

WORLD ASSOCIATION OF MAJORETTE-SPORT AND TWIRLING



Polski regulamin
Kategoria: CLASSIC
Dyscyplina na 2025

CLASSIC

Kategoria	Formacja	Kategoria wiekowa	Czas	Scena	Zawodnicy
BATON	SOLO	<ul style="list-style-type: none">• kadetki• juniorki• seniorki• grand seniorki	Oficjalna muzyka	Linia 6x12m	1
	DUO	<ul style="list-style-type: none">• kadetki• juniorki• seniorki• grand seniorki	Oficjalna muzyka	Linia 6x12m	2
POM POM	SOLO	<ul style="list-style-type: none">• kadetki• juniorki• seniorki• grand seniorki	Oficjalna muzyka	Linia 6x12m	1
	DUO	<ul style="list-style-type: none">• kadetki• juniorki• seniorki• grand seniorki	Oficjalna muzyka	Linia 6x12m	2

STRUKTURA CHOREOGRAFII

- Wejście, zawsze po ogłoszeniu przez speakera
- Salut (co najmniej przez jednego zawodnika)
- Pozycja startowa
- Choreografia
- Pozycja końcowa (stop figura - 4 sekundy)
- Salut (co najmniej przez jednego zawodnika)
- Zejście

CHARAKTERYSTYKA WEJŚCIA NA POWIERZCHNIĘ KONKURSOWĄ

- Zawodnicy mogą wejść na powierzchnię konkursową tylko po ogłoszeniu przez speakera
- Wejście musi być krótkie, szybkie i proste; służy to tylko przygotowaniu zawodników do występu i nie podlega ocenie
- Nie może to być „mała choreografia”

- Wejście kończy się wraz z zatrzymaniem zawodników i musi być wyraźnie oddzielone od choreografii konkursowej
- Salut - jest uważany za przyjęcie pozycji oczekującej przed zaczęciem; może to być salut wojskowy , ukłon taneczny, ukłon głowy, ruch ramion, itp.

MIERZENIE CZASU

- Czas mierzony jest bez momentu wejścia
- Czas mierzony jest od momentu rozpoczęcia muzyki
- Zakończenie występu musi być jednocześnie zakończeniem muzyki, nie można kontynuować wyjścia wraz z muzyką

POWIERZCHNIA KONKURSOWA

- Występ na torach (minimum 2 tory/linie w tym samym czasie)
- Wymiar toru 6x12m, czyli połowa pierwotnego wymiaru 12x12m
- Każda kategoria wiekowa występuje na jednym torze
- Starting SET - zawodnicy przygotowani są na swoich torach
- Zawodnicy z tej samej grupy nie rywalizują ze sobą nawzajem, tylko w swoich kategoriach wiekowych
- Obowiązuje zakaz wykraczania swojego toru/linii podczas występu, bez względu na przyczynę; to będzie ostatecznie wskazywało na ostatnie miejsce



WŁĄCZENIE ELEMENTÓW GIMNASTYCZNYCH, TANECZNYCH I AKROBATYCZNYCH

- Choreografia może zawierać elementy i motywy tańców towarzyskich, folklor, jeśli nawiązuje do charakteru muzyki
- Elementy gimnastyczne (np. piruety, skoki, równoważnia, itp.) mogą być włączone, jeśli są wykonywane poprawnie i bez naruszenia płynności układu, również jeśli nie są wykonywane bezcelowo tylko z połączeniem z innymi elementami
- Zabronione są elementy wykonywane na powierzchni konkursowej z podnoszeniem zawodnika
- TYLKO stopy mogą mieć kontakt z powierzchnią konkursową
- Klękanie NIE JEST dozwolone
- Tumbling (przewrót w przód, gwiazdy, itp.) są zabronione
- Illusion turn i szpagat na powierzchni konkursowej jest ZAKAZANE

CHARAKTERYSTYKA ZEJŚCIA Z POWIERZCHNI KONKURSOWEJ

- Zejście musi być krótkie, szybkie i proste; służy to tylko zejściu zawodników z powierzchni konkursowej i nie podlega ocenie
- Nie może być to „mała choreografia”

STROJE, FRYZURY, MAKIJAŻ

- Strój zawodników, fryzury oraz makijaż muszą odpowiadać kategorii wiekowej, charakterowi muzyki i użytemu rekwizytowi
- Kolory oraz ich kombinacje mogą być dowolnie wybrane przez zawodników, mogą się różnić pomiędzy zawodnikami i podgrupami
- Strój może być z długimi, krótkimi rękawami bądź bez rękawów
- Niektóre części kostiumu mogą być wykonane z materiału siatkowego
- Dozwolony jest materiał typu lycra i inne elastyczne oraz błyszczące
- Strój powinien mieć pełną spódnicę - zabronione są tyrkoty i półspódnice
- Dolna część pleców oraz brzuch muszą być przykryte materiałem (dozwolona jest siatka)
- Spodnie dozwolone TYLKO dla chłopców
- Furażerka jest obowiązkowa (inne akcesoria/imitacje nie są uznawane)
- Kozaki są obowiązkowe dla kategorii wiekowej junior, senior, grandsenior
 - Model kozaków dowolny
 - Buty do tańca zakryte pończochami nie są uważane jako kozaki
 - Kozaki nie są obowiązkowe dla chłopców
- Buty muszą zakrywać całą powierzchnię stopy
- Malowanie twarzy jest niedozwolone

ZASADY OCENIANIA

- Decydującym elementem oceny oraz punktacji jest kompozycja oraz prezentacja choreografii

KRYTERIUM A - CHOREOGRAFIA I KOMPOZYCJA

Sędzia ocenia:

- Dobór oraz różnorodność elementów
- Oryginalność
- Wykonanie
- Wykorzystanie elementów tanecznych lub gimnastycznych oraz ich ewentualne nadużycie
- Wykorzystanie elementów pracy z batonem
- Wykorzystanie powierzchni konkursowej, rysunki
- Ekspresja artystyczna
- Choreografia musi przebiegać płynnie, logicznie, być spójna z rytmem i szybkością muzyki
- Adekwatność dobranego utworu muzycznego do wieku zawodników i ich dojrzałości
- Harmonia pomiędzy doбором kompozycji a ostatecznym występem - ekspresja ruchowa i interpretacja muzyki dobranej do wykonanej choreografii
- Stroje i makijaże

KRYTERIUM B - TECHNIKA RUCHU

- **Postawa ciała** - ciało pochylone do tyłu, barki pochylone do przodu, sztywność, uważane są za błąd
- **Postawa i ruch ramion oraz rąk** - ruch ramion poza rytmem, trzymanie palców w pięści, „pasywne” ramiona podczas ruchu i obrotów, unoszenie ramion do przodu powyżej poziomu barków, uważane są za błąd
- **Postawa i ruch głowy** - nienaturalne ułożenie głowy (zgięcie do tyłu, zgięcie na boki, zgięcie do przodu ze wzrokiem skierowanym na nogi), uważane są za błąd
- **Podnoszenie kolan** - respektowane są różne szkoły narodowe (style i koncepcje), wysokość podnoszenia kolan lub pięty (kopanie do tyłu) nie są decydujące, uniesienie kolan powinno być zrównoważone po obu stronach, wysokie uniesienie lewej nogi i tylko lekkie uniesienie prawej (utykanie), nierównomierne podnoszenie i akcentowanie jednej nogi są traktowane jako błąd
- **Stąpanie** - stąpanie powinno być na palcach lub do przodu, stąpanie na pięcie jest uważane za błąd, chyba, że stanowi element taneczny
- **Pozycja stóp** - stopy powinny być równoległe
- **Obroty** - ciasno stojące kończyny podczas obrotów na relevé, ściągnięte palce u stóp, obrót w jednym kierunku, zakończenie obrotu bez dodatkowego kroku lub przeskoku, oś ciała musi być pionowo, stopy na relevé

- **Równowaga** - prawidłowy przebieg ruchu, pewność wykonania, gibkość
- **Gibkość** - odpowiednia elastyczność, prawidłowy przebieg ruchu, pewność wykonania

KRYTERIUM C - PRACA Z REKWIZYTEM

LEVEL 1

Wszelki ruch batonem bez rotacji:

- martwy baton - bez jakiegokolwiek ruchu
- „prześlizg”
- koła zataczane w kierunku na zewnątrz i do środka
- kołysanie
- podnoszenie, opuszczanie
- kombinacje wyżej wymienionych elementów

LEVEL 2

Podstawowe rotacje:

- rotacja horyzontalna
- figura 8 - rotacja wertykalna jedną ręką
- bujanie (swing)
- „słoneczko” - rotacja w obu dłoniach; przed ciałem, za plecami, nad głową, obok ciała, w lewo i w prawo
- „gwiazdka” - wertykalna rotacja, która zakreśla koło obok ciała (jedną ręką) może być prosta, szybka lub z obrotem
- „flourish whip”
- Wszystkie wariacje wyżej wymienionych rotacji, w różnych kierunkach, na prawą i lewą rękę
- wyrzuty:
 - rotacja batonu nie jest wymagana
 - standardowy wyrzut - za końcówkę, dłoń otwarta, wyrzut z prawej lub lewej ręki
 - standardowe łapanie - dłoń otwarta w kierunku do góry, łapanie prawą lub lewą ręką
- wymiany:
 - krótsze niż 2 metry
 - standardowy wyrzut + standardowe łapanie

LEVEL 3

- rotacja na otwartej dłoni
- rollsy dookoła różnych części ciała (pojedynczy element):
 - szyja
 - bark

- ramię
- łokieć
- nadgarstek

- plecy(po ukosie)
- klatka piersiowa (po ukosie)
- talia
- noga
- snake („wąż”) - rolls przez łokieć z wyprostowaniem ręki w trakcie robienia rollsa i łapaniem batonu w dłoni przed ciałem
- broken angel („złamany aniołek) przez usta/twarz
- „layout”

- Wyrzuty:
 - rotacja jest wymagana
 - trudny wyrzut + standardowe łapanie
 - standardowy wyrzut + trudne łapanie
 - trudny wyrzut + trudne łapanie (do levelu 3)
 - trudne wyrzuty:
 - spod ramienia
 - spod nogi
 - za ciałem
 - z otwartej dłoni
 - standardowy pojedynczy flip
- **1 obrót - wszystkie wyrzuty, wszystkie łapania**
- **2 obroty - standardowy wyrzut + standardowe łapanie**
- przemieszczanie się z niewielkim ruchem ciała - wyrzuty i łapania do levelu 3

- wymiany:
 - długa wymiana - 2 metry i więcej
 - standardowy wyrzut + standardowe łapanie
 - krótka wymiana - krótsza niż 2 metry
 - trudny wyrzut + standardowe łapanie

LEVEL 4

- twirling pomiędzy palcami (finger twirls)
- fish „rybka” (co najmniej „czwórka”)
- Paddle rolls
- dwa łokcie
- trap na szyi
- podrzut na łokciu - pojedynczy
- „layout” - baton wykonuje rotację z łokcia do dłoni z wyprostowaniem ręki z boku ciała
- fujimi - pojedyncze

- singlem elbow rack
- broken angel „złamany aniołek”
- shoulder half angel
- snake half angel
- ramię - ramię
- wyrzuty:
 - trudne wyrzuty:
 - backhand
 - flip z kciuka
 - spod ramienia
- **1 obrót - wyrzut horyzontalny, wszystkie łapania**
- **przemieszczanie się z większym ruchem ciała - wyrzuty do levelu 3 standardowe łapanie**
- **Wymiany:**
 - długa wymiana
 - trudny wyrzut + standardowe łapanie

LEVEL 5

- angel roll - „aniołek”
- diamond roll
- monster roll
- backpack roll
- casper - ciągła rotacja na szyi
- 4 łokcie
- elbow racks (klic-klac)
- fujimi - na 2 łokciach
- wielokrotne podrzuty batonu na łokciu
- drop in
- wyrzuty:
 - wszystkie wyrzuty + standardowe łapania

ELEMENTY OBOWIĄZKOWE

- Kadetki:
 - 2x podrzut bez obrotu - 2x wszyscy zawodnicy
 - Krótka wymiana (duo) - 1x wszyscy zawodnicy
- Juniorki:
 - 2x podrzut bez obrotu - 2x wszyscy zawodnicy (może być poniżej 2m)
 - 1x podrzut z 1 obrotem - 1x wszyscy zawodnicy (może być poniżej 2m)
 - Krótka wymiana - 1x wszyscy zawodnicy

- Seniorki:
 - 2x podrzut bez obrotu - 2x wszyscy zawodnicy (może być poniżej 2m)
 - 2x podrzut z 1 obrotem - 2x wszyscy zawodnicy (może być poniżej 2m)
 - Krótka wymiana - 2x wszyscy zawodnicy

- Grandseniorki:
 - brak elementów obowiązkowych

PUNKTY KARNE:

- upadek rekwizytu -0,05
- upadek zawodnika -0,3
- wyjście poza linię -0,1
- brak synchronizacji -0,01
- poślizgnięcie; utrata równowagi -0,01
- „mały błąd” (łapanie dwoma rękoma, wyjście poza ustawienie, itp.) -0,01
- „duży błąd” (duże odstępianie od ustawienia, bieganie po baton) -0,05
- problem z kostiumem -0,1
- brak elementu obowiązkowego -0,4
- brak furażerki -0,4
- brak kozaków (junior, senior, grandsenior) -0,4
- wejście na powierzchnię konkursową przed ogłoszeniem przez speakera -0,3
- choreografia zatańczona bez odpowiednich butów -5
- pomalowana twarz -5
- komunikacja -0,3
- brak stop figury -0,4
- zakazany element -5
- przekroczenie linii (środkowa) z jakiegokolwiek przyczyny - automatycznie oznacza to ostatnie miejsce
- Wykonanie elementu niezgodnego z tabelą ograniczeń - dyskwalifikacja

TABELA RESTRYKCJI

Classic Solo Baton, Classic Duo Baton

Kategoria	Elementy
Obroty	1 obrót: <ul style="list-style-type: none"> • wszystkie możliwości wyrzuty • standardowe łapania prawa/lewa ręka Illusion turn jest zabroniony
Tumbling	<ul style="list-style-type: none"> • Zabroniony

Wymiana	<ul style="list-style-type: none"> • Krótka odległość (poniżej 2m) - wszystkie wyrzuty, standardowe łapania • Długa wymiana (powyżej 2m) - wszystkie wyrzuty, standardowe łapanie • wymiana z obrotem jest ZABRONIONA
Stationary Complex i Travelling Complex	<p>Pusty wyrzut:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nie może być z obrotem • wszystkie wyrzuty • standardowe łapania lewa/ prawa ręka
Rollsy	<ul style="list-style-type: none"> • Brak restrykcji

TABELA RESTRYKCJI

Classic Solo POM POM , Classic Duo POM
POM

Kategoria	Elementy
Obroty	<ul style="list-style-type: none"> • Brak restrykcji <p>Illusion turn jest ZABRONIONY</p>
Wymiany	<ul style="list-style-type: none"> • Brak restrykcji
Tumbling	<ul style="list-style-type: none"> • Zabronione
Stationary Complex i Travelling Complex	<ul style="list-style-type: none"> • Brak restrykcji • Kombinacje nie mogą zawierać zabronionych elementów
Rollsy	<ul style="list-style-type: none"> • Brak restrykcji