



Restrictions

1 bâton, solo et duo artistique

(version mars 2014)

Catégorie	Niveau B	Niveau A	Elite
Tours	1-2 tours Lancer, rattrapage et corps : libre 3 tours Lancer : standard Rattrapage : standard Corps : libre	1-2-3 tours Lancer, rattrapage et corps : libre 4 tours Lancer : standard Rattrapage : standard Corps : libre	Libre
Gymnastique-acrobatique	Interdit	Autorisé : Lancer roue sans main, 1 maximum sous le bâton Lancer et rattrapage : libre Corps : un mouvement corporel simple au moment du lancer est autorisé Interdit : La roue sans main ne peut pas être combinée avec un autre mouvement corporel Aucun autre mouvement acrobatique sans main n'est autorisé	Libre
Mouvement corporel <i>Statique ou en déplacement</i>	Autorisé : Mouvement corporel difficile sous le bâton (1 seul sous le bâton) Lancer : standard Rattrapage : standard Corps : libre Interdit : Lancer avec 2 mouvements corporels difficiles sous le bâton	Autorisé : 1 mouvement corporel difficile avec 2 tours maximum Lancer : standard Rattrapage : standard Corps : libre Autorisé, sans limite du nombre de lancer : 2 mouvements corporels difficiles sous le bâton autorisés (statique ou en déplacement).	Libre
Roulés	Interdit : <ul style="list-style-type: none"> • Front roll (toutes les variantes) • Monster roll (partiel ou complet) 	Libre	Libre
Matériel de contact	Libre	Libre	Libre



Fédération Suisse de Twirling Baton
Schweizerischer Twirling Baton Verband
Federazione Svizzera di Twirling Baton

Restrictions

1 bâton, solo et duo artistique

(version mars 2014)

Lancer standard :

- Vertical main droite ou main gauche (sur le pouce)
- Vertical main droite ou main gauche (à l'envers)
- Horizontal main droite ou main gauche

Rattrapage standard :

- Vertical ou horizontal main droite ou main gauche
- Vertical ou horizontal main droite ou main gauche par-dessus le bâton

Mouvement corporel simple :

Mouvement qui ne requiert qu'un **minimum** de travail de souplesse, de force, d'amplitude et d'extension.

Exemple : chassé, piqué, sursaut.

Cette catégorie est surtout utilisée au moment du rattrapage ou au moment du lancer.

Mouvement corporel difficile :

Un mouvement qui requiert un **maximum** de travail de contrôle, de souplesse, de force, d'amplitude et d'extension.

Exemple : Illusion, souplesse, roue, tous les sauts, sauté arabesque, attitude, grand battement, cabriole.

Ces mouvements prennent environ 3 temps ou plus.