ее артистические качества через упражнение должны отражать суть музыкальной композиции во фразировке, ритме и эмоциях. Если выбран определенный стиль движения (например, балет, джаз, контемпорари, модерн, характер), спортсмены будут придерживаться этого стиля на протяжении всего выступления. Идеальная артистик твирл пара имеет синхронность и однородность движений, взаимодополнение и взаимосвязь между партнерами.

## 1.19. ТВИРЛ ДУЭТ

### ОПИСАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина «Твирл дуэт» представляет собой одновременную работу предметом двух спортсменов с использованием трех режимов вращения с добавлением обменов, двух батонов, взаимосвязанной хореографии и взаимозависимого подхода. Исполняется под стандартную утвержденную музыку.

### Содержание:

Основное внимание в дисциплине «Твирл дуэт» уделяется выполнению трех режимов вращения выбросов, роллов и контактного материала с дополнительными требованиями, связанными с командной дисциплиной, включая обмены, работу с несколькими батонами, работу тела, синхронность, многоуровневые элементы, работа в партнерстве и взаимодействии друг от друга. Программа должна быть слитной, и

спортсмены должны продемонстрировать равный и совместимый набор навыков. Ключевым моментом является совместная работа над созданием единой концепции в исполнении программы.

Исполнение:

Навыки, представленные в дисциплине «Твирл дуэт», должны демонстрировать приоритет правильной техники тела и батона и отражать идею «как одно целое» как в синхронных, так и в многофактурных блоках хореографии. Хотя дисциплина «Твирл дуэт» демонстрирует ритм, единообразие, координацию и унисон, присущие хореографии и набору навыков спортсменов. Все режимы вращения, наряду с обменами, неразрывно связаны с взаимозависимостью правильной техники, постановкой для лучшей демонстрации навыков и плавными движениями в переходах. Экспрессивно дуэт может использовать элементы мимики, как со зрителями/судьями, так и соответственно друг с другом, детали тела, подчеркивающие эстетику произведения, и уверенность в исполнении.

## 1.20. ФРИСТАЙЛ ПАРА

### ОПИСАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина Фристайл пара представляет собой интерпретацию выбранной музыки посредством хореографии, через демонстрацию спортсменами уровня владения тремя режимами работы с батоном, навыков обмена, а так же музыкальности, художественных и исполнительских навыков спортсменов.

### ТРЕБОВАНИЯ К ПРОГРАММЕ

Содержание:

Программа фристайл пары должна демонстрировать: синхронность в работе с батоном, разнообразие в обменной работе, смену рисунков и плоскостей, разнообразие захватов и релизов, а так же исполнительские навыки спортсменов.

- Наличие 3 режимов работы предмета: контактный материал, выбросы, роллы.
- Наличие стационарного комплекса и комплекса с продвижением.
- Наличие обменов.

#### Исполнение:

Навыки, представленные в дисциплине фристайл пара, должны быть неразрывно связаны между собой, демонстрировать приоритет правильной техники тела и батона и отражать парный «мыслительный процесс» в концепции. Основа навыков хореографии должна быть музыкальной. Однообразные движения, практически не связанные с музыкой, не получают почти никакой оценки. Программа должна хореографически сочетаться с музыкальными акцентами, контрастами динамических исполнительских качеств и экспрессией. Артистические качества спортсменов через содержание программы должны отражать суть музыкальной композиции во фразировке, ритме и эмоциях. Фристайл пара должна иметь однородность движений, взаимодополнение и взаимосвязь между партнерами.

Пара оценивается по шкале в сто (100) баллов:

30 баллов за технику: техническое содержание программы ( выбросы: спины, стационарный комплекс, комплекс с продвижением; роллы; контакт; обмены);

30 баллов за чистоту исполнения: однородность, синхронность, унисон, чистота исполнения, техника исполнения, взаимодействие в команде;

40 баллов за общий эффект: соответствие общим правилам, логичность композиции, музыкальная интерпретация, композиционная составляющая (хореография), артистизм и контакт со зрителем, профессионализм.

### 1.21. ОБЩИЕ ПРАВИЛА

Использование акробатики, хотя и разрешено, оно не рассматривается дополнительно и не влияет на определение рейтинга спортсменов. Все другие усовершенствования исполнения, такие как акробатика, работа на полу, танец, новизна и т. д., не заменят качества навыков, достигнутые в развитии техники с батоном.

Движение будет считаться акробатическим в дисциплинах батон твирлинг и мажоретках когда цель движения состоит в том, чтобы обе ноги оторвались от пола, переместились через голову и приземлились на пол с противоположной стороны. Ноги могут отрываться от пола или приземляться на пол одновременно или по одной. Это применимо, когда перемещение выполняется на:

- руке(ах) (например, колесо на руке(ах))
- руке(ах) (например, колесо на предплечье(ах))
- голове (например, стойка на голове)
- в воздухе с опорой на тело другого человека (например, вращение колесом при поддержке тела на ноге (ногах) другого человека.

Типичными примерами являются: перевороты вперед или назад, колеса и т. д.

Определение воздушного акробатического движения: трюк элемент, при котором спортсмен полностью переворачивается в воздухе, не касаясь руками пола.

Примеры: маховое колесо, сальто назад, переворот в воздухе.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Горизонтальный баттерфляй (где ноги не проходят над головой) не считается воздушным акробатическим движением. Это считается основным движением тела.

### 1.21.1. ОГРАНИЧЕНИЯ В ОТКРЫТОМ КЛАССЕ

А. В соло 1 батон разрешено максимум 2 акробатических движения, с или без тосса. Движения можно комбинировать или выполнять два движения по отдельности.

Б. Акробатические движения не допускаются в соло 2 батон, соло 3 батона, Х-строч, твирл дуэт, твирл команда, твирлинг группа или любой из дисциплин мажореток.

В. Акробатические движения разрешены в артистик соло, артистик паре и артистик команде.

Г. В артистик группе допустимы одиночные акробатические движения. Нет воздушной акробатики.

#### ОГРАНИЧЕНИЯ ПО УРОВНЯМ

А. См.п. 1.3. для ограничений, применимых к конкретным уровням и дисциплинам.

Б. Иллюжены разрешены во всех дисциплинах батон твирлинга, мажорет группы см. п. 1.9.

#### 1.22. ТРЕБОВАНИЯ ПО КОСТЮМАМ

Костюм - нет никаких ограничений по выбору костюма для любой из дисциплин, необходимо учитывать, что он должен соответствовать музыкальной композиции, возрасту и в соответствии со спортивным стилем.

1.22.1. Костюм и макияж не должны быть вульгарными или агрессивными и должны быть подходящими для восприятия аудиторией любого возраста, а так же соответствовать возрасту спортсменов. Нарушения данного правила могут повлиять на оценку линейного судьи в сторону понижения. Прическа не должна закрывать какую-либо часть лица ниже бровей. Лицо должно быть открыто. Запрещены костюмы, включающие в себя перчатки или рукава, закрывающие кисть. Запрещено использовать краску для тела или лица (грим/глиттер для тела и т.д.), все, что нарисовано /нанесено по трафарету на лице или теле.

1.22.2. Спортивный костюм для выступлений должен закрывать интимные части тела спортсмена. Нижнее белье должно быть полностью скрыто костюмом.

1.22.3 Если частью костюма являются колготы, то они должны быть



одеты под трусы или шорты, являющиеся частью костюма.

1.22.4. Крой трусов/шорт должен обеспечивать закрытость нижней интимной области и ягодиц полностью. Для этого нижняя линия трусов спереди должна проходить не выше паховой складки. Каждая из боковых частей трусов должна быть полностью закрыта от паховой складки до верхней линии трусов.

1.22.5. В спортивных дисциплинах батон твирлинга спортсмены мужского пола должны быть одеты в комбинезоны (цельного или отдельного вида), брюки в сочетании с рубашкой, футболкой и т.д.

1.22.6. Обувь для выступлений.

Спортсмены должны использовать обувь во время выступления. Не допускается выступление в носках, обуви на каблуках, пуантах и любой обуви с роликовыми деталями или деталями, сообщающими дополнительный импульс при движении спортсмена. В батон твирлинге обязательно используются джазовки или балетки. Запрещено использовать средства для обуви, которые могут оставлять следы на покрытии.

1.22.7. Использование украшений.

В батон твирлинге запрещается ношение разного рода украшений, включая, в частности, сережки, кольца, продеваемые через нос, язык, пупок и кожу лица. Разрешены украшения, являющиеся частью костюма. Разрешены стразы на костюмах; стразы, приклеенные к телу запрещены.

1.22.8. Использование медицинских приспособлений.

Разрешается использование медицинских приспособлений, предназначенных для ношения при различного рода травмах и в реабилитационный посттравматический период из мягких тканей и/или покрытые мягкими тканями или материалами. Приспособления должны быть фабричного производства, целостность их не должна быть нарушена. Если все же целостность такого приспособления необходимо было нарушить в интересах здоровья спортсмена, то все жесткие части такого приспособления должны быть надежно защищены покрытием на основе

поролонa или аналогичного поролону материала, толщина такого покрытия должна быть не менее 1,3 см.

Если по медицинским показаниям спортсмен должен использовать жесткие приспособления/фиксаторы (например, гипс), то такой спортсмен не может быть вовлечен в поддержки или исполнение акробатических элементов.

#### 1.22.9. Наличие недопустимых предметов в ротовой полости.

В полости рта спортсмена во время разминки или выступления не должно находиться посторонних предметов, в том числе пищи, жевательной резинки, медикаментов и так далее, за исключением неотделяемых предметов, надежно зафиксированных (например, брeкеты). Предметы, продетые через щеки, язык (пирсинг) запрещены.

#### 1.22.10. Неисправность костюма/обуви/батона

Главный судья или технический судья могут остановить соревнование, если произошло нарушение целостности в костюме/обуви/батоне. Примерами, которые могут привести к такой остановке, но не ограничиваются ими, являются следующие ситуации:

- костюма становится опасным или неприличным
- шнурок на ботинке развязывается, что приводит к опасной работе ног.
- потеря обуви, создающая опасность для спортсмена поскользнуться и упасть
- выпадение наконечника из стержня батона
- поломка стержня батона

После того, как проблема будет решена, главный судья может дать команду на перетанцовку.

### 1.23. ТРЕБОВАНИЯ К БАТОНУ

Стандартный батон представляет собой стержень (шифт) из хромированной/ серебристой стали с резиновыми наконечниками разного размера на обоих концах.

Батоны имеют различные точки равновесия в зависимости от размера и веса.

Большинство батонов имеют длину от 14 до 32 дюймов (от 35,5 до 81,5 см) и диаметр 3/8 дюйма (10 мм), 5/16 дюйма (8 мм) или 7/16 дюйма (11 мм). Обычный стандартный батон весит около 8 унций (или 227 граммов) – длина и диаметр также влияют на его вес.

#### 1.23.1. Использование обмотки

Использование обмотки для захвата обязательно. Обмотка может покрывать до половины шифта, разделенного поровну от центра – при измерении только шифта, не включая наконечники.

Уточнение: часть шифта у каждого наконечника не должна быть закрыта.

Обмотка может наноситься сплошным, линейным или спиральным способом.

Лента может быть двух цветов: черной, серой или белой. (Один цвет для обертывания и другой цвет для обозначения центра.)

Внутри пары, команды или группы обмотка для захвата должна быть одинаковой.

### 1.24. ГЛОССАРИЙ

#### ВАЖНЫЕ ОПРЕДЕЛЕНИЯ, ОТНОСЯЩИЕСЯ К СОДЕРЖАНИЮ ОГРАНИЧЕНИЙ В УРОВНЯХ МАСТЕРСТВА:

Стандартный прием – (относится к типу захвата) вертикальный или горизонтальный захват левой или правой кистью руки.

Стандартный выпуск (релиз) — вертикальный или горизонтальный бросок большим пальцем правой или левой рукой.

Главное движение тела: движение, которое требует значительного контроля, гибкости, силы, амплитуды и растяжки. Эта классификация включает в себя такие движения, как: иллюжен, прыжки (любого типа), соте-

арабеск, вращения, гран батман, соте-де-баск, тур жете, кабриоль и т.д. Эти движения делятся примерно 3 или более счетов по продолжительности.

Простое движение тела: движение, которое не требует значительного контроля, гибкости, силы, амплитуды и, кроме того, не требует горизонтальной или вертикальной переориентации на батон (никаких вращений тела) или маневрирования телом (иллюжен и др.). Эти движения будут длиться примерно 2 счета. В эту классификацию входят такие движения, как: мах, шаги, шассе, пике, степ-степ и купе, соте. Эта категория часто используется для подготовки или выполнения движений.

- **ВНИМАНИЕ:** Поворот шане относится к той же классификации, что и спин. Один оборот шане = 1 спин; двойное шане = 2 спина.

- **НАПОМИНАНИЕ:** Акробатика является ограничением в дисциплинах, которые ее не разрешают.

Акробатическое движение – движение с вращением через голову с опорой на руки. Опора может осуществляться как на соревновательную поверхность, так и на другого спортсмена. Пример: колесо, переворот или перекидка вперед/назад.

Ангел ролл – перекат батона сзади по открытым длинным рукам.

Брейк – непреднамеренная остановка во время выполнения элементов вращения или серии движений.

Бол – большой наконечник батона. В основном считается ведущим и главным.

Воздушное акробатическое движение – акробатическое движение с фазой полета. Пример: маховое сальто, боковое сальто, сальто вперед, сальто назад.

Восьмёрка горизонтальная вперед (обычная) – вращение батона за центр в горизонтальной плоскости прямой рукой в направлении к корпусу.

Восьмёрка горизонтальная обратная – вращение батона в горизонтальной плоскости прямой рукой в направлении от корпуса.

Восьмёрка вертикальная вперед – вращение батона с правой и с левой стороны за центр в вертикальной плоскости прямой рукой в направлении к корпусу.

Восьмёрка вертикальная обратная – вращение батона с правой и с левой стороны за центр в вертикальной плоскости прямой рукой в направлении от корпуса.

Горизонтальное вращение вперед (обычное) – вращение батона за центр в горизонтальной плоскости в направлении к корпусу, бол делает круг всегда наверху.

Горизонтальное вращение обратное – вращение батона за центр в горизонтальной плоскости в направлении от корпуса, бол делает круг всегда наверху.

Граб – прием батона ладонью наверх.

Дроп – падение батона на соревновательную поверхность.

Иллюжен – вертикальное круговое движение, в котором рабочая нога поднимается в вертикальный шпагат, голова и туловище делают полный круг, оставаясь в одном положении с опорной ногой. Руки вытянуты горизонтально и не должны касаться пола.

Контакт – набор различных элементов, включающий в себя вращения, флипы, движения рук с батоном, вращапы, свинги, слайды, релизы и захваты. Правая и левая рука используются в равной степени.

Лейаут ролл – запуск батона с ладони на локоть в вертикаль и вывод прямой руки в сторону.

Ловля двумя руками – ловля батона двумя руками при броске одной рукой (преднамеренно, чтобы избежать падения батона).

Луп – полный оборот батона вперед или назад, внутрь или наружу, выполняемый всей рукой. При выполнении элемента батон удерживается запястьем за наконечник.

Монстр ролл – непрерывный перекал батона через несколько частей тела без использования рук, за исключением запуска батона. Запуск

батона производится правой или левой рукой. Пример: батон запускается подмышкой левой руки и через плечо с наклоном корпуса направо, далее выпрямляя корпус, батон перекачивается сзади по шее, затем, наклоняя корпус налево, батон делает полное вращение через руку и плечо.

Обратный Уип – элемент, в котором батон удерживается за центр. Большой наконечник находится в направлении большого пальца. Движение начинается за спиной в горизонтали на уровне талии, выводя батон в сторону, не разгибая руку в локте, делается один круг за рукой на себя, выводится к пупку большим наконечником вниз, возвращаясь на уровень талии в горизонтальное положение за спиной.

Пасс – перекачивание батона из одной руки в другую.

Поп – один или несколько низких подбросов батона локтем с полным вращением.

Приветствие «Батон Салют» – приветствие выполняется стоя на двух ногах с батоном в правой руке: большой наконечник направлен вверх, большой палец направлен вниз. Кисть правой руки должна касаться левого плеча таким образом, чтобы правая рука от кисти до локтя была параллельна линии плеч. Эта позиция должна выдерживаться не более 2 счетов. Позиции ног и свободной руки не регламентируются. Выполнение приветствия является обязательным элементом.

Революшен (Полное вращение) – движение батона во время выброса, при котором батон делает полное вращение. Начинается выброс большим пальцем от большого наконечника и возвращается в то же положение.

Ролл – любое движение батона в постоянном контакте с телом. Перекат через одну или несколько частей тела.

Свинг – элемент, при котором батон выполняет раскачивающее движение на 180 или полный оборот на 360 градусов. При выполнении элемента батон удерживается запястьем за наконечник. В отличие от лупа, работает только кисть.

Слайд – прием паса батона из кисти руки в эту же кисть (смена наконечника путем скольжения шифта внутри кисти), в котором батон удерживается за один наконечник кистью, пас осуществляется внутри кисти без осуществления релиза.

Спин – повороты тела вокруг своей оси. Количество вращений считается по количеству оборотов, которые делает тело. Все вращения влево выполняются на подушечке левой стопы с правой ногой, закрывающей левую лодыжку, коленом вперед. Все вращения вправо выполняются на подушечке правой ноги, при этом левая нога прижимается к правой лодыжке, колено вперед.

Стандартный релиз – высокий вертикальный или горизонтальный бросок через большой палец правой или левой руки с прямым или обратным приемом правой или левой рукой.

Тип – маленький наконечник батона.

Тосс – высокий выброс, при котором батон выполняет более одного оборота в вертикальной или горизонтальной плоскости.

Уип – элемент, в котором батон удерживается за центр. Большой наконечник находится в направлении большого пальца. Движение начинается за спиной в горизонтали на уровне талии, далее батон выводится вперед в середину корпуса к пупку большим наконечником вниз, не разгибая руку в локте, выводится в сторону и делает один круг за рукой в направлении от корпуса, возвращаясь в горизонтальное положение за спиной.

Фан кик – мах ногой из одной стороны в другую, нога выполняет в воздухе полное круговое движение на 360 градусов.

Фиш ролл – вращение батона на кисти.

Флип обычный – выброс батона, зажатого в кулаке за центр, с большого пальца. Большой палец направлен в сторону большого наконечника, ладонью вниз (кетч). При этом батон должен сделать

полный круг и вернуться в исходное положение. Выполняется в горизонтальной и вертикальной плоскостях.

Флип обратный – выброс батона, зажатого в кулаке за центр, от мизинца. Большой палец направлен в сторону большого наконечника, ладонью вверх (граб). При этом батон должен сделать полный круг и вернуться в исходное положение. Выполняется в горизонтальной и вертикальной плоскостях.

Флип бленд (слепой флип) – выброс, который выполняется без зрительного контакта за спиной. Выброс батона производится около плеча правой или левой рукой, прием батона ладонью вверх около плеча другой рукой, не разворачивая корпус.

Флип бленд (слепой флип) – выброс, который выполняется без зрительного контакта за спиной. Выброс батона производится около плеча правой или левой рукой, прием батона осуществляется той же самой рукой около шеи, не разворачивая корпус.

Флориш (правая рука) – вращение батона правой рукой по кругу, удерживая его за центр. Батон начинает вращение перед корпусом снизу вверх по часовой стрелке, совершая еще одно вращение за рукой в верхней точке, справа от плеча. Рука должна быть всегда прямой.

Флориш (левая рука) – вращение батона левой рукой по кругу, удерживая его за центр. Батон начинает вращение перед корпусом снизу вверх по часовой стрелке, совершая еще одно вращение за рукой в верхней точке, слева от плеча. Рука должна быть всегда прямой.

Флориш обратный (правая рука) – вращение батона правой рукой по кругу, удерживая его за центр. Батон начинает вращение перед корпусом снизу вверх против часовой стрелки, совершая еще одно вращение за рукой в верхней точке, справа от плеча. Рука должна быть всегда прямой.

Флориш обратный (левая рука) – вращение батона левой рукой по кругу, удерживая его за центр. Батон начинает вращение перед корпусом



снизу вверх против часовой стрелки, совершая еще одно вращение за рукой в верхней точке, слева от плеча. Рука должна быть всегда прямой.

Фолл – падение спортсмена на соревновательную поверхность при выполнении элемента или движения.

Фрап – удар ладонью по центру батона. При этом ладонь смотрит вверх.

Фраппе – резкий удар батона ладонью по центру во время движения. Батон делает один полный круг.

Эриэл (Воздушный, высокий выброс) – любое движение, при котором батон выпускается высоко в воздух.

### 1.25. ШТРАФЫ

ШТРАФ	ОПИСАНИЕ	БАЛЛЫ
Падение предмета или спортсмена для соло 1 батон, соло 2 батона, соло 3 батона, артистик соло, фристайл соло	Технический судья вычитает 0,1 балла за падение предмета или падение спортсмена из оценки каждого судьи.	0.1 балла (с каждого судьи)
Падение предмета или спортсмена для х-строч, ритмик соло, твирл дуэт, артистик команда, твирл команда, фристайл команда, артистик группа, артистик пара, фристайл пара	Технический судья вычитает 1 балл за падение предмета или падение спортсмена из оценки каждого судьи.	1 балл (с каждого судьи)
Падение предмета или спортсмена для твирлинг группа	Технический судья вычитает 0,5 балла за падение предмета или падение спортсмена из оценки каждого судьи.	0.5 балла (с каждого судьи)
Штраф за время для твирл команда и твирлинг группа	Время больше установленного: судейство начинается с приветственного салюта и заканчивается салютом	0.1 балла за каждую секунду (с каждого судьи)
Отсутствие салюта в начале и/или конце программы для твирл команды	Технический судья вычитает 0,5 балла за отсутствие салюта в начале или конце программы из оценки каждого судьи.	0.5 балла (с каждого судьи)

Отсутствие салюта в начале и/или конце программы для х-строч, твирл дуэт	Технический судья вычитает 1 балл за отсутствие салюта в начале и/или конце программы из оценки каждого судьи.	1 балл (с каждого судьи)
Штрафы для х-строч	Технический судья вычитает 0,5 балла из оценки каждого судьи за следующие нарушения: <ul style="list-style-type: none"> <li>● шаг не в ритм</li> <li>● твирлинг (релизы, вращение больше двух революшенов и т.д. )</li> <li>● отсутствие базовых шагов в заданных точках</li> <li>● контакт с полом</li> <li>● падение предмета</li> <li>● продолжение программы после финального салюта</li> <li>● некорректный салют</li> </ul>	0.5 балла (с каждого судьи)
Штраф за нарушение заданной схемы программы для х-строч	Технический судья вычитает 1 балл из оценки каждого судьи.	1 балл (с каждого судьи)
Нарушение содержания программы, согласно уровню для соло 1 батон, соло 2 батона, соло 3 батона, артистик соло, фристайл соло	Технический судья вычитает 1 балл из оценки каждого судьи.	1 балл (с каждого судьи)
Нарушение содержания программы, согласно уровню для твирл дуэт, х-строч, артистик пара, фристайл пара	Технический судья вычитает 10 баллов из оценки каждого судьи.	10 баллов (с каждого судьи)
Нарушение содержания программы, согласно уровню для артистик команда, твирл команда	Технический судья вычитает 10 баллов из оценки каждого судьи.	10 баллов (с каждого судьи)
Нарушение содержания программы, согласно правилам для твирлинг группа и всех мажорет групп	Технический судья вычитает 10 баллов из оценки каждого судьи.	10 баллов (с каждого судьи)
Нарушение содержания программы, согласно правилам для артистик группа	Технический судья вычитает 10 баллов из оценки каждого судьи.	10 баллов (с каждого судьи)

Уход с площадки для индивидуальных дисциплин,	Технический судья вычитает 0.2 балла из оценки каждого судьи за уход с площадки до окончания музыкального сопровождения (за исключением, в случае если спортсмену нужна первая медицинская помощь, или произошла поломка батона, проблемы с костюмом или обувью)	0.2 балла (с каждого судьи)
Уход с площадки для команд и групп, артистик пара, твирл дуэт, ритмик соло	Технический судья вычитает 0.5 балла из оценки каждого судьи за уход с площадки до окончания музыкального сопровождения или минимального установленного времени выступления (за исключением, в случае если спортсмену нужна первая медицинская помощь, или произошла поломка батона, проблемы с костюмом или обувью)	0.5 балла (с каждого судьи)
Уход с площадки неспортивное поведение	Спортсмен покидающий площадку с неподобающим поведением ( публичный показ агрессии, оскорбления публики или судей и т.д. ) наказывается дисквалификацией. Решение принимает главный судья.	ДИСКВАЛИФИКАЦИЯ (без баллов)
Акробатика для дисциплин, в которых она запрещена	Технический судья вычитает 10 баллов из оценки каждого судьи.	10 баллов (с каждого судьи)
Штраф за предмет для программ соло 1 батон, соло 2 батона, соло 3 батона, артистик соло, фристайл соло	Технический судья вычитает 1 балл из оценки каждого судьи за использование некорректного батона	1 балл (с каждого судьи)
Штраф за предмет для программ пара, команды, группы, ритмик соло	Технический судья вычитает 10 баллов из оценки каждого судьи за использование некорректного батона	10 баллов (с каждого судьи)
Нарушение костюма для программ соло 1 батон, соло 2 батона, соло 3 батона, артистик соло, фристайл соло	Технический судья вычитает 1 балл из оценки каждого судьи	1 балл (с каждого судьи)

Нарушение костюма для программ пара, команды, группы, ритмик соло	Технический судья вычитает 10 баллов из оценки каждого судьи	10 баллов (с каждого судьи)
---	--	-----------------------------

## 2. ПРАВИЛА НВТА

### 2.1. ВОЗРАСТНЫЕ КАТЕГОРИИ

Возраст спортсмена определяется на 31 декабря текущего года.

Дисциплина	Возраст ФСХР	Возраст
<b>ЖЕНЩИНЫ</b>		
Соло 1 батон Соло 2 батона	Младшие дети	8-9 лет
	Дети	10-11 лет
	Девушки	12-14 лет
	Юниорки	15-17
	Сеньоры	18-21
	Взрослые	22+
<b>МУЖЧИНЫ</b>		
Соло 1 батон Соло 2 батона	Дети	8-11 лет
	Юниоры	12-17 лет
	Сеньоры	18 + лет
<b>ЖЕНЩИНЫ</b>		
Соло 3 батона	Юниоры	12-17 лет
	Сеньоры	18 + лет
<b>МУЖЧИНЫ</b>		
Соло 3 батона	Юниоры	12-17 лет
	Сеньоры	18 + лет
Ритмик твирл команда	Юниоры	До 17 лет
	Сеньоры	17+
Помпоны группа	-	Один возраст, без ограничений
<b>МАЖОРЕТКИ</b>		
Соло шоутвирл аксессуарес	Дети	8-11 лет
	Юноши/девушки	12-14 лет
	Юниоры	15-17 лет
	Сеньоры	18+ лет
Дуэт шоутвирл аксессуарес	Дети	16-22 лет
	Юноши/девушки	23-28 лет
	Юниоры	29-35 лет
	Сеньоры	36 + лет
Батон флаг команда Традиционные помпоны группа	Дети	До 14 лет
	Юниоры	14-16 лет
	Сеньоры	17 + лет

Возраст в дуэте определяется средним возрастом спортсменов путем сложения. Один и тот же спортсмен не может участвовать в двух дуэтах в одной дисциплине, даже если возраст будет заявлен разный.

Возраст команды и группы определяется путем нахождения среднего арифметического возраста всех участников команды.

## 2.2. ТРЕБОВАНИЯ К МУЗЫКАЛЬНОМУ СОПРОВОЖДЕНИЮ.

Дисциплина	Продолжительность	Начало	Окончание
Соло 1 батон	Максимум 2 мин	Салют	Салют
Соло 2 батон	Максимум 1.45 мин	Салют	Салют
Соло 3 батон	Максимум 1.45 мин	Салют	Салют
Ритмик твирл команда	2.30-3.30 мин	Первая нота	Последняя нота
Помпоны группа	2.30-3.30 мин	Первая нота	Последняя нота
Шоутвирл аксессуарес соло Дети/юноши/девушки	1.45-2.00 мин	Первая нота	Последняя нота
Шоутвирл аксессуарес соло юниоры/сеньоры	2.00-2.30 мин	Первая нота	Последняя нота
Шоутвирл аксессуарес дуэт Дети/юноши/девушки	1.45-2.00 мин	Первая нота	Последняя нота
Шоутвирл аксессуарес дуэт юниоры/сеньоры	2.00-2.30 мин	Первая нота	Последняя нота
Батон флаг команда	Максимум 3 мин	Первая нота	Последняя нота
Традиционные помпоны группа	2.00-3.00 мин	Первая нота	Последняя нота

Все музыкальное сопровождение по выбору спортсмена, должно соответствовать возрасту спортсменов, не должно содержать ненормативной или оскорбительной лексики.

## 2.3. СОЛО 1 БАТОН.

Соло 1 батон – это дисциплина, в которой доминирует работа с предметом. Программа состоит из сбалансированного представления трех режимов работы с предметом: выбросы, роллы и контактный материал. Режимы работы с предметом дополняются работой тела, демонстрируя непрерывность и слитность исполнения.

Выбросы: вертикальные и горизонтальные тоссы с различными выбросами и ловлями, включая в себя, стационарный комплекс, выброс со спинами, комплекс с продвижением и т.д.

Роллы: продолжительные роллы, изолированные роллы, воздушные роллы, открытые/закрытые роллы и т.д.

Контактный материал: вращения, которые выполняются близко к телу, пальцы, флипы, лупы, врапы. Контактный материал может демонстрироваться как в горизонтальной плоскости, так и вертикальной, в любом направлении.

Соло 1 батон выполняется одним спортсменом с одним батоном, включая в себя разнообразие, сложность, скорость и контроль тела и предмета, слитность работы, артистичность и зрелищность.

Музыка: утверждена федерацией.

Салют: выполняется в начале и в конце программы.

Акробатика запрещена.

### 2.3.1. Штрафы.

Падение предмета	0.5 балла
Падение спортсмена	0.5 балла
Ловля двумя руками	0.5 балла
Остановка работы (брейк)	1 балл
Нарушение плоскости	0.1 балл
Превышение времени	0.1 балл/секунда
Отсутствие салюта	1 балл
Некорректный салют	0.5 балла
Нарушение правил	2 балла
Акробатика	дисквалификация

### 2.4. СОЛО 2 БАТОН

Соло 2 батон – это дисциплина, в которой представлена работа с двумя предметами. Программа состоит из сбалансированного представления трех режимов работы с предметом: выбросы двух батонов, роллы двумя батоном и контактный материал двумя батоном. Уникальность данной дисциплины состоит во взаимосвязи и сложности, создаваемая за счет использования времени и координации. Хореографическая лексика является необходимой для создания слитности программы.

Музыка: утверждена федерацией.

Салют: выполняется в начале и в конце программы. Салют выполняется стандартно одним батоном, второй находится в противоположной руке.

Акробатика запрещена.

#### 2.4.1. Штрафы.

Падение предмета	0.5 балла
Падение спортсмена	0.5 балла
Ловля двумя руками	0.5 балла
Остановка работы (брейк)	1 балл
Нарушение плоскости	0.1 балл
Превышение времени	0.1 балл/секунда
Отсутствие салюта	1 балл
Некорректный салют	0.5 балла
Нарушение правил	2 балла
Акробатика	дисквалификация

#### 2.5. СОЛО 3 БАТОНА

Дисциплина Соло 3 батона представляет собой индивидуальную программу с тремя батоном. Программа состоит из сбалансированного представления трех режимов работы с предметом: выбросы трех батонов, роллы тремя батоном и контактный материал тремя батоном. Уникальность данной дисциплины состоит во взаимосвязи и сложности, создаваемая за счет использования времени и координации. Хореографическая лексика является необходимой для создания слитности программы.

Музыка: утверждена федерацией.

Салют: выполняется в начале и в конце программы. Салют выполняется стандартно одним батоном, остальные находятся в противоположной руке.

Акробатика запрещена.



### 2.5.1. Штрафы.

Падение предмета	0.5 балла
Падение спортсмена	0.5 балла
Ловля двумя руками	0.5 балла
Остановка работы (брейк)	1 балл
Нарушение плоскости	0.1 балл
Превышение времени	0.1 балл/секунда
Отсутствие салюта	1 балл
Некорректный салют	0.5 балла
Нарушение правил	2 балла
Акробатика	дисквалификация

### 2.6. РИТМИК ТВИРЛ КОМАНДА

Ритмик твирл команда – это дисциплина, в которой соединяется работа с батоном и работа тела посредством хореографии и выбранной музыки. Хорошо сбалансированная постановка включает в себя синхронную работу контактным материалом, смешанного с танцем, обменами батонами, стационарного комплекса, комплекса с продвижением, в соответствии с требованием музыкального сопровождения. Судьи будут оценивать музыкальность, креативность, правильную работу батона и тела, уровень мастерства и способностей команды.

Программа может быть поставлена в любом танцевальном стиле, включать в себя как быстрые и динамичные движения тела, так и мягкие, медленные.

Команда может состоять как из женщин, так и из мужчин или же быть смешанной. Костюм может отражать идею музыкального сопровождения.

В случае падения предмета, спортсмен обязан взять его в руки как можно скорее.

Музыка: по выбору спортсмена, должна соответствовать возрасту спортсмена. Не должна нести агрессию, включать в себя ненормативную лексику, политические лозунги или быть оскорбительной для чувств зрителей и судей.

Количество спортсменов: 6-8 человек.

Аксессуары запрещены.

Салют отсутствует.

Акробатика и пирамиды запрещены.

Выход на площадку осуществляется с левой стороны от судей, уход с площадки в правую сторону от судей, без музыки, без постановочных выходов.

#### 2.7.1. Штрафы.

Падение предмета	0.5 балла
Падение спортсмена	0.5 балла
Ловля двумя руками	0.5 балла
Нарушение синхронности (не в ногу)	0.5 балла
Остановка работы (брейк)	1 балл
Нарушение плоскости	0.1 балл
Нарушение унисона	0.1 балл
Нарушение по времени	0.1 балл/секунда
Нарушение правил	2 балла
Акробатика и пирамиды	дисквалификация

#### 2.7. ПОМПОНЫ ГРУППА

Помпоны – это групповая дисциплина, которая характеризует себя как произведение искусства, в которой сочетаются работа с помпонами и тела, поставленная под выбранную музыку, с использованием визуальных эффектов, перестроений и хореографии.

Группа должна использовать помпоны на протяжении всей программы.

Обмены помпонами через выбросы запрещены.

Выбросы помпонами запрещены.

Каждый спортсмен должен держать хотя бы один помпон в руках, при условии, что второй спортсмен будет держать второй помпон. Исключение может возникнуть только при выполнении лифтов (помпоны должен держать другой участник).

Класть помпоны на пол запрещено.

Во время исполнения программы запрещено покидать площадку.

Разрешено касаться пола с помпоном в руке.

Программа может быть поставлена в любом танцевальном стиле.

Музыка: по выбору спортсмена, должна соответствовать возрасту спортсмена. Не должна нести агрессию, включать в себя ненормативную лексику, политические лозунги или быть оскорбительной для чувств зрителей и судей.

Количество спортсменов: минимум 12 человек.

Аксессуары запрещены.

Салют отсутствует.

Акробатика и пирамиды запрещены.

Выход на площадку осуществляется с левой стороны от судей, уход с площадки в правую сторону от судей, без музыки, без постановочных выходов.

#### 2.7.1. Штрафы.

Падение предмета	0.5 балла
Падение спортсмена	0.5 балла
Нарушение синхронности (не в ногу)	0.5 балла
Нарушение унисона	0.1 балл
Нарушение по времени	0.1 балл/секунда
Нарушение правил	2 балла
Акробатика и пирамиды	дисквалификация

## 2.8. ШОУТВИРЛ АКССУАРЕС СОЛО

Шоутвирл акссуарес соло – это дисциплина, в программах которой сочетаются работа с батоном, телом и реквизитом, под выбранную самостоятельно музыку. Программа должна демонстрировать правильную технику работы с предметом и тела. Оцениваться в ней будет и работа с реквизитом, который должен подчеркивать историю или тему постановки. Сюжет постановки должен соответствовать возрасту спортсмена.

Хореография должна демонстрировать совершенство базовых концепций твирлинга.

Спортсмен должен использовать батон или реквизит на протяжении всей программы. Исключением является кратковременный период (не более 16 счетов), когда спортсмену необходимо один реквизит или батон на другой.

Спортсмен должен начинать и заканчивать программу в контакте с батоном или реквизитом.

Запрещается покидать площадку во время исполнения программы.

Реквизит выносится и убирается с площадки самим спортсменом. На вынос реквизита дается не более 45 секунд.

Разрешено выполнение не более 3 спинов под тоссом.

Разрешено выполнение одного иллюжена, дополнительные элементы под тоссом до или после иллюжена под тоссом не допускаются (пример: спин+иллюжен).

Музыка: по выбору спортсмена, должна соответствовать возрасту спортсмена. Не должна нести агрессию, включать в себя ненормативную лексику, политические лозунги или быть оскорбительной для чувств зрителей и судей.

Салют отсутствует.

Акробатика и пирамиды запрещены.

### 2.8.1. Штрафы.

Падение предмета	0.5 балла
Падение спортсмена	0.5 балла

Ловля двумя руками	0.5 балла
Остановка работы (брейк)	1 балл
Нарушение плоскости	0.1 балл
Нарушение времени	0.1 балл/секунда
Превышение времени на смену предмета	0.1 балл/секунда
Нарушение правил	2 балла
Акробатика	дисквалификация

## 2.9. ШОУТВИРЛ АКСЕСУАРЕСС ДУЭТ

Шоутвирл аксесуарес дуэт – это дисциплина, в программах которой сочетаются работа с батоном, телом и реквизитом, под выбранную самостоятельно музыку. Программа должна демонстрировать правильную технику работы с предметом и тела. Оценивается в ней будет ~~н~~ работа с реквизитом, который должен подчеркивать историю или тему постановки. Сюжет постановки должен соответствовать возрасту спортсмена.

Хореография должна демонстрировать совершенство базовых концепций твирлинга.

Спортсмен должен использовать батон или реквизит на протяжении всей программы. Исключением является кратковременный период (не более 16 счетов), когда спортсмену необходимо один реквизит или батон на другой.

Спортсмен должен начинать и заканчивать программу в контакте с батоном или реквизитом.

Запрещается покидать площадку во время исполнения программы.

Реквизит выносится и убирается с площадки самим спортсменом. На вынос реквизита дается не более 45 секунд.

Разрешено выполнение не более 3 спинов под тоссом.

Разрешено выполнение одного иллюжена, дополнительные элементы под тоссом до или после иллюжена под тоссом не допускаются (пример: спин+иллюжен).

Музыка: по выбору спортсмена, должна соответствовать возрасту спортсмена. Не должна нести агрессию, включать в себя ненормативную

лексику, политические лозунги или быть оскорбительной для чувств зрителей и судей.

Салют отсутствует.

Акробатика и пирамиды запрещены.

#### 2.9.1. Штрафы.

Падение предмета	0.5 балла
Падение спортсмена	0.5 балла
Ловля двумя руками	0.5 балла
Остановка работы (брейк)	1 балл
Нарушение плоскости	0.1 балл
Нарушение времени	0.1 балл/секунда
Превышение времени на смену предмета	0.1 балл/секунда
Нарушение правил	2 балла
Акробатика/гимнастика/пирамиды	дисквалификация

#### 2.10. БАТОН ФЛАГ КОМАНДА

Батон флаг команда – это дисциплина с батоном-флагом, которая демонстрирует работу с предметом, в сочетании с маршем и хореографией, под выбранную самостоятельно музыку. Программа должна содержать различные перестроения и визуальные эффекты. Приветствуется разнообразие и смена форм.

Разрешены обмены предметами.

Запрещена работа в партере. Исключением являются начальная и конечная точка (максимум 16 счетов).

Запрещено класть предмет на пол.

Спортсмены должны заканчивать программу с предметом в руках.

Разрешено выполнение до 2 спинов под тоссом.

Запрещено выполнение иллюжена.

Определение флага: флагом является одно полотно, которое крепится к специальному батону. Запрещено крепить флаг к рукам резинками,

веревками или любым другим способом. Длина флагштока может составлять 62-82 см. Ограничений по размеру полотна нет.

Музыка: по выбору спортсмена, должна соответствовать возрасту спортсмена. Не должна нести агрессию, включать в себя ненормативную лексику, политические лозунги или быть оскорбительной для чувств зрителей и судей.

Количество спортсменов: 6-10 человек.

Аксессуары запрещены.

Салют отсутствует.

Акробатика и пирамиды запрещены.

Костюм: рекомендуется традиционный костюм мажореток.

Выход на площадку осуществляется с левой стороны от судей, уход с площадки в правую сторону от судей, без музыки, без постановочных выходов.

#### 2.10.1. Штрафы.

Падение предмета	0.5 балла
Падение спортсмена	0.5 балла
Ловля двумя руками	0.5 балла
Остановка работы (брейк)	1 балл
Нарушение плоскости	0.1 балл
Нарушение синхронности (не в ногу)	0.5 балла
Нарушение унисона	0.1 балл
Превышение времени	0.1 балл/секунда
Нарушение правил	2 балла
Акробатика и пирамиды	дисквалификация

#### 2.11. ТРАДИЦИОННЫЕ ПОМПОНЫ ГРУППА

Традиционные помпоны группа – это дисциплина с использованием помпонов, которая выполняется в сочетании с маршем и танцевальной

лексики, под выбранную самостоятельно музыку. Хореография должна включать в себя перемещения, перестроения, командную работу в соответствии с музыкальными фразами и темпом.

Запрещена работа в партере. Исключением являются начальная и конечная точка (максимум 16 счетов).

Допускается остановка во время программы (спортсмены стоят на месте) только для выполнения волн.

Каждый спортсмен должен использовать одну пару помпонов.

Обмены и выбросы запрещены.

Илюжены и гимнастические элементы запрещены.

Музыка: по выбору спортсмена, должна соответствовать возрасту спортсмена. Не должна нести агрессию, включать в себя ненормативную лексику, политические лозунги или быть оскорбительной для чувств зрителей и судей.

Количество спортсменов: минимум 10 человек.

Аксессуары запрещены.

Салют отсутствует.

Акробатика и пирамиды запрещены.

Костюм: рекомендуется традиционный костюм мажореток.

Выход на площадку осуществляется с левой стороны от судей, уход с площадки в правую сторону от судей, без музыки, без постановочных выходов.

#### 2.11.1. Штрафы.

Падение предмета	0.5 балла
Падение спортсмена	0.5 балла
Нарушение синхронности (не в ногу)	0.5 балла
Нарушение унисона	0.1 балл
Превышение времени	0.1 балл/секунда
Нарушение правил	2 балла
Акробатика и пирамиды	дисквалификация



## 2.12. ОБЩИЕ ПРАВИЛА

### 2.12.1. КОСТЮМ

- А. Костюм должен закрывать интимные части тела спортсмена.
- Б. Запрещено использовать повседневную одежду как костюм для выступления.
- В. Запрещено использовать часть костюма как реквизит, за исключением шоу твирл аксессуарес.
- Г. Запрещено нахождение части костюма на полу.
- Д. Татуировки на теле, при их наличии, должны быть скрыты.
- Е. В случае повреждения костюма или поломки батона, главный судья принимает решение о возможности перетанцовки программы спортсменом. Данный случай не относится к случаям, которые считаются форс-мажорными. Штраф будет начисляться в 2 балла.

Запрещено использование любых средств, которые могут испортить или оставить след на покрытии (жидкости, смола и т.д.).

### 2.12.2. ОПРЕДЕЛЕНИЕ БАТОНА.

Батон – это спортивный снаряд, который представляет собой жезл хромированного цвета с белыми наконечниками. Обмотка батона разрешена, быть однотонной (черная, серая, белая) и должна составлять не более  $\frac{1}{2}$  от длины шифта. Если спортсмен использует батон с цветным шифтом или наконечниками, то такой предмет будет расцениваться как реквизит (аксессуар).

### 2.12.3. ОПРЕДЕЛЕНИЕ АКСЕССУАРОВ/РЕКВИЗИТА.

Любая часть одежды, отделимая от костюма, с которой можно и производить манипуляции, является аксессуаром (шапки, кепки, очки, шарфы и т.д.). За использование реквизита начисляется штраф 2 балла. В группах штраф в 2 балла начисляется не зависимо от количества спортсменов, использовавших реквизит. Исключение составляет шоу твирл аксессуарес.

### 2.12.4. АКРОБАТИКА И ПИРАМИДЫ.

Пирамидой считается построение спортсменов в поддержке, высотой в два и более роста спортсмена. Высота  $\frac{1}{2}$  роста считается расположение спортсмена в положении сидя, лежа на спине или на коленях. Укладывание одного спортсмена на другого для получения формы пирамиды запрещено (несколько человек в положении лежа).

Акробатическим элементом будет считаться любой элемент, если он выполняется путем отрыва обеих ног с пола с перемещением ног над головой и приземлением на пол с другой стороны. Ноги могут отрываться и приземляться как одновременно, так и поочередно. Акробатический элемент может выполняться на руках, без рук, на локтях, в поддержке на другом спортсмене.

Примеры: колесо, переворот, флиг фляг, рондат, колесо с упором на колени другому спортсмену, переворот в упоре на ноги другому спортсмену и т. д.

Стойка на руках разрешена, при условии, что спортсмен не будет выполнять вращательные движения на руках, а его ноги придут на пол с той же стороны, что и заходили в стойку.

### 3. ПРАВИЛА WBTF

#### 3.1. ВОЗРАСТ.

Возраст спортсмена считается на конец текущего года (31 декабря).

Дисциплина	Возраст ФСХР	Возраст WBTF (для международных событий WBTF )	Возраст
Женщины Соло 1 батон	Беби	—	До 5 лет
	Младшие дети	—	6-7 лет
	Дети	—	8-11 лет
	Девушки	Девушки	12-14 лет
	Юниорки	Юниорки	15-17 лет
	Сеньорки	Сеньорки	18-21 год
	Взрослые	Взрослые	22 + года
	Дети	—	8-11 лет

<b>Женщины</b> Соло 2 батона Соло 3 батона	Девушки	Девушки	12-14 лет
	Юниорки	Юниорки	15-17 лет
	Сеньорки	Сеньорки	18-21 год
	Взрослые	Взрослые	22 + года
<b>Мужчины</b> Соло 1 батон	Беби	—	До 5 лет
	Младшие дети	—	6-7 лет
	Дети	—	8-11 лет
	Юниоры	Юниоры	12-17 лет
	Сеньоры	Сеньоры	18+ лет
<b>Мужчины</b> Соло 2 батона Соло 3 батона	Дети	—	8-11 лет
	Юниоры	Юниоры	12-17 лет
	Сеньоры	Сеньоры	18+ лет

Спортсмен не может участвовать в соревнованиях в одном и том же возрасте в двух дуэтах, парах, командах или группах.

Спортсмен не может участвовать в нескольких уровнях мастерства в рамках одних соревнований в одной и той же дисциплине.

Спортсмены, выступающие в одной паре/дуэте/команде/группе должны представлять один и тот же клуб/регион РФ.

\* В дуэте оба спортсмена должны быть заявленной возрастной категории.

\*\* В дуэте допускается один спортсмен возрастной категории юниоры, при условии, что второй спортсмен находится в возрастной категории сеньоры.

### 3.2. ТРЕБОВАНИЯ К МУЗЫКАЛЬНОМУ СОПРОВОЖДЕНИЮ.

Дисциплина	Возраст	Продолжительность
Соло 1 батон	Все возраста	Максимум 2 мин
Соло 2 батон	Все возраста	Максимум 1.45 мин
Соло 3 батон	Все возраста	Максимум 1.45 мин

### 3.3. СОЛО 1 БАТОН. ОПИСАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина соло 1 батон – это стационарная дисциплина с одним батоном, выполняемая под стандартную музыку, включающая 3 режима работы с предметом: выбросы, роллы, контактный материал.

#### Содержание:

Основное внимание в дисциплине соло уделяется представлению 3 режимов вращения (5 выбросов, один из которых горизонтальный, 2 серии роллов: горизонтальная и вертикальная), интегрированных и выполняемых в различных плоскостях, рисунках и направлениях с амбидекстрией, различными улучшениями работы тела и акцентом на непрерывность, последовательность и слитность. Сложность создается за счет скорости исполнения, сложности выполняемых элементов и технического мастерства каждого из 3 представленных режимов.

#### Исполнение:

Навыки, представленные в сольной дисциплине, должны быть неразрывно связаны между собой и демонстрировать легкую степень непрерывности и слитности.

Скорость относится к скорости вращения батона в координации с движением тела во время исполнения. Контроль и последовательность на протяжении всего выступления указывают на авторитет спортсмена в регулировании скорости и обращении с батоном. Контроль оборотов и скорости на протяжении всего выступления отражает уровень мастерства спортсмена. Частота оборотов и общий контроль скорости являются важным показателем мастерства спортсмена.

Презентационные качества сольной дисциплины проявляются в детализации мимического общения, зрительного контакта, выразительности тела, энергии исполнения, уверенности и полной приверженности спортсмена чистого исполнения программы.

### 3.3.1. СОДЕРЖАНИЕ СОЛО 1 БАТОН

ЭЛЕМЕНТЫ	УРОВЕНЬ В	УРОВЕНЬ А
Спин	1-3 спина Релиз без ограничений Прием без ограничений	1-4 спина Релиз без ограничений Прием без ограничений
Акробатика	- Допускается одиночный акробатический элемент под тоссом - Максимальное количество акробатических элементов в программе – 2 - Воздушная акробатика запрещена - Релиз без ограничений - Прием без ограничений	- Максимальное количество акробатических элементов с или без тосса в программе – 2 - Разрешено выполнение одного махового колеса в программе - Двойные главные движения под тоссом разрешены - Релиз без ограничений - Прием без ограничений
Стационарный комплекс и комплекс с продвижением	- Разрешено одиночное главное движение под тоссом - Релиз без ограничений - Прием без ограничений	- Разрешено одиночное главное движение в сочетании с максимум двумя спинами под тоссом - Релиз без ограничений - Прием без ограничений  - Разрешены двойные главные движение под тоссом
Роллы	- Запрещены роллы по передней части лица, шеи и плеч (в том числе с использованием кисти или руки) - Запрещены роллы по передней части шеи фигура 8 - Запрещен монстр ролл (полный или частично)	Без ограничений
Контактный материал	Без ограничений	Без ограничений

Примечание: главное движение под тоссом разрешено в уровне В. Два главных движения под тоссом разрешено в уровне А. Запрещено добавлять постое движение после релиза в тоссе или перед ловлей в обоих уровнях.

### 3.4. СОЛО 2 БАТОНА

#### ОПИСАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина с двумя батонами основывается на одновременной работе с двумя батонами одним спортсменом.

### Содержание:

Основное внимание в дисциплине Соло 2 батона уделяется представлению 3 режимов вращения (2 одновременных выброса, 2 одновременных ролла, контактный материал с 2 батонами), интегрированных и выполняемых в различных плоскостях, узорах и направлениях с амбидекстрией, различными улучшениями работы тела и акцентом на непрерывность, последовательность и слитность. Сложность создается взаимосвязью и сложностью элементов с работой двумя батонами. Мульти-плоскости, одноименные плоскости и противоположное направление трех режимов вплетены в программу таким образом, чтобы оба батона имели одинаковый приоритет в исполнении.

### Исполнение:

Навыки, представленные в дисциплине с двумя батонами, должны быть неразрывно связаны между собой и демонстрировать легкую степень непрерывности и гладкости, при этом оба батона имеют одинаковый приоритет. Мастерство и качество исполнения благодаря плавным переходам будут способствовать общей степени совершенства и успешному овладению программой пропорционально присущей глубине представленных навыков.

Скорость относится к постоянной скорости вращения обеих батоном в координации с движением тела во время исполнения. Контроль и последовательность на протяжении всего выступления указывают на способность спортсмена в регулировании скорости и обращении с батонами. Контроль скорости революшенов батонов на протяжении всего выступления отражает достижение спортсмена в мастерстве владения двумя батонами. Мастерство владения двумя предметами одновременно с точки зрения пространственного восприятия, которое присуще исполнению дисциплины с двумя батонами, является отличительным фактором, который придает ценность этой дисциплине и отличает ее от соло 1 батон.

Презентационные качества дисциплины с двумя батонами проявляются в детализации контроля, правильного положения и совершенствовании тела

наряду с энергией, уверенностью и полной приверженностью спортсмена чистоте исполнения программы.

### 3.4.1.СОДЕРЖАНИЕ СОЛО 2 БАТОН

ЭЛЕМЕНТЫ	УРОВЕНЬ В	УРОВЕНЬ А
Спин	1 спин - Релиз без ограничений - Прием без ограничений	2 спина - Релиз без ограничений - Прием без ограничений
Акробатика	Запрещена	Запрещена
Стационарный комплекс и комплекс с продвижением	- Разрешено одиночное главное движение под тоссом - Релиз без ограничений - Прием без ограничений Примечание: релиз открытой ладонью будет рассматриваться как стандартный	- Разрешено одиночное главное движение в сочетании с одним спином под тоссом - Релиз без ограничений - Прием без ограничений - Разрешены двойные главные движения под тоссом
Роллы	- Запрещены роллы по передней части лица, шеи и плеч (в том числе с использованием кисти или руки) - Запрещены роллы по передней части шеи фигура 8 - Запрещен монстр ролл (полный или частично)	Разрешен частичный монстр ролл ( 360 градусов вокруг одной руки)
Контактный материал	Без ограничений	Без ограничений

Определение: главное движение под тоссом разрешено в уровне В. Два главных движения под тоссом разрешено в уровне А. Запрещено добавлять постое движение после релиза в тоссе или перед ловлей в обоих уровнях.

Примечание: спины могут выполняться как под одним батонем, так и под двумя, включая как выбросы из одной руки, так и из обеих, из одной руки два батона. Выбросы могут быть как в одноименной плоскости, так и в двух одновременно, включать высоту высоко/низко, высоко/высоко, направления как в одноименную сторону, так и асимметрию.

### 3.5. СОЛО 3 БАТОНА

#### ОПИСАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина с тремя батонами основывается на одновременной работе с тремя батонами одним спортсменом.

Содержание (композиция):

Основное внимание в дисциплине с тремя батонами уделяется представлению режима выбросов 3 батонами, дополненного роллами и контактным материалом. Основы режима выбросов с 3 батонами представлены различными комбинациями: маятники, полумесяцы, коробки, кегли, двойные /одиночные и одиночные /двойные броски, тройные броски и каскады. Сложность создается за счет взаимосвязи сложности элементов с тремя батонами. Мульти-плоскости, одноименные плоскости и противоположное направление режима выбросов вплетены в программу таким образом, чтобы все три батона имели одинаковый приоритет. Режимы роллов и контактного материала включены в программу последовательно для создания глубины и, таким образом, создают больше трудностей.

Исполнение:

Навыки, представленные в дисциплине с тремя батонами, должны быть неразрывно связаны между собой и демонстрировать легкую степень непрерывности и гладкости, при этом все три батона должны иметь одинаковый приоритет. Мастерство и качество исполнения благодаря плавным переходам будут способствовать общей степени совершенства и успешному овладению программой пропорционально присущей глубине представленных навыков. Должен просматриваться ритм исполнения жонглирования, который очевиден при хорошем качестве синхронизации. Быстрота релизов и приемов, пространственное восприятие, а также непрерывность и гладкость будут считаться отработанной техникой, которая оправдывает работу 3я батонами.



Контроль и последовательность на протяжении всего выступления указывают на способность спортсмена в регулировании подачи батонов. Мастерство владения тремя предметами одновременно с точки зрения пространственного восприятия, которое присуще исполнению дисциплины с тремя батонами. Отсутствие сбора батонов (собираение их вместе и подготовка к выбросам) свидетельствует о высоком мастерстве и добавляет ценности ритму, непрерывности и гладкости.

Презентационные качества дисциплины с тремя батонами проявляются в детализации контроля, правильном положении корпуса и совершенствовании тела наряду с энергией, уверенностью и полной приверженностью спортсмена чистоте исполнения программы.

### 3.5.1. СОДЕРЖАНИЕ СОЛО 3 БАТОН

ЭЛЕМЕНТЫ	УРОВЕНЬ В	УРОВЕНЬ А
Спин	1 спин - Релиз без ограничений - Прием без ограничений	2 спина - Релиз без ограничений - Прием без ограничений
Акробатика	Запрещена	Запрещена
Стационарный комплекс и комплекс с продвижением	- Разрешено одиночное главное движение под тоссом - Релиз без ограничений - Прием без ограничений - Разрешен один тройной выброс Примечание: релиз открытой ладонью будет рассматриваться как стандартный	- Разрешено одиночное главное движение в сочетании с одним спином под тоссом - Релиз без ограничений - Прием без ограничений - Запрещены двойные главные движения под тоссом - Разрешено два тройных выброс
Роллы	- Запрещены роллы по передней части лица, шеи и плеч (в том числе с использованием кисти или руки) - Запрещены роллы по передней части шеи фигура 8 - Запрещен монстр ролл (полный или частично)	Разрешен частичный монстр ролл ( 360 градусов вокруг одной руки)
Контактный материал	Без ограничений	Без ограничений

Определение: главное движение под тоссом разрешено в уровне В. Два главных движения под тоссом разрешено в уровне А. Запрещено добавлять постое движение после релиза в тоссе или перед ловлей в обоих уровнях.

Примечание: тройной выброс выполняется путем релиза всех трех батонов одновременно или же по очереди, но до приема первого из них. Ловля каждого из них может быть выполнена в любом порядке.

## 3.6. ОБЩИЕ ПРАВИЛА

### 3.6.1. ТРЕБОВАНИЯ ПО КОСТЮМАМ

3.6.1.1. Костюмы и макияж не должны быть вульгарными или агрессивными и должны быть подходящими для восприятия аудиторией любого возраста, а так же соответствовать возрасту спортсменов. Нарушения данного правила могут повлиять на оценку линейного судьи в сторону понижения.

3.6.1.2. В дисциплинах соло 1 батон, соло 2 батона, соло 3 батона костюмом является купальник.

3.6.1.3. Спортивный костюм для выступлений должен закрывать интимные части тела спортсмена. Нижнее белье должно быть полностью скрыто костюмом.

3.6.1.4. Если частью костюма являются колготы, то они должны быть одеты под трусы или шорты, являющиеся частью костюма.

3.6.1.5. Крой трусов/шорт должен обеспечивать закрытость нижней интимной области и ягодиц полностью. Для этого нижняя линия трусов спереди должна проходить не выше паховой складки. Каждая из боковых частей трусов должна быть полностью закрыта от паховой складки до верхней линии трусов.

3.6.1.6. В спортивных дисциплинах батон твирлинга спортсмены мужского пола должны быть одеты в комбинезоны (цельного или отдельного вида), брюки в сочетании с рубашкой, футболкой и т.д.

3.6.1.7. Обувь для выступлений.

Спортсмены должны использовать обувь во время выступления. Не допускается выступление в носках, обуви на каблуках, пуантах и любой обуви с роликовыми деталями или деталями, сообщающими дополнительный импульс при движении спортсмена. В батон твирлинге обязательно используются джазовки или балетки.

#### 3.6.1.8. Использование украшений.

В батон твирлинге запрещается ношение разного рода украшений, включая, в частности, сережки, кольца, продеваемые через нос, язык, пупок и кожу лица. Разрешены украшения, являющиеся частью костюма. Разрешены стразы на костюмах; стразы, приклеенные к телу запрещены.

#### 3.6.1.9. Использование медицинских приспособлений.

Разрешается использование медицинских приспособлений, предназначенных для ношения при различного рода травмах и в реабилитационный посттравматический период из мягких тканей и/или покрытые мягкими тканями или материалами. Приспособления должны быть фабричного производства, целостность их не должна быть нарушена. Если все же целостность такого приспособления необходимо было нарушить в интересах здоровья спортсмена, то все жесткие части такого приспособления должны быть надежно защищены покрытием на основе поролона или аналогичного поролону материала, толщина такого покрытия должна быть не менее 1,3 см.

Если по медицинским показаниям спортсмен должен использовать жесткие приспособления/фиксаторы (например, гипс), то такой спортсмен не может быть вовлечен в поддержки или исполнение акробатических элементов.

#### 3.6.1.10. Наличие недопустимых предметов в ротовой полости.

В полости рта спортсмена во время разминки или выступления не должно находиться посторонних предметов, в том числе пищи, жевательной резинки, медикаментов и так далее, за исключением неотделяемых предметов, надежно зафиксированных (например, брэкет). Предметы,

продетые через щеки, язык (пирсинг) запрещены.

#### 3.6.1.11. Неисправность костюма/обуви/батона

Главный судья или технический судья могут остановить соревнование, если произошло нарушение целостности в костюме/обуви/батоне. Примерами, которые могут привести к такой остановке, но не ограничиваются ими, являются следующие ситуации:

- костюма становится опасным или неприличным
- шнурок на ботинке развязывается, что приводит к опасной работе ног.
- потеря обуви, создающая опасность для спортсмена поскользнуться и упасть
- выпадение наконечника из стержня батона
- поломка стержня батона

После того, как проблема будет решена, главный судья может дать команду на перетанцовку.

### 3.6.2. ТРЕБОВАНИЯ К БАТОНУ

А. Стандартный батон представляет собой стержень (шифт) из хромированной/ серебристой стали с резиновыми наконечниками разного размера на обоих концах.

Батоны имеют различные точки равновесия в зависимости от размера и веса.

Большинство батонов имеют длину от 14 до 32 дюймов (от 35,5 до 81,5 см) и диаметр 3/8 дюйма (10 мм), 5/16 дюйма (8 мм) или 7/16 дюйма (11 мм). Обычный стандартный батон весит около 8 унций (или 227 граммов) – длина и диаметр также влияют на его вес.

Б. Использование обмотки для захвата обязательно. Обмотка может покрывать до половины шифта, разделенного поровну от центра – при измерении только вала, не включая наконечники. Уточнение: часть шифта у каждого наконечника не должна быть закрыта. Обмотка может наноситься сплошным, линейным или спиральным способом.

Лента может быть двух цветов: черной, серой или белой. (Один цвет для обертывания и другой цвет для обозначения центра.)

В. Наконечники должны быть белого цвета.

Г. Внутри дуэта и команды обмотка для захвата должна быть одинаковой.

### 3.7. ШТРАФЫ

ШТРАФ	ОПИСАНИЕ	БАЛЛЫ
Падение предмета или спортсмена для соло 1 батон, соло 2 батона, соло 3 батона	Технический судья вычитает 0,1 балла за падение предмета или падение спортсмена из оценки каждого судьи.	0.1 балла (с каждого судьи)
Штраф за нарушение правил	Технический судья вычитает 1 балл за нарушение общих правил	1 балл за
Уход с площадки для всех индивидуальных дисциплин	Технический судья вычитает 0.2 балла из оценки каждого судьи за уход с площадки до окончания музыкального сопровождения (за исключением, в случае если спортсмену нужна первая медицинская помощь, или произошла поломка батона, проблемы с костюмом или обувью)	0.2 балла (с каждого судьи)
Уход с площадки неспортивное поведение	Спортсмен покидающий площадку с неподобающим поведением ( публичный показ агрессии, оскорбления публики или судей и т.д. ) наказывается дисквалификацией. Решение принимает главный судья.	ДИСКВАЛИФИКАЦИЯ (без баллов)
Штраф за предмет для программ соло 1 батон, соло 2 батона, соло 3 батона,	Технический судья вычитает 1 балл из оценки каждого судьи за использование некорректного батона	1 балл (с каждого судьи)
Нарушение костюма для программ соло 1 батон, соло 2 батона, соло 3 батона	Технический судья вычитает 1 балл из оценки каждого судьи за	1 балл (с каждого судьи)

