INTERNATIONAL FEDERATION

MAJORETTES SPORT

REGULAMIN KONKURSU IFMS

OBOWIĄZUJE OD 01.07.2013 r.

AKTUALIZACJA 30.09.2014 r.
AKTUALIZACJA 30.09.2015 r.
AKTUALIZACJA 30.09.2016 r.
AKTUALIZACJA 31.10.2017 r.
AKTUALIZACJA 30.09.2018 r.
AKTUALIZACJA 31.10.2019 r. z ważnością od 01.01.2020 r.
AKTUALIZACJA 17.05.2021 r. z ważnością od 01.06.2021 r.

SPIS TREŚCI

1 Dyscypliny konkursowe wg rodzaju rekwizytów 3

2 Uczestnicy konkursu 5

3 Kategorie wiekowe 6

4 Dyscypliny 8

4.1 Grupy 8

4.2 Małe formacje (solo, duo-trio, mini) BAT, MACE, FLAG, POM, MIX 8

4.3 Defilada 8

4.4 Układ sceniczny 9

5 Reguły oceny 12

5.1 Charakterystyka kryteriów w dziedzinie A – Choreografia i kompozycja 12

5.2 Charakterystyka kryteriów w dziedzinie B – Technika ruchowa 18

5.3 Charakterystyka kryteriów w dziedzinie C – Praca z rekwizytami 22

5.4 Charakterystyka kryteriów w dziedzinie D – Odjęcia techniczne 30

6 Specyfika i obowiązkowe elementy wg poszczególnych dyscyplin konkursowych (wg rekwizytów) 32

6.1 Rekwizyty BATON, MACE, FLAG 32

6.2 Rekwizyt pom 33

6.3 Dyscyplina SHOW – skrót SHOW 34

6.4 Rekwizyt mix – skrót mix 34

6.5 Rekwizyt klasyczna mażoretka – baton – skrót KLASIK, rekwizyt drums 35

7 Muzyka do układów konkursowych 37

8 Kostiumy, strój zawodników 38

9 Przebieg konkursu 41

1 DYSCYPLINY KONKURSOWE WG RODZAJU REKWIZYTÓW

Rekwizyt BATON – skrót BAT, rekwizyt (BATON) MACE – skrót MACE, rekwizyt (BATON) FLAG – skrót FLAG, rekwizyt KLASIK

- Jedna czy dwie sztuki BATON na mażoretkę (2 BATON = oddzielna dyscyplina konkursowa – małe formacje)
- Jedna czy dwie sztuki FLAG na mażoretkę
    - FLAG = baton o min. długości 70 cm + materia o min. wymiarach 40x50 cm lub 200 cm², zalecona gramatura 85 g/m^2 (nie może być lekka, przejrzysta materia).
    - Materia może być na jednym czy dwu końcach
    - Potrącenie techniczne 0,5 punktu za każdą niedotrzymaną własność rekwizytów (potrącenie za niedotrzymanie zaleconej gramatury jest udzielane przy użyciu ewidentnie przejrzystej/lekkiej materii)
- Jedna sztuka MACE na mażoretkę
    - MACE jest wykonana z drewna. Może też zawierać elementy metalowe.
    - Długość ramienia MACE – od 80 do 110 cm.
    - Ciężar – od 500 do 750 g.
    - Guzik może być dodatkowo zdobiony fałdami i pomponami (frędzlami).
    - Szpic MACE musi posiadać kapturek ochronny.
    - Potrącenie techniczne 0,5 punktu za każdą niedotrzymaną własność rekwizytów
- Żadne inne rekwizyty uzupełniające (chusty itp.) dla zestawu konkursowego nie są dozwolone

Rekwizyt POM-POM – skrót POM

- Dwie podstawowe sztuki pom-pom na zawodniczkę

Rekwizyt SHOW – skrót SHOW

- Choreografia musi posiadać tytuł wyrażający temat
- Dozwolone są rekwizyty, kulisy, dozwolone rekwizyty (oprócz BAT, POM, FLAG, MACE)

Rekwizyt MIX – skrót MIX

- W jednym układzie musi zostać użyta kombinacja dwu rekwizytów
    - BAT i POM
    - BAT i FLAG
    - POM i FLAG

REKWIZYTY DRUMS

- Jedna sztuka DRUM – bębenek (+ 2 pałeczki)

Inne rekwizyty we wszystkich sekcjach:

- Przez inne rekwizyty rozumie się maskotki, flagi, transparenty, tabliczki z oznaczeniem zawodniczek, miast, państwa, sponsorów, względnie inne przedmioty niebędące elementem układu konkursowego.

- Rekwizyty te nie mogą być umieszczone w trasie przemarszu defilady, na przestrzeni konkursowej do układu scenicznego i w jej strefie ochronnej.

- Mogą zostać użyte tylko na przestrzeni przeznaczonej dla publiczności. Jednak nawet przy takim użyciu nie mogą one zakłócać występów konkursowych i zasłaniać widoczności jurorom. W takim przypadku w ocenie prezentowanego układu zastosowane zostanie odjęcie punktów.

2 UCZESTNICY KONKURSU

1. Grupy na listach zawodników (spisach imiennych)

- 8 – 25 członków
- w grupie BAT, MACE, POM, SHOW, MIX, FLAG, DRUMS musi być dominująca liczba dziewczyn (kobiet)
- o ile jednak klub zgłasza w jednym rekwizycie i w jednej kategorii wiekowej dwie i więcej grup, to musi zawsze chodzić o innych zawodników

2. Formacja na listach zawodników (spisach imiennych)

- solo
- duo lub trio
- mini 4 – 7 osób
- w mini-formacji mogą startować chłopcy, liczba dziewczyn musi jednak przeważać
- z jednakowym rodzajem rekwizytu ta sama zawodniczka może jednak startować tylko raz
  - solo w każdej dyscyplinie tylko z jedną choreografią, nie może startować 2 razy z odmienną choreografią z jednym rekwizytem
  - duo-trio, nie może startować raz w parze i drugi raz w trójce z jednakowym rekwizytem
  - mini, nie może startować raz w czwórce i po raz drugi w piątce, szóstce i siódemce z jednakowym rekwizytem

3. Uczestnicy pozakonkursowi

- Zarejestrowane konkursowe osoby towarzyszące
- Jurorzy
- Członkowie zespołu opracowującego wyniki
- Spikerzy
- Członkowie sztabów organizacyjnych i ochroniarskich, włącznie nagłośnienia
- Członkowie prezydium honorowego i komisji konkursowych VIP

3 KATEGORIE WIEKOWE

- Littlekadetki – wiek do 7 lat (tylko rekwizyt BATON i POM-POM)
- kadetki – wiek 8 – 11 lat (oprócz rekwizytu MACE)
- juniorki – wiek 12 – 14 lat
- seniorki – wiek powyżej 15 lat
- seniorki solo baton – tylko konkursy mistrzowskie – kategoria podzielona na:
    - seniorki młodsze 15 – 19 lat
    - seniorki starsze ponad 20 lat (bez górnego limitu wiekowego)
- grand seniorki – wiek 27 i więcej lat
- decydujący jest wiek osiągnięty w roku organizowania konkursu
- połączenie kategorii wiekowych jest możliwe w przypadku dyscyplin o niskim udziale (np. kadetki + juniorki = 8 – 14 lat = kategoria juniorki)
- **Wyjątek MACE, tylko juniorki, seniorki –** pod względem masy cięższe rekwizyty – nieodpowiednie dla kadetek
- **Konkursy mistrzowskie –** obejmują kategorie kadetki, juniorki, seniorki (włącznie seniorek młodszych i seniorek starszych)
- **Konkursy pucharowe –** obejmują kategorie lilttlekadetki, kadetki, juniorki, seniorki i grand seniorki

Wiek w małych formacjach

- W formacjach solo, duo-trio oraz mini wiek wszystkich zawodników powinien odpowiadać kategorii wiekowej
- O ile wiek zawodników w formacjach (solo, duo-trio, mini) nie odpowiada kategorii wiekowej, formacja zostanie zakwalifikowana do kategorii wiekowej według najstarszej zawodniczki (np. 6 juniorek i 1 seniorka, startują w seniorkach)

Wiek w przypadku grup

- W przypadku dużych grup wiek wszystkich mażoretek musi odpowiadać kategorii wiekowej
- Jeżeli nie jest to możliwe, dla kategorii lilttlekadetek, kadetek, juniorek i seniorek jest dozwolone 20% starszych mażoretek w jednej grupie
- Liczba członkiń grupy i limit starszych:
    - liczba 8 – 12 limit starszych 2
    - liczba 13 – 17 limit starszych 3
    - liczba 18 – 22 limit starszych 4
    - liczba 23 – 25 limit starszych 5
- Starsze mogą być tylko o 1 rok
    - u lilttlekadetek 8 lat
    - u kadetek 12 lat
    - u juniorek 15 lat
    - u seniorek 27 lat
- O ile limit starszych jest przekroczony
    - grupa rejestruje się i startuje w kategorii według najstarszych
    - lub grupa zmieni liczbę mażoretek
- Liczba młodszych w grupie nie jest ograniczona (oprócz grandseniorek)
- Liczba młodszych w grupie grandseniorek jest ograniczona. Młodsza może być tylko o 1 rok (26 lat), dozwolony limit 20 %
- Liczba członkiń grupy i limit młodszych:

- liczba 8 – 12 limit młodszych 2
- liczba 13 – 17 limit młodszych 3
- liczba 18 – 22 limit młodszych 4
- liczba 23 – 25 limit młodszych 5

- Skład wiekowy grupy może się odbić na ocenie całkowitego wrażenia i integralności.

4 DYSCYPLINY

4.1 GRUPY:

- Defilada BAT, MACE, POM, KLASIK, DRUMS
    - Długość trasy: 100 metrów, szerokość co najmniej 6 m
    - Trasa może mieć do 4 zakrętów lub do 4 obrotów o 180 stopni (w tył zwrot)
    - Pasmo ochronne 2 m wzdłuż bocznych linii i dostateczna przestrzeń za linią mety dla dokończenia defilady
    - Czas: min. 2,30 i maks. 3 minuty
- Układ sceniczny BAT, MACE, FLAG, POM, SHOW, MIX, KLASIK, DRUMS
    - Przestrzeń 12 x 12 metrów
    - Pasmo ochronne 2 m, wzdłuż wszystkich stron podium
    - Czas: minimum 2´30” i maksimum 3 minuty (bez czasu wejścia i zejścia)
    - Czas: mały kadet minimum 2´ i maksymalnie 2´ 30”
    - Czas w przypadku show: minimum 2´30” i maksimum 4 minuty (bez czasu wejścia i zejścia)
- KLASIK, DRUMS – kombinacja defilady + układu scenicznego
    - Grupa konkursowa KLASIK, DRUMS musi wykonać defiladę i układ sceniczny
    - Defilada i układ sceniczny musi być obowiązkowo wykonany przez te same zawodniczki

4.2 MAŁE FORMACJE (SOLO, DUO-TRIO, MINI) BAT, MACE, FLAG, POM, MIX

- Tylko układ sceniczny
    - Powierzchnia 12 x 12 m.
    - Pasmo ochronne 2 m, ze wszystkich stron przestrzeni.
- Czas: minimum 1´15” i maksimum 1´30” (bez czasu wejścia i zejścia)
- MIX – tylko duo-trio, mini

4.3 DEFILADA

Struktura występu konkursowego

1. wejście i zejście
2. przemarsz
3. przejście przez linię mety
4. pozycja końcowa, stop figura

4.3.1 POCZĄTEK DEFILADY

a) Wejście grupy

Startująca grupa stoi przygotowana przed linią startu. Kolejne grupy nie mogą stać bezpośrednio za nią i zakłócać wystąpienie rozgrzewką.

b) Pomiar czasu

Konkursowy czas defilady zaczyna być mierzony w momencie, kiedy rozpocznie się odtwarzanie muzyki towarzyszącej. Do tego momentu nie może dojść do przekroczenia linii startu. Odjęcie 0,1 punktu.

4.3.2 PRZEMARSZ – WYKONANIE DEFILADY

a) Charakter dyscypliny
- Przemarsz i ruch do przodu (defilada) – element podstawowy, tzn. krok marszowy (krok chodny, postępujący)
- Technika ruchowa i technika kroku musi być odpowiednia do muzyki i właściwie wyrazić charakter dyscypliny.
- Użycie elementów krokowych ze sportu tanecznego nie może być dominujące.
- Elementy gimnastyczne nie są zabronione, jednak są niewskazane

b) Równomierność tempa
- Defilada musi posiadać wyważone tempo przez całą trasę konkursową, nie mogą być użyte długie przeskoki np. w celu „nadrobienia czasu".
- Zatrzymanie i prezentowanie choreografii w miejscu nie jest dozwolone.

c) Technika kroku
- Krok musi być w rytmie i tempie muzyki.
- Przy podnoszeniu kolan dopuszczalne są różne szkoły narodowe (style i koncepcje), decydująca nie jest wysokość podnoszenia kolan lub podnoszenia pięt (podnoszenia nóg do tyłu), podnoszenie kolan powinno być obustronnie wyważone.
- W trakcie kroku kolana muszą być stale lekko rozluźnione, koski i śródstopia prowadzone tak, że krok jest miękki i płynny.
- Stopy muszą być stawiane równolegle, z nadepnięciem na palce – poduszki stopy.

4.3.3 ZAKOŃCZENIE DEFILADY

a) Przejście trasy
- Grupa musi przejść całą trasę konkursową i opuścić ją linią mety.
- Nieprzejście wszystkich członków grupy przez metę defilady – odjęcie 0,5 punktu przez sędziego technicznego
- Za błąd choreograficzny lub złe wykonanie uważa się to, jeżeli cała grupa lub niektórzy zawodnicy pozostaną na trasie.

b) Pomiar czasu
- Pomiar czasu kończy się w momencie zatrzymania się grupy za liną mety, kiedy zawodnicy ustawią się w pozycji końcowej i skończy się muzyka do układu konkursowego.

c) Zakończenie układu
- Defilada konkursowa kończy się zatrzymaniem grupy za linią mety i odwróceniem z powrotem w kierunku publiczności i jury.
- Niezgodność między końcem muzyki i zakończeniem defilady uważana jest za błąd choreograficzny.

4.4 UKŁAD SCENICZNY

Struktura wystąpienia konkursowego

a) wejście bez muzyki, zawsze dopiero po zapowiedzi przez spikera
b) zatrzymanie, pozycja otwarcia (figura wyjściowa), odtwarzam muzykę w tle
c) układ konkursowy

d) zatrzymanie, koniec muzyki, pozycja końcowa (stop figura) trwająca ok. 4 s, o ile pozycji końcowej (stop figury) brak czy jest zbyt krótka – odjęcie 0,2 punktu przez sędziego technicznego
e) zejście bez muzyki

4.4.1 WEJŚCIE DO UKŁADU SCENICZNEGO

a) Charakterystyka wejścia
- Zawodniczki mogą wejść na przestrzeń konkursową dopiero po zapowiedzi przez spikera. Zbyt wczesne wejście jest karane odjęciem 0,2 punktu – sędzia techniczny.
- Wejście musi być bez podkładu muzycznego (dźwiękowego).
- Musi być krótkie, szybkie i proste; służy tylko do ustawienia są w pozycji wyjściowej do wystąpienia konkursowego.
- Nie może być kolejną „małą choreografią".
- Wejście kończy się w momencie zatrzymania się zawodniczek, musi być wyraźnie oddzielony od układu konkursowego.

b) Pomiar czasu przy rozpoczęciu układu
- Czas układu scenicznego jest mierzony bez czasu wejścia.
- Pomiar rozpoczyna się w momencie, kiedy rozpocznie się podkład muzyczny.

4.4.2 WYKONANIE UKŁADU SCENICZNEGO

a) Charakterystyka
- **Kompozycja choreograficzna z rekwizytami BAT, MACE, FLAG musi zawierać sekwencje taktów z klasycznym krokiem mażoretkowym, minimalna długość – 1 takt 4/4 – 4 kroki marszowe. Brak sekwencji marszowej – odjęcie 0,5 punktu przez sędziego technicznego.**
- Elementy taneczne mogą zawierać większość choreografii
- Muzyka do występu konkursowego musi zostać zakończona z końcem układu, nie może być kontynuowana bez przerwy jako podkład zejścia.
- Zakończenie układu musi doskonale odpowiadać końcu muzyki.
- Niezgodność muzyki i zakończenia układu uważana jest za błąd choreograficzny.
- Układ konkursowy kończy się przez zatrzymanie się zawodniczek i przybranie pozycji końcowej, ruchowo i muzycznie musi być wyraźnie oddzielona od zejścia.

b) Włączenie elementów tanecznych, gimnastycznych i akrobatycznych
- Kompozycja może zawierać elementy i motywy tańców towarzyskich czy folklorystycznych, o ile odpowiadają charakterowi muzyki.
- Elementy gimnastyczne (na przykład równowaga, skoki, piruety, przesunięcia) mogą zostać włączone, o ile są one wykonywane bez naruszenia płynności układ i nie są wykonywane dla celu samego w sobie, ale w połączeniu z elementem z rekwizytem, z kształtami i obrazami.
- O ile elementy gimnastyczne wykonuje tylko kilka zawodniczek w grupie czy małej formacji, pozostali członkowie nie mogą być w pozycji statycznej, wyczekującej.

c) Pomiar czasu przy zakończeniu układu
- Pomiar kończy się, kiedy zawodniczki ustawią się w pozycji końcowej i skończy się muzyka do układu konkursowego.
- Niezgodność między końcem muzyki a zakończeniem układu uważana jest za błąd choreograficzny.

4.4.3 ZEJŚCIE ZE SCENY

- Zejście ze sceny (przestrzeni konkursowej) musi być bez podkładu muzycznego (dźwiękowego). Za zejście z podkładem muzycznym (dźwiękowym) – 0,2 punktu – sędzia techniczny.
- Zejście musi być krótkie, szybkie i proste; służy tylko do opuszczenia przestrzeni konkursowej.

5 REGUŁY OCENY

Rekwizyty i kryteria oceny są ustawione tak, aby sędzia nie mógł zapomnieć ocenić i przydzielić punktów istotnym atrybutom prezentowanego układu konkursowego.

- Decydującym dla liczby punktów nie będzie to, czy zawodniczki prezentują układ w stylu klasycznym lub nowoczesnym.
- Dla oceny i punktacji główne jest to, jak układ jest skomponowany i jak jest prezentowany.
- Ocena punktowa musi być poparta zaobserwowanymi błędami, brakami i zaletami.
- W razie wątpliwości podejmowana jest decyzja na korzyść zawodników.
- Oceną wyjściową we wszystkich trzech dziedzinach dla wszystkich zawodników jest ocena 10,00 punktów, i to niezależnie od kolejności na liście startowej. Potrącenia są ustalone zgodnie z następującą skalą odjęć:
    - **Małe błędy 0,1**
    - **Istotne błędy 0,3**
    - **Poważne błędy 0,5 lub 1,0**
- Potrącenie za wykonanie **jednego elementu**, w ramach jednego występu konkursowego **od jednego sędziego**, nie może być większe niż 1,0.
- Błędy powtórne i grupowe mogą zostać potraktowane jako kolejne odjęcia po zakończeniu układu.

5.1 CHARAKTERYSTYKA KRYTERIÓW W DZIEDZINIE A - CHOREOGRAFIA I KOMPOZYCJA

Sędzia przy ocenie trudności i wykonani grupowego choreografii bierze także pod uwagę wielkość grupy. Tylko wielkość grupy nie jest powodem dla niskiej lub wysokiej oceny.

Choreografie mogą być opracowane tematycznie, ale nie jest to decydujące dla oceny punktowej. Oryginalne opracowanie choreograficzne, muzyczne i kostiumowe tematu może zostać ocenione bonifikatą.

5.1.1 RÓŻNORODNOŚĆ I UROZMAICENIE

a) Urozmaicenie w elementach

Sędzia ocenia:

- wybór i urozmaicenie elementów
- wykorzystanie elementów tanecznych, gimnastycznych i także ich ewentualność nadmierność
- wykorzystanie elementów pracy z rekwizytami
- wykonywanie elementów przez wszystkich zawodników jednakowo albo odmiennie w podgrupach
- oryginalność

b) Urozmaicenie wykorzystania przestrzeni

Pod względem choreograficznym układ powinien być skomponowany tak, aby została wykorzystana cała przestrzeń konkursowa.

Sędzia ocenia:

- wybór i różnorodność obrazów i kształtów (kręgi, kwadraty, szeregi, zastępy, przekątne itd.)
- zmiany kształtów, obrazów

- wykorzystanie przestrzenie sceny
- wykorzystanie różnych kierunków (do przodu, do tyłu, na skos, w bok)
- wykorzystanie różnych torów (prosta, łuk, tor falisty, spirala, linia łamana)
- wykorzystanie poruszających się obrazów
- wykonywania kształtów, obrazów przez wszystkich zawodników jednakowo lub odmiennie w podgrupach

c) Rozmaitość tempa

Monotonne, niezmienne tempo jest niedociągnięciem choreograficznym; zawodniczki nie powinny pozostawać zbyt długo (więcej niż jeden motyw muzyczny) w jednakowej formacji, kształcie, obrazie.

Sędzia ocenia:

- podział układu według fraz muzycznych, częstotliwość wariacji po określonej liczbie taktów
- wyrażenie charakteru muzyki, zmienność dynamiki i tempa układu w zależności od muzyki
- rozmaitość tempa, tzn. przeplatanie szybkich i wolnych części

5.1.2 KOORDYNACJA RYTMICZNA I SYNCHRONICZNOŚĆ

Wykonanie układu przez wszystkich zawodników powinno być połączone z muzyką tak, aby charakter ruchów ciała i rekwizytów posiadał bardzo dokładną więź z charakterem i składnikiem rytmicznym podkładu muzycznego.

Koordynacją rytmiczną jest doskonała zgodność ruchu wszystkich zawodników z muzyką, synchroniczne wykonanie, grupowe wyczucie taktu oraz ruch w rytmie.

Sędzia ocenia:

- rytm kroku – krok jest związany z rytmem muzyki, zwłaszcza podczas defilady niedotrzymanie rytmu (marsz z prawej nogi) uważane jest za błędne wykonanie
- rytm elementów tanecznych – wykonanie musi odpowiadać charakterowi tańca
- takie same nawiązywanie ruchu przy pracy z rekwizytami, przy wymianach rekwizytów
- kompaktowość wszystkich członków jednostki konkursowej – jednakowa dojrzałość ruchowa zawodników, wykonywanie trudnych elementów tylko przez wybranych członków grupy, jednorodność wszystkich członków jednostki konkursowej
- błędy synchronizacji przy prezentacji choreografii lub w poszczególnych elementach – kompaktowość poruszających się obrazów, dokładność i nawiązywanie ruchów przy akcjach łańcuchowych w szybkim tempie oraz stop akcjach

5.1.3 STRUKTURA CHOREOGRAFII

Sędzia ocenia:

- choreografia musi być logicznie powiązana, spójna s rytmem i tempem muzyki (np. błąd stanowią wyraźne przerwy przed trudnymi elementami)
- podział układu według fraz muzycznych (elementy, zmiany kształtu, włączenie fal)
- dokładność , przejrzystość i płynność zmian kształtów i obrazów
- dotrzymanie struktury defilady (start – przemarsz – pozycja końcowa)
    - błędem jest długa choreografia w miejscu w trakcie układu, choreografia w celu defilady, długie przeskoki w celu nadrobienia czasu i długie maszerowanie wstecz

- dotrzymanie struktury układu scenicznego (wejście – zatrzymanie – układ– zatrzymanie –- zejście)
    - błędem jest: wejście z muzyką, brak pozycji początkowej i końcowej, powolne zejście, zejście z muzyką

5.1.4 DOBÓR MUZYKI

Sędzia ocenia:

- stosowność muzyki dla zawodników i ich dojrzałości, dyscypliny
- harmonizacja między wyborem utworu i ogólnym wyczynem – ruchowe wyrażenie podkładu muzyczno-dźwiękowego prezentowanego układu
- jednorodność miksu muzyki, przejścia i nawiązywanie motywów muzycznych i poszczególnych dźwięków (bębnienie, stukanie, wyrazy głosowe itp.)

5.1.5 OGÓLNE WRAŻENIE, EKSPRESJA

Sędzia ocenia:

- kontakt z publicznością – grupa czy solista odzwierciedla nastrój kompozycji do swojej choreografii – ekspresja powinna pozostać w rekwizytach sportu, bez przesadzania odgrywania i afektacji. Przy ocenie ekspresji wyraz estetyczny jest odróżniany od zwykłego efektu wizualnego
- oddziaływanie składu wiekowego grupy – zrównoważenie wiekowe lub na odwrót niejednorodność grupy czy małej formacji
- poziom współpracy zawodników przy jednolitym, spójnym wyczynie, przy wykonaniu grupowym
- jednakową doskonałość techniczną i ruchową wszystkich członkiń – układ jako całość musi być wykonany lekko, trudność i wysiłek nie są widoczne, kompozycja wydaje się być wykonywana lekko i z radością
- kostium i makijaż – odpowiedniość do kategorii wiekowej, do charakteru rekwizytów, dyscypliny i muzyki
- stosowność opracowania tematu (muzyka, kostium, elementy, kategoria wiekowa itp.)

5.1.6 ODJĘCIA PUNKTOWE ZA CHOREOGRAFIĘ I JEJ ZAPREZENTOWANIE

Kryterium do oceny	Mały błąd	Istotny błąd	Poważny błąd
	0.1	0.3	0.5
CHOREOGRAFIA			
Rozmaitość	Powtarzające się elementy	Mały wybór elementów tanecznych, gimnastycznych i pracy z rekwizytami	Jednostronny wybór elementów tanecznych, gimnastycznych i pracy z rekwizytami
Rozmaitość elementów			

Rozmaitość w przestrzeni W kompozycji nie jest wykorzystana cała przestrzeń / rozmaitość kształtów, obrazków / zmiany kształtów/ wykorzystanie poruszających się obrazków	Jedna część powierzchni jest niewykorzystana	1/3 powierzchni jest niewykorzystana	1/ powierzchni jest niewykorzystana
Wybór i różnorodność obrazków i kształtów (kręgi, kwadraty, szeregi, zastępy, przekątne itp.) / zmiany kształtów / poruszające się obrazki	Powtarzające się kształty	Mały wybór kształtów, nienawiązujące przejścia do kształtów	Jednostronność wyboru kształtów, obrazków
Rozmaitość tempa	Zawodnicy pozostają zbyt długo (dłużej niż jeden motyw muzyczny) w tej samej formacji, kształcie, obrazku.	Monotonne, niezmienne tempo/ niespójność zmiany kształtów z muzyką	x
Koordynacja rytmiczna i synchroniczność			
Koordynacja rytmiczna	Niejednorodne nawiązywanie elementów z rekwizytami z nawiązywaniem ruchów/ Niedotrzymanie rytmu kroku czy elementu tanecznego	Niedotrzymanie rytmu kroku czy elementu tanecznego w dłuższych sekwencjach	Niedotrzymanie rytmu kroku czy elementu tanecznego powtórnie
Spoistość wszystkich członków jednostki konkursowej	x	Podstawowy wybór elementów tanecznych, elementów gimnastycznych i pracy z rekwizytami tylko przez wybranych członków jednostki konkursowej	Widoczna niejednorodność elementów tanecznych, elementów gimnastycznych i pracy z rekwizytami
Błędy synchronizacji przy prezentacji choreografii lub poszczególnych cementów, zmian kształtu	Sporadyczne, 1 – 2 w poszczególnym elemencie, zmianie kształtu	Liczniejsze występowanie błędów, (3 – 5) w danym rekwizycie	Niesynchroniczność w większości części układu w danym rekwizycie

Struktura choreografii			
Dotrzymanie struktury układu scenicznego (wejście – zatrzymanie – układ – zatrzymanie – zejście)	x	Niezgodność początku / końca układu z podkładem muzycznym	Niedotrzymanie struktury układu scenicznego (wejście – zatrzymanie – układ – zatrzymanie – zejście)
Dotrzymanie struktury defilady (start – właściwy utwór – pozycja końcowa)	x	Niezgodność początku / końca układu z podkładem muzycznym	Niedotrzymanie struktury defilady (start – właściwy utwór – pozycja końcowa)
Choreografii brak logicznego nawiązywania, spójności z rytmem i tempem muzyki.	Lekka utrata nawiązywania	Choreografia nie nawiązuje w kilku częściach	W choreografii brak logicznego nawiązywania, spójności z rytmem i tempem muzyki.
Podział układu według fraz muzycznych, częstotliwość wariacji po określonej licznie taktów / wyrażenie ruchowe muzyki	Lekka utrata nawiązywania wyrażenia ruchowego	Wykonywany element czy praca z rekwizytami poza frazą muzyczną, motywem czy taktem / ruchowego wyrażenia muzyki brakuje w kilku częściach	Wykonywany ruch czy zmiana kształtu poza frazą muzyczną, motywem czy taktem / muzyka nie jest wyrażona ruchowo
Dokładność, wyrazistość i płynność zmian kształtów i obrazków	Lekka utrata płynności zmian	Dokładność zmian nie jest wyrazista czy płynna w kilku częściach	W choreografii regularnie powtarza się niedokładność i niewyrazistość czy niepłynność zmian kształtów czy obrazków
Dobór muzyki	x	Niektóre części muzyki nie są skorelowane z tematem czy motywem utworu w stosunku do wieku czy dojrzałości zawodników	Kompletnie nieodpowiednia
Stosowność muzyki do wieku zawodników, ich dojrzałości, dyscypliny			
Niewystarczająca harmonizacja między doborem utworu a ogólnym wyczynem.	Lekki brak harmonii	Utrata harmonii w kilku miejscach	Muzyka jest tylko w tle

Jednorodność miksu muzyki, przejścia i nawiązywanie motywów muzycznych i poszczególnych dźwięków	Lekkie uchybienia	Niejednorodny miks czy przejścia i nawiązywanie w kilku miejscach	Muzyk jest całkowicie niejednorodna
Wrażenie ogólne, ekspresja			
Kontakt s publicznością – Grupa czy solista nie wyrażają nastroju utworu w swojej choreografii	x	Lekkie uchybienia w częściach	Choreografia jest prezentowana bez jakiegokolwiek nastroju.
Wrażenie składu wiekowego grupy	Grupa robi wrażenie niejednorodności w jednej części choreografii	Niejednorodność w kilku częściach choreografii	Poważna niejednorodność grupy w trakcie całej choreografii
Kostium i makijaż – stosowność dla kategorii wiekowej, dla charakteru rekwizytów, dyscypliny i muzyki	x	Niestosowność dla kategorii wiekowej, dla charakteru rekwizytów, dyscypliny i muzyki	x
Opracowanie tematyczne choreografii	x	Niestosowność opracowania tematu (muzyka, kostium, elementy, kategoria wiekowa itp.)	x

5.1.1. BONIFIKATY ZA CHOREOGRAFIĘ I JEJ ZAPREZENTOWANIE

Sędzia może przyznać bonifikacje za każde kryterium oddzielnie:

BONIFIKACJA	**MAŁA 0,1**	**DUŻA 0,3**
SYNCHRONIZACJA		
SPOISTOŚĆ WSZYSTKICH CZŁONKÓW JEDNOSTKI KONKURSOWEJ	Zsynchronizowanie wszystkich członków jednostki konkursowej przy trudnych elementach (dziedzina A, B lub C)	Nadzwyczajna zwartość / zsynchronizowanie wszystkich zawodników przez cały czas układu
ROZMAITOŚĆ		
DOBÓR I RÓŻNORODNOŚĆ ELEMENTÓW / OBRAZKÓW	Włączenie oryginalnego elementu / obrazka	Włączenie oryginalnych elementów / obrazków, różnorodność
OPRACOWANIE CHOREOGRAFII		
OGÓLNE OPRACOWANIE CHOREOFRAFII – POMYSŁOWOŚĆ / NAWIĄZYWANIE / OPRACOWANIE KOSTIUMOWE I MUZYCZNE	X	Oryginalne opracowanie choreograficzne, muzyczne i kostiumowe tematu

DUŻA DOKŁADNOŚĆ, WYRÓWNANIE KSZTAŁTÓW I ZMIAN	W całej utworu konkursowego	X
WRAŻENIE OGÓLNE		
WRAŻENIE / KONTAKT Z PUBLICZNOŚCIĄ / WYRAŻENIE NASTROJU UTWORU	Efektowny kontakt z publicznością	Znakomite wrażenie ogólne

5.2 CHARAKTERYSTYKA KRYTERIÓW W DZIEDZINIE B – TECHNIKA RUCHOWA

Sędzia przy ocenie rytmicznej i synchroniczności rozróżnia stopień trudności wykonania grupowego także w zależności od wielkości grupy. Tylko wielkość grupy nie jest powodem dla niskiej czy wysokiej oceny.

5.2.1 TECHNIKA CIAŁA I KROKU

Postawa, trzymanie ciała i rytmiczny krok są jednym z głównych znaków estetycznego oddziaływania sportu mażoretkowego. O jego wartości decydują i oceniane są zwłaszcza następujące czynniki:

- **trzymanie tułowia** – za błąd uważane są zgarbione plecy, barki do przodu, ruch w skłonie, sztywność
- **trzymanie i ruchy ramion** – za błąd uważany jest ruch ramion poza rytmem, trzymanie palców zwartych w pięść, wiotkie ramiona podczas ruchu i obrotów, unoszenie ramion ponad wysokość barków
- **trzymanie i ruchy głowy** – za błąd uważane jest nienaturalne trzymanie głowy (przechylenie do tyłu, w bok, przechył do przodu ze wzrokiem skierowanym w dół na nogi)
- **podnoszenie kolan** – uwzględnianie są różne szkoły narodowe (style i koncepcje), decydująca jednak nie jest wysokość ponoszenia kolan ponoszenie pięt (podnoszenie nóg do tyłu), podnoszenie kolan powinno być obustronnie zrównoważone, błędne jest wysokie podnoszenie lewej i tylko podciągnięcie prawej (utykanie), nierównomierne podnoszenie, akcentowanie jednej nogi
- **wykonanie kładzenia stóp** – kładzenie stóp powinno być przez palce – poduszki, za błędne wykonanie uważa się kładzenie stóp przez piętę, o ile nie chodzi o element taneczny
- **ustawienie stóp –** stopy powinny być równoległe
- **elementy gimnastyczne i akrobatyczne** – dokładność, zakres i pewność wykonania, wyraźność początku i końca elementu, upadek zawodniczki, właściwe trzymanie tułowia, ramion, nóg, głowy w trakcie elementu
- **obroty, rotacje** – dopięte kończyny stójkowe przy obrotach w relevé, dopięty czubek nogi, rotacje na jednym miejscu, zakończenie obrotu bez kroku w bok czy przeskoku, oś ciała musi być w pionie, stopa w relevé
- **równowaga** – poprawny przebieg ruchu, pewność wykonania, prężność
- **prężność** – wystarczająca prężność, poprawny przebieg ruchu, pewność wykonania

5.2.2 DOBÓR I RÓŻNORODNOŚĆ ELEMENTÓW

- Różnorodność i rozmaitość elementów tanecznych i gimnastycznych.
- Osiągnięcie wystarczającego poziomu trudności w stosunku do kategorii wiekowej.

5.2.3 POZIOMY TRUDNOŚCI – TECHNIKA RUCHOWA

	OBROTY	SKOKI	RÓWNOWAGA KOORDYNACJA	PRĘŻNOŚĆ	GIMNASTYKA AKROBACJA
I. POZIOM		Krok marszowy	Postawa ze złączonymi piętami i rozsuniętymi czubkami		
			Proste ruchy ramion w pozycji stojącej		
II. POZIOM	Obrót (o 180°)	Krok podskoczny	Postawa w relevé		Świeca (różne wariacje nóg)
		Równoczesne ruchy ramion i krok marszowy			Koziołek
					Mostek
					Przerzut w bok
III. POZIOM	Rotacja (o 360°)	Proste wypady, kroki w bok i skoki	Uniesienie nogi do tyłu	Sznur	Przerzut bokiem na 1 ręce
		Chasse, przesunięcia na odległość		Szpagat	Przerzut bokiem z wariacją nóg
		Równoczesne ruchy ramion i kroku podskocznego		Wysokie uniesienie nogi do tyłu / przysunięcie nogi w podskoku	Kombinacja przerzutu bokiem w szybko jeden po drugim
				Wykop	
IV. POZIOM	Rotacja z pozycją passé front, back lub side/ cou de pié front, back lub side	Jeleni skok	Waga z pochyleniem do przodu	Kombinacja wykopów obu nogami (lewa, prawa)	Przerzut do przodu
		Nożyce do przodu		Wykop przy wychyleniu w bok z pomocą (z pozycji stojącej oraz na podłodze)	Przerzut do tyłu
		„Czarcik” z przykucnięciem z całym obrotem		Wykop przy wychyleniu w bok bez pomocy (z pozycji stojącej oraz na podłodze)	Rondát
		Walizka		Wysokie uniesienie nogi	Stanie na rękach

				do tyłu / przysunięcie nogi	
		Skok z ugięciem			Stanie na rękach – koziołek
		Horain			
V. POZIOM	Wielokrotna rotacja w pozycji passé front, back lub side/ cou de pié front, back lub side	Skok na odległość	Równowaga w pozycji „passé”	Pozycja „I”, można z tułowiem poziomym (z pozycji stojącej oraz na podłodze)	Przerzut do przodu, do tyłu z oparciem na 1 kończynie
	Z wysokim podniesieniem nogi do przodu (przysunięcie nogi) z pomocą	Jeleni skok ze zgięciem z nogą podniesioną do tyłu	„Passé” z piersiowym przegięciem do tyłu	Podmetenka do przodu, w bok, do tyłu	Przerzut do przodu, do tyłu z wariacją kończyn dolnych
	Rotacja z wysokim podniesieniem nogi do tyłu (przysiadem z nogą wysuniętą do tyłu) w pomocą)	Walizka z całym obrotem (180 stopni)	Arabeska, attitude	Głębokie przechylenie do tyłu	Motylek
	Rotacja w wadze w wychyleniem do przodu	Kadet	Wysokie podniesienie lub zgięcie nogi do tyłu	Całkowita fala ciała z przejściem przez śródstopia	Wariacje breakdance (wytrzymanie na barkach z podparciem na rękach…)
	Foutte w pozycji passé	Skok w schyleniu i w rozkroku	Zamachem attitude/arabeska i podniesienie nogi do przodu bez pomocy	Podparcie na przedramieniu („jeleń”)	Przerzut do przodu z pozycji prostej („Arab”)
	Fouetté. noga poziomo	Skok pionowy w pozycji		boczny szpagat z przewrotem o 360°	Przerzut do przodu z pozycji prostej („Šprajcka”)
		Skok na odległość z wymachem			Przerzut do tyłu z pozycji prostej
		Luftka – skok pionowy z obrotem o 360° i więcej w trakcie lotu			Flik, Blecha
		„Czarcik” z przykucnięciem i podniesieniem nogi do przodu z całym obrotem			Kombinacja rondát – flik, blecha
		„Kozaczek”			„Špicar”
		Stuknięcie (do przodu, w bok, do tyłu)			Koziołek do tyłu do stania na rękach

		Přípatka / přípatka w bok			

5.2.4 ODJĘCIA PUKTOWE ZA TECHNIKĘ RUCHU

Kryterium oceny	Mały błąd	Istotny błąd	Poważny błąd
	0.1	0.3	0.5
TECHNIKA RUCHOWA			
Trzymanie tułowia, trzymanie i ruchy ramion, trzymanie i ruchy głowy	Chwilowe błędy w wykonaniu	Jeden czy kombinacja dwu błędów wyciosanych dla trzymania ciała	Kombinacji kilku błędów dla trzymania ciała
Podnoszenie kolan	Niejednakowe lub niewystarczające podnoszenie kolan	x	x
Wykonanie kładzenia stopy	x	Kładzenie stopy nie jest wykonane przez palce czy przez poduszkę stopy / stopy przy ich kładzeniu nie są stawiane równolegle	Kombinacja wymienionych błędów
Elementy gimnastyczne	Mały błąd w wykonaniu (podwójne lądowanie, przykurczone kończyny…)	Utrata równowagi z podparciem ręką czy oparciem o rekwizyt, zły przebieg ruchu, brak wyraźnego początku i końca elementu gimnastycznego, niewystarczający zakres, brak pewności wykonania.	Element nie jest opanowany („tzw. usiłowanie o element”)
Elementy akrobatyczne	Mały błąd w wykonaniu (przykurczone kończyny…)	Zły przebieg ruchu, brak wyraźnego początku i końca elementu gimnastycznego, niewystarczający zakres, brak pewności wykonania, niewystarczająca prężność.	Element nie jest opanowany („tzw. usiłowanie o element”)
Obroty, rotacja	Przykurczone kończyny dolne przy rotacjach w relevé, niedopięty czubek nogi.	W podstawowej rotacji czy obrocie wyjście z miejsca wirowania, obrót kończy się wykrokiem, przeskokiem (oś ciała przy obrocie nie jest pionowa), (noga nie jest w passé, w cou de pied, w develope, stopa nie jest w relevé)	Utrata charakteru rotacji

Równowaga	Mały błąd w wykonaniu	Zły przebieg ruchu, brak pewności wykonania, niewystarczająca prężność.	Element nie jest opanowany („tzw. usiłowanie o element”)
Prężność	Mały błąd w wykonaniu	Zły przebieg ruchu, niewystarczający zakres, brak pewności wykonania, niewystarczająca prężność.	Element nie jest opanowany („tzw. usiłowanie o element”)
Dobór i różnorodność elementów	Powtarzające się elementy	Mały wybór elementów tanecznych, gimnastycznych	Jednostronny wybór elementów tanecznych, gimnastycznych

5.2.5 BONIFIKACJA ZA TECHNIKĘ RUCHU

Sędzia może przyznać bonifikację za każde kryterium oddzielnie:

BONIFIKACJA	**MAŁA 0.1**	**DUŻA 0.3**
DOJRZAŁOŚĆ RUCHOWA I ELEGANCJA	Gracja / elegancja / dojrzałość taneczna w poszczególnych elementach	Całkowita dojrzałość ruchowa wszystkich członkiń jednostki konkursowej
DOSKONAŁA SYNCHRONIZACJA I NAWIĄZYWANIE RUCHÓW WSZYSTKICH ZAWODNICZEK	U osoby/podgrupy	U wszystkich członków jednostki konkursowej
POPRAWNE WYKONANIE TRUDNYCH ELEMENTÓW GIMNASTYCZNYCH (SKOKI, RÓWNOWAGA, PRĘŻNOŚĆ…)	Poszczególne trudne elementy w stosunku do kategorii wiekowej (patrz załącznik poziomów trudności ruchowej)	Kombinacja elementów gimnastycznych u osoby i u kilku członków jednostki konkursowej
POPRAWNE WYKONANIE TRUDNYCH OBROTÓW I ROTACJI	Oddzielnie u jednego czy kilku członków jednostki konkursowej (wielokrotne piruety, fouetté…)	Kombinacja (u osoby i u kilku członków jednostki konkursowej)
POPRAWNE WYKONANIE TRUDNYCH WARIACJI/KOMBINACJI TANECZNYCH, BALETOWYCH, KROKOWYCH	Oddzielnie u jednego czy kilku członków jednostki konkursowej	Wykonanie przez wszystkich członków jednostki konkursowej

5.3 CHARAKTERYSTYKA KRYTERIÓW W DZIEDZINIE C - PRACA Z REKWIZYTAMI

Praca z z rekwizytami określa charakter sportu mażoretkowego i jego estetykę. Oceniana jest z uwzględnieniem kategorii wiekowej. O ile kadetki nie muszą zaprezentować peny repertuar elementów z rekwizytami, dla juniorek i seniorek jest ustalone, że dla najwyższej oceny muszą zaprezentować elementy wszystkich rodzajów.

Rekwizytów nie wolno położyć na podłodze. Za rekwizyty położone uważa się rekwizyty położne na dłużej niż na 2 takty 4/4. Za położone rekwizyty przysługuje odjęcie 0,4 punktu przez sędziego technicznego.
Dozwolone jest położenie rekwizytów w razie zachowania bezpieczeństwa przy podnoszeniu czy elementach akrobatycznych.

- Kontakt z rekwizytami w trakcie układu
  - w trakcie układu jest dozwolone, aby jedna lub kilka zawodniczek trzymało dwa czy kilka rekwizytów na niekorzyść swoich partnerek, o ile sytuacja ta jest chwilowa i o ile zawodniczki tymi rekwizytami naprawdę manipulują (nie tylko je trzymają)
- Kontakt z rekwizytami w zakończeniu układu
  - zawodniczki powinny zakończyć układ tak, żeby rekwizyt trzymały lub były z nim w kontakcie którąś częścią ciała
  - dozwolone jest, aby jeden rekwizyt trzymało czy był z nim w kontakcie kilka zawodniczek lub aby jedna zawodniczka trzymała lub była w kontakcie z kilku stukami rekwizytów

5.3.1 DOBÓR, RÓŻNORODNOŚĆ I TRUDNOŚĆ ELEMENTÓW

Sędzia ocenia, w jakim zakresie kompozycja układu zawiera:

a) Wykorzystanie rekwizytów
- rekwizyt powinien być stale w ruchu – nie powinien być tylko nieczynnym akcesorium

b) Dobór i różnorodność elementów
- wykorzystanie poszczególnych elementów, elementów w kombinacjach, zróżnicowany i rozmaity dobór
- pozycja i włączenie rąk, wzdłuż ciała, w bok, do góry, oburącz z przełożeniem rekwizytu do drugiej ręki
- Jury zawsze ocenia stosowność (niestosowność) włączenie elementów BATON do pracy z FLAG/MACE
- BAT, MACE, FLAG
  - Wykorzystanie jak najszerszego spektrum według stopnia trudności poszczególnych elementów (patrz stopnie trudności – str. 22)
  - Podstawowe wirowanie, krążki, przetaczanie, loopy
  - slide, przesuwanie i obtaczanie wokół części ciała (rollsy)
- POM
  - pozytywnie oceniane jest wykorzystanie obrazków z poms
  - włączenie fal, połączonych fal, ich kombinacji

c) Podrzucanie i chwytanie, wymiany rekwizytów
- podrzucenie jednego czy dwu rekwizytów, podrzucenie bez rotacji, podrzucenie z rotacją
- pionowe (wertykalne) rotacje, poziome (horyzontalne) rotacje, zsynchronizowane rotacje (przede wszystkim BAT, MACE, FLAG)
  - Przy rotacji pod uwagę jest brana także prędkość rotacji
- wykonanie równocześnie lub kolejno, za pośrednictwem podgrupy, między dwoma mażoretkami, między podgrupami, przezmianach kształtu lub obrazka
- wymiana przez położeni na podłodze, wymiana przez podanie, przekazanie, wymiana przez podrzucenie
- odległość zawodniczek przy wy mianie, **krótka odległość do 2 m, duże odległość ponad 2 m**
- wysokość podrzutu i sposób chwytania, **podrzucenie niskie do 2 m, wysokie ponad 2 m,** chwytanie przed ciałem, za ciałem, pod nogą itp.
- wykonanie z wielokrotnym obrotem, piruetem czy innym elementem w trakcie podrzutu i lotu rekwizytu, chwycenie po obrocie, piruecie czy innym elemencie

d) Współdziałanie i ustawienie zawodniczek
- przodem do siebie, bokiem do siebie, tyłem do siebie, równoczesne wykonanie przez całą grupę lub małą formację, wykonanie szybko jeden po drugim lub przy zmianie kształtu, w trakcie poruszającego się obrazka
- włączenie elementów łączących i towarzyszących – kompozycja układu nie powinna być tylko zwykłym szeregiem osamotnionych elementów z rekwizytem, przy których wykonywaniu zawodniczki tylko czekają na rekwizyt
- elementy z rekwizytami powinny być choreograficznie uzupełnione o elementy ruchowe, taneczne czy gimnastyczne na początku, na końcu lub w trakcie

e) Niewystarczająca trudność
- niska różnorodność i rozmaitość elementów, manipulacji, monotonne rekwizyty (kręcenie, podrzuty, przerzuty, wymiany rekwizytów)
- niepełny repertuar pracy z rekwizytami
- brakujące elementy obowiązkowe

f) Wykorzystanie prawej i lewej ręki
- Równomierne wykorzystanie prawej i lewe ręki

5.3.2 PEWNOŚĆ WYKONANIA

Powtarzane i grupowe błędy mogą być potraktowane jako kolejne odjęcie po skończeniu układu.

Sędzia ocenia:

a) Błędy w wykonaniu
- chwytanie z wykrokiem, przysiadem, w pochyleniu
- chwytanie z przesunięciem i naruszenie kształtu – kroki, dobieg
- niejednakowe nawiązywanie ruchu przy manipulacji i wymianach rekwizytów
- niewłaściwa pozycja rąk przy manipulacji z rekwizytem
- utrata kontaktu z rekwizytem – długie leżenie rekwizytu na podłodze (natychmiastowe niepodniesienie po upadku)
- FLAG – błędy w wykonaniu:
  - zaplątany FLAG
  - zawodniczka używa FLAG raczej jak baton
- POM – błędy w wykonaniu:
  - niedokładne wykonanie obrazków
  - przerwanie fali

b) Upadki rekwizytów
- Wpływ upadku rekwizytu na dalsze wykonanie układu
  - naruszenie wykonania grupowego czy indywidualnego
  - użycie pomocniczych elementów ruchowych (wykrok, przysiad, skłon, kroki, wyboczenie z kształtu itp.)
  - rekwizyt został bezpośrednio po upadku podniesiony lub został podniesiony później, lub pozostał niepodniesiony do końca układu
- Liczebność upadków
  - upadek pojedynczy lub powtarzany, indywidualny lub grupowy, błędy popełnia pojedynczy osoba, podgrupa czy cała grupa
- Okoliczności upadku

- techniczne nieopanowanie elementu
- niezwykła trudność techniczna wykonywanego elementu
- parametry techniczne środowiska (śliska podłoga, oświetlenie)
- ewentualnie warunki klimatyczne lub podwyższony typ przestrzeni konkursowej

- Uchwycenie z obcą pomocą
  - pozostałe zawodniczki we współpracy mogą podnieść rekwizyt, inne zawodniczki muszą być członkiniami grupy, która właśnie prezentuje wystąpienie konkursowe

<u>Utracony rekwizyt pozostanie na powierzchni konkursowej</u>

- może go podać inna zawodniczka czy inne zawodniczki we współpracy; inne zawodniczki muszą być członkiniami grupy, która właśnie prezentuje swoje wystąpienie konkursowe

<u>Utracony rekwizyt opuści przestrzeń konkursową na podłodze lub na podium</u>

- może go podać inna zawodniczka czy inne zawodniczki we współpracy – członkinie grupy, która właśnie prezentuje wystąpienie konkursowe
- może go podać służba wyznaczona przez organizatora, i to tak, że położy go na brzegu podium w miejscu jego znalezienia
- podającemu nie wolno rekwizytem machać, turlać go po przestrzeni, obiegiwać z nim podium czy inaczej zakłócać pole widzenia jury
- toleruje się, jeżeli rekwizyt przypadkowo poda widz

5.3.3 ODJĘCIA PUNKTOWE ZA PRACĘ Z REKWIZYTAMI

Kryterium oceny	Mały błąd	Istotny błąd	Poważny błąd
	0.1	0.3	0.5
PRACA Z REKWIZYTAMI			
Użycie rekwizytu	x	Statyczna pozycja rekwizytu	x
Dobór i różnorodność elementów / u poms włączenie fal, obrazków	Powtarzające si elementy podrzuty, przerzuty	Mały wybór elementów, podrzutów, przerzutów, pracy z rekwizytem / fal, obrazków u poms	Jednostronny wybór pracy z rekwizytem
Niewystarczająca trudność	x	Niska trudność wg poziomów trudności dla danej kategorii wiekowej	Całkowicie nieadekwatna trudność wg stopni trudności dla danej kategorii wiekowej
Wykorzystanie prawej i lewej ręki		Niezrównoważone wykorzystanie prawej i lewej ręki. U BAT włączenie tylko stopnia 1. - 3. lewą ręką	Lewa ręka jest niewykorzystana. U BAT włączenie tylko stopnia 1. - 2. lewą ręką

Pewność wykonania	Chwilowy błąd w wykonaniu elementu, wymiany rekwizytu, przerzutu, podrzutu / niedoskonałość obrazka, przerwanie fali, niedotrzymanie sekwencji falowej	Jeden czy kombinacja błędów w danym elemencie, wymianie rekwizytu, przerzucie, podrzucie / element jest nieopanowany – fala, obrazek itp.	x
Upadek rekwizytu	Rekwizyt bezpośrednio czy później po upadku został podniesiony / użycie pomocniczych elementów ruchowych / uchwycenie z obcą pomocą	Naruszenie wykonanie grupowego czy indywidualnego / rekwizyt po upadku nie został podniesiony	x

5.3.4 BONIFIKACJA ZA PRACĘ Z REKWIZYTAMI

Udzielana jest tylko wtedy, jeżeli elementy są wykonane bez błędów lub prawie bez błędów, wykonane przez wszystkich lub podgrupy. Sędzia może przyznać bonifikację za każde kryterium oddzielnie:

BONIFIKACJA	**MAŁA 0.1**	**DUŻA 0.3**
SYNCHRONIZACJA WYKONANIA/DOSKONAŁE WSPÓŁDZIAŁANIE ZAWODNICZEK	W niektórych częściach kompozycji konkursowej	W całej kompozycji
POPRAWNE WYKONANIE TRUDNYCH ELEMENTÓW	Multiple spin, trudna kombinacja elementów pracy z rekwizytami, trudne podrzuty	Trudne kombinacje elementów / ciągłość pracy z rekwizytami w trakcie układu
WEDŁUG KATEGORII WIEKOWYCH	Bezbłędny wysoki podrzut batonu w KAD wykonany przez wszystkich lub podgrupy / bezbłędna daleka wymiana batonu u KAD wykonany przez wszystkich lub podgrupy	X
POPRAWNA, POMYSŁOWA WYMIANA REKWIZYTÓW	Wszyscy członkowie jednostki konkursowej	X
ORYGINALNY, NOWY ELEMENT	Zaprezentowanie nowego elementu w danym sezonie konkursowym	X
CIĄG FAL, FALE WYKONANE W SZYBKIM TEMPIE	Wszyscy członkowie /podgrupa jednostki konkursowej	X

DOBÓR I PRACA Z REKWIZYTAMI UZUPEŁNIA TEMAT CZY MOTYW KOMPOZYCJI	W całej kompozycji konkursowej	x
WSPÓŁDZIAŁANIE REKWIZYTU I CIAŁA	U poszczególnych osób / podgrupy	U wszystkich członków jednostki konkursowej
POPRAWNE WYKONANIE ELEMENTÓW PRACY Z REKWIZYTAMI	Poprawne wykonanie elementów / przerzuty / podrzuty wykonane przez podgrupę	Poprawne wykonanie elementów / przerzuty / podrzuty wykonane przez członków jednostki konkursowej

5.3.5 STOPNIE PRACY Z REKWIZYTAMI – BATON, MACE, FLAG

Ocena pracy z rekwizytami BAT/MACE/FLAG

…… „ocena wyjściowa dla wszystkich kategorii – 10 punktów……

Stopień 1.

Wszelkie manipulacje z rekwizytami bez rotacji

- „martwy baton/MACE/FLAG" (bez ruchu)
- slide (ześlizgnięcie rekwizytu)
- swing (huśtanie, machanie)
- koła ramion
- trzymanie rekwizytu w ramieniu, w ręce, złączone ręce
- podnoszenie rekwizytu
- wariancje z rekwizytem

Stopień 2.

- rotacja horyzontalna
- rotacja wertykalna jedną ręką
- wszystkie wariacje tych rotacji, w różnych kierunkach, w prawej czy lewej ręce

Stopień 3.

Obejmuje proste rotacje takie jak:

- **loop (kręgi przy użyciu nadgarstka)**
  - PR/LR kręcenie wertykalne (kręgi batonem) przy użyciu nadgarstka
  - PR/LR/ kręcenie horyzontalne (kręgi batonem) przy użyciu nadgarstka
- **wychylanie batonu z rotacją**
  - PR/LR obracanie do góry
  - PR/LR obracanie w odwrotnym kierunku czy w dół
- **rotacja wertykalna obu rękami**
  - we wszystkich pozycjach ciała (przed ciałem, za głową, nad głową, obok ciała...)
- **rotacja na dłoni**
- **aerials**
  - figury niskich i prostych podrzutów z prostym podrzutem i prostym chwytem (w jednym momencie rekwizyt nie jest w kontakcie z jakąkolwiek częścią ciała)
  - niski podrzut – poniżej 2 m
  - rotacja rekwizytu nie jest wymagana

  Podrzut standardowy:
  - otwarta ręka: albo na płask czy wertykalnie, prawa czy lewa ręka
  - podrzut (Throw toss): podrzut rekwizytu za kulkę czy jego zakończenie

Standardowe chwyty:
- chwytanie (catching): uchwycenie rekwizytu dłonią skierowaną do góry
- grabbing: uchwycenie rekwizytu dłonią skierowaną w dół

- **wymiana:**
  - wertykalna, horyzontalna
  - wariacja podrzutu, chwytu
  - między wszystkimi zawodnikami
  - opóźnienie czasowe…

Stopień 4.

- **kręcenie między palcami**
  - PR / LR wertykalnie 4 palce
  - PR / LR horyzontalnie 4 palce
  - PR / LH wertykalnie 2 palce
  - PR / LH horyzontalnie 2 palce
  - PR / LH wertykalnie 8 palców

- **rolls (obwijanie)**

Proste elementy**:** Jedna rotacja rekwizytu wokół jakiekolwiek części ciała. Np. ręka, nadgarstek, ramię, łokieć, szyja, noga
- rollsy wokół ręki do przodu i na odwrót
- rollsy wokół łokcia do przodu i na odwrót
- rolls wokół wyciągniętego ramienia

Proste kombinacje rollsów:
- ½ ryba, do przodu i na odwrót
- snake – nawiązywanie (ręka i łokieć lub łokieć i ręka) do przodu i na odwrót
- nawiązywanie łokieć, nadgarstek

- **figury wysokich i skomplikowanych wyrzutów rekwizytu z prostym podrzutem i prostym chwytem**

Wysoki podrzut – ponad 2 m
Rotacja rekwizytu w powietrzu jest wymagana

Standardowy podrzut:
- otwarta ręka (open hand): albo na płask czy wertykalnie, prawa czy lewa ręka.
- Podrzut (Throw toss): podrzut rekwizytu za kulkę czy jego zakończenie.

Standardowy chwyt:
- catching (chwyt): chwycenie rekwizytu dłonią skierowaną do góry.
- Grabbing (chwyt): chwycenie rekwizytu dłonią skierowaną w dół.

- **figury niskich podrzutów rekwizytu z skomplikowanym wyrzutem czy chwytem**

Skomplikowane podrzuty:
- pod pachą
- pod nogą
- za plecami

Skomplikowane chwyty:
- chwyt „plecy”: na poziomie talii, za plecami
- chwyt „noga”: chwyt pod nogą
- chwyt na boku: chwyt LR na prawej stronie ciała koło talii czy na odwrót chwyt PR

Stopień 5.

Obejmuje bardzo skomplikowane figury i rotacje, takie jak:

- **podrzut z ruchem**

Typy ruchów ciała w trakcie podrzutu:

- traveling („podróżowanie”) – celowy ruch w trakcie podrzutu (defilada)
- stationary („statyczne”) – pozostawanie w jednym miejscu („poza”, arabeska, obrót)
- spin: rotacja ciała na jednej nodze z minimalną rotacją o 360° (wielokrotny spin, przerywany spin, odwrócony kierunek spinów)
- podrzut z 3 elementami (podrzut, spin, chwyt), 4 elementy (podrzut, spin, poza, chwyt) lub z wielokrotnymi kombinacjami (podrzut, 2 x spin, poza, chwyt)

- **wysokie podrzuty ze skomplikowanym podrzutem czy chwytem**
  Wysoki podrzut – ponad 2 m

Skomplikowane podrzuty z 5. poziomu:

- flip kciukowy: rekwizyt okręci się wokół kciuka i opuści rękę (wykonane ze środka batonu albo na płask czy wertykalnie, prawą czy lewą ręką)
- back hand flip: przy użyciu nadgarstka, podrzut rekwizytu w odwrotnym kierunku, 1 okręcenie, uchwycenie z dłonią zwróconą ku górze
- podrzut kciukowy (Thumb toss): podrzut z flipem kciukowym, więcej niż 2 obroty w powietrzu
- backhand toss: podrzut przy użyciu nadgarstka – w odwrotnym kierunku, 2 obroty, uchwycenie z dłonią zwróconą ku górze

Skomplikowane chwyty z 5. poziomu:

- back hand catch (chwyt): chwyt odwróconą ręką
- blind catach – ślepy chwyt: chwyt powyżej ramion, bez obserwowania rekwizytu
- „flip“ = stały niski podrzut z rotacja - przez kciuk

Kombinacje poszczególnych elementów

- kombinacja rollsów – połączenie 2 czy kilku elementów razem (łokieć – ręka – ręka – łokieć, szyja – nadgarstek – łokieć…)
- open arm – rollsy wokół łokcia i ramienia
- rollsy ciągłe – nieprzerywane w przestrzeni, czasie czy sekwencji, nieprzerwane powtarzanie tego samego rollsa
  (ryba – 4 – łokcie...)
- praca z dwoma rekwizytami – prezentacja figury co najmniej turzego stopnia z ciągłą pracą obu rekwizytów (nie „martwy” drugi rekwizyt)

5.4 CHARAKTERYSTYKA KRYTERIÓW W DZIEDZINIE D – ODJĘCIA TECHNICZNE

Odjęcia przysługują za

a) Niedotrzymanie czasu
- Za każdą sekundę ponad czy poniżej limitu odjęcie **0,05 punktu**
  - Limit przy defiladzie ponad 2:30 – 3:00 min.
  - Limit przy układzie scenicznym grup 2:30 – 3:00 min. (przy show 2:30 – 4:00 min.)
  - Limit przy układzie scenicznym małych formacji ponad 1:15 – 1:30 min
- Niedokończenie układu (przedterminowe zejście z podium) oceniane jest jako niezaprezentowany układ – dyskwalifikacja

b) Upadki
- każdy poszczególny upadek rekwizytu 0,05
- nieopanowanie rekwizytu do końca układu, o ile nie chodzi o upadek przed końcem układu 0,3
- upadek zawodniczki 0,3
- upadek części kostiumu (furażerka itp.) 0,2
- odłożenie rekwizytu (dłużej niż 2 takty 4/4) 0,5

  Odjęć nie udziela się
  - utracony rekwizyt opuści przestrzeń konkursową
  - przekroczenie trasy defilady przy podniesieniu rekwizytu
  - przekroczenie przestrzenie podium przy podniesieniu rekwizytu
  - podanie rekwizytu przez inną zawodniczkę lub osobę nie biorącą udziału w konkursie

c) Muzyka:
- brak gotowości muzyki, technicznie niejakościowy zapis muzyki 0,1
- sygnał dźwiękowy (pip) na początku muzyki 0,1
- niedozwolony nośnik muzyki 0,5
- niedozwolona śpiewana piosenka u KLASIK 0,5

d) Komunikacja
- niedozwolona komunikacja zawodników 0,5
  - gwizdek, głośne odliczanie itp.
- niedozwolona komunikacja kierowników (polecenia zawodnikom) 0,5

e) Przebieg konkursu
- brak gotowości po ogłoszeniu przez spikera 0,1
- zbyt wczesne wejście na przestrzeń podium przed ogłoszeniem 0,2
- zejście ze przestrzeni konkursowej z muzyką 0,2
- przekroczenie wyznaczonej przestrzeni konkursowej 0,1
- nieprzejście przez wszystkich zawodników mety defilady 0,5
- obrót defilady nie jest wykonany przy poprzecznej linii (start, meta) 0,2
- w zakończeniu nie jest wykonana „stop figura“ 0,2
- umyślne naruszenie reguł (potrącenia są zliczane za każde naruszenie) 0,5
- brak tytułu układu u SHOW 0,5
- przerwanie układu przez zawodników 0,5
- brakujący element obowiązkowy 0,5
- brakująca sekwencja kroku marszowego (BAT, MACE, FLAG) 0,5
- Flag, MACE – niedotrzymanie własności rekwizytów (np. wielkość…) 0,5

f) Kostiumy
- niedotrzymana wysokość obcasa 0,5
- zaprezentowanie układu bez obuwia (bez całej podeszwy) 0,5
- zastosowane sypkie lub żelowe błyszczki 0,5
- niestosowny kostium (wg rozdziału 8.) 0,3

    - za każde naruszenie – potrącenia są zliczane
- obuwie nie posiada wysokiej cholewki (SEN BAT, MACE, FLAG) 0,3
- brakujące zakończenie kostiumu furażerką lub jej imitacją 0,3

6 SPECYFIKA I OBOWIĄZKOWE ELEMENTY WG POSZCZEGÓLNYCH DYSCYPLIN KONKURSOWYCH (WG REKWIZYTÓW)

- Podgrupa – w razie dużej formacji min. 4 członkowie, w razie mini-formacji min. 2 członkowie
- Obowiązkowe elementy muszą być wykonane przez wszystkie członkinie równocześnie.
- **Niespełnienie elementów obowiązkowych – odjęcie 0,5 punktu za każdy niespełniony element obowiązkowy – sędzia techniczny**
- W kategorii wiekowej littlekadetki nie ma żadnych obowiązkowych elementów

6.1 REKWIZYTY BATON, MACE, FLAG

- jury zawsze ocenia stosowność (niestosowność) włączenia elementów BATON do pracy z FLAGIEM/MACE
- w rekwizycie FLAG – błędy w wykonaniu – wmontowany FLAG, zawodniczka używa FLAGu raczej jako batonu

6.1.1 ELEMENTY OBOWIĄZKOWE – GRUPY + MAŁE FORMACJE

- u formacji solo i duo-trio zawodniczki muszą wykonać wszystkie obowiązkowe elementy (i elementy dla podgrupy)

Kadetki

- 2 proste, niskie podrzuty, 1 wszyscy członkowie, 1 podgrupa
- 1 wymiana na krótką odległość między wszystkimi członkami (obowiązek nie obejmuje kapitanki)
- użycie co najmniej 5 różnych elementów 1-2-3 stopnia – zrównoważenie prawej i lewej ręki

2 BATON

- 2 elementy z V stopnia w lewej ręce i 2 elementy w prawej ręce
- 2 podrzuty proste

Juniorki

- 2 wysokie podrzuty – 1 wszyscy członkowie, 1 podgrupa – bez spinu (poza, flip, travelling, arabeska)
- 1 wysoki podrzut ze spinem (360°) wszyscy członkowie
- 1 wymiana na długą odległość przez podrzut między wszystkimi członkami (obowiązek nie obejmuje kapitanki)
- użycie co najmniej 7 różnych elementów z I-IV stopnia (włączenie elementów 5. stopnia – wyższa punktacja), zrównoważenie prawej i lewej ręki
- elementy muszą być użyte bezpośrednio jeden za drugim, w kombinacjach

2 BATON

- 3 elementy z V poziomu w lewej ręce i 3 elementy w prawej ręce
- 2 podrzuty proste
- 1 podrzut ze spinem

Seniorki

- 2 wysokie podrzuty –1 wszyscy członkowie, 1 podgrupa – bez spinu (poza, flip, travelling, arabeska, obracanie na obu nogach)
- 2 wysokie podrzuty ze spinem (360°) 1 wszyscy członkowie, 1 podgrupa
- 2 wymiany na długą odległość, 1 między wszystkimi członkami (obowiązek nie obejmuje kapitanki), 1 między podgrupami
- Użycie co najmniej 7 różnych elementów obejmujących I-IV stopień i flipy (włączenie elementów 5. stopnia – wyższa punktacja), zrównoważenie prawej i lewej ręki
- elementy muszą być użyte w kombinacjach, podrzuty bezpośrednio jeden za drugim

2 BATON

- 3 elementy z V stopnia w lewej ręce i 3 elementy w prawej ręce
- 2 podrzuty proste
- 2 podrzut ze spinem

Grandseniorki

- 2 podrzuty proste
- 3 elementy z IV stopnia
  Elementy obowiązkowe musi wykonać co najmniej podgrupa.

6.2 REKWIZYT POM

Formy taneczne muszą tworzyć co najmniej 50% występu (elementy akrobatyczne nie mogą przekraczać 30% czasu choreografii) – nie chodzi o ćwiczenia fitness, chodzi o sport taneczny.

Trzystopniowa piramida nie jest dozwolona.

6.2.1 ELEMENTY OBOWIĄZKOWE W REKWIZYCIE POM-POM – TYLKO GRUPY

Kadetki

- 3 elementy „floorexercise“ (skoki i elementy prężności) – wszyscy zawodnicy naraz
- 2 fale na grupę przeprowadzone co najmniej przez podgrupę – nie równocześnie
- 1 obrazek – co najmniej podgrupa

Juniorki

- 3 elementy „floorexercise“ – wszyscy zawodnicy naraz
- 1 kombinacja 2 elementów w ruchu – wszyscy zawodnicy naraz
- 1 podnoszenie – co najmniej podgrupa
- 2 fale na grupę przeprowadzone co najmniej przez podgrupę – nie równocześnie
- 1 obrazek – co najmniej podgrupa

Seniorki

- 3 elementy „floorexercise“ – wszyscy zawodnicy naraz
- 1 kombinacja 3 elementów w ruchu – wszyscy zawodnicy naraz
- 2 podnoszenia – co najmniej podgrupa
- 2 fale na grupę przeprowadzone co najmniej przez podgrupę – nie równocześnie
- 1 obrazek – co najmniej podgrupa

Grandseniorki

Elementy obowiązkowe musi wykonać co najmniej podgrupa
- 1 fala na grupę
- 1 obrazek z pom-pom
- 1 podnoszenie
- 3 elementy floorexercise z IV stopnia

6.3 DYSCYPLINA SHOW – SKRÓT SHOW

- Tylko choreografia sceniczna grup - czas: minimum 2,30 i maksimum 4 minuty (bez czasu na wejście i zejście)
- Dekoracje, kulisy i rekwizyty są dozwolone
- Choreografia musi mieć tytuł wyrażający temat (mini-historia). Brak tytułu – potrącenie techniczne 0,5.
- Tytuł choreografii powinien być podany na formularzu oceny dla sędziów i ogłoszony publiczności.
- Temat jest wyrażany składnikami, którymi są:
  - muzyka,
  - kostiumy i makijaż,
  - choreografia,
  - rekwizyty

6.4 REKWIZYT MIX – SKRÓT MIX

- Grupa mix, małe formacje mix – tylko duo-trio i mini-formacje.
- Tylko układ sceniczny
- W jednym układzie musi być użyta kombinacja dwu rekwizytów w takie samej proporcji (przy nieparzystej liczbie zawodników przeważa jeden rekwizyt o 1 szt./parę).
  - BAT i POM
  - BAT i FLAG
  - POM i FLAG
- Liczba rekwizytów na jedną zawodniczkę: 2 szt. pom-poms, 1-2 szt. baton, 1-2 szt. FLAG
- W trakcie całej choreografii zawodniczki muszą używać obu rekwizytów. Obowiązkowa jest wymiana rekwizytów między wszystkimi członkami formacji.
- Choreografia musi zawierać ważne elementy obu użytych rekwizytów – ocena także techniki ruchowej i techniki z rekwizytem

6.4.1 ELEMENTY OBOWIĄZKOWE

A) Małe formacje (duo-trio, mini)

- Wymiana rekwizytów jest obowiązkowa i musi być wykonana tak, aby zawodniczki wykazały zdolność pracować z obu rodzajami rekwizytów
- U małej formacji „trio” wszystkie zawodniczki muszą także wymienić oba rodzaje rekwizytów
- W miniformacji przy nieparzystej liczbie zawodników jeden z zawodników może używać tylko jednego rekwizytu.
- Brak wymiany rekwizytów – odjęcie 0,5 punktu przez sędziego technicznego

B) Grupy

- Wymiana rekwizytów jest obowiązkowa i musi być wykonana tak, aby zawodniczki wykazały zdolność pracować z obu rodzajami rekwizytów
- Przy nieparzystej liczbie zawodników jeden z zawodników może używać tylko jednego rekwizytu
- Brak wymiany rekwizytów – odjęcie 0,5 punktu przez sędziego technicznego

Kadetki

- 3 elementy „floorexercise“ – wszyscy zawodnicy z rekwizytem pom-poms
- 1 fala z poms
- 1 obrazek z poms
- 1 prosty podrzut – wszyscy zawodnicy z rekwizytem BAT/FLAG
- 1 wymiana obu rekwizytów – cała grupa naraz (oprócz nieparzystej kapitanki, o ile jest)
- użycie 3 różnych elementów co najmniej z IV stopnia dla rekwizytu BAT/FLAG – wszyscy zawodnicy z rekwizytem BAT/FLAG

Juniorki

- 3 elementy „floorexercise“ – wszyscy zawodnicy z rekwizytem pom-poms
- 1 kombinacja 2 elementów „floorexercise“ (w ruchu) – wszyscy zawodnicy z rekwizytem pom-poms
- 1 fala z poms
- 1 obrazek z poms
- 1 wysoki podrzut bez obrotu – wszyscy zawodnicy z rekwizytem BAT/FLAG
- 1 wysoki podrzut ze spinem – wszyscy zawodnicy z rekwizytem BAT/FLAG
- wymiana obu rekwizytów – cała grupa naraz (oprócz nieparzystej kapitanki, o ile jest)
- użycie 4 elementów co najmniej z IV stopnia dla rekwizytu BAT/FLAG – wszyscy zawodnicy z rekwizytem BAT/FLAG

Seniorki

- 1 kombinacja 3 elementów „floorexercise” (w ruchu) – wszyscy zawodnicy z rekwizytem pom-poms
- 3 elementy „floorexercise“ – elementy pom-poms
- 1 fala – z poms
- 1 obrazek – z poms
- 1 podnoszenie
- 1 podrzut bez obrotu – wszyscy zawodnicy z rekwizytem BAT/FLAG
- 1 wysoki podrzut ze spinem 360 stopni – wszyscy zawodnicy z rekwizytem BAT/FLAG
- 1 wymiana obu rekwizytów – cała grupa naraz (oprócz nieparzystej kapitanki, o ile jest)
- użycie co najmniej 4 elementów najmniej z IV stopnia dla rekwizytu BAT/FLAG – wszyscy zawodnicy z rekwizytem BAT/FLAG

6.5 REKWIZYT KLASYCZNA MAŻORETKA – BATON – SKRÓT KLASIK, REKWIZYT DRUMS

- Dyscypliny: grupy, mini-formacje KLASIK, DRUMS
- Kombinacja defilady + podium u grupy KLASIK, DRUMS

    - Grupa konkursowa musi wykonać defiladę marszową i układ sceniczny
    - Defilada marszowa i układ sceniczny musi być wykonana prze tych samych zawodników
- **Muzyka musi być tylko instrumentalna (bez śpiewu), niedotrzymanie – odjęcie 0,5 punktu przez sędziego technicznego**
- W kompozycji choreograficzne (defilada i choreografia sceniczna) z rekwizytem baton musi obejmować większą część układu z klasycznym krokiem marszowym (ok. 70%), krok marszowy musi być dominujący, elementy taneczne mogą być włączane w krótkich sekwencjach (1 sekwencja = 4 doby)
- Elementy gimnastyczne i akrobatyczne nie są zalecane, o ile do choreografii zostaną włączone, w oceni nie s brane pod uwagę, za błędnie wykonane następuje odjęcie punkowe

6.5.1 ELEMNTY OBOWIĄZKOWE, ZASSADA OCENY REKWIZYTÓW

Rekwizyty są ocenia zgodnie z punktem 5.3 – Charakterystyka kryteriów e dziedzinie C – Praca z rekwizytami. Różnica jest w tym, że klasycznej mażoretce wolno używać tylko elementów ze stopni I-IV według stopni trudności pracy z rekwizytami.

5. stopień: za każdy zaprezentowany element 5. stopnia odjęcie 0,5 punktu przez sędziego technicznego

Przerzuty: Dozwolone są przerzuty na dowolną odległość, muszą być jednak wyrzucone tylko w pozycji statycznej (bez marszu, bez obrotu). Rotacja pałeczki jest dozwolona.
Przerzuty „flipem” dozwolone nie są – 5. stopień – odjęcie 0,5 punktu przez sędziego technicznego.

DRUMS: sędzia ocenia wykorzystanie bębenka, pałeczek i ich manipulację.

7 MUZYKA DO UKŁADÓW KONKURSOWYCH

a) Postanowienia wspólne

- Wszystkie układy muszą być całe wykonane z podkładem muzycznym
- Interpretacja utworów może być albo orkiestrowe, albo z towarzyszeniem wokalnym, tzw. utwory śpiewane
- Stosowność muzyki dla kategorii wiekowej i dyscypliny oceniana jest w kryterium „wrażenie ogólne“
- Mogą zostać użyte całościowe utwory muzyczne lub ich części
- W razie miksu muzycznego poszczególne motywy muzyczne (części) muszą być właściwie muzycznie i technicznie połączone; źle przeprowadzona spójność, technicznie złe przejście z jednego motywu na drugi jest przedmiotem odjęcia 0,1 punktu
- Sygnał dźwiękowy (pip) na początku muzyki – odjęcie 0,1 punktu przez sędziego technicznego

b) Nośniki audio

- Muzyka jest nagrywana z wyprzedzeniem czasowym wg wskazówek w Regulaminie konkursowym i propozycjach centralnych do aplikacji QScore.
- Zaleca się posiadanie przy sobie kopię na MP3.

c) Muzyka do defilady

- Utwór w takcie parzystym (2/4 lub 4/4) z zaakcentowanym regularnym rytmem, w wykonaniu orkiestrowym (orkiestra dęta, orkiestra symfoniczna itp.), może być także tzw. śpiewany
- Dla stylu klasycznego za podstawowy podkład muzyczny uważany jest marsz, polka
- Dla nowoczesnego stylu może zostać użyta także muzyka o innym rytmie, zawsze jednak musi ona odpowiadać charakterystyce dyscypliny marszowej
- Nagrania grup stylu techno, heavy-metal, hip-hop i podobnych stylów dla defilady nie są batony dozwolone

d) Muzyka do układu scenicznego

- Takt i rytm muzyki normatywnie nie są przepisane, muszą jednak umożliwić, aby w choreografii była włączona fragment (odcinek) tzw. kroku klasycznego mażoretek (krok marszowy)
- Muzyka stylu heavy metal, techno, funky, hip-hop lub muzyka o podobnych stylach jest dopuszczalna, o ile została po nowemu zaaranżowana i nagrana przez orkiestrę – stosowność tej muzyki ze względu na choreografię i wiek zawodników oceniają sędziowie

8 KOSTIUMY, STRÓJ ZAWODNIKÓW

a) Ogólnie

- Kostium zawodniczek, fryzura i makijaż muszą być właściwe w odniesieniu do rekwizytu, kategorii wiekowej i charakteru muzyki
- Sędziowie punktowi oceniają wrażenie estetyczne i stosowność kostiumu, fryzury i makijażu dla kategorii wiekowej i muzyki. Ewentualna kara punktowa jest udzielana w dziedzinie A Choreografia – wrażenie ogólne.
    - Barwna skala i kombinacja kolorów jest dowolna, może się różnić u podgrup, u mażoretkę prowadzącej (kapitanki) lub u poszczególnych mażoretek. Wrażenie ogólne musi być jednak harmoniczne.
    - Dla wyrażenia specyficznego, oryginalnego tematu i charakteru muzyki może zostać użyty specyficzny kostium – zawsze jednak musi on spełniać elementy danej dyscypliny i musi powstać harmoniczna kompozycja muzyki, kostiumu i choreografii
- Kostium może być bez rękawów, zawsze jednak musi okrywać klatkę piersiową, brzuch, biodra i plecy (możliwe są rozcięcia, cielisty tiul). Niedotrzymanie jest karane odjęciem **0,3 punktu przez sędziego technicznego**
- Układ jest wykonywany w obuwiu (z całą podeszwą), wykonanie układu bez obuwia jest karane odjęciem **0,5 punktu przez sędziego technicznego**
- Wymagana jest czapeczka na głowie czy jej imitacja (aplikacja, diadem, kwiatek, beret, daszek, kapelusik itp.), zakończenie kostiumu musi być jasno widoczne przy widoku mażoretki z przodu. O ile kostium nie jest zakończony widoczną furażerką czy jej imitacją, odjęcie **0,3 punktu przez sędziego technicznego**
    - **Chłopcy nie muszą mieć czapeczek ani ich imitacji w żadnej dyscyplinie konkursowej**
- Fryzury i makijaż muszą odpowiadać wiekowi zawodników i charakterowi układu, jednolity wizerunek przyczynia się wrażenia estetycznego – niestosowność będzie karana **odjęciem 0,3 punktu przez sędziego technicznego**
- Aplikacja błyszczek we fryzurze i makijażu nie jest dozwolone, odjęcie **0,5 bodu przez sędziego technicznego**

b) Kostiumy w rekwizycie BATON, MACE, FLAG

- Powinny one zawierać niektóre tradycyjne elementy ubioru mażoretek
- Kostium dużej formacji musi zawierać czapeczkę (wyjątek stanowią kapitanki – główne postacie – te czapeczkę mogą zastąpić jej imitacją zgodnie z punktem a). Chłopcy czapeczki mieć nie muszą.
- Nie może on posiadać wyłącznie (tylko) formy kombinezonu, body, trykotu gimnastycznego, stroju kąpielowego i nie może on posiadać charakteru kostiumu dla rekwizytu pom-pom, cheerleaders czy disco
- W skład kostiumu musi wchodzić spoista spódniczka o dostatecznej długości. Może zostać użyty także efekt rozcięć, frędzli, materiałów półprzezroczyste, o ile wystarczająco będzie okryta bielizna, body. Niedopuszczane są kostiumy składające się z krótkich spodni (body, legginsów) i cząstkowych (częściowych, niekompletnych) spódnic. Nieodpowiedni kostium je karany **odjęciem 0,3 punktu przez sędziego technicznego za każde poszczególne naruszenie**. Nieestetyczne wrażenie kostiumu może być karane także odjęciem przez sędziów punktowych w dziedzinie A Choreografia (wrażenie ogólne).
    - Spodnie u dziewcząt bez spoistej sukienki są dozwolone tylko dla **oryginalnego wyrażenia choreografii u dużych formacji – dla kapitanek, głównych postaci.**
    - **Chłopcy mają spodnie dozwolone**

  - Legginsy czy nieprzejrzyste rajstopy pod spójną sukienką nie są zalecane, ich upycie karane jest w dziedzinie A – wrażenie ogólne.
- Układy konkursowe są prezentowane w obuwiu z obcasem (za obuwie nie uważa się „baletek"):
  - kadetki co najmniej 0,5 cm, najwyżej 3 cm
  - juniorki co najmniej 2,0 cm, najwyżej 7 cm
  - seniorki co najmniej 3,0 cm, najwyżej 7 cm.
  - chłopcy w minimalnie wyższych, w seniorkach 2 cm.
- Niedotrzymanie wysokości obcasów obuwia jest karane odjęciem **0,5 punktu przez sędziego technicznego**
- W kategorii junior i senior niedotrzymanie wysokości obcasa może podlegać karze także odjęciem punktów przez sędziów punktowych w dziedzinie B – technika ruchowa – ze względu na niższą trudność techniczną elementów zaprezentowanych bez obowiązkowego obuwia (obcasów)
- Kategoria wiekowa seniorek musi posiadać obuwie z wysoką cholewką – odjęcie **0,3 punktu przez sędziego technicznego**
  - Przez wysoką cholewkę rozumie się obuwie okrywające kostkę i łydkę mniej więcej na wysokość połowy mięśnia łydkowego czy więcej. Wysokość wysokiej cholewki wynosi co najmniej 15 cm powyżej poziomu podeszwy
  - Chłopcy wysokiej cholewki mieć nie muszą

c) Kostium w rekwizycie pom-pom, SHOW, MIX

- Charakter dyscyplin POM, SHOW, MIX zakłada użycie jedynego kostiumu, musi on jednak spełniać wszystkie ogólne zasady podane w punkcie a)
- Kostium nie może posiadać wyłącznie formy body lub trykotu gimnastycznego, musi być wystarczająco zakryta bielizna i intymne partie – niedotrzymanie – odjęcie **techniczne 0,3 punktu (niestosowność kostiumu).** Możliwe są krótkie spodnie, legginsy, spódnice itp.
- Ubiór może, jednak nie musi, zawierać elementy tradycyjnego ubrania mażoretkowego
- Kostium musi odpowiadać stylowi tanecznemu, muzyce, tematowi i kategorii wiekowej
- Nieestetyczne wrażenie kostiumu może być karane przez odjęcie prze sędziów punktowych w dziedzinie A Choreografia (wrażenie ogólne).

d) Kostium w rekwizycie KLASIK, DRUMS

- Kostium musi zawierać tradycyjne elementy kostiumu mażoretkowego (naramienniki, guziki, klapy, łańcuszki, lamówki, ozdobne zapięcia itp.) – Niedotrzymanie – **odjęcie techniczne 0,3 punktu**
- Kostium u dziewcząt musi zawierać spójną spódnicę, body czy żakiet i czapeczkę (chłopcy czapeczek a spódnic mieć nie muszą).
  - Spodnie, legginsy czy krótkie spodnie u dziewcząt nie są dozwolone (chłopcy mogą).
  - Niedotrzymanie – **odjęcie techniczne 0,3 punktu**
- Kostium musi zakrywać całe plecy, klatkę piersiową, brzuch, biodra – niedotrzymanie – **odjęcie techniczne 0,3 punktu**
- Nieestetyczne wrażenie kostiumu może być karane odjęciem przez sędziów punktowych w dziedzinie A Choreografia (wrażenie ogólne)
- Układy konkursowe są prezentowane w obuwiu z obcasami (za obuwie nie uważa się „baletek"):
  - kadetki min. 0,5 cm, maks. 3 cm
  - juniorki min. 2,0 cm, maks. 7 cm
  - seniorki minimalnie 3,0 cm, maks. 7 cm
  - chłopcy w minimalnie wyższych, w seniorach 2 cm.

- Niedotrzymanie wysokości obcasów obuwia jest karane odjęciem **0,5 punktu przez sędziego technicznego**
- W kategorii junior i senior niedotrzymanie wysokości obcasa może podlegać karze także odjęciem punktów przez sędziów punktowych w dziedzinie B – technika ruchowa – ze względu na niższą trudność techniczną elementów zaprezentowanych bez obowiązkowego obuwia (obcasów)
- Kategoria wiekowa seniorek musi posiadać obuwie z wysoką cholewką – odjęcie **0,3 punktu przez sędziego technicznego**
    - Przez wysoką cholewkę rozumie się obuwie okrywające kostkę i łydkę mniej więcej na wysokość połowy mięśnia łydkowego czy więcej. Wysokość wysokiej cholewki wynosi co najmniej 15 cm powyżej poziomu podeszwy
    - Chłopcy wysokiej cholewki mieć nie muszą

9 PRZEBIEG KONKURSU

a) Rejestracja

- Zapisany kierownik, asystent lub przedstawiciel osobiście stawi się na stanowisku rejestracji w miejscu odbywania się konkursu, przed udaniem się na start
- Zignorowanie jest uważane za naruszenie konkursu, sankcje są podane poniżej, w punkcie e)

b) Listy startowe, kolejność

- Kolejność stratu generuje losowo program QScore.
- Dla układów scenicznych KLASIK lista startowa jest w odwrotnej kolejności niż defilada

c) Zachowanie zawodników

- Zawodnicy muszą być przygotowani do rozpoczęcia wystąpienia konkursowego w kolejności zgodnej z listą startową i wskazówkami organizatora, spikera
- Nieprzygotowanie i opóźnione przyjście na stanowisko sterowania wejściami jest karane odjęciem 0,1 punktu lub może oznaczać utratę kolejności startowej
- Zawodnikom wszystkich kategorii wiekowych nie jest dozwolone porozumiewanie się w trakcie wystąpienia konkursowego głośno słownie lub innymi sygnałami dźwiękowymi (gwizdek itp.) – kara 0,5 punktu przez sędziego technicznego

d) Zachowanie kierowników

- W trakcie układu konkursowego kierownikom lub ich asystentom nie wolno kierować lub wydawać polecenia zawodnikom z wyznaczonej trasy defilady marszowej oraz z przestrzeni ochronnej układu scenicznego, ani z przestrzeni dla widzów lub od stanowiska operatora dźwięku – kara 0,5 punktu przez sędziego technicznego

e) Naruszenie konkursu

- Za naruszenie konkursu i zachowanie niesportowe ze strony zawodników, kierowników i ich zastępców czy asystentów, albo osób towarzyszących, uważane są zwłaszcza następujące formy:
    - napaść słowna czy fizyczna, groźby sędziom, członkom sztabu opracowującego wyniki lub organizatorom i in.
    - znieważanie, ubliżanie konkursowi, wynikom i ocenom, sędziom i innym organom lub funkcjonariuszom konkursu, a to albo na miejscu konkursu, albo w mediach włącznie Internetu
- W takim przypadku organizator może przystąpić do dyskwalifikacji wszystkich zawodników danego uczestnika (klubu, sekcji) oraz anulowania wyników, i to nawet dodatkowo

f) Niedyspozycja zdrowotna przed konkursem

- Nagła niedyspozycja zdrowotna poszczególnych zawodników przed rozpoczęciem wystąpienia konkursowego nie jest powodem do zmiany kolejności startowej
- Organizator według okoliczności może przerwać konkurs na 5 minut
- Po upływie tego czasu kierownik albo pozostawi dane miejsce w składzie niezajęte albo je obsadzi dublerką, względnie wystąpienie konkursowe odwoła
- Ewentualna zmiana musi być skonsultowana z przedstawicielami sztabu organizacyjnego

g) Niedyspozycja zdrowotna w trakcie konkursu

- Nagła niedyspozycja zdrowotna poszczególnych zawodników w trakcie wystąpienia konkursowego nie jest powodem do powtórzenia układu.
- Ewentualne zmiana musi być skonsultowana z przedstawicielami sztabu organizacyjnego

h) Opuszczenie przestrzeni konkursowej

- O ile poszczególne zawodniczki z grupy lub małej formacji przerwą wystąpienie i opuszczą przestrzeń konkursową przed końcem układu, ocena zostaje anulowana
- Taka grupa lub mała formacja nie ma prawa do powtórzenia układu

i) Przebieranie kostiumów

- Potrzeba przebrania między wystąpieniami konkursowymi niejerst powodem do zmiany kolejności startowej
- Organizator może skorygować kolejność dyscyplin, względnie może przerwać konkurs (maks. na 5 minut).

j) Powtarzanie układów konkursowych

- Grupa lub formacja, która musiała przerwać swoje wystąpienie konkursowe w wyniku okoliczności, na które nie miała wpływu (przerwanie dostawy prądu el., usterka techniki dźwiękowej, zła pogoda, wejście obcych osób na przestrzeń konkursową itp.) ma prawo do nowego wystąpienia konkursowego
- Grupa lub formacja, która przerwie swoje wystąpienie bez wpływu wyżej podanych okoliczności, nie ma prawa do powtórki
- Skupina lub formacja może też powtórzyć wystąpienie konkursowe w przypadkach, kiedy o to zażąda sędzia główny

k) Bieżące ogłaszanie punktów

- Zgodnie z warunkami organizacyjno-technicznymi organizator może umożliwić bieżące ogłaszanie lub wyświetlanie punktów, i to z reguły po wystąpieniu konkursowym
- Ogłoszonych lub opublikowanych punktów nie można zmieniać, z wyjątkiem błędu spikerskiego lub protokolarnego lub uznanego protestu

l) Protesty, sprzeciwy

- Protesty przeciw ocenie, notom i orzeczeniu jury nie są dopuszczalne
- Werdyktu jury nie można podważyć nawet na podstawie nagrania wideo
- Pozostałe protesty są możliwe najpóźniej w ciągu 5 minut po wystąpieniu konkursowym tego zawodnika, przeciw któremu są one skierowane. O ile protest jest zgłoszony po tym terminie, zostanie odrzucony. Pozostałe protesty można zgłosić przeciw:
    - niedotrzymaniu limitu wiekowego
    - innemu składowi grupy KLASIK przy defiladzie i przy układzie scenicznym
    - niedozwolonemu użyciu rekwizytów
    - niedozwolonej komunikacji zawodników
    - niedozwolonej komunikacji kierowników z zawodnikami
    - niedozwolonej komunikacji kierowników ze sędziami
    - niedotrzymaniu przepisowej wielkości rekwizytów
- Protesty zgłasza kierownik grupy czy formacji lub jego powierzony zastępca (podany na liście) kierownikowi konkursu razem z kwotą finansową. Wysokość kwoty finansowej jest ustalona w regulaminie konkursowym
- Zgłoszenie i rozpatrzenie protestu jest publicznie ogłaszane
- Protesty załatwia kierownik/dyrektor konkursu powierzony przez organizatora, który sprawę skonsultuje z sędzią głównym, sędzią technicznym
- Jeżeli protest jest uzasadniony, kierownik konkursu nakaże odpowiednie jednorazowe odjęcie, które jest podliczane z łącznej oceny punktowej zawodnika, na którego niekorzyść protest został uznany.
- O ile protest jest złożony po ogłoszeniu wyników, jest nieważny.

Wywieszono: 21.05.2021 r.