



Restrictions, 3 bâtons

(version mars 2012)

| Catégorie | Niveau B | Niveau A | Elite |
|--|---|--|--------------|
| Tours | Autorisé : 1 tour <ul style="list-style-type: none"> Lancer et rattrapage : libre Corps au lancer et rattrapage : libre | Autorisé : 2 tours <ul style="list-style-type: none"> Lancer et rattrapage : libre Corps au lancer et rattrapage : libre | Libre |
| Mouvement corporel <i>Statique ou en déplacement</i> | Autorisé : Mouvement corporel difficile sous le bâton <ul style="list-style-type: none"> Lancer et rattrapage : libre Corps au lancer et rattrapage : libre <p>NB : lancer main ouverte est considéré comme standard</p> <p>Interdit : les 3 bâtons ne doivent jamais être en l'air en même temps</p> | Autorisé : Mouvement corporel difficile sous le bâton avec 1 tour (n'est pas considéré comme un double) <ul style="list-style-type: none"> Lancer et rattrapage : libre Corps au lancer et rattrapage : libre <p>Autorisé : un seul lancer avec les 3 bâtons en l'air en même temps.</p> <p>Interdit : lancer avec 2 mouvements corporels difficiles sous le bâton</p> <p>Interdit : Acrobatie</p> | Libre |
| Rouler | Interdit : <ul style="list-style-type: none"> Front roll (toutes les variantes) Monster Roll (partiel ou complet) | Autorisé : <ul style="list-style-type: none"> Monster roll partiel (rotation de 360° autour d'un bras) | Libre |
| Matériel de contact | Libre | Libre | Libre |

Chaque mouvement interdit engendre une pénalité : 1 point par mouvement et par juge

Chaque chute du bâton engendre une pénalité : 0.1 point par chute et par juge

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