



PRAVIDLA WAMT CZECHIA

OBSAH

1.	VĚKOVÉ KATEGORIE	1
2.	DISCIPLÍNA DEFILE/POCHOD (ozn. POCHOD)	2
3.	DISCIPLÍNY DĚTI.....	12
4.	DISCIPLÍNA BATON (ozn. BAT)	20
5.	DISCIPLÍNA OPEN BATON (ozn. OBAT).....	27
6.	DISCIPLÍNA 2 BATON (ozn. 2BAT)	34
7.	DISCIPLÍNA STRUTTING SOLO (ozn. STRUT).....	41
8.	DISCIPLÍNA TRADITIONAL BATON (ozn. TRADBAT)	49
9.	DISCIPLÍNA POM POM (ozn. POM)	54
10.	DISCIPLÍNA OPEN POM POM (ozn. OPOM)	60
11.	DISCIPLÍNA TRADITIONAL POM POM (ozn. TRADPOM)	65
12.	DISCIPLÍNA ACCESSORIES (ozn. SHOW)	70
13.	DISCIPLÍNA FLAG (ozn. FLAG).....	79
14.	DISCIPLÍNA BANNIERES- SMALL DRILL (ozn. BAN).....	86
15.	DISCIPLÍNA MIX (ozn. MIX)	90
16.	DISCIPLÍNA MACE (ozn. MACE).....	98
17.	DISCIPLÍNA DRUMMERS (ozn. DRUM).....	105
18.	TWIRLINGOVÉ DISCIPLÍNY A KATEGORIE	109
19.	DISCIPLÍNY ALL AROUND (ozn. AA).....	113

1. VĚKOVÉ KATEGORIE

1. DĚTI – do 6 let
2. KADETKY – 7-11 let
3. JUNIORKY – 12-14 let
4. SENIORKY – 15-25 let
5. GRANDSENIORKY – 26 a starší

ROZHODUJÍCÍ JE DATUM 30. 6. 2026 pro sezónu 2025/2026, KTERÁ ZAČÍNÁ 1. 9. 2025 a končí 31. 8. 2026.

Věkové rozdělení malých formací

- SOLO – věk soutěžící musí kompletně odpovídat věkové kategorii
- DUO/TRIO – je povoleno kombinovat různé věkové kategorie, nicméně soutěžící jsou zařazeni do věkové kategorie dle **nejstarší** soutěžící (např. trio se skládá z 2 kadetek a 1 seniorky -> soutěží v seniorkách)
- MINI – je povoleno kombinovat různé věkové kategorie, nicméně soutěžící jsou zařazeni do věkové kategorie dle **nejstarší** soutěžící (např. mini se skládá z 2 kadetek, 3 juniorek a 1 seniorky -> soutěží v seniorkách)

Věkové rozdělení BATON solo muži a FREESTYLE

- KADET 7-11 let
- JUNIOR – 12-14 let
- SENIOR – 15 a více let

Ve všech ostatních kategoriích soutěží muži proti ženám v odpovídající věkové kategorii

Věkové rozdělení velkých formací

- Počet **starších** členů ve skupině je omezen dle celkového počtu členů ve skupině:
 - počet 8 – 12 – limit 2 starší
 - počet 13 – 17 – limit 3 starší
 - počet 18 – 22 – limit 4 starší
 - počet 23 a více soutěžících – limit 5 starších
- Starší mohou být pouze o jednu věkovou kategorii
- **Pokud je překročen limit:**
 - skupina soutěží ve věkové kategorii podle nejstarší soutěžící
 - skupina změní počet členů
- Počet **mladších** členů ve věkových kategoriích (KAD, JUN, SEN) není omezen
- **GRANDSENIORKY** – počet mladších členů ve skupině je omezen dle celkového počtu členů ve skupině:
 - počet 8 – 12 – limit 2 mladší
 - počet 13 – 17 – limit 3 mladší
 - počet 18 – 22 – limit 4 mladší
 - počet 23 – 25 – limit 5 mladších
- Soutěžící ve věkové kategorii GRANDSENIORKY nesmí být mladší než 15 let (seniorky)
- Pokud není vypsána věková kategorie GRANDSENIOR v určité disciplíně, soutěží starší soutěžící ve věkové kategorii **seniorky**



2. DISCIPLÍNA DEFILE/POCHOD (ozn. POCHOD)

Kategorie	Věková kategorie	Časový limit	Prostor	Počet soutěžících
BATON	- kadetky - juniorky - seniorky	1:30 – 3:00	Celá hala	min. 7
POM POM	- kadetky - juniorky - seniorky	1:30 – 3:00	Celá hala	min. 7

POCHOD – DEFILÉ

Struktura pochodového defilé

1. Příchod a start
2. Pochod
3. Finální pozice, stop figura

- **Nástup skupiny**

Skupina, která je právě na řadě, stojí připravena před startovní čarou. Skupiny, které jsou právě na řadě připraveny na soutěžní ploše, nesmí narušovat chod soutěže tím, že se připravují blízko soutěžní plochy.

- **Měření času**

- Měření času defilé začíná v okamžiku, kdy začne hrát hudba.
- Měření času defilé končí v momentě, kdy se soutěžní skupina zastaví, zaujme finální pozici a hudba přestane hrát. Rozhodný moment je, až když přestane hrát hudba.

- **Vyváženost tempa**

- Defilé musí mít po celou dobu rovnoměrné vyvážené tempo; dlouhé kroky/skoky nesmí být použity k „dohnání času“.
- Je povoleno předvádět část choreografie na jednom místě, nicméně choreografie celkově musí mít podobnost pohybu po celé soutěžní ploše.

- **Projití trasy defilé**

- Není žádná označená trasa. Soutěžící mohou využít celou soutěžní plochu.
- Musí být neustálý pohyb během choreografie na celé soutěžní ploše.
- Za choreografický nedostatek nebo špatné provedení vystoupení se považuje to, když celá skupina nebo někteří soutěžící zůstávají na stejném místě soutěžní plochy. Nejedná se o pódiovou sestavu, nýbrž o defilé.

- **Zařazení tanečních, gymnastických a akrobatických prvků**

- Skladba může obsahovat prvky a motivy různých tanců (společenských, folklorních), pokud jsou tyto prvky v souladu s hudbou.
- Gymnastické prvky (prvky stability, skoky, piruety, posuny) mohou být do sestavy zahrnuty, pokud jsou prováděny bez narušení plynulosti sestavy,



nejdou-li prováděny samoučelně, nýbrž ve spojení s prvkem s náčiním, s tvary a obrazy.

- Pokud jsou gymnastické prvky předváděny pouze některými soutěžícími ve skupině nebo malé formaci, ostatní členové nesmí být ve statické (čekající) pozici.

- Zvedačky v disciplíně defilé jsou povoleny kdykoliv v průběhu choreografie. Vyhazování soutěžících není povoleno v disciplíně DEFILÉ BATON.

BATON DEFILÉ

- Soutěžící mohou použít hůlku nebo mace
- Je povolena pouze 1 hůlka nebo 1 mace na soutěžící (kombinace uvedených náčiní není povolena)

KOSTÝMY, ÚČES A MAKE-UP

- Kostýmy, účes, make-up a celková vizáž by měla odpovídat věkové kategorii, charakteru hudby a zvolenému náčiní
- Barvy a jejich kombinace jsou zcela na výběru soutěžících, mohou se lišit v podskupinách, u kapitánky nebo u jednotlivců
- Overaly a kalhoty jsou povoleny
- Část kostýmu může být použita pro vizuální efekt v choreografii, ale nesmí být použita jako rekvizita. Za rekvizitu se bude považovat každý oděvní nebo neoděvní prvek, který není ke kostýmu připevněn po celou dobu.
- Hůlka nemůže být připevněna ke kostýmu v žádné části choreografie.
- Čepička nebo její imitace není povinná. Pokud soutěžící mají čepičku, nemůže s ní být nijak manipulováno v žádné části choreografie. Pokud s ní soutěžící bude manipulovat, bude to považováno za problém s kostýmem.
- Kozačky nejsou povinné
- Jsou povinné boty s plnou podrážkou (ne s poloviční podrážkou nebo špičky)
- Pokud budou rozvázány tkaničky u bot, bude to považováno za problém s kostýmem.
- Obličej nesmí být zakrytý pod úrovní obočí. Pomůcky jako dioptrické brýle se nepovažují za zakrytí obličeje. Malování na obličej není povoleno.

PRINCIPY HODNOCENÍ

- Pro hodnocení a bodování je rozhodující, jak je sestava předvedena a prezentována.
- Velikost soutěžní skupiny nemá vliv na hodnocení.

OBLAST A – CHOREOGRAFIE A KOMPOZICE

Porotci hodnotí:

- Výběr a pestrost prvků
- Originalita
- Předvedení
- Využití tanečních, gymnastických prvků a také případnou jejich nadměrnost
- Využití prvků práce s náčiním
- Pohyb po ploše a její pokrytí
- Umělecký dojem
- Synchron



- Choreografie musí být logicky návazná, soudržná s rytmem a rychlostí hudby
- Vhodnost hudby k věku soutěžících a jejich vyspělosti, disciplíně
- Harmonizace mezi výběrem skladby a celkovým výkonem - pohybové vyjádření hudebně zvukového doprovodu předváděné sestavy
- Soudržnost mixu hudby, přechody a návaznosti hudebních motivů a jednotlivých zvuků
- Kostým a líčení

OBLAST B – POHYBOVÁ TECHNIKA

- **Držení těla** – za chybu se považují ohnutá záda, ramena dopředu, pohyb v předklonu ztuhlost
- **Držení a pohyby paží** – za chybu se považuje pohyb paží mimo rytmus, držení prstů v pěst, „bezzvládné“ paže při pohybu a obrazech, předpažení nad rovinu ramen
- **Držení a pohyby hlavy** – za chybu se považuje nepřírozené držení hlavy (záklon, úklon, předklon s pohledem dolů na nohy)
- **Zvedání kolen** – respektují se různé národní školy (styly a pojetí), rozhodující pak není výška zvedání kolen nebo zvedání pat (zanožování), zvedání kolen má být oboustranně vyvážené, chybné je vysoké zvedání levé a pouhé přinožení pravé (kulhání), nerovnoměrné zvedání
- **Provedení nášlapu** – nášlap má být přes špičku nebo břicho, za chybné provedení se považuje nášlap přes patu, pokud nejde o taneční prvek
- **Postavení chodidel** – chodidla mají být rovnoběžná
- **Gymnastické a akrobatické prvky** – přesnost, rozsah a jistota provedení, zřetelnost začátku a konce prvku, pád soutěžící, správné držení trupu, paží, nohou, hlavy během prvku
- **Obraty a otočky** – dopnuté stojné končetiny při otočkách v relevé, dopnutá špička nohy, točení na jednom místě, ukončení obratu bez úkroku či poskoku, osa těla musí být ve vertikále, chodidlo v relevé
- **Rovnováha** – správný průběh pohybu, jistota provedení, flexibilita
- **Flexibilita** – dostatečná flexibilita, správný průběh pohybu, jistota provedení

OBLAST C – PRÁCE S NÁČINÍM

- **Soutěžící mohou použít baton nebo mace**
- Je povolena pouze 1 hůlka nebo 1 mace na soutěžící (kombinace uvedených náčiní není povolena)
- Nesmí být použito žádné jiné náčiní (rekvizity) v průběhu choreografie. Nic nesmí být přiděleno na hůlce. Na macu mohou být přiděleny provázky a třásně. Náčiní mace musí odpovídat předpisům stanoveným v disciplíně MACE.
- Hůlka nebo mace nesmí být přiděleny ke kostýmu.

LEVEL 1

Veškerá manipulace s náčiním bez rotace

- „Mrtvé náčiní“ (bez pohybu)
- Sklouznutí - Roly Poly
- Kola, kruhy
- Rozmachy



- Zdvihání a snižování
- Převrácení
- Kombinace těchto pohybů

LEVEL 2

Základní rotace

- Horizontální rotace
- Osmička (vertikální rotace v jedné ruce)
- Houpání
- „Sun“ – vertikální rotace s použitím obou rukou
- Star
- Flourish whip – vytáčení batonu s rotací
- Všechny variace těchto rotací, v různých směrech a za použití pravé nebo levé ruky
- Výhozy:
 - Rotace náčiní není vyžadována
 - Standardní výhoz – za kuličku, otevřená ruka, výhoz oběma rukama
 - Standardní chyt – dlaň vzhůru, pravá nebo levá ruka
- Výměna náčiní:
 - Kratší než 2 m
 - Standardní výhoz + standardní chyt

LEVEL 3

- Rotace na dlani
- Rolls okolo (jednotlivé prvky – jeden rolls):
 - Krku
 - Ramene
 - Ruky
 - Loktu
 - Zápěstí
 - Zad (diagonálně)
 - Hrudí (diagonálně)
 - Pasu
 - Nohy
- Snake
- Broken angel přes obličej/pusu
- Easy entry layout (bez fáze „snake“)
- Výhozy:
 - Rotace náčiní je vyžadována
 - Těžký výhoz + standardní chyt
 - Standardní výhoz + těžký chyt
 - Těžký výhoz + těžký chyt (do levelu 3)
 - Těžký výhoz:
 - Pod rukou
 - Pod nohou
 - Za zády
 - Z dlaně



- Standardní flip
- Těžké chyty:
 - Backhand
 - Za hlavou
 - Za zády
 - Za boky
 - Pod rukou
 - Pod nohou
- 1 otočka – všechny výhozy, všechny chyty
- 2 otočky – standardní výhoz + standardní chyt
- Travelling („cestování“) se základním pohybem těla, výhozy a chyty do levelu 3
- Přehoz:
 - Dlouhý přehoz - 2m a delší
 - Standardní výhoz + standardní chyt
 - Krátký přehoz - kratší než 2 metry
 - Těžký výhoz + standardní chyt
 - Standardní výhoz + těžký chyt
 - Těžký výhoz + těžký chyt

LEVEL 4

- Finger twirl
- Fish (minimálně na 4 doby)
- Paddle rolls
- 2 Elbows- Half Ladder
- Neck trap
- Elbow Pop
- Layout
- Single Fujimi
- Single elbow rack (single klic)
- Broken angel
- Shoulder Half angel
- Snake half angel
- Shoulder-shoulder
- Výhozy:
 - Těžké výhozy 4. levelu
 - Backhand
 - Thumb flip
 - Pod ramenem
 - Těžké chyty 4. levelu
 - Blindcatch
 - Grab
 - 1 otočka – horizontální výhoz, všechny chyty
 - 2 otočky – všechny výhozy, všechny chyty
 - 3 otočky – standardní výhoz + standardní chyt
 - Travelling s významným pohybem těla – výhozy a chyty do levelu 3
- Přehozy:
 - Dlouhý přehoz



- Těžký výhoz + standardní chyt
- Standardní výhoz + těžký chyt
- Těžký výhoz + těžký chyt
- s 1 otočkou

LEVEL 5

- Angel roll
- Diamond roll
- Monster roll
- Backpack roll
- Casper- continuous neck roll
- Mouth roll- continuous front roll
- 4 elbows- Ladder
- Elbow racks (klic-klac)
- Fujimi (2 elbows)
- Continuous elbow pops
- Drop in
- Výhozy:
 - 2 otočky – horizontální výhoz, všechny chyty
 - 3 otočky – všechny výhozy, všechny chyty
 - 4 + otočky – všechny výhozy, všechny chyty
 - Travelling s významným pohybem těla – všechny výhozy, všechny chyty
- Přehozy:
 - Dlouhý přehoz s několika otočkami – všechny výhozy, všechny chyty
 - Dlouhý přehoz – horizontální
 - Přehozy ve tvaru v různých směrech – všechny výhozy, všechny chyty

POVINNÉ PRVKY

- Nejsou žádné povinné prvky

PENALIZACE

- Nesynchron -0,01
- Malá chyba (mimo tvar, chyt oběma rukama, ...) -0,01
- Uklouznutí, vrávorání, problém s balancem -0,01
- Pád náčiní -0,05
- Velká chyba, velký úkrok -0,05
- Problém s kostýmem/s náčiním -0,1
- Pád soutěžící -0,3
- Příchod před ohlášením hlasatelem -0,3
- **Nepřipraven ke startu -0,3**
- Komunikace -0,3 (počítání nahlas je též považováno za komunikaci)
- Chybějící stop figura -0,4
- **Malování na obličeji/zakrytí obličeje/používání rekvizit/připevnění náčiní ke kostýmu -0,5**
- Choreografie předvedená bez obuvi -0,5
- Čas -0,05 za každou vteřinu
- Nepřipravená hudba -0,1



- Hudba špatné kvality -0,1

POM POM DEFILE

- Soutěžící mohou využít 1 pár pom pomů na osobu

KOSTÝMY, ÚČES A MAKE-UP

- Kostýmy, účes, make-up a celková vizáž by měla odpovídat věkové kategorii, charakteru hudby a zvolenému náčiní
- Barvy a jejich kombinace jsou zcela na výběru soutěžících, mohou se lišit v podskupinách, u kapitánky nebo u jednotlivců
- Overaly a kalhoty jsou povoleny
- Část kostýmu může být použita pro vizuální efekt v choreografii, ale nesmí být použita jako rekvizita. Za rekvizitu se bude považovat každý oděvní nebo neoděvní prvek, který není ke kostýmu připevněn po celou dobu.
- Čepička nebo její imitace není povinná. Pokud soutěžící mají čepičku, nemůže s ní být nijak manipulováno v žádné části choreografie. Pokud s ní soutěžící bude manipulovat, bude to považováno za problém s kostýmem.
- Obuv je doporučena, ale není povinná
- Typy povolené obuvi:
 - baletní špičky
 - jazzová obuv
 - botasky
 - piškoty
 - ťapky, ...
- Pokud budou rozvázány tkaničky u bot, bude to považováno za problém s kostýmem.
- Obličej nesmí být zakrytý pod úrovní obočí. Pomůcky jako dioptrické brýle se nepovažují za zakrytí obličeje. Malování na obličej není povoleno.

PRINCIPY HODNOCENÍ

- Pro hodnocení a bodování je rozhodující, jak je sestava předvedena a prezentována.
- Velikost soutěžní skupiny nemá vliv na hodnocení.

OBLAST A – CHOREOGRAFIE A KOMPOZICE

Porotci hodnotí:

- Výběr a pestrost prvků
- Originalita
- Předvedení
- Využití tanečních, gymnastických prvků a také případnou jejich nadměrnost
- Využití prvků práce s náčiním
- Pohyb po ploše a její pokrytí
- Umělecký dojem
- Synchron
- Choreografie musí být logicky návazná, soudržná s rytmem a rychlostí hudby
- Vhodnost hudby k věku soutěžících a jejich vyspělosti, disciplíně
- Harmonizace mezi výběrem skladby a celkovým výkonem - pohybové vyjádření hudebně zvukového doprovodu předváděné sestavy



- Soudržnost mixu hudby, přechody a návaznosti hudebních motivů a jednotlivých zvuků
- Kostým a líčení

OBLAST B – POHYBOVÁ TECHNIKA

- **Držení těla** – za chybu se považují ohnutá záda, ramena dopředu, pohyb v předklonu ztuhlost
- **Držení a pohyby paží** – za chybu se považuje pohyb paží mimo rytmus, držení prstů v pěst, „bezládné“ paže při pohybu a obratech, předpažení nad rovinu ramen
- **Držení a pohyby hlavy** – za chybu se považuje nepřirozené držení hlavy (záklon, úklon, předklon s pohledem dolů na nohy)
- **Zvedání kolen** – respektují se různé národní školy (styly a pojetí), rozhodující pak není výška zvedání kolen nebo zvedání pat (zanožování), zvedání kolen má být oboustranně vyvážené, chybné je vysoké zvedání levé a pouhé přinožení pravé (kulhání), nerovnoměrné zvedání
- **Provedení nášlapu** – nášlap má být přes špičku nebo břicho, za chybné provedení se považuje nášlap přes patu, pokud nejde o taneční prvek
- **Postavení chodidel** – chodidla mají být rovnoběžná
- **Gymnastické a akrobatické prvky** – přesnost, rozsah a jistota provedení, zřetelnost začátku a konce prvku, pád soutěžící, správné držení trupu, paží, nohou, hlavy během prvku
- **Obraty a otočky** – dopnuté stojné končetiny při otočkách v relevé, dopnutá špička nohy, točení na jednom místě, ukončení obratu bez úkroku či poskoku, osa těla musí být ve vertikále, chodidlo v relevé
- **Rovnováha** – správný průběh pohybu, jistota provedení, flexibilita
- **Flexibilita** – dostatečná flexibilita, správný průběh pohybu, jistota provedení

BODY TECHNIQUE ELEMENTS

LEVEL	POZICE	VÝKOPY	SKOKY	OTOČKY	TUMBLING
1	- Passe - Split - Releve - Plie	- Tuck kicks	- T jump - X jump - Tuck jump - Chasse	- Classic spins - Otočka na kolenou	- ROLLS (fwd, bwd, side, log, dance, bottom, X-roll, split roll, belly spin, bear, body rocks) - Floor Calypso - Candle - Back bend (bridge) - Handstand - Whack back
2	- Scale - Y stand (heel stretch)	- Straight leg fwd and side kicks - Scale kicks	- Toe touch - Split leap - Pike - Hurdler - Stag jump	- Channe - Soutenu - Soutenu Pique	- Cartwheel - Cartwheel on 1 hand - Round off

			- Sheep jump - Turn jump		
3	- Attitude - Arabesque - Scorpion	- Scorpion kick	- Jete - Tilt jump - Cabriole	- Pirouette	- Front walkover - Back walkover - Walkovers on 1 hand - Tinsica (spider) - Chest roll
4	- Tilt - Toe lift/toe rise	- Round (fan) kick	- Calypso - Firebird (Ring leap) - Butterfly	- Illusion - Y turn	- Aerials (side, front)
5			- Kick Jete - Tour jete	- Fouette - Grand pirouettes - Scorpion turn - Wolf turn	- Handspring (Fwd, Bwd), - Layout stepout - Back salto (Tucked, Piked) - Butterfly twist

OBLAST C – PRÁCE S NÁČINÍM

- Soutěžící mohou využít 1 pár pompomů na osobu
- Nesmí být použito žádné jiné náčiní (rekvizity).
- Pom pomy mohou být položeny na zem z bezpečnostních důvodů – při zvedačkách, tumblingu nebo přípravě vlny. Při přípravě vlny se soutěžící nesmí vzdálit od položených pom pomů a nesmí předvádět jiné taneční prvky.
- Položení nebo odhození pom pomů nebo jejich posílání po zemi je považováno za velkou chybu bez ohledu na důvod. Posílání pom pomů po zemi a zahazování pom pomů je bráno jako nedostatečná znalost práce s pom pomy.
- Jedna soutěžící může krátkodobě držet víc párů pom pomů, pouze po krátký čas
- Rollsy a výhozy pom pomů jsou povoleny, nejsou však povinné
- Pom pomy nemohou být přiděleny na gumě k jakékoliv části těla ani k sobě. Pom pomy nemohou být přiděleny ke kostýmu.

POVINNÉ PRVKY

- Nejsou žádné povinné prvky

PENALIZACE

- Nesynchron -0,01
- Malá chyba (náklon, chyt oběma rukama, ...) -0,01
- Uklouznutí, vrávorání, problém s balancem -0,01
- Pád náčiní -0,05



- Velká chyba, velký úkrok -0,05
- Problém s kostýmem/s náčiním -0,1
- Pád soutěžící -0,3
- Příchod před ohlášením hlasatelem -0,3
- Nepřipraven ke startu -0,3
- Komunikace -0,3 (počítání nahlas je též považováno za komunikaci)
- Chybějící stop figura -0,4
- Malování na obličeji/zakrytí obličeje/používání rekvizit/přípevnění náčiní ke kostýmu -0,5
- Čas -0,05 za každou vteřinu
- Nepřipravená hudba -0,1
- Hudba špatné kvality -0,1



3. DISCIPLÍNY DĚTI

Disciplína	Kategorie	Časový limit	Prostor	Počet soutěžících
BATON	Solo	1:00 – 1:30	12 x 12 m	1
	Duo/trio	1:00 – 1:30	12 x 12 m	2-3
	Mini	1:00 – 1:30	12 x 12 m	4-7
	Velká formace	1:30 – 3:00	12 x 12 m	min. 8
POM POM	Solo	1:00 – 1:30	12 x 12 m	1
	Duo/trio	1:00 – 1:30	12 x 12 m	2-3
	Mini	1:00 – 1:30	12 x 12 m	4-7
	Velká formace	1:30 – 3:00	12 x 12 m	min. 8
SHOW	Solo	1:00 – 1:30	12 x 12 m	1

Na všech soutěžích WAMT (včetně titulových soutěží) choreografie soutěžících ve věkové kategorii DĚTI obdrží zlaté medaile. Vzhledem k velmi nízkému věku soutěžících nebude vyhlašováno umístění, pouze zlaté medaile. Na diplomu bude uveden titul zlatého medailisty. Umístění a počet bodů bude zveřejněn na oficiálních stránkách ihned, jak bude ukončena soutěž. Pokud chtějí soutěžící soutěžit o medaile a umístění, mohou se registrovat do věkové kategorie kadetky.

U věkové kategorie DĚTI je možné, aby trenér ukazoval soutěžícím choreografii, může jim pomoci s nástupem/odchodem. Komunikace mezi soutěžícími a trenéry je povolena a nebude za ní udělena penalizace. Počítání nahlas je povoleno.

PÓDIOVÁ SESTAVA

Kompozice soutěžního vystoupení

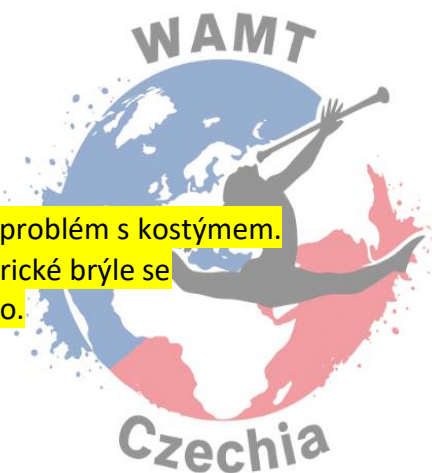
- Nástup, vždy až po ohlášení hlasatelem
- Pozdrav (předveden alespoň 1 soutěžící)
- Stop figura – začáteční pozice
- Choreografie
- Stop figura – konečná pozice (4 vteřiny)
- Pozdrav (předveden alespoň 1 soutěžící)
- Odchod
- **Nástup na soutěžní plochu**
 - Vždy až po ohlášení hlasatelem.
 - Musí být krátký, rychlý a jednoduchý – slouží pouze k nástupu na soutěžní plochu a zaujetí začáteční pozice.
 - Nesmí se jednat o další „malou choreografii“.
 - Nástup končí zastavením všech soutěžících ve stop figurě; musí být zřetelně oddělen od soutěžního vystoupení.
 - Za pozdrav je považován vojenský salut, pokynutí rukou nebo hlavou a je předváděn před samotným vystoupením.



- **Měření časového limitu**
 - Měří se pouze čas samotného vystoupení (tzn. bez času na nástup a odchod).
 - Čas se začíná měřit v momentě, kdy začne hrát doprovodná hudba.
 - Hudební stopa musí skončit současně s vystoupením; nesmí pokračovat jako doprovod k odchodu.
- **Zařazení tanečních, gymnastických a akrobatických prvků**
 - Skladba může obsahovat prvky a motivy různých tanců (společenských, folklorních), pokud jsou tyto prvky v souladu s hudbou.
 - Gymnastické prvky (prvky stability, skoky, piruety, posuny) mohou být do sestavy zahrnuty, pokud jsou prováděny bez narušení plynulosti sestavy, nejsou-li prováděny samoúčelně, nýbrž ve spojení s prvkem s náčiním, s tvary a obrazy.
 - Pokud jsou gymnastické prvky předváděny pouze některými soutěžícími ve skupině nebo malé formaci, ostatní členové nesmí být ve statické (čekající) pozici.
 - Zvedačky jsou povoleny kdykoliv v průběhu sestavy. Vyhazování soutěžících není povoleno. Jsou zakázány zvedačky, které obsahují prvky tumbling nebo jakékoliv jiné přetáčení soutěžících.
- **Odchod ze soutěžní plochy**
 - Odchod musí být krátký, rychlý a jednoduchý; slouží pouze k opuštění soutěžní plochy.
 - Nesmí se jednat o další „malou choreografii“.

KOSTÝMY, ÚČES A MAKE-UP

- Kostýmy, účes, make-up a celková vizáž by měla odpovídat věkové kategorii, charakteru hudby a zvolenému náčiní
- Barvy a jejich kombinace jsou zcela na výběru soutěžících, mohou se lišit v podskupinách, u kapitánky nebo u jednotlivců
- Overaly a kalhoty jsou povoleny
- Část kostýmu může být použita pro vizuální efekt v choreografii, ale nesmí být použita jako rekvizita. Za rekvizitu se bude považovat každý oděvní nebo neoděvní prvek, který není ke kostýmu připevněn po celou dobu.
- Čepička nebo její imitace není povinná. Pokud soutěžící mají čepičku, nemůže s ní být nijak manipulováno v žádné části choreografie. Pokud s ní soutěžící bude manipulovat, bude to považováno za problém s kostýmem.
- Obuv je doporučena, ale není povinná
- Typy povolené obuvi:
 - baletní špičky
 - jazzová obuv
 - botasky
 - piškoty
 - ťapky, ...
- Pokud budou rozvázány tkaničky u bot, bude to považováno za problém s kostýmem.
- Obličej nesmí být zakrytý pod úroveň obočí. Pomůcky jako dioptrické brýle se nepovažují za zakrytí obličeje. Malování na obličej není povoleno.



PRINCIPY HODNOCENÍ

- Pro hodnocení a bodování je rozhodující, jak je sestava předvedena a prezentována.
- Velikost soutěžní skupiny nemá vliv na hodnocení.

OBLAST A – CHOREOGRAFIE A KOMPOZICE

Porotci hodnotí:

- Výběr a pestrost prvků
- Originalita
- Předvedení
- Využití tanečních, gymnastických prvků a také případnou jejich nadměrnost
- Využití prvků práce s náčiním
- Pohyb po ploše a její pokrytí
- Umělecký dojem
- Synchron
- Choreografie musí být logicky návazná, soudržná s rytmem a rychlostí hudby
- Vhodnost hudby k věku soutěžících a jejich vyspělosti, disciplíně
- Harmonizace mezi výběrem skladby a celkovým výkonem - pohybové vyjádření hudebně zvukového doprovodu předváděné sestavy
- Sourodstv mixu hudby, přechody a návaznosti hudebních motivů a jednotlivých zvuků
- Kostým a líčení

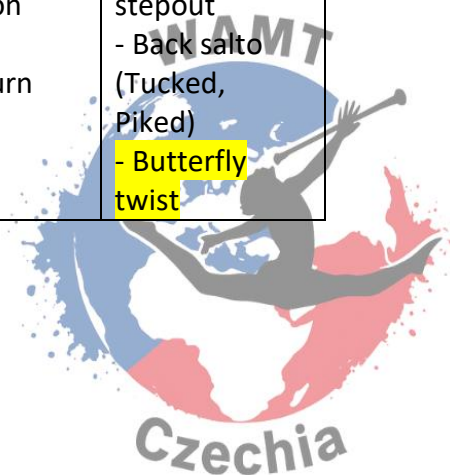
OBLAST B – POHYBOVÁ TECHNIKA

- **Držení těla** – za chybu se považují ohnutá záda, ramena dopředu, pohyb v předklonu ztuhlost
- **Držení a pohyby paží** – za chybu se považuje pohyb paží mimo rytmus, držení prstů v pěst, „bezzvládné“ paže při pohybu a obrazech, předpažení nad rovinu ramen
- **Držení a pohyby hlavy** – za chybu se považuje nepřírozené držení hlavy (záklon, úklon, předklon s pohledem dolů na nohy)
- **Zvedání kolen** – respektují se různé národní školy (styly a pojetí), rozhodující pak není výška zvedání kolen nebo zvedání pat (zanožování), zvedání kolen má být oboustranně vyvážené, chybné je vysoké zvedání levé a pouhé přinožení pravé (kulhání), nerovnoměrné zvedání
- **Provedení nášlapu** – nášlap má být přes špičku nebo břicho, za chybné provedení se považuje nášlap přes patu, pokud nejde o taneční prvek
- **Postavení chodidel** – chodidla mají být rovnoběžná
- **Gymnastické a akrobatické prvky** – přesnost, rozsah a jistota provedení, zřetelnost začátku a konce prvku, pád soutěžící, správné držení trupu, paží, nohou, hlavy během prvku
- **Obraty a otočky** – dopnuté stojné končetiny při otočkách v relevé, dopnutá špička nohy, točení na jednom místě, ukončení obratu bez úkroku či poskoku, osa těla musí být ve vertikále, chodidlo v relevé
- **Rovnováha** – správný průběh pohybu, jistota provedení, flexibilita
- **Flexibilita** – dostatečná flexibilita, správný průběh pohybu, jistota provedení



BODY TECHNIQUE ELEMENTS

LEVEL	POZICE	VÝKOPY	SKOKY	OTOČKY	TUMBLING
1	- Passe - Split - Releve - Plie	- Tuck kicks	- T jump - X jump - Tuck jump - Chasse	- Classic spins	- ROLLS (fwd, bwd, side, log, dance, bottom, X-roll, split roll, belly spin, bear, body rocks) - Floor Calypso - Candle - Back bend (bridge) - Handstand - Whack back
2	- Scale - Y stand (heel stretch)	- Straight leg fwd and side kicks - Scale kicks	- Toe touch - Split leap - Pike - Hurdler - Stag jump - Sheep jump - Turn jump	- Channe - Soutenu - Soutenu Pique	- Cartwheel - Cartwheel on 1 hand - Round off
3	- Attitude - Arabesque - Scorpion	- Scorpion kick	- Jete - Tilt jump - Cabriole	- Pirouette	- Front walkover - Back walkover - Walkovers on 1 hand - Tinsica (spider) - Chest roll
4	- Tilt - Toe lift/toe rise	- Round (fan) kick	- Calypso - Firebird (Ring leap) - Butterfly	- Illusion - Y turn	- Aerials (side, front)
5			- Kick Jete - Tour jete	- Fouette - Grand pirouettes - Scorpion turn - Wolf turn	- Handspring (Fwd, Bwd), - Layout stepout - Back salto (Tucked, Piked) - Butterfly twist



OBLAST C – PRÁCE S NÁČINÍM

POM POM

- Soutěžící mohou využít 1 pár pompomů na osobu
- Nesmí být použito žádné jiné náčiní (rekvizity).
- Pom pomy mohou být položeny na zem z bezpečnostních důvodů – při zvedačkách, tumblingu nebo přípravě vlny. Při přípravě vlny se soutěžící nesmí vzdálit od položených pom pomů a nesmí předvádět jiné taneční prvky.
- Položení nebo odhození pom pomů nebo jejich posílání po zemi je považováno za velkou chybu bez ohledu na důvod. Posílání pom pomů po zemi a zahazování pom pomů je bráno jako nedostatečná znalost práce s pom pomy.
- Jedna soutěžící může krátkodobě držet víc párů pom pomů, pouze po krátký čas
- Rollsy a výhozy pom pomů jsou povoleny, nejsou však povinné
- Pom pomy nemohou být přidělaný na gumě k jakékoliv části těla ani k sobě. Pom pomy nemohou být přidělaný ke kostýmu.

BATON

- Soutěžící mohou použít 1 hůlku na osobu
- Nesmí být použito žádné jiné náčiní (rekvizity) v průběhu choreografie. Nic nesmí být přiděláno na hůlce
- Hůlka nesmí být přidělána ke kostýmu

LEVEL 1

Veškerá manipulace s náčiním bez rotace

- „Mrtvé náčiní“ (bez pohybu)
- Sklouznutí - Roly Poly
- Kola, kruhy
- Rozmachy
- Zdvihání a snižování
- Převrácení
- Kombinace těchto pohybů

LEVEL 2

Základní rotace

- Horizontální rotace
- Osmička (vertikální rotace v jedné ruce)
- Houpání
- „Sun“ – vertikální rotace s použitím obou rukou
- Star
- Flourish whip – vytáčení batonu s rotací
- Všechny variace těchto rotací, v různých směrech a za použití pravé nebo levé ruky
- Výhozy:
 - Rotace náčiní není vyžadována
 - Standardní výhoz – za kuličku, otevřená ruka, výhoz oběma rukama
 - Standardní chyt – dlaň vzhůru, pravá nebo levá ruka
- Výměna náčiní:
 - Kratší než 2 m



- Standardní výhoz + standardní chyt

LEVEL 3

- Rotace na dlani
- Rollsy okolo (jednotlivé prvky – jeden rolls):
 - Krku
 - Ramene
 - Ruky
 - Loktu
 - Zápěstí
 - Zad (diagonálně)
 - Hrudí (diagonálně)
 - Pasu
 - Nohy
- Snake
- Broken angel přes obličej/pusu
- Easy entry layout (bez fáze „snake“)
- Výhozy:
 - Rotace náčiní je vyžadována
 - Těžký výhoz + standardní chyt
 - Standardní výhoz + těžký chyt
 - Těžký výhoz + těžký chyt (do levelu 3)
 - Těžký výhoz:
 - Pod rukou
 - Pod nohou
 - Za zády
 - Z dlaně
 - Standardní flip
 - Těžké chyty:
 - Backhand
 - Za hlavou
 - Za zády
 - Za boky
 - Pod rukou
 - Pod nohou
 - 1 otočka – všechny výhozy, všechny chyty
 - 2 otočky – standardní výhoz + standardní chyt
 - Travelling („cestování“) se základním pohybem těla, výhozy a chyty do levelu 3
- Přehoz:
 - Dlouhý přehoz - 2m a delší
 - Standardní výhoz + standardní chyt
 - Krátký přehoz - kratší než 2 metry
 - Těžký výhoz + standardní chyt
 - Standardní výhoz + těžký chyt
 - Těžký výhoz + těžký chyt

LEVEL 4

- Finger twirl



- Fish (minimálně na 4 doby)
- Paddle rolls
- 2 Elbows- Half Ladder
- Neck trap
- Elbow Pop
- Layout
- Single Fujimi
- Single elbow rack (single klic)
- Broken angel
- Shoulder Half angel
- Snake half angel
- Shoulder-shoulder
- Výhozy:
 - Těžké výhozy 4. levelu
 - Backhand
 - Thumb flip
 - Pod ramenem
 - Těžké chyty 4. levelu
 - Blindcatch
 - Grab
 - 1 otočka – horizontální výhoz, všechny chyty
 - 2 otočky – všechny výhozy, všechny chyty
 - 3 otočky – standardní výhoz + standardní chyt
 - Travelling s významným pohybem těla – výhozy a chyty do levelu 3
- Přehozy:
 - Dlouhý přehoz
 - Těžký výhoz + standardní chyt
 - Standardní výhoz + těžký chyt
 - Těžký výhoz + těžký chyt
 - s 1 otočkou

LEVEL 5

- Angel roll
- Diamond roll
- Monster roll
- Backpack roll
- Casper- continuous neck roll
- Mouth roll- continuous front roll
- 4 elbows- Ladder
- Elbow racks (klic-klac)
- Fujimi (2 elbows)
- Continuous elbow pops
- Drop in
- Výhozy:
 - 2 otočky – horizontální výhoz, všechny chyty
 - 3 otočky – všechny výhozy, všechny chyty
 - 4 + otočky – všechny výhozy, všechny chyty



- Travelling s významným pohybem těla – všechny výhozy, všechny chyty
- Přehozy:
 - Dlouhý přehoz s několika otočkami – všechny výhozy, všechny chyty
 - Dlouhý přehoz – horizontální
 - Přehozy ve tvaru v různých směrech – všechny výhozy, všechny chyty

POVINNÉ PRVKY

- BATON, POM POM: žádné povinné prvky
- SHOW: 1 hůlka + 2 rekvizity

ZAKÁZANÉ PRVKY

- Tumbling level 4 a level 5 je v SHOW je zakázán
- Vyhazování soutěžících je zakázáno

PENALIZACE

- Nesynchron -0,01
- Malá chyba (náklon, chyt oběma rukama, ...) -0,01
- Uklouznutí, vrávorání, problém s balancem -0,01
- Pád náčiní -0,05
- Velká chyba, velký úkrok -0,05
- Problém s kostýmem/s náčiním -0,1
- Přeslap -0,1
- Pád soutěžící -0,3
- Příchod před ohlášením hlasatelem -0,3
- **Nepřipraven ke startu -0,3**
- Chybějící povinný prvek -0,4
- Chybějící stop figura -0,4
- **Malování na obličeji/zakrytí obličeje/používání rekvizit/přípevnění náčiní ke kostýmu -0,5**
- Čas -0,05 za každou vteřinu
- Nepřipravená hudba -0,1
- Hudba špatné kvality -0,1
- Zakázaný prvek -5



4. DISCIPLÍNA BATON (ozn. BAT)

Kategorie	Věkové kategorie	Časový limit	Prostor	Počet soutěžících
SOLO	- kadetky - juniorky - seniorky - grandseniorky	1:15 – 1:30	12 x 12 m	1
DUO/TRIO	- kadetky - juniorky - seniorky - grandseniorky	1:15 – 1:30	12 x 12 m	2 – 3
MINI	- kadetky - juniorky - seniorky - grandseniorky	1:15 – 1:30	12 x 12 m	4 – 7
VELKÁ FORMACE	- kadetky - juniorky - seniorky - grandseniorky	2:00 – 3:00	12 x 12 m	min. 8

PÓDIOVÁ SESTAVA

Kompozice soutěžního vystoupení

- Nástup, vždy až po ohlášení hlasatelem
- Pozdrav (předveden alespoň 1 soutěžící)
- Stop figura – začáteční pozice
- Choreografie
- Stop figura – konečná pozice (4 vteřiny)
- Pozdrav (předveden alespoň 1 soutěžící)
- Odchod
- **Nástup na soutěžní plochu**
 - Vždy až po ohlášení hlasatelem.
 - Musí být krátký, rychlý a jednoduchý – slouží pouze k nástupu na soutěžní plochu a zaujetí začáteční pozice.
 - Nesmí se jednat o další „malou choreografii“.
 - Nástup končí zastavením všech soutěžících ve stop figuře; musí být zřetelně oddělen od soutěžního vystoupení.
 - Za pozdrav je považován vojenský salut, pokynutí rukou nebo hlavou a je předváděn před samotným vystoupením.
- **Měření časového limitu**
 - Měří se pouze čas samotného vystoupení (tzn. bez času na nástup a odchod).
 - Čas se začíná měřit v momentě, kdy začne hrát doprovodná hudba.
 - Hudební stopa musí skončit současně s vystoupením; nesmí pokračovat jako doprovod k odchodu.



- **Zařazení tanečních, gymnastických a akrobatických prvků**
 - Skladba může obsahovat prvky a motivy různých tanců (společenských, folklorních), pokud jsou tyto prvky v souladu s hudbou.
 - Gymnastické prvky (prvky stability, skoky, piruety, posuny) mohou být do sestavy zahrnuty, pokud jsou prováděny bez narušení plynulosti sestavy, nejsou-li prováděny samoučelně, nýbrž ve spojení s prvkem s náčiním, s tvary a obrazy.
 - Pokud jsou gymnastické prvky předváděny pouze některými soutěžícími ve skupině nebo malé formaci, ostatní členové nesmí být ve statické (čekající) pozici.
 - Zvedačky v choreografiích baton jsou povoleny kdykoliv v průběhu sestavy. Zvedačky musí být prováděny bezpečně. Vyhazování soutěžících je ZAKÁZÁNO.
- **Odchod ze soutěžní plochy**
 - Odchod musí být krátký, rychlý a jednoduchý; slouží pouze k opuštění soutěžní plochy.
 - Nesmí se jednat o další „malou choreografii“.

KOSTÝMY, ÚČES A MAKE-UP

- Kostýmy, účes, make-up a celková vizáž by měla odpovídat věkové kategorii, charakteru hudby a zvolenému náčiní
- Barvy a jejich kombinace jsou zcela na výběru soutěžících, mohou se lišit v podskupinách, u kapitánky nebo u jednotlivců
- Overaly a kalhoty jsou povoleny
- Část kostýmu může být použita pro vizuální efekt v choreografii, ale nesmí být použita jako rekvizita. Za rekvizitu se bude považovat každý oděvní nebo neoděvní prvek, který není ke kostýmu připevněn po celou dobu.
- Hůlka nemůže být připevněna ke kostýmu v žádné části choreografie.
- Čepička nebo její imitace je povinná (muži nemusí mít). Pokud soutěžící mají čepičku, nemůže s ní být nijak manipulováno v žádné části choreografie. Pokud s ní soutěžící bude manipulovat, bude to považováno za problém s kostýmem.
- Kozačky nejsou povinné
- Jsou povinné boty s plnou podrážkou (ne s poloviční podrážkou nebo špičky)
- Pokud budou rozvázány tkaničky u bot, bude to považováno za problém s kostýmem.
- Obličej nesmí být zakrytý pod úroveň obočí. Pomůcky jako dioptrické brýle se nepovažují za zakrytí obličeje. Malování na obličej není povoleno.

PRINCIPY HODNOCENÍ

- Pro hodnocení a bodování je rozhodující, jak je sestava předvedena a prezentována.
- Velikost soutěžní skupiny nemá vliv na hodnocení.

OBLAST A – CHOREOGRAFIE A KOMPOZICE

Porotci hodnotí:

- Výběr a pestrost prvků
- Originalita
- Předvedení



- Využití tanečních, gymnastických prvků a také případnou jejich nadměrnost
- Využití prvků práce s náčiním
- Pohyb po ploše a její pokrytí
- Umělecký dojem
- Synchron
- Choreografie musí být logicky návazná, soudržná s rytmem a rychlostí hudby
- Vhodnost hudby k věku soutěžících a jejich vyspělosti, disciplíně
- Harmonizace mezi výběrem skladby a celkovým výkonem - pohybové vyjádření hudebně zvukového doprovodu předváděné sestavy
- Soudržnost mixu hudby, přechody a návaznosti hudebních motivů a jednotlivých zvuků
- Kostým a líčení

OBLAST B – POHYBOVÁ TECHNIKA

- **Držení těla** – za chybu se považují ohnutá záda, ramena dopředu, pohyb v předklonu ztuhlost
- **Držení a pohyby paží** – za chybu se považuje pohyb paží mimo rytmus, držení prstů v pěst, „bezzvládné“ paže při pohybu a obracech, předpažení nad rovinu ramen
- **Držení a pohyby hlavy** – za chybu se považuje nepřirozené držení hlavy (záklon, úklon, předklon s pohledem dolů na nohy)
- **Zvedání kolen** – respektují se různé národní školy (styly a pojetí), rozhodující pak není výška zvedání kolen nebo zvedání pat (zanožování), zvedání kolen má být oboustranně vyvážené, chybné je vysoké zvedání levé a pouhé přinožení pravé (kulhání), nerovnoměrné zvedání
- **Provedení nášlapu** – nášlap má být přes špičku nebo břicho, za chybné provedení se považuje nášlap přes patu, pokud nejde o taneční prvek
- **Postavení chodidel** – chodidla mají být rovnoběžná
- **Gymnastické a akrobatické prvky** – přesnost, rozsah a jistota provedení, zřetelnost začátku a konce prvku, pád soutěžící, správné držení trupu, paží, nohou, hlavy během prvku
- **Obraty a otočky** – dopnuté stojné končetiny při otočkách v relevé, dopnutá špička nohy, točení na jednom místě, ukončení obratu bez úkroku či poskoku, osa těla musí být ve vertikále, chodidlo v relevé
- **Rovnováha** – správný průběh pohybu, jistota provedení, flexibilita
- **Flexibilita** – dostatečná flexibilita, správný průběh pohybu, jistota provedení

OBLAST C – PRÁCE S NÁČINÍM

- Soutěžící mohou použít 1 hůlku na osobu
- Nesmí být použito žádné jiné náčiní (rekvizity) v průběhu choreografie. Nic nesmí být přiděleno na hůlce.
- Hůlka nesmí být přidělena ke kostýmu.

LEVEL 1

Veškerá manipulace s náčiním bez rotace

- „Mrtvé náčiní“ (bez pohybu)
- Sklouznutí - Roly Poly



- Kola, kruhy
- Rozmachy
- Zdvihání a snižování
- Převrácení
- Kombinace těchto pohybů

LEVEL 2

Základní rotace

- Horizontální rotace
- Osmička (vertikální rotace v jedné ruce)
- Houpání
- „Sun“ – vertikální rotace s použitím obou rukou
- Star
- Flourish whip – vytáčení batonu s rotací
- Všechny variace těchto rotací, v různých směrech a za použití pravé nebo levé ruky
- Výhozy:
 - Rotace náčiní není vyžadována
 - Standardní výhoz – za kuličku, otevřená ruka, výhoz oběma rukama
 - Standardní chyt – dlaň vzhůru, pravá nebo levá ruka
- Výměna náčiní:
 - Kratší než 2 m
 - Standardní výhoz + standardní chyt

LEVEL 3

- Rotace na dlani
- Rollsy okolo (jednotlivé prvky – jeden rolls):
 - Krku
 - Ramene
 - Ruky
 - Loktu
 - Zápěstí
 - Zad (diagonálně)
 - Hrudí (diagonálně)
 - Pasu
 - Nohy
- Snake
- Broken angel přes obličej/pusu
- Easy entry layout (bez fáze „snake“)
- Výhozy:
 - Rotace náčiní je vyžadována
 - Těžký výhoz + standardní chyt
 - Standardní výhoz + těžký chyt
 - Těžký výhoz + těžký chyt (do levelu 3)
 - Těžký výhoz:
 - Pod rukou
 - Pod nohou
 - Za zády



- Z dlaně
- Standardní flip
- Těžké chyty:
 - Backhand
 - Za hlavou
 - Za zády
 - Za boky
 - Pod rukou
 - Pod nohou
- 1 otočka – všechny výhozy, všechny chyty
- 2 otočky – standardní výhoz + standardní chyt
- Travelling („cestování“) se základním pohybem těla, výhozy a chyty do levelu 3
- Přehoz:
 - Dlouhý přehoz - 2m a delší
 - Standardní výhoz + standardní chyt
 - Krátký přehoz - kratší než 2 metry
 - Těžký výhoz + standardní chyt
 - Standardní výhoz + těžký chyt
 - Těžký výhoz + těžký chyt

LEVEL 4

- Finger twirl
- Fish (minimálně na 4 doby)
- Paddle rolls
- 2 Elbows- Half Ladder
- Neck trap
- Elbow Pop
- Layout
- Single Fujimi
- Single elbow rack (single klic)
- Broken angel
- Shoulder Half angel
- Snake half angel
- Shoulder-shoulder
- Výhozy:
 - Těžké výhozy 4. levelu
 - Backhand
 - Thumb flip
 - Pod ramenem
 - Těžké chyty 4. levelu
 - Blindcatch
 - Grab
 - 1 otočka – horizontální výhoz, všechny chyty
 - 2 otočky – všechny výhozy, všechny chyty
 - 3 otočky – standardní výhoz + standardní chyt
 - Travelling s významným pohybem těla – výhozy a chyty do levelu 3



- Přehozy:
 - Dlouhý přehoz
 - Těžký výhoz + standardní chyt
 - Standardní výhoz + těžký chyt
 - Těžký výhoz + těžký chyt
 - s 1 otočkou

LEVEL 5

- Angel roll
- Diamond roll
- Monster roll
- Backpack roll
- Casper- continuous neck roll
- Mouth roll- continuous front roll
- 4 elbows- Ladder
- Elbow racks (klic-klac)
- Fujimi (2 elbows)
- Continuous elbow pops
- Drop in
- Výhozy:
 - 2 otočky – horizontální výhoz, všechny chyty
 - 3 otočky – všechny výhozy, všechny chyty
 - 4 + otočky – všechny výhozy, všechny chyty
 - Travelling s významným pohybem těla – všechny výhozy, všechny chyty
- Přehozy:
 - Dlouhý přehoz s několika otočkami – všechny výhozy, všechny chyty
 - Dlouhý přehoz – horizontální
 - Přehozy ve tvaru v různých směrech – všechny výhozy, všechny chyty

POVINNÉ PRVKY

- Všichni členové včetně kapitánky
- Podskupina (za podskupinu je považována taková skupina soutěžících, která čítá minimální předepsaný počet; nesmí zahrnovat všechny soutěžící)
 - formace – min. 4 členi
 - miniformace – min. 2 členi
 - solo a duo/trio nemá podskupinu. Všichni soutěžící musí předvádět všechny povinné prvky. V disciplíně solo není možný přehoz, proto není povinným prvkem

Kadetky

- 2 výhozy bez otoček – 1x všichni, 1x podskupina
- 1 krátký přehoz – všichni

Juniorky

- 2 výhozy bez otoček (nad 2 metry) – 1x všichni, 1x podskupina
- 1 výhoz s otočkou/otočkami (nad 2 metry) – všichni
- 1 dlouhý přehoz (nad 2 metry) – všichni



Seniorky

- 2 výhozy bez otoček (nad 2 metry) – 1x všichni, 1x podskupina
- 2 výhozy s otočkou/otočkami (nad 2 metry) – 1x všichni, 1x podskupina
- 2 dlouhé přehozy (nad 2 metry) – 1x všichni, 1x podskupina

Grandseniorky

- Žádné povinné prvky

PENALIZACE

- Nesynchron -0,01
- Malá chyba (náklon, chyt oběma rukama, ...) -0,01
- Uklouznutí, vrávorání, problém s balancem -0,01
- Pád náčiní -0,05
- Velká chyba, velký úkrok -0,05
- Problém s kostýmem/s náčiním -0,1
- Přeslap -0,1
- Pád soutěžící -0,3
- Příchod před ohlášením hlasatelem -0,3
- **Nepřipraven ke startu -0,3**
- Komunikace -0,3 **(počítání nahlas je též považováno za komunikaci)**
- Chybějící povinný prvek -0,4
- Chybějící čepička nebo její imitace -0,4
- Chybějící stop figura -0,4
- **Malování na obličeji/zakrytí obličeje/používání rekvizit/přípevnění hůlky ke kostýmu -0,5**
- Choreografie předvedená bez obuvi -0,5
- Čas -0,05 za každou vteřinu
- Nepřipravená hudba -0,1
- Hudba špatné kvality -0,1



5. DISCIPLÍNA OPEN BATON (ozn. OBAT)

Kategorie	Věkové kategorie	Časový limit	Prostor	Počet soutěžících
SOLO	- kadetky - juniorky - seniorky - grandseniorky	1:15 – 2:00	12 x 12 m	1
DUO/TRIO	- kadetky - juniorky - seniorky - grandseniorky	1:15 – 2:00	12 x 12 m	2 – 3
MINI	- kadetky - juniorky - seniorky - grandseniorky	1:15 – 2:30	12 x 12 m	4 – 7
VELKÁ FORMACE	- kadetky - juniorky - seniorky - grandseniorky	2:00 – 3:30	12 x 12 m	min. 8

*Čas se začíná měřit s prvním úderem hudby, pokud je choreografie předváděna s nástupem a/nebo odchodem s hudbou. Za konečnou pozici je považována pozice, která končí s posledním tónem hudby.

PÓDIOVÁ SESTAVA

Kompozice soutěžního vystoupení

- Nástup, vždy až po ohlášení hlasatelem
- Stop figura – začáteční pozice
- Choreografie
- Stop figura – konečná pozice (4 vteřiny)
- Odchod
- **Nástup na soutěžní plochu**
 - Vždy až po ohlášení hlasatelem
 - Nástup může být i na hudbu, ale není to povinné
 - Nástup s hudbou může být předveden i mimo vyznačenou plochu 12 x 12 m
- **Měření časového limitu**
 - Měří se pouze čas samotného vystoupení. Pokud je však nástup a odchod proveden na hudbu, pak se do celkového časového limitu **započítává** i čas na nástup a odchod
 - Čas se začíná měřit v momentě, kdy začne hrát doprovodná hudba
- **Zařazení tanečních prvků**
 - Skladba může obsahovat prvky a motivy různých tanců (společenských, folklorních), pokud jsou tyto prvky v souladu s hudbou.



- Zvedačky jsou povoleny kdykoliv v průběhu sestavy. Vyhazování soutěžících není povoleno. Jsou zakázány zvedačky, které obsahují prvky tumbling nebo jakékoliv jiné přetáčení soutěžících.
- **Tumbling je zakázán**
- **Ležení na zemi (na zádech, na břiše, na boku) je zakázáno.**

- **Odchod ze soutěžní plochy**

- Odchod může být i na hudbu, ale není to povinné
- Odchod s hudbou může být předveden i mimo vyznačenou plochu 12 x 12 m
- Pokud je prováděn odchod s hudbou, musí být předvedena konečná stop figura v souladu s koncem hudby.

KOSTÝMY, ÚČES A MAKE-UP

- Kostýmy, účes, make-up a celková vizáž by měla odpovídat věkové kategorii, charakteru hudby a zvolenému náčiní
- Barvy a jejich kombinace jsou zcela na výběru soutěžících, mohou se lišit v podskupinách, u kapitánky nebo u jednotlivců
- Overaly a kalhoty jsou povoleny
- Část kostýmu může být použita pro vizuální efekt v choreografii, ale nesmí být použita jako rekvizita. Za rekvizitu se bude považovat každý oděvní nebo neoděvní prvek, který není ke kostýmu připevněn po celou dobu.
- Čepička nebo její imitace není povinná. Pokud soutěžící mají čepičku, nemůže s ní být nijak manipulováno v žádné části choreografie. Pokud s ní soutěžící bude manipulovat, bude to považováno za problém s kostýmem.
- Kozačky nejsou povinné
- Jsou povinné boty s plnou podrážkou (ne s poloviční podrážkou nebo špičky)
- Pokud budou rozvázány tkaničky u bot, bude to považováno za problém s kostýmem.
- Obličej nesmí být zakrytý pod úroveň obočí. Pomůcky jako dioptrické brýle se nepovažují za zakrytí obličeje. Malování na obličej není povoleno.

PRINCIPY HODNOCENÍ

- Pro hodnocení a bodování je rozhodující, jak je sestava předvedena a prezentována.
- Velikost soutěžní skupiny nemá vliv na hodnocení.

OBLAST A – CHOREOGRAFIE A KOMPOZICE

Porotci hodnotí:

- Výběr a pestrost prvků
- Originalita
- Předvedení
- Využití tanečních, gymnastických prvků a také případnou jejich nadměrnost
- Využití prvků práce s náčiním
- Pohyb po ploše a její pokrytí
- Umělecký dojem
- Synchron
- Choreografie musí být logicky návazná, soudržná s rytmem a rychlostí hudby
- Vhodnost hudby k věku soutěžících a jejich vyspělosti, disciplíně



- Harmonizace mezi výběrem skladby a celkovým výkonem - pohybové vyjádření hudebně zvukového doprovodu předváděné sestavy
- Soudržnost mixu hudby, přechody a návaznosti hudebních motivů a jednotlivých zvuků
- Open označuje dynamická vystoupení plná energie, která zahrnují různé taneční styly (latino, standard, jazz, urban, mtv...)
- Kostým a líčení

OBLAST B – POHYBOVÁ TECHNIKA

- **Držení těla** – za chybu se považují ohnutá záda, ramena dopředu, pohyb v předklonu ztuhlost
- **Držení a pohyby paží** – za chybu se považuje pohyb paží mimo rytmus, držení prstů v pěst, „bezzvládné“ paže při pohybu a obrazech, předpažení nad rovinu ramen
- **Držení a pohyby hlavy** – za chybu se považuje nepřírozené držení hlavy (záklon, úklon, předklon s pohledem dolů na nohy)
- **Zvedání kolen** – respektují se různé národní školy (styly a pojetí), rozhodující pak není výška zvedání kolen nebo zvedání pat (zanožování), zvedání kolen má být oboustranně vyvážené, chybné je vysoké zvedání levé a pouhé přinožení pravé (kulhání), nerovnoměrné zvedání
- **Provedení nášlapu** – nášlap má být přes špičku nebo břicho, za chybné provedení se považuje nášlap přes patu, pokud nejde o taneční prvek
- **Postavení chodidel** – chodidla mají být rovnoběžná
- **Gymnastické a akrobatické prvky** – přesnost, rozsah a jistota provedení, zřetelnost začátku a konce prvku, pád soutěžící, správné držení trupu, paží, nohou, hlavy během prvku
- **Obraty a otočky** – dopnuté stojné končetiny při otočkách v relevé, dopnutá špička nohy, točení na jednom místě, ukončení obratu bez úkroku či poskoku, osa těla musí být ve vertikále, chodidlo v relevé
- **Rovnováha** – správný průběh pohybu, jistota provedení, flexibilita
- **Flexibilita** – dostatečná flexibilita, správný průběh pohybu, jistota provedení

BODY TECHNIQUE ELEMENTS

LEVEL	POZICE	VÝKOPY	SKOKY	OTOČKY	TUMBLING
1	- Passe - Split - Releve - Plie	- Tuck kicks	- T jump - X jump - Tuck jump - Chasse	- Classic spins - Otočka na kolenou	ZAKÁZÁNY VŠECHNY PRVKY TUMBLING
2	- Scale - Y stand (heel stretch)	- Straight leg fwd and side kicks - Scale kicks	- Toe touch - Split leap - Pike - Hurdler - Stag jump - Sheep jump - Turn jump	- Channe - Soutenu - Soutenu Pique	
3	- Attitude - Arabesque - Scorpion	- Scorpion kick	- Jete - Tilt jump - Cabriole	- Pirouette	

4	- Tilt - Toe lift/toe rise	-Round (fan) kick	- Calypso - Firebird (Ring leap) - Butterfly	- Illusion - Y turn	
5			- Kick Jete - Tour jete	- Fouette - Grand pirouettes - Scorpion turn - Wolf turn	

OBLAST C – PRÁCE S NÁČINÍM

- Soutěžící mohou použít 1 hůlku na osobu
- Nesmí být použito žádné jiné náčiní (rekvizity) v průběhu choreografie. Nic nesmí být přiděleno na hůlce.
- Hůlka nesmí být přidělena ke kostýmu.

LEVEL 1

Veškerá manipulace s náčiním bez rotace

- „Mrtvé náčiní“ (bez pohybu)
- Sklouznutí - Roly Poly
- Kola, kruhy
- Rozmachy
- Zdvihání a snižování
- Převrácení
- Kombinace těchto pohybů

LEVEL 2

Základní rotace

- Horizontální rotace
- Osmička (vertikální rotace v jedné ruce)
- Houpání
- „Sun“ – vertikální rotace s použitím obou rukou
- Star
- Flourish whip – vytáčení batonu s rotací
- Všechny variace těchto rotací, v různých směrech a za použití pravé nebo levé ruky
- Výhozy:
 - Rotace náčiní není vyžadována
 - Standardní výhoz – za kuličku, otevřená ruka, výhoz oběma rukama
 - Standardní chyt – dlaň vzhůru, pravá nebo levá ruka
- Výměna náčiní:
 - Kratší než 2 m
 - Standardní výhoz + standardní chyt

LEVEL 3

- Rotace na dlani



- Rollsy okolo (jednotlivé prvky – jeden rolls):
 - Krku
 - Ramene
 - Ruky
 - Loktu
 - Zápěstí
 - Zad (diagonálně)
 - Hrudí (diagonálně)
 - Pasu
 - Nohy
- Snake
- Broken angel přes obličej/pusu
- Easy entry layout (bez fáze „snake“)
- Výhozy:
 - Rotace náčiní je vyžadována
 - Těžký výhoz + standardní chyt
 - Standardní výhoz + těžký chyt
 - Těžký výhoz + těžký chyt (do levelu 3)
 - Těžký výhoz:
 - Pod rukou
 - Pod nohou
 - Za zády
 - Z dlaně
 - Standardní flip
 - Těžké chyty:
 - Backhand
 - Za hlavou
 - Za zády
 - Za boky
 - Pod rukou
 - Pod nohou
 - 1 otočka – všechny výhozy, všechny chyty
 - 2 otočky – standardní výhoz + standardní chyt
 - Travelling („cestování“) se základním pohybem těla, výhozy a chyty do levelu 3
- Přehoz:
 - Dlouhý přehoz - 2m a delší
 - Standardní výhoz + standardní chyt
 - Krátký přehoz - kratší než 2 metry
 - Těžký výhoz + standardní chyt
 - Standardní výhoz + těžký chyt
 - Těžký výhoz + těžký chyt

LEVEL 4

- Finger twirl
- Fish (minimálně na 4 doby)
- Paddle rolls
- 2 Elbows- Half Ladder
- Neck trap



- Elbow Pop
- Layout
- Single Fujimi
- Single elbow rack (single klic)
- Broken angel
- Shoulder Half angel
- Snake half angel
- Shoulder-shoulder
- Výhozy:
 - Těžké výhozy 4. levelu
 - Backhand
 - Thumb flip
 - Pod ramenem
 - Těžké chyty 4. levelu
 - Blindcatch
 - Grab
 - 1 otočka – horizontální výhoz, všechny chyty
 - 2 otočky – všechny výhozy, všechny chyty
 - 3 otočky – standardní výhoz + standardní chyt
 - Travelling s významným pohybem těla – výhozy a chyty do levelu 3
- Přehozy:
 - Dlouhý přehoz
 - Těžký výhoz + standardní chyt
 - Standardní výhoz + těžký chyt
 - Těžký výhoz + těžký chyt
 - s 1 otočkou

LEVEL 5

- Angel roll
- Diamond roll
- Monster roll
- Backpack roll
- Casper- continuous neck roll
- Mouth roll- continuous front roll
- 4 elbows- Ladder
- Elbow racks (klic-klac)
- Fujimi (2 elbows)
- Continuous elbow pops
- Drop in
- Výhozy:
 - 2 otočky – horizontální výhoz, všechny chyty
 - 3 otočky – všechny výhozy, všechny chyty
 - 4 + otočky – všechny výhozy, všechny chyty
 - Travelling s významným pohybem těla – všechny výhozy, všechny chyty
- Přehozy:
 - Dlouhý přehoz s několika otočkami – všechny výhozy, všechny chyty
 - Dlouhý přehoz – horizontální



- Přehozy ve tvaru v různých směrech – všechny výhozy, všechny chyty

POVINNÉ PRVKY

- Žádné povinné prvky

ZAKÁZANÉ PRVKY

- Tumbling
- Vyhazování soutěžících
- Zvedačky, které obsahují prvky tumbling nebo jakékoliv jiné přetáčení soutěžících.
- Ležení na zemi (na zádech, na břiše, na boku) je zakázáno.

PENALIZACE

- Nesynchron -0,01
- Malá chyba (náklon, chyt oběma rukama, ...) -0,01
- Uklouznutí, vrávorání, problém s balancem -0,01
- Pád náčiní -0,05
- Velká chyba, velký úkrok -0,05
- Problém s kostýmem/s náčiním -0,1
- Přeslap (kromě nástupu a odchodu s hudbou) -0,1
- Pád soutěžící -0,3
- Příchod před ohlášením hlasatelem -0,3
- Nepřipraven ke startu -0,3
- Komunikace -0,3 (počítání nahlas je též považováno za komunikaci)
- Chybějící stop figura -0,4
- Malování na obličeji/zakrytí obličeje/používání rekvizit/připevnění batonu ke kostýmu -0,5
- Choreografie předvedená bez obuvi -0,5
- Čas -0,05 za každou vteřinu
- Nepřipravená hudba -0,1
- Hudba špatné kvality -0,1
- Zakázaný prvek -5



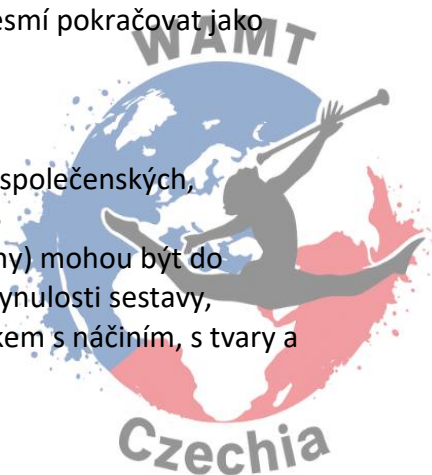
6. DISCIPLÍNA 2 BATON (ozn. 2BAT)

Kategorie	Věkové kategorie	Časový limit	Prostor	Počet soutěžících
SOLO	- kadetky - juniorky - seniorky	1:15 – 1:30	12 x 12 m	1
DUO/TRIO	- kadetky - juniorky - seniorky	1:15 – 1:30	12 x 12 m	2 – 3
MINI	- kadetky - juniorky - seniorky	1:15 – 1:30	12 x 12 m	4 – 7

PÓDIOVÁ SESTAVA

Kompozice soutěžního vystoupení

- Nástup, vždy až po ohlášení hlasatelem
- Pozdrav (předveden alespoň 1 soutěžící)
- Stop figura – začáteční pozice
- Choreografie
- Stop figura – konečná pozice (4 vteřiny)
- Pozdrav (předveden alespoň 1 soutěžící)
- Odchod
- **Nástup na soutěžní plochu**
 - Vždy až po ohlášení hlasatelem
 - Musí být krátký, rychlý a jednoduchý – slouží pouze k nástupu na soutěžní plochu a zaujetí začáteční pozice
 - Nesmí se jednat o další „malou choreografii“
 - Nástup končí zastavením všech soutěžících ve stop figuře; musí být zřetelně oddělen od soutěžního vystoupení
 - Za pozdrav je považován vojenský salut, pokynutí rukou nebo hlavou a je předváděn před samotným vystoupením
- **Měření časového limitu**
 - Měří se pouze čas samotného vystoupení (tzn. bez času na nástup a odchod)
 - Čas se začíná měřit v momentě, kdy začne hrát doprovodná hudba
 - Hudební stopa musí skončit současně s vystoupením; nesmí pokračovat jako doprovod k odchodu.
- **Zařazení tanečních, gymnastických a akrobatických prvků**
 - Skladba může obsahovat prvky a motivy různých tanců (společenských, folklorních), pokud jsou tyto prvky v souladu s hudbou.
 - Gymnastické prvky (prvky stability, skoky, piruety, posuny) mohou být do sestavy zahrnuty, pokud jsou prováděny bez narušení plynulosti sestavy, nejsou-li prováděny samoúčelně, nýbrž ve spojení s prvkem s náčiním, s tvary a



obrazci.

- Pokud jsou gymnastické prvky předváděny pouze některými soutěžícími ve skupině nebo malé formaci, ostatní členové nesmí být ve statické (čekající) pozici.
- Zvedačky jsou povoleny kdykoliv v průběhu sestavy. Vyhazování soutěžících není povoleno.

- **Odchod ze soutěžní plochy**

- Odchod musí být krátký, rychlý a jednoduchý; slouží pouze k opuštění soutěžní plochy
- Nesmí se jednat o další „malou choreografii“

KOSTÝMY, ÚČES A MAKE-UP

- Kostýmy, účes, make-up a celková vizáž by měla odpovídat věkové kategorii, charakteru hudby a zvolenému náčiní
- Barvy a jejich kombinace jsou zcela na výběru soutěžících, mohou se lišit v podskupinách, u kapitánky nebo u jednotlivců
- Overaly a kalhoty jsou povoleny
- Část kostýmu může být použita pro vizuální efekt v choreografii, ale nesmí být použita jako rekvizita. Za rekvizitu se bude považovat každý oděvní nebo neoděvní prvek, který není ke kostýmu připevněn po celou dobu.
- Čepička nebo její imitace je povinná (muži nemusí mít). Pokud soutěžící mají čepičku, nemůže s ní být nijak manipulováno v žádné části choreografie. Pokud s ní soutěžící bude manipulovat, bude to považováno za problém s kostýmem.
- Kozačky nejsou povinné
- Jsou povinné boty s plnou podrážkou (ne s poloviční podrážkou nebo špičky)
- Pokud budou rozvázány tkaničky u bot, bude to považováno za problém s kostýmem.
- Obličej nesmí být zakrytý pod úroveň obočí. Pomůcky jako dioptrické brýle se nepovažují za zakrytí obličeje. Malování na obličej není povoleno.

PRINCIPY HODNOCENÍ

- Pro hodnocení a bodování je rozhodující, jak je sestava předvedena a prezentována.
- Velikost soutěžní skupiny nemá vliv na hodnocení.

OBLAST A – CHOREOGRAFIE A KOMPOZICE

Porotci hodnotí:

- Výběr a pestrost prvků
- Originalita
- Předvedení
- Využití tanečních, gymnastických prvků a také případnou jejich nadměrnost
- Využití prvků práce s náčiním
- Pohyb po ploše a její pokrytí
- Umělecký dojem
- Synchron
- Choreografie musí být logicky návazná, soudržná s rytmem a rychlostí hudby
- Vhodnost hudby k věku soutěžících a jejich vyspělosti, disciplíně



- Harmonizace mezi výběrem skladby a celkovým výkonem - pohybové vyjádření hudebně zvukového doprovodu předváděné sestavy
- Soudržnost mixu hudby, přechody a návaznosti hudebních motivů a jednotlivých zvuků
- Kostým a líčení

OBLAST B – POHYBOVÁ TECHNIKA

- **Držení těla** – za chybu se považují ohnutá záda, ramena dopředu, pohyb v předklonu ztuhlost
- **Držení a pohyby paží** – za chybu se považuje pohyb paží mimo rytmus, držení prstů v pěst, „bezzvládné“ paže při pohybu a obrazech, předpažení nad rovinu ramen
- **Držení a pohyby hlavy** – za chybu se považuje nepřirozené držení hlavy (záklon, úklon, předklon s pohledem dolů na nohy)
- **Zvedání kolen** – respektují se různé národní školy (styly a pojetí), rozhodující pak není výška zvedání kolen nebo zvedání pat (zanožování), zvedání kolen má být oboustranně vyvážené, chybné je vysoké zvedání levé a pouhé přinožení pravé (kulhání), nerovnoměrné zvedání
- **Provedení nášlapu** – nášlap má být přes špičku nebo břicho, za chybné provedení se považuje nášlap přes patu, pokud nejde o taneční prvek
- **Postavení chodidel** – chodidla mají být rovnoběžná
- **Gymnastické a akrobatické prvky** – přesnost, rozsah a jistota provedení, zřetelnost začátku a konce prvku, pád soutěžící, správné držení trupu, paží, nohou, hlavy během prvku
- **Obraty a otočky** – dopnuté stojné končetiny při otočkách v relevé, dopnutá špička nohy, točení na jednom místě, ukončení obratu bez úkroku či poskoku, osa těla musí být ve vertikále, chodidlo v relevé
- **Rovnováha** – správný průběh pohybu, jistota provedení, flexibilita
- **Flexibilita** – dostatečná flexibilita, správný průběh pohybu, jistota provedení

OBLAST C – PRÁCE S NÁČINÍM

- Soutěžící musí použít přesně 2 hůlky na osobu
- Nesmí být použito žádné jiné náčiní (rekvizity) v průběhu choreografie. Nic nesmí být přiděleno na hůlce.
- Hůlky nesmí být přiděleny ke kostýmu. Hůlky nesmí být svázané k sobě.

LEVEL 1

Veškerá manipulace s náčiním bez rotace

- „Mrtvé náčiní“ (bez pohybu)
- Sklouznutí - Roly Poly
- Kola, kruhy
- Rozmachy
- Zdvihání a snižování
- Převrácení
- Kombinace těchto pohybů

LEVEL 2

Základní rotace



- Horizontální rotace
- Osmička (vertikální rotace v jedné ruce)
- Houpání
- „Sun“ – vertikální rotace s použitím obou rukou
- Star
- Flourish whip – vytáčení batonu s rotací
- Všechny variace těchto rotací, v různých směrech a za použití pravé nebo levé ruky
- Výhozy:
 - Rotace náčiní není vyžadována
 - Standardní výhoz – za kuličku, otevřená ruka, výhoz oběma rukama
 - Standardní chyt – dlaň vzhůru, pravá nebo levá ruka
- Výměna náčiní:
 - Kratší než 2 m
 - Standardní výhoz + standardní chyt

LEVEL 3

- Rotace na dlani
- Rolls okolo (jednotlivé prvky – jeden rolls):
 - Krku
 - Ramene
 - Ruky
 - Loktu
 - Zápěstí
 - Zad (diagonálně)
 - Hrudí (diagonálně)
 - Pasu
 - Nohy
- Snake
- Broken angel přes obličej/pusu
- Easy entry layout (bez fáze „snake“)
- Výhozy:
 - Rotace náčiní je vyžadována
 - Těžký výhoz + standardní chyt
 - Standardní výhoz + těžký chyt
 - Těžký výhoz + těžký chyt (do levelu 3)
 - Těžký výhoz:
 - Pod rukou
 - Pod nohou
 - Za zády
 - Z dlaně
 - Standardní flip
 - Těžké chyty:
 - Backhand
 - Za hlavou
 - Za zády
 - Za boky
 - Pod rukou



- Pod nohou
 - 1 otočka – všechny výhozy, všechny chyty
 - 2 otočky – standardní výhoz + standardní chyt
 - Travelling („cestování“) se základním pohybem těla, výhozy a chyty do levelu 3
- Přehoz:
 - Dlouhý přehoz - 2m a delší
 - Standardní výhoz + standardní chyt
 - Krátký přehoz - kratší než 2 metry
 - Těžký výhoz + standardní chyt
 - Standardní výhoz + těžký chyt
 - Těžký výhoz + těžký chyt

LEVEL 4

- Finger twirl
- Fish (minimálně na 4 doby)
- Paddle rolls
- 2 Elbows- Half Ladder
- Neck trap
- Elbow Pop
- Layout
- Single Fujimi
- Single elbow rack (single klic)
- Broken angel
- Shoulder Half angel
- Snake half angel
- Shoulder-shoulder
- Výhozy:
 - Těžké výhozy 4. levelu
 - Backhand
 - Thumb flip
 - Pod ramenem
 - Těžké chyty 4. levelu
 - Blindcatch
 - Grab
 - 1 otočka – horizontální výhoz, všechny chyty
 - 2 otočky – všechny výhozy, všechny chyty
 - 3 otočky – standardní výhoz + standardní chyt
 - Travelling s významným pohybem těla – výhozy a chyty do levelu 3
- Přehozy:
 - Dlouhý přehoz
 - Těžký výhoz + standardní chyt
 - Standardní výhoz + těžký chyt
 - Těžký výhoz + těžký chyt
 - s 1 otočkou

LEVEL 5

- Angel roll



- Diamond roll
- Monster roll
- Backpack roll
- Casper- continuous neck roll
- Mouth roll- continuous front roll
- 4 elbows- Ladder
- Elbow racks (klic-klac)
- Fujimi (2 elbows)
- Continuous elbow pops
- Drop in
- Výhozy:
 - 2 otočky – horizontální výhoz, všechny chyty
 - 3 otočky – všechny výhozy, všechny chyty
 - 4 + otočky – všechny výhozy, všechny chyty
 - Travelling s významným pohybem těla – všechny výhozy, všechny chyty
- Přehozy:
 - Dlouhý přehoz s několika otočkami – všechny výhozy, všechny chyty
 - Dlouhý přehoz – horizontální
 - Přehozy ve tvaru v různých směrech – všechny výhozy, všechny chyty

POVINNÉ PRVKY

- Všichni členové včetně kapitánky
- Podskupina (za podskupinu je považována taková skupina soutěžících, která čítá minimální předepsaný počet; nesmí zahrnovat všechny soutěžící)
 - formace – min. 4 členi
 - miniformace – min. 2 členi
 - solo a duo/trio nemá podskupinu. Všichni soutěžící musí předvádět všechny povinné prvky. V disciplíně solo není možný přehoz, proto není povinným prvkem

Kadetky

- 2 výhozy bez otoček – 1x všichni, 1x podskupina
- 1 krátký přehoz – všichni

Juniorky

- 2 výhozy bez otoček (nad 2 metry) – 1x všichni, 1x podskupina
- 1 výhoz s otočkou/otočkami (nad 2 metry) – všichni
- 1 dlouhý přehoz (nad 2 metry) – všichni

Seniorky

- 2 výhozy bez otoček (nad 2 metry) – 1x všichni, 1x podskupina
- 2 výhozy s otočkou/otočkami (nad 2 metry) – 1x všichni, 1x podskupina
- 2 dlouhé přehozy (nad 2 metry) – 1x všichni, 1x podskupina

PENALIZACE

- Nesynchron -0,01
- Malá chyba (náklon, chyt oběma rukama, ...) -0,01
- Uklouznutí, vrávorání, problém s balancem -0,01
- Pád náčiní -0,05



- Velká chyba, velký úkrok -0,05
- Problém s kostýmem/s náčiním -0,1
- Přeslap -0,1
- Pád soutěžící -0,3
- Příchod před ohlášením hlasatelem -0,3
- **Nepřipraven ke startu -0,3**
- Komunikace -0,3 **(počítání nahlas je též považováno za komunikaci)**
- Chybějící povinný prvek -0,4
- Chybějící čepička nebo její imitace -0,4
- Chybějící stop figura -0,4
- **Malování na obličeji/zakrytí obličeje/používání rekvizit/připevnění batonu ke kostýmu -0,5**
- Choreografie předvedená bez obuvi -0,5
- Čas -0,05 za každou vteřinu
- Nepřipravená hudba -0,1
- Hudba špatné kvality -0,1



7. DISCIPLÍNA STRUTTING SOLO (ozn. STRUT)

Kategorie	Věkové kategorie	Časový limit	Prostor	Počet soutěžících	Hudba
SOLO	- kadetky - juniorky - seniorky - grandseniorky	1:15	Vyznačený prostor 6 x 12 m	1	Oficiální

SOLO VE FORMĚ POCHODOVÉHO DEFILÉ

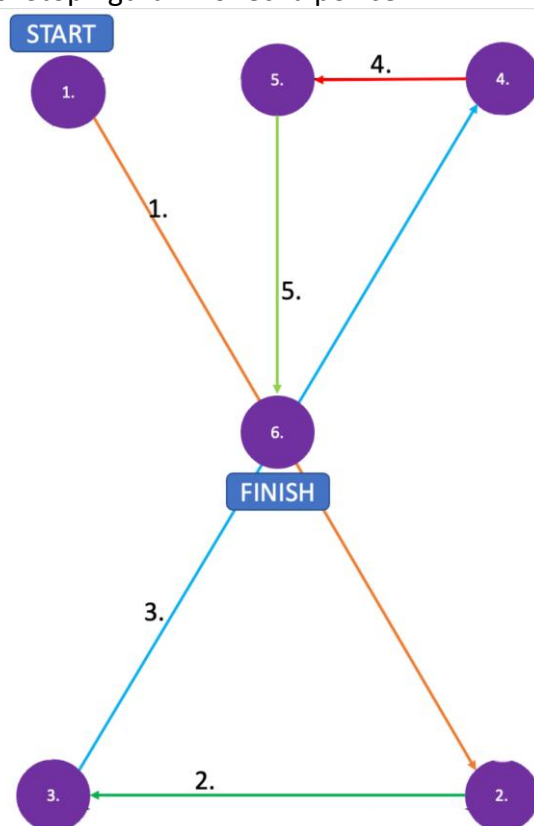
Kompozice soutěžního vystoupení

- Nástup, vždy až po ohlášení hlasatelem
- Pozdrav
- Stop figura – začáteční pozice
- Choreografie
- Stop figura – konečná pozice (4 vteřiny)
- Pozdrav
- Odchod
- **Nástup na soutěžní plochu**
 - Vždy až po ohlášení hlasatelem.
 - Musí být krátký, rychlý a jednoduchý – slouží pouze k nástupu na soutěžní plochu a zaujetí začáteční pozice.
 - Nesmí se jednat o další „malou choreografii“.
 - Nástup končí zastavením všech soutěžících ve stop figuře; musí být zřetelně oddělen od soutěžního vystoupení.
 - Za pozdrav je považován vojenský salut, pokynutí rukou nebo hlavou a je předváděn před samotným vystoupením.
- **Měření časového limitu**
 - Měří se pouze čas samotného vystoupení (tzn. bez času na nástup a odchod).
 - Čas se začíná měřit v momentě, kdy začne hrát doprovodná hudba.
 - Hudební stopa musí skončit současně s vystoupením; nesmí pokračovat jako doprovod k odchodu.
 - Měření času končí ve chvíli, kdy se soutěžící zastaví v konečné pozici a zároveň skončí hudba soutěžního vystoupení. Rozhodujícím momentem je konec hudby.
- **Vyváženost tempa**
 - Defilé musí mít po celou dobu rovnoměrné vyvážené tempo; dlouhé kroky/skoky nesmí být použity k „dohnání času“.
 - Je povoleno předvádět část choreografie na místě, nicméně choreografie celkově musí mít podobnost pohybu po vyznačené trase.



- **Projití trasy**

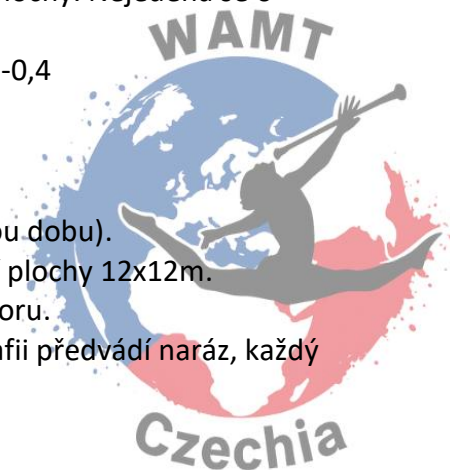
- Skladba je předváděna ve vyhrazeném prostoru 6x12 m (polovina klasické soutěžní plochy 12x12m)
- Soutěžící musí projít vyznačenou trasu v přesně určeném pořadí do X
 - Začáteční pozice je v levém rohu
 - 1. pohyb je diagonálně z levého spodního rohu do horního pravého rohu
 - 2. pohyb je rovně z horního pravého rohu do horního levého rohu
 - 3. pohyb je diagonálně z horního levého rohu do dolního pravého rohu
 - 4. pohyb je rovně z dolního pravého rohu do středu linie, která spojuje dolní pravý roh se začáteční pozicí
 - 5. pohyb je rovně do středu soutěžní plochy
 - 6. Stop figura – konečná pozice



- Musí být neustálý pohyb během choreografie při procházení celé soutěžní trasy.
- Za choreografický nedostatek nebo špatné provedení vystoupení se považuje to, když soutěžící zůstávají na stejném místě soutěžní plochy. Nejedná se o pódiovou sestavu, nýbrž o defilé.
- Chyba při procházení určené trasy znamená penalizaci -0,4
- Nedokončení určené trasy znamená penalizaci -5

- **Soutěžní plocha**

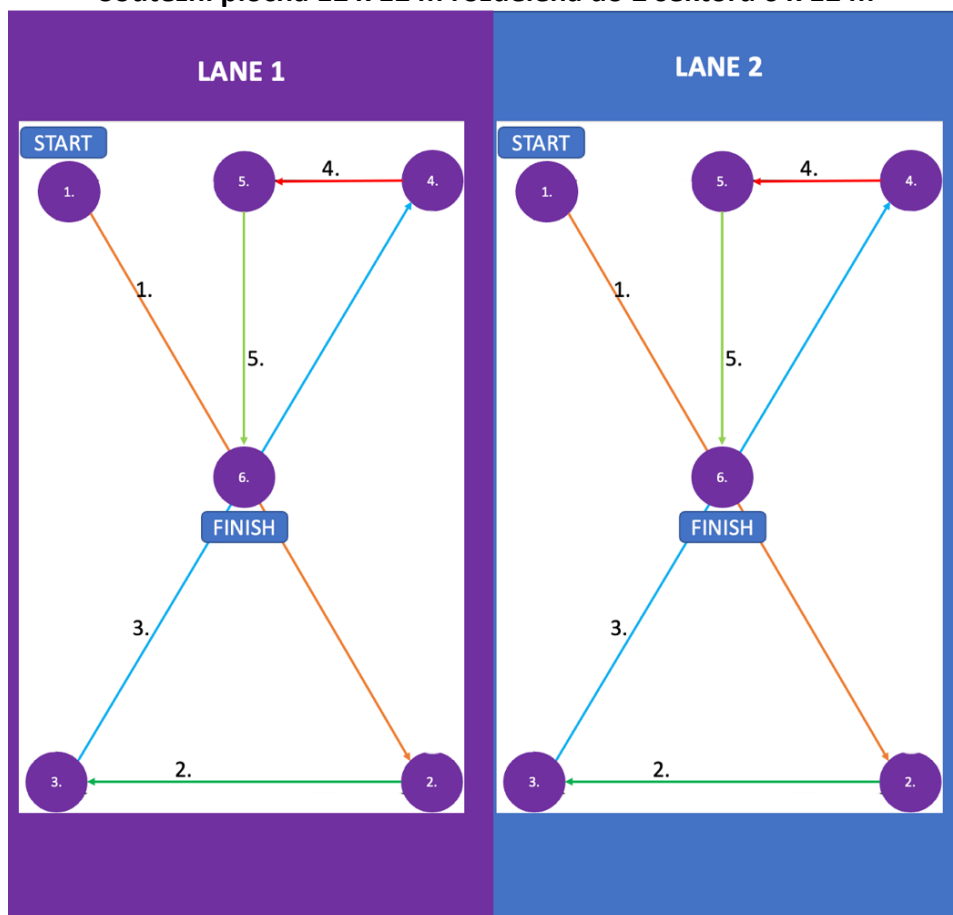
- Soutěží se v sektorech („LANE“) (minimálně 2 ve stejnou dobu).
- Velikost sektoru je 6x12 m – polovina klasické soutěžní plochy 12x12m.
- Každá věková kategorie soutěží v jednom stejném sektoru.
- Set ve startovní listině – soutěžící, kteří svou choreografii předvádí naráz, každý



ve svém sektoru.

- Soutěžící ve stejném setu nesoutěží proti sobě, soutěží každý ve své věkové kategorii.
- Je přísně zakázáno vstoupit do jiného soutěžního sektoru během svého soutěžního vystoupení z jakékoliv příčiny, při vstupu do jiného sektoru je automaticky uděleno poslední místo.

Soutěžní plocha 12 x 12 m rozdělená do 2 sektorů 6 x 12 m



- **Zařazení tanečních, gymnastických a akrobatických prvků**

- Skladba může obsahovat prvky a motivy různých tanců (společenských, folklorních), pokud jsou tyto prvky v souladu s hudbou.
- Gymnastické prvky (prvky stability, skoky, piruety, posuny) mohou být do sestavy zahrnuty, pokud jsou prováděny bez narušení plynulosti sestavy, nejsou-li prováděny samoúčelně, nýbrž ve spojení s prvkem s náčiním, s tvary a obrazy.

- **Odchod ze soutěžní plochy**

- Odchod musí být krátký, rychlý a jednoduchý; slouží pouze k opuštění soutěžní plochy.
- Nesmí se jednat o další „malou choreografii“.

KOSTÝMY, ÚČES A MAKE-UP

- Kostýmy, účes, make-up a celková vizáž by měla odpovídat věkové kategorii, charakteru hudby a zvolenému náčiní



- Barvy a jejich kombinace jsou zcela na výběru soutěžících, mohou se lišit v podskupinách, u kapitánky nebo u jednotlivců
- Overaly a kalhoty jsou povoleny
- Čepička nebo její imitace není povinná. Pokud soutěžící mají čepičku, nemůže s ní být nijak manipulováno v žádné části choreografie. Pokud s ní soutěžící bude manipulovat, bude to považováno za problém s kostýmem.
- Kozačky nejsou povinné
- Jsou povinné boty s plnou podrážkou (ne s poloviční podrážkou nebo špičky)
- Pokud budou rozvázány tkaničky u bot, bude to považováno za problém s kostýmem.
- Obličej nesmí být zakrytý pod úroveň obočí. Pomůcky jako dioptrické brýle se nepovažují za zakrytí obličeje. Malování na obličej není povoleno.

PRINCIPY HODNOCENÍ

- Pro hodnocení a bodování je rozhodující, jak je sestava předvedena a prezentována.

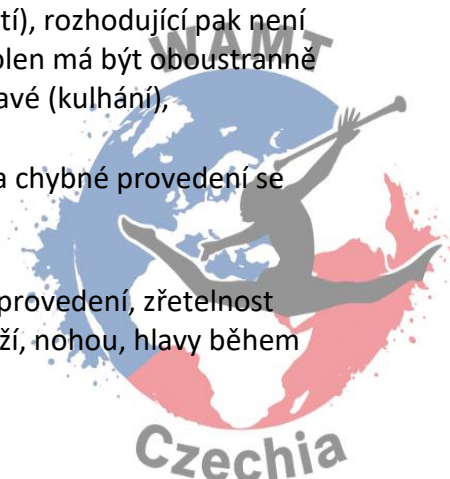
OBLAST A – CHOREOGRAFIE A KOMPOZICE

Porotci hodnotí:

- Výběr a pestrost prvků
- Originalita
- Předvedení
- Využití tanečních, gymnastických prvků a také případnou jejich nadměrnost
- Využití prvků práce s náčiním
- Pohyb po ploše a její pokrytí
- Umělecký dojem
- Choreografie musí být logicky návazná, soudržná s rytmem a rychlostí hudby
- Harmonizace mezi výběrem skladby a celkovým výkonem - pohybové vyjádření hudebně zvukového doprovodu předváděné sestavy
- Kostým a líčení

OBLAST B – POHYBOVÁ TECHNIKA

- **Držení těla** – za chybu se považují ohnutá záda, ramena dopředu, pohyb v předklonu ztuhlost
- **Držení a pohyby paží** – za chybu se považuje pohyb paží mimo rytmus, držení prstů v pěst, „bezzvládné“ paže při pohybu a obrazech, předpažení nad rovinu ramen
- **Držení a pohyby hlavy** – za chybu se považuje nepřírozené držení hlavy (záklon, úklon, předklon s pohledem dolů na nohy)
- **Zvedání kolen** – respektují se různé národní školy (styly a pojetí), rozhodující pak není výška zvedání kolen nebo zvedání pat (zanožování), zvedání kolen má být oboustranně vyvážené, chybné je vysoké zvedání levé a pouhé přinožení pravé (kulhání), nerovnoměrné zvedání
- **Provedení nášlapu** – nášlap má být přes špičku nebo břicho, za chybné provedení se považuje nášlap přes patu, pokud nejde o taneční prvek
- **Postavení chodidel** – chodidla mají být rovnoběžná
- **Gymnastické a akrobatické prvky** – přesnost, rozsah a jistota provedení, zřetelnost začátku a konce prvku, pád soutěžící, správné držení trupu, paží, nohou, hlavy během



prvku

- **Obraty a otočky** – dopnuté stojné končetiny při otočkách v relevé, dopnutá špička nohy, točení na jednom místě, ukončení obratu bez úkroku či poskoku, osa těla musí být ve vertikále, chodidlo v relevé
- **Rovnováha** – správný průběh pohybu, jistota provedení, flexibilita
- **Flexibilita** – dostatečná flexibilita, správný průběh pohybu, jistota provedení

OBLAST C – PRÁCE S NÁČINÍM

- Soutěžící může použít 1 hůlku na osobu
- Nesmí být použito žádné jiné náčiní (rekvizity) v průběhu choreografie. Nic nesmí být přidělováno na hůlce.
- Hůlka nesmí být přidělována ke kostýmu.

LEVEL 1

Veškerá manipulace s náčiním bez rotace

- „Mrtvé náčiní“ (bez pohybu)
- Sklouznutí - Roly Poly
- Kola, kruhy
- Rozmachy
- Zdvihání a snižování
- Převrácení
- Kombinace těchto pohybů

LEVEL 2

Základní rotace

- Horizontální rotace
- Osmička (vertikální rotace v jedné ruce)
- Houpání
- „Sun“ – vertikální rotace s použitím obou rukou
- Star
- Flourish whip – vytáčení batonu s rotací
- Všechny variace těchto rotací, v různých směrech a za použití pravé nebo levé ruky
- Výhozy:
 - Rotace náčiní není vyžadována
 - Standardní výhoz – za kuličku, otevřená ruka, výhoz oběma rukama
 - Standardní chyt – dlaň vzhůru, pravá nebo levá ruka

LEVEL 3

- Rotace na dlani
- Rolls okolo (jednotlivé prvky – jeden rolls):
 - Krku
 - Ramene
 - Ruky
 - Loktu
 - Zápěstí
 - Zad (diagonálně)



- Hruď (diagonálně)
- Pasu
- Nohy
- Snake
- Broken angel přes obličej/pusu
- Easy entry layout (bez fáze „snake“)
- Výhozy:
 - Rotace náčiní je vyžadována
 - Těžký výhoz + standardní chyt
 - Standardní výhoz + těžký chyt
 - Těžký výhoz + těžký chyt (do levelu 3)
 - Těžký výhoz:
 - Pod rukou
 - Pod nohou
 - Za zády
 - Z dlaně
 - Standardní flip
 - Těžké chyty:
 - Backhand
 - Za hlavou
 - Za zády
 - Za boky
 - Pod rukou
 - Pod nohou
 - 1 otočka – všechny výhozy, všechny chyty
 - 2 otočky – standardní výhoz + standardní chyt
 - Travelling („cestování“) se základním pohybem těla, výhozy a chyty do levelu 3

LEVEL 4

- Finger twirl
- Fish (minimálně na 4 doby)
- Paddle rolls
- 2 Elbows- Half Ladder
- Neck trap
- Elbow Pop
- Layout
- Single Fujimi
- Single elbow rack (single klic)
- Broken angel
- Shoulder Half angel
- Snake half angel
- Shoulder-shoulder
- Výhozy:
 - Těžké výhozy 4. levelu
 - Backhand
 - Thumb flip
 - Pod ramenem



- Těžké chyty 4. levelu
 - Blindcatch
 - Grab
- 1 otočka – horizontální výhoz, všechny chyty
- 2 otočky – všechny výhozy, všechny chyty
- 3 otočky – standardní výhoz + standardní chyt
- Travelling s významným pohybem těla – výhozy a chyty do levelu 3

LEVEL 5

- Angel roll
- Diamond roll
- Monster roll
- Backpack roll
- Casper- continuous neck roll
- Mouth roll- continuous front roll
- 4 elbows- Ladder
- Elbow racks (klic-klac)
- Fujimi (2 elbows)
- Continuous elbow pops
- Drop in
- Výhozy:
 - 2 otočky – horizontální výhoz, všechny chyty
 - 3 otočky – všechny výhozy, všechny chyty
 - 4 + otočky – všechny výhozy, všechny chyty
 - Travelling s významným pohybem těla – všechny výhozy, všechny chyty

POVINNÉ PRVKY

Kadetky, Juniorky, Seniorky, Grandseniorky

- 4 nepřetržité doby pochodového kroku (může být předvedeno v libovolné části choreografie)

PENALIZACE

- Malá chyba (náklon, chyt oběma rukama, ...) -0,01
- Uklouznutí, vrávorání, problém s balancem -0,01
- Pád náčiní -0,05
- Velká chyba, velký úkrok -0,05
- Problém s kostým/s náčiním -0,1
- Přeslap -0,1
- Pád soutěžící -0,3
- Příchod před ohlášením hlasatelem -0,3
- **Nepřipraven ke startu -0,3**
- Komunikace -0,3 (počítání nahlas je též považováno za komunikaci)
- Chybějící povinný prvek -0,4
- Chybějící stop figura -0,4
- Choreografie předvedená bez obuvi -0,5
- **Malování na obličeji/zakrytí obličeje/používání rekvizit/připevnění batonu ke kostýmu -0,5**



- Špatná trasa -5

- Vstup do jiného soutěžního sektoru – automaticky poslední místo



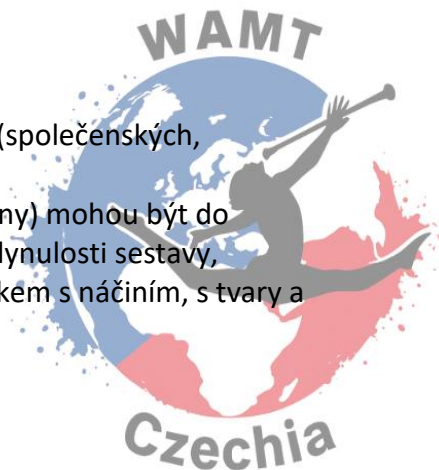
8. DISCIPLÍNA TRADITIONAL BATON (ozn. TRADBAT)

Kategorie	Věkové kategorie	Časový limit	Prostor	Počet soutěžících
MINI	- kadetky - juniorky - seniorky - grandseniorky	1:15 – 1:30	12 x 12 m	4 – 7
VELKÁ FORMACE	- kadetky - juniorky - seniorky - grandseniorky	2:00 – 3:00	12 x 12 m	min. 8

PÓDIOVÁ SESTAVA

Kompozice soutěžního vystoupení

- Nástup, vždy až po ohlášení hlasatelem
- Pozdrav (předveden alespoň 1 soutěžící)
- Stop figura – začáteční pozice
- Choreografie
- Stop figura – konečná pozice (4 vteřiny)
- Pozdrav (předveden alespoň 1 soutěžící)
- Odchod
- **Nástup na soutěžní plochu**
 - Vždy až po ohlášení hlasatelem
 - Musí být krátký, rychlý a jednoduchý – slouží pouze k nástupu na soutěžní plochu a zaujetí začáteční pozice
 - Nesmí se jednat o další „malou choreografii“
 - Nástup končí zastavením všech soutěžících ve stop figuře; musí být zřetelně oddělen od soutěžního vystoupení
 - Za pozdrav je považován vojenský salut, pokynutí rukou nebo hlavou a je předváděn před samotným vystoupením
- **Měření časového limitu**
 - Měří se pouze čas samotného vystoupení (tzn. bez času na nástup a odchod)
 - Čas se začíná měřit v momentě, kdy začne hrát doprovodná hudba
 - Hudební stopa musí skončit současně s vystoupením; nesmí pokračovat jako doprovod k odchodu.
- **Zařazení tanečních, gymnastických a akrobatických prvků**
 - Skladba může obsahovat prvky a motivy různých tanců (společenských, folklorních), pokud jsou tyto prvky v souladu s hudbou.
 - Gymnastické prvky (prvky stability, skoky, piruety, posuny) mohou být do sestavy zahrnuty, pokud jsou prováděny bez narušení plynulosti sestavy, nejsou-li prováděny samostatně, nýbrž ve spojení s prvkem s náčiním, s tvary a obrazy.



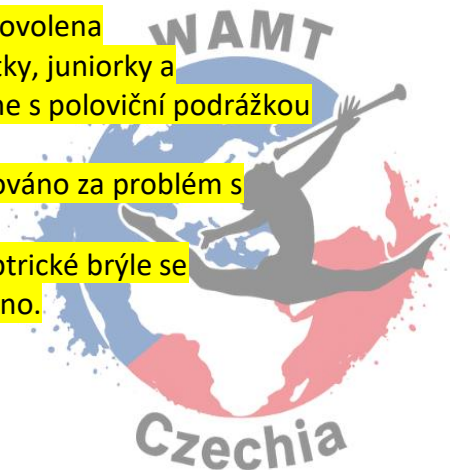
- Tumbling je zakázán
- Illusion turn je zakázán
- Sezení a ležení na zemi je zakázáno. Provaz/rozštěp (split) na zemi je zakázán
- Skluz na zem je zakázán
- Otočka na kolenou je povolena
- Klečení je povoleno
- Zvedačky jsou povoleny kdykoliv v průběhu sestavy. Jsou zakázány zvedačky, které obsahují prvky tumbling nebo jakékoliv jiné přetáčení soutěžících. Provaz/rozštěp (split) je povolen ve zvedačce. Vyhazování soutěžících je zakázáno.

• **Odchod ze soutěžní plochy**

- Odchod musí být krátký, rychlý a jednoduchý; slouží pouze k opuštění soutěžní plochy
- Nesmí se jednat o další „malou choreografii“

KOSTÝMY, ÚČES A MAKE-UP

- Kostýmy, účes, make-up a celková vizáž by měla odpovídat věkové kategorii, charakteru hudby a zvolenému náčiní
- Barvy a jejich kombinace jsou zcela na výběru soutěžících, mohou se lišit v podskupinách, u kapitánky nebo u jednotlivců
- Kostýmy mohou být z elastických moderních blýskavých materiálů. Síťovina a průhledné materiály mohou být použity v souladu s dobrými mravy. Kostýmy mohou být bez rukávů
- Kalhoty jsou povoleny pouze pro muže
- Část kostýmu NEMŮŽE být použita pro vizuální efekt v choreografii a nesmí být použita jako rekvizita. Za rekvizitu se bude považovat každý oděvní nebo neoděvní prvek, který není ke kostýmu připevněn po celou dobu. Kostým nesmí mít velké „volné části“ jako např. křídla, kapuce, sukně až ke kotníkům.
- Kostým musí mít plnou sukní (sukně s rozparkem může být použita pouze jako vrchní vrstva plné sukně). Sukně s více vrstvami jsou povoleny. Sukně s třásněmi jsou povoleny. Asymetrické sukně jsou povoleny
- Trikoty nejsou povoleny
- Čepička nebo její imitace není povinná. Pokud soutěžící mají čepičku, nemůže s ní být nijak manipulováno v žádné části choreografie. Pokud s ní soutěžící bude manipulovat, bude to považováno za problém s kostýmem.
- Kozačky jsou povinné pro SENIORKY
 - Styl kozaček je dle vlastního výběru (barva, materiál, výška, podpatky)
 - Kozačky nejsou povinné pro muže
 - Taneční obuv překryta podkolenkou (návlekem) není povolena
 - Kozačky jsou doporučeny ale nejsou povinné pro kadetky, juniorky a grandseniorky. Jsou povinné boty s plnou podrážkou (ne s poloviční podrážkou nebo špičky)
 - Pokud budou rozvázány tkaničky u bot, bude to považováno za problém s kostýmem.
- Obličej nesmí být zakrytý pod úrovní obočí. Pomůcky jako dioptrické brýle se nepovažují za zakrytí obličeje. Malování na obličej není povoleno.



HUDBA

- Hudba je libovolná. Může být použita moderní hudba s textem a zvukovými efekty
- Instrumentální hudba je povolena.

PRINCIPY HODNOCENÍ

- Pro hodnocení a bodování je rozhodující, jak je sestava předvedena a prezentována.
- Velikost soutěžní skupiny nemá vliv na hodnocení.

OBLAST A – CHOREOGRAFIE A KOMPOZICE

Porotci hodnotí:

- Výběr a pestrost prvků
- Originalita
- Předvedení
- Využití tanečních, gymnastických prvků a také případnou jejich nadměrnost
- Využití prvků práce s náčiním
- Pohyb po ploše a její pokrytí
- Umělecký dojem
- Synchron
- Choreografie musí být logicky návazná, soudržná s rytmem a rychlostí hudby
- Vhodnost hudby k věku soutěžících a jejich vyspělosti, disciplíně
- Harmonizace mezi výběrem skladby a celkovým výkonem - pohybové vyjádření hudebně zvukového doprovodu předváděné sestavy
- Soudržnost mixu hudby, přechody a návaznosti hudebních motivů a jednotlivých zvuků
- Kostým a líčení

OBLAST B – POHYBOVÁ TECHNIKA

- **Držení těla** – za chybu se považují ohnutá záda, ramena dopředu, pohyb v předklonu ztuhlost
- **Držení a pohyby paží** – za chybu se považuje pohyb paží mimo rytmus, držení prstů v pěst, „bezávládné“ paže při pohybu a obrazech, předpažení nad rovinu ramen
- **Držení a pohyby hlavy** – za chybu se považuje nepřirozené držení hlavy (záklon, úklon, předklon s pohledem dolů na nohy)
- **Zvedání kolen** – respektují se různé národní školy (styly a pojetí), rozhodující pak není výška zvedání kolen nebo zvedání pat (zanožování), zvedání kolen má být oboustranně vyvážené, chybné je vysoké zvedání levé a pouhé přinožení pravé (kulhání), nerovnoměrné zvedání
- **Provedení nášlapu** – nášlap má být přes špičku nebo břicho, za chybné provedení se považuje nášlap přes patu, pokud nejde o taneční prvek
- **Postavení chodidel** – chodidla mají být rovnoběžná
- **Obraty a otočky** – dopnuté stojné končetiny při otočkách v relevé, dopnutá špička nohy, točení na jednom místě, ukončení obratu bez úkroku či poskoku, osa těla musí být ve vertikále, chodidlo v relevé
- **Rovnováha** – správný průběh pohybu, jistota provedení, flexibilita
- **Flexibilita** – dostatečná flexibilita, správný průběh pohybu, jistota provedení



LEVEL	POZICE	VÝKOPY	SKOKY	OTOČKY	TUMBLING
1	- Passe - Split - Releve - Plie	- Tuck kicks	- T jump - X jump - Tuck jump - Chasse	- Classic spins - Otočka na kolenou	ZAKÁZÁNY VŠECHNY PRVKY TUMBLING
2	- Scale - Y stand (heel stretch)	- Straight leg fwd and side kicks - Scale kicks	- Toe touch - Split leap - Pike - Hurdler - Stag jump - Sheep jump - Turn jump	- Channe - Soutenu - Soutenu Pique	
3	- Attitude - Arabesque - Scorpion	- Scorpion kick	- Jete - Tilt jump - Cabriole	- Pirouette	
4	- Tilt - Toe lift/toe rise	- Round (fan) kick	- Calypso - Firebird (Ring leap) - Butterfly	- Y turn	
5			- Kick Jete - Tour jete	- Fouette - Grand pirouettes - Scorpion turn - Wolf turn	

OBLAST C- PRÁCE S NÁČINÍM

- Soutěžící mohou použít 1 hůlku na osobu
- Nesmí být použito žádné jiné náčiní (rekvizity) v průběhu choreografie. Nic nesmí být přiděleno na hůlce.
- Hůlka nesmí být přidělena ke kostýmu.
- Hůlka nesmí být položena na zem.

LEVEL 1

Veškerá manipulace s náčiním bez rotace

- „Mrtvé náčiní“ (bez pohybu)
- Kola, kruhy
- Rozmachy
- Zdvihání a snižování
- Převracení
- Kombinace těchto pohybů

LEVEL 2

- Horizontální rotace
- Osmička (vertikální rotace v jedné ruce)
- Houpání
- Všechny variace těchto rotací, v různých směrech a za použití pravé nebo levé ruky



LEVEL 3

- Sun
- Star
- Flourish whip

LEVEL 4

- Finger twirl

POVINNÉ PRVKY

- Nejsou žádné povinné prvky

ZAKÁZANÉ PRVKY

- Všechny rolls, výhozy a přehozy jsou striktně zakázány
- Všechny prvky tumbling jsou zakázány
- Illusion turn je zakázán
- Sezení a ležení na zemi je zakázáno. Provaz/rozštěp (split) na zemi je zakázán.
- Skluz na zem je zakázán
- Jsou zakázány zvedačky, které obsahují prvky tumbling nebo jakékoliv jiné přetáčení soutěžících.
- Vyhazování soutěžících je zakázáno.
- Je zakázáno položit hůlku na zem.

PENALIZACE

- Nesynchron -0,01
- Uklouznutí, vrávorání, problém s balancem -0,01
- Malá chyba -0,01
- Velká chyba, velký úkrok -0,05
- Přeslap -0,1
- Problém s kostýmem/s náčiním -0,1
- Pád soutěžící -0,3
- Příchod před ohlášením hlasatelem -0,3
- Komunikace -0,3 (počítání nahlas je též považováno za komunikaci)
- Nepřipraven ke startu -0,3
- Chybějící stop figura -0,4
- Čas -0,05 za každou vteřinu
- Nepřipravená hudba -0,1
- Hudba špatné kvality -0,1
- Pád náčiní -1
- Výhozy, přehozy, rolls, slidy -5
- Choreografie předvedená bez obuvi -5
- Malování na obličeji/zakrytí obličeje/používání rekvizit/přípevnění batonu ke kostýmu -5
- Zakázaný prvek -5



9. DISCIPLÍNA POM POM (ozn. POM)

Kategorie	Věkové kategorie	Časový limit	Prostor	Počet soutěžících
SOLO	- kadetky - juniorky - seniorky - grandseniorky	1:15 – 1:30	12 x 12 m	1
DUO/TRIO	- kadetky - juniorky - seniorky - grandseniorky	1:15 – 1:30	12 x 12 m	2 – 3
MINI	- kadetky - juniorky - seniorky - grandseniorky	1:15 – 1:30	12 x 12 m	4 – 7
VELKÁ FORMACE	- kadetky - juniorky - seniorky - grandseniorky	2:00 – 3:00	12 x 12 m	min. 8

PÓDIOVÁ SESTAVA

Kompozice soutěžního vystoupení

- Nástup, vždy až po ohlášení hlasatelem
- Pozdrav (předveden alespoň 1 soutěžící)
- Stop figura – začáteční pozice
- Choreografie
- Stop figura – konečná pozice (4 vteřiny)
- Pozdrav (předveden alespoň 1 soutěžící)
- Odchod
- **Nástup na soutěžní plochu**
 - Vždy až po ohlášení hlasatelem
 - Musí být krátký, rychlý a jednoduchý – slouží pouze k nástupu na soutěžní Plochu a zaujetí začáteční pozice
 - Nesmí se jednat o další „malou choreografii“
 - Nástup končí zastavením všech soutěžících ve stop figuře; musí být zřetelně oddělen od soutěžního vystoupení
 - Za pozdrav je považován vojenský salut, pokynutí rukou nebo hlavou a je předváděn před samotným vystoupením
- **Měření časového limitu**
 - Měří se pouze čas samotného vystoupení (tzn. bez času na nástup a odchod)
 - Čas se začíná měřit v momentě, kdy začne hrát doprovodná hudba
 - Hudební stopa musí skončit současně s vystoupením; nesmí pokračovat jako doprovod k odchodu.



- **Zařazení tanečních, gymnastických a akrobatických prvků**
 - Skladba může obsahovat prvky a motivy různých tanců (společenských, folklorních), pokud jsou tyto prvky v souladu s hudbou.
 - Gymnastické prvky (prvky stability, skoky, piruety, posuny) mohou být do sestavy zahrnuty, pokud jsou prováděny bez narušení plynulosti sestavy, nejsou-li prováděny samoúčelně, nýbrž ve spojení s prvkem s náčiním, s tvary a obrazy.
 - Pokud jsou gymnastické prvky předváděny pouze některými soutěžícími ve skupině nebo malé formaci, ostatní členové nesmí být ve statické (čekající) pozici.
 - Zvedačky jsou povoleny kdykoliv v průběhu sestavy. Vyhazování soutěžících je povoleno. Zvedačky i vyhazování musí být prováděno bezpečně.
- **Odchod ze soutěžní plochy**
 - Odchod musí být krátký, rychlý a jednoduchý; slouží pouze k opuštění soutěžní plochy
 - Nesmí se jednat o další „malou choreografii“

KOSTÝMY, ÚČES A MAKE-UP

- Kostýmy, účes, make-up a celková vizáž by měla odpovídat věkové kategorii, charakteru hudby a zvolenému náčiní
- Barvy a jejich kombinace jsou zcela na výběru soutěžících, mohou se lišit v podskupinách, u kapitánky nebo u jednotlivců
- Část kostýmu může být použita pro vizuální efekt v choreografii, ale nesmí být použita jako rekvizita. Za rekvizitu se bude považovat každý oděvní nebo neoděvní prvek, který není ke kostýmu připevněn po celou dobu.
- Overaly a kalhoty jsou povoleny
- Baton nemůže být připevněn ke kostýmu v žádné části choreografie.
- Čepička nebo její imitace není povinná. Pokud soutěžící mají čepičku, nemůže s ní být nijak manipulováno v žádné části choreografie. Pokud s ní soutěžící bude manipulovat, bude to považováno za problém s kostýmem.
- Obuv je doporučena, ale není povinná
- Typy povolené obuvi:
 - baletní špičky
 - jazzová obuv
 - botasky
 - piškoty
 - ťapky, ...
- Pokud budou rozvázány tkaničky u bot, bude to považováno za problém s kostýmem.
- Obličej nesmí být zakrytý pod úroveň obočí. Pomůcky jako dioptrické brýle se nepovažují za zakrytí obličeje. Malování na obličej není povoleno.

PRINCIPY HODNOCENÍ

- Pro hodnocení a bodování je rozhodující, jak je sestava předvedena a prezentována.
- Velikost soutěžní skupiny nemá vliv na hodnocení.



OBLAST A – CHOREOGRAFIE A KOMPOZICE

Porotci hodnotí:

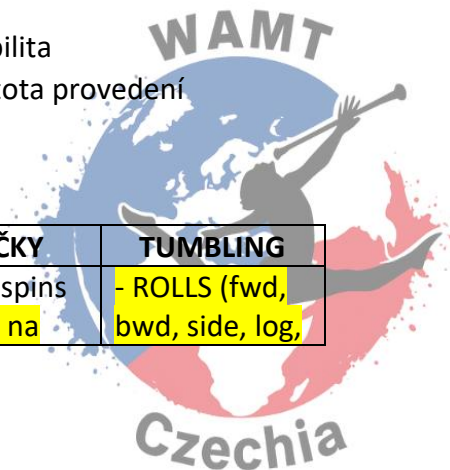
- Výběr a pestrost prvků
- Originalita
- Předvedení
- Využití tanečních, gymnastických prvků a také případnou jejich nadměrnost
- Využití prvků práce s náčiním
- Pohyb po ploše a její pokrytí
- Umělecký dojem
- Synchron
- Choreografie musí být logicky návazná, soudržná s rytmem a rychlostí hudby
- Vhodnost hudby k věku soutěžících a jejich vyspělosti, disciplíně
- Harmonizace mezi výběrem skladby a celkovým výkonem - pohybové vyjádření hudebně zvukového doprovodu předváděné sestavy
- Soudržnost mixu hudby, přechody a návaznosti hudebních motivů a jednotlivých zvuků
- Kostým a líčení

OBLAST B – POHYBOVÁ TECHNIKA

- **Držení těla** – za chybu se považují ohnutá záda, ramena dopředu, pohyb v předklonu ztuhlost
- **Držení a pohyby paží** – za chybu se považuje pohyb paží mimo rytmus, držení prstů v pěst, „bezzvládné“ paže při pohybu a obrazech, předpažení nad rovinu ramen
- **Držení a pohyby hlavy** – za chybu se považuje nepřírozené držení hlavy (záklon, úklon, předklon s pohledem dolů na nohy)
- **Zvedání kolen** – respektují se různé národní školy (styly a pojetí), rozhodující pak není výška zvedání kolen nebo zvedání pat (zanožování), zvedání kolen má být oboustranně vyvážené, chybné je vysoké zvedání levé a pouhé přinožení pravé (kulhání), nerovnoměrné zvedání
- **Provedení nášlapu** – nášlap má být přes špičku nebo břicho, za chybné provedení se považuje nášlap přes patu, pokud nejde o taneční prvek
- **Postavení chodidel** – chodidla mají být rovnoběžná
- **Gymnastické a akrobatické prvky** – přesnost, rozsah a jistota provedení, zřetelnost začátku a konce prvku, pád soutěžící, správné držení trupu, paží, nohou, hlavy během prvku
- **Obraty a otočky** – dopnuté stojné končetiny při otočkách v relevé, dopnutá špička nohy, točení na jednom místě, ukončení obratu bez úkroku či poskoku, osa těla musí být ve vertikále, chodidlo v relevé
- **Rovnováha** – správný průběh pohybu, jistota provedení, flexibilita
- **Flexibilita** – dostatečná flexibilita, správný průběh pohybu, jistota provedení

BODY TECHNIQUE ELEMENTS

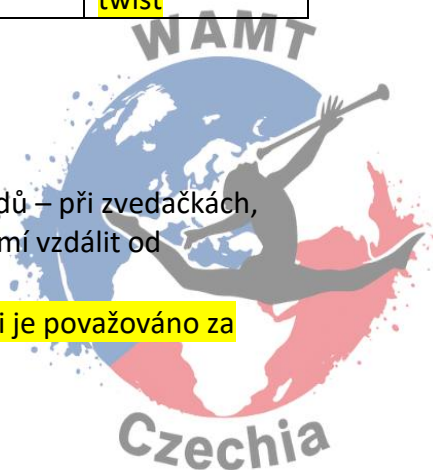
LEVEL	POZICE	VÝKOPY	SKOKY	OTOČKY	TUMBLING
1	- Passe - Split	- Tuck kicks	- T jump - X jump	- Classic spins - Otočka na	- ROLLS (fwd, bwd, side, log,



	- Releve - Plie		- Tuck jump - Chasse	kolenou	dance, bottom, X-roll, split roll, belly spin, bear, body rocks) - Floor Calypso - Candle - Back bend (bridge) - Handstand - Whack back
2	- Scale - Y stand (heel stretch)	- Straight leg fwd and side kicks - Scale kicks	- Toe touch - Split leap - Pike - Hurdler - Stag jump - Sheep jump - Turn jump	- Channe - Soutenu - Soutenu Pique	- Cartwheel - Cartwheel on 1 hand - Round off
3	- Attitude - Arabesque - Scorpion	- Scorpion kick	- Jete - Tilt jump - Cabriole	- Pirouette	- Front walkover - Back walkover - Walkovers on 1 hand - Tinsica (spider) - Chest roll
4	- Tilt - Toe lift/toe rise	-Round (fan) kick	- Calypso - Firebird (Ring leap) - Butterfly	- Illusion - Y turn	- Aerials (side, front)
5			- Kick Jete - Tour jete	- Fouette - Grand pirouettes - Scorpion turn - Wolf turn	- Handspring (Fwd, Bwd), - Layout stepout - Back salto (Tucked, Piked) - Butterfly twist

OBLAST C – PRÁCE S NÁČINÍM

- Soutěžící mohou využít 1 pár pompomů na osobu
- Nesmí být použito žádné jiné náčiní (rekvizity).
- Pom pomy mohou být položeny na zem z bezpečnostních důvodů – při zvedačkách, tumblingu nebo přípravě vlny. Při přípravě vlny se soutěžící nesmí vzdálit od položených pom pomů a nesmí předvádět jiné taneční prvky.
- Položení nebo odhození pom pomů nebo jejich posílání po zemi je považováno za



velkou chybu bez ohledu na důvod. Posílání pom pomů po zemi a zahazování pom pomů je bráno jako nedostatečná znalost práce s pom pomy.

- Jedna soutěžící může krátkodobě držet víc párů pom pomů, pouze po krátký čas
- Rollsy a výhozy pom pomů jsou povoleny, nejsou však povinné
- Pom pomy nemohou být přidělovány na gumě k jakékoliv části těla ani k sobě. Pom pomy nemohou být přidělovány ke kostýmu.

POVINNÉ PRVKY

- Všichni členové včetně kapitánky
- Podskupina (za podskupinu je považována taková skupina soutěžících, která čítá minimální předepsaný počet; nesmí zahrnovat všechny soutěžící)
 - formace – min. 4 členi
 - miniformace – min. 2 členi
 - solo a duo/trio nemá podskupinu. Všichni soutěžící musí předvádět všechny povinné prvky. V disciplíně solo není možný přehoz, proto není povinným prvkem

Kadetky

- 3 prvky z Body Technique Table (min. podskupina ve stejný čas)
- 1 vlna (minimálně 4 soutěžící současně)
- 1 obrázek (minimálně 4 soutěžící současně)

Juniorky

- 3 prvky z Body Technique Table (min. podskupina ve stejný čas)
- kombinace min. 2 prvků z Body Technique Table
- 1 vlna (minimálně 4 soutěžící současně)
- 1 obrázek (minimálně 4 soutěžící současně)
- 1 zvedačka (minimálně 4 soutěžící současně)

Seniorky

- 3 prvky z Body Technique Table (min. podskupina ve stejný čas)
- kombinace min. 3 prvků z Body Technique Table
- 1 vlna (minimálně 4 soutěžící současně)
- 1 obrázek (minimálně 4 soutěžící současně)
- 1 zvedačka (minimálně 4 soutěžící současně)

Grandseniorky

- Žádné povinné prvky

PENALIZACE

- Nesynchron -0,01
- Malá chyba (náklon, chyt oběma rukama, ...) -0,01
- Uklouznutí, vrávorání, problém s balancem -0,01
- Pád náčiní -0,05
- Velká chyba, velký úkrok -0,05
- Problém s kostýmem/s náčiním -0,1
- Přeslap -0,1
- Pád soutěžící -0,3
- Příchod před ohlášením hlasatelem -0,3



- Nepřipraven ke startu -0,3
- Komunikace -0,3 (počítání nahlas je též považováno za komunikaci)
- Chybějící povinný prvek -0,4
- Chybějící stop figura -0,4
- Malování na obličeji/zakrytí obličeje/používání rekvizit/přípevnění pom pomů ke kostýmu/ke gumě -0,5
- Čas -0,05 za každou vteřinu
- Nepřipravená hudba -0,1
- Hudba špatné kvality -0,1



10. DISCIPLÍNA OPEN POM POM (ozn. OPOM)

Kategorie	Věkové kategorie	Časový limit	Prostor	Počet soutěžících
SOLO	- kadetky - juniorky - seniorky - grandseniorky	1:15 – 2:30	12 x 12 m	1
DUO/TRIO	- kadetky - juniorky - seniorky - grandseniorky	1:15 – 2:30	12 x 12 m	2 – 3
MINI	- kadetky - juniorky - seniorky - grandseniorky	1:15 – 2:30	12 x 12 m	4 – 7
VELKÁ FORMACE	- kadetky - juniorky - seniorky - grandseniorky	2:00 – 3:30	12 x 12 m	min. 8

***Čas se začíná měřit s prvním úderem hudby, pokud je choreografie předváděna s nástupem a/nebo odchodem s hudbou. Za konečnou pozici je považována pozice, která končí s posledním tónem hudby.**

PÓDIOVÁ SESTAVA

Kompozice soutěžního vystoupení

- Nástup, vždy až po ohlášení hlasatelem
- Stop figura – začáteční pozice
- Choreografie
- Stop figura – konečná pozice (4 vteřiny)
- Odchod
- **Nástup na soutěžní plochu**
 - Vždy až po ohlášení hlasatelem
 - Nástup může být i na hudbu, ale není to povinné
 - **Nástup s hudbou může být předveden i mimo vyznačenou plochu 12 x 12 m**
- **Zařazení tanečních prvků**
 - Skladba může obsahovat prvky a motivy různých tanců (společenských, folklorních), pokud jsou tyto prvky v souladu s hudbou.
 - **Zvedačky jsou povoleny kdykoliv v průběhu sestavy. Vyhazování soutěžících není povoleno. Jsou zakázány zvedačky, které obsahují prvky tumbling nebo jakékoliv jiné přetáčení soutěžících.**
 - **Povolen tumbling max. level 1**



- **Odchod ze soutěžní plochy**

- Odchod může být i na hudbu, ale není to povinné
- Odchod s hudbou může být předveden i mimo vyznačenou plochu 12 x 12 m
- Pokud je prováděn odchod s hudbou, musí být předvedena konečná stop figura v souladu s koncem hudby.

KOSTÝMY, ÚČES A MAKE-UP

- Kostýmy, účes, make-up a celková vizáž by měla odpovídat věkové kategorii, charakteru hudby a zvolenému náčiní
- Barvy a jejich kombinace jsou zcela na výběru soutěžících, mohou se lišit v podskupinách, u kapitánky nebo u jednotlivců
- Overaly a kalhoty jsou povoleny
- Část kostýmu může být použita pro vizuální efekt v choreografii, ale nesmí být použita jako rekvizita. Za rekvizitu se bude považovat každý oděvní nebo neoděvní prvek, který není ke kostýmu připevněn po celou dobu.
- Čepička nebo její imitace není povinná. Pokud soutěžící mají čepičku, nemůže s ní být nijak manipulováno v žádné části choreografie. Pokud s ní soutěžící bude manipulovat, bude to považováno za problém s kostýmem.
- Obuv je doporučena, ale není povinná
- Typy povolené obuvi:
 - baletní špičky
 - jazzová obuv
 - botasky
 - piškoty
 - tápky, ...
- Pokud budou rozvázány tkaničky u bot, bude to považováno za problém s kostýmem.
- Obličej nesmí být zakrytý pod úroveň obočí. Pomůcky jako dioptrické brýle se nepovažují za zakrytí obličeje. Malování na obličej není povoleno.

PRINCIPY HODNOCENÍ

- Pro hodnocení a bodování je rozhodující, jak je sestava předvedena a prezentována.
- Velikost soutěžní skupiny nemá vliv na hodnocení.

OBLAST A – CHOREOGRAFIE A KOMPOZICE

Porotci hodnotí:

- Výběr a pestrost prvků
- Originalita
- Předvedení
- Využití tanečních, gymnastických prvků a také případnou jejich nadměrnost
- Využití prvků práce s náčiním
- Pohyb po ploše a její pokrytí
- Umělecký dojem
- Synchron
- Choreografie musí být logicky návazná, soudržná s rytmem a rychlostí hudby
- Vhodnost hudby k věku soutěžících a jejich vyspělosti, disciplíně
- Harmonizace mezi výběrem skladby a celkovým výkonem - pohybové vyjádření



hudebně zvukového doprovodu předváděné sestavy

- Soudost mixu hudby, přechody a návaznosti hudebních motivů a jednotlivých zvuků
- Open označuje dynamická vystoupení plná energie, která zahrnují různé taneční styly (latino, standard, jazz, urban, mtv...)
- Kostým a líčení

OBLAST B – POHYBOVÁ TECHNIKA

- **Držení těla** – za chybu se považují ohnutá záda, ramena dopředu, pohyb v předklonu ztuhlost
- **Držení a pohyby paží** – za chybu se považuje pohyb paží mimo rytmus, držení prstů v pěst, „bezvládné“ paže při pohybu a obrazech, předpažení nad rovinu ramen
- **Držení a pohyby hlavy** – za chybu se považuje nepřirozené držení hlavy (záklon, úklon, předklon s pohledem dolů na nohy)
- **Zvedání kolen** – respektují se různé národní školy (styly a pojetí), rozhodující pak není výška zvedání kolen nebo zvedání pat (zanožování), zvedání kolen má být oboustranně vyvážené, chybné je vysoké zvedání levé a pouhé přinožení pravé (kulhání), nerovnoměrné zvedání
- **Provedení nášlapu** – nášlap má být přes špičku nebo břicho, za chybné provedení se považuje nášlap přes patu, pokud nejde o taneční prvek
- **Postavení chodidel** – chodidla mají být rovnoběžná
- **Gymnastické a akrobatické prvky** – přesnost, rozsah a jistota provedení, zřetelnost začátku a konce prvku, pád soutěžící, správné držení trupu, paží, nohou, hlavy během prvku
- **Obraty a otočky** – dopnuté stojné končetiny při otočkách v relevé, dopnutá špička nohy, točení na jednom místě, ukončení obratu bez úkroku či poskoku, osa těla musí být ve vertikále, chodidlo v relevé
- **Rovnováha** – správný průběh pohybu, jistota provedení, flexibilita
- **Flexibilita** – dostatečná flexibilita, správný průběh pohybu, jistota provedení

BODY TECHNIQUE ELEMENTS

LEVEL	POZICE	VÝKOPY	SKOKY	OTOČKY	TUMBLING
1	- Passe - Split - Releve - Plie	- Tuck kicks	- T jump - X jump - Tuck jump - Chasse	- Classic spins - Otočka na kolenou	- ROLLS (fwd, bwd, side, log, dance, bottom, X-roll, split roll, belly spin, bear, body rocks) - Floor Calypso - Candle - Back bend (bridge) - Handstand - Whack back
2	- Scale - Y stand (heel	- Straight leg fwd and side	- Toe touch - Split leap	- Channe - Soutenu	

	stretch)	kicks - Scale kicks	- Pike - Hurdler - Stag jump - Sheep jump - Turn jump	- Soutenu Pique	
3	- Attitude - Arabesque - Scorpion	- Scorpion kick	- Jete - Tilt jump - Cabriole	- Pirouette	
4	- Tilt - Toe lift/toe rise	-Round (fan) kick	- Calypso - Firebird (Ring leap) - Butterfly	- Illusion - Y turn	
5			- Kick Jete - Tour jete	- Fouette - Grand pirouettes - Scorpion turn - Wolf turn	

OBLAST C – PRÁCE S NÁČINÍM

- Soutěžící mohou využít 1 pár pom pomů na osobu
- Nesmí být použito žádné jiné náčiní (rekvizity).
- Pom pomy mohou být položeny na zem z bezpečnostních důvodů – při zvedačkách, tumblingu nebo přípravě vlny. Při přípravě vlny se soutěžící nesmí vzdálit od položených pom pomů a nesmí předvádět jiné taneční prvky.
- Položení nebo odhození pom pomů nebo jejich posílání po zemi je považováno za velkou chybu bez ohledu na důvod. Posílání pom pomů po zemi a zahazování pom pomů je bráno jako nedostatečná znalost práce s pom pomy.
- Jedna soutěžící může krátkodobě držet víc párů pom pomů, pouze po krátký čas
- Rollsy a výhozy pom pomů jsou povoleny, nejsou však povinné
- Pom pomy nemohou být přidělaný na gumě k jakékoliv části těla ani k sobě. Pom pomy nemohou být přidělaný ke kostýmu.

POVINNÉ PRVKY

- Nejsou žádné povinné prvky

ZAKÁZANÉ PRVKY

- Tumbling nad level 1
- Zvedačky, které obsahují prvky tumbling nebo jakékoliv jiné přetáčení soutěžících.
- Vyhazování soutěžících

PENALIZACE

- Nesynchron -0,01
- Malá chyba (náklon, chyt oběma rukama, ...) -0,01
- Uklouznutí, vrávorání, problém s balancem -0,01
- Pád náčiní -0,05
- Velká chyba, velký úkok -0,05



- Přeslap (kromě nástupu a odchodu s hudbou) -0,1
- Problém s kostýmem/s náčiním -0,1
- Pád soutěžící -0,3
- Příchod před ohlášením hlasatelem -0,3
- Nepřipraven ke startu -0,3
- Komunikace -0,3 (počítání nahlas je též považováno za komunikaci)
- Chybějící stop figura -0,4
- Malování na obličeji/zakrytí obličeje/používání rekvizit/přípevnění pom pomů ke kostýmu/ke gumě -0,5
- Čas -0,05 za vteřinu
- Nepřipravená hudba -0,1
- Hudba špatné kvality -0,1
- Tumbling nad level 1 -5
- Zakázaný prvek -5



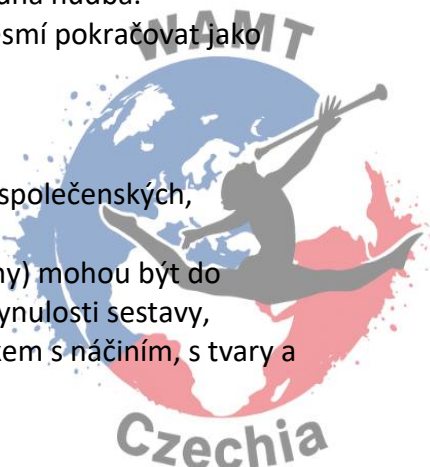
11. DISCIPLÍNA TRADITIONAL POM POM (ozn. TRADPOM)

Kategorie	Věkové kategorie	Časový limit	Prostor	Počet soutěžících
MINI	- kadetky - juniorky - seniorky - grandseniorky	1:15 – 1:30	12 x 12 m	4 – 7
VELKÁ FORMACE	- kadetky - juniorky - seniorky - grandseniorky	2:00 – 3:00	12 x 12 m	min. 8

PÓDIOVÁ SESTAVA

Kompozice soutěžního vystoupení

- Nástup, vždy až po ohlášení hlasatelem
- Pozdrav (předveden alespoň 1 soutěžící)
- Stop figura – začáteční pozice
- Choreografie
- Stop figura – konečná pozice (4 vteřiny)
- Pozdrav (předveden alespoň 1 soutěžící)
- Odchod
- **Nástup na soutěžní plochu**
 - Vždy až po ohlášení hlasatelem.
 - Musí být krátký, rychlý a jednoduchý – slouží pouze k nástupu na soutěžní plochu a zaujetí začáteční pozice.
 - Nesmí se jednat o další „malou choreografii“.
 - Nástup končí zastavením všech soutěžících ve stop figuře; musí být zřetelně oddělen od soutěžního vystoupení.
 - Za pozdrav je považován vojenský salut, pokynutí rukou nebo hlavou a je předváděn před samotným vystoupením.
- **Měření časového limitu**
 - Měří se pouze čas samotného vystoupení (tzn. bez času na nástup a odchod).
 - Čas se začíná měřit v momentě, kdy začne hrát doprovodná hudba.
 - Hudební stopa musí skončit současně s vystoupením; nesmí pokračovat jako doprovod k odchodu.
- **Zařazení tanečních, gymnastických a akrobatických prvků**
 - Skladba může obsahovat prvky a motivy různých tanců (společenských, folklorních), pokud jsou tyto prvky v souladu s hudbou.
 - Gymnastické prvky (prvky stability, skoky, piruety, posuny) mohou být do sestavy zahrnuty, pokud jsou prováděny bez narušení plynulosti sestavy, nejsou-li prováděny samoúčelně, nýbrž ve spojení s prvkem s náčiním, s tvary a



obrazci.

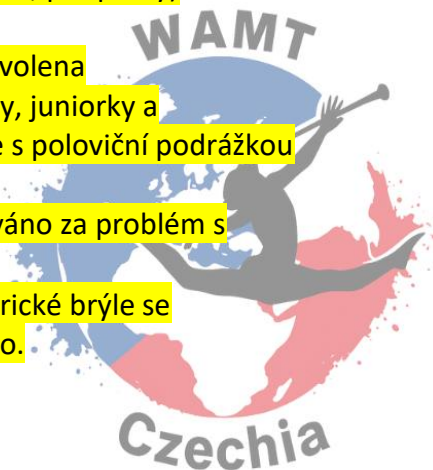
- Tumbling je zakázán
- Illusion turn je zakázán
- Sezení a ležení na zemi je zakázáno. Provaz/rozštěp (split) na zemi je zakázán
- Skluz na zem je zakázán
- Otočka na kolenou je povolena
- Klečení je povoleno
- Zvedačky jsou povoleny kdykoliv v průběhu sestavy. Jsou zakázány zvedačky, které obsahují prvky tumbling nebo jakékoliv jiné přetáčení soutěžících. Provaz/rozštěp (split) je povolen ve zvedačce. Vyhazování soutěžících je zakázáno.

- **Odchod ze soutěžní plochy**

- Odchod musí být krátký, rychlý a jednoduchý; slouží pouze k opuštění soutěžní plochy
- Nesmí se jednat o další „malou choreografii“

KOSTÝMY, ÚČES A MAKE-UP

- Kostýmy, účes, make-up a celková vizáž by měla odpovídat věkové kategorii, charakteru hudby a zvolenému náčiní
- Barvy a jejich kombinace jsou zcela na výběru soutěžících, mohou se lišit v podskupinách, u kapitanů nebo u jednotlivců
- Kostýmy mohou být z elastických moderních blýskavých materiálů. Síťovina a průhledné materiály mohou být použity v souladu s dobrými mravy. Kostýmy mohou být bez rukávů
- Kalhoty jsou povoleny pouze pro muže
- Část kostýmu NEMŮŽE být použita pro vizuální efekt v choreografii a NESMÍ být použita jako rekvizita. Za rekvizitu se bude považovat každý oděvní nebo neoděvní prvek, který není ke kostýmu připevněn po celou dobu. Kostým nesmí mít velké „volné části“ jako např. křídla, kapuce, sukně až ke kotníkům.
- Kostým musí mít plnou sukně (sukně s rozparkem může být použita pouze jako vrchní vrstva plné sukně). Sukně s více vrstvami jsou povoleny. Sukně s třásněmi jsou povoleny. Asymetrické sukně jsou povoleny
- Trikoty nejsou povoleny
- Čepička nebo její imitace není povinná. Pokud soutěžící mají čepičku, nemůže s ní být nijak manipulováno v žádné části choreografie. Pokud s ní soutěžící bude manipulovat, bude to považováno za problém s kostýmem.
- Kozačky jsou povinné pro SENIORKY
 - Styl kozaček je dle vlastního výběru (barva, materiál, výška, podpatky)
 - Kozačky nejsou povinné pro muže
 - Taneční obuv překryta podkolenkou (návlekem) není povolena
 - Kozačky jsou doporučeny ale nejsou povinné pro kadetky, juniorky a grandseniorky. Jsou povinné boty s plnou podrážkou (ne s poloviční podrážkou nebo špičky)
 - Pokud budou rozvázány tkaničky u bot, bude to považováno za problém s kostýmem.
- Obličej nesmí být zakrytý pod úroveň obočí. Pomůcky jako dioptrické brýle se nepovažují za zakrytí obličeje. Malování na obličej není povoleno.



HUDBA

- Hudba je libovolná. Může být použita moderní hudba s textem a zvukovými efekty
- Instrumentální hudba je povolena.

PRINCIPY HODNOCENÍ

- Pro hodnocení a bodování je rozhodující, jak je sestava předvedena a prezentována.
- Velikost soutěžní skupiny nemá vliv na hodnocení.

OBLAST A – CHOREOGRAFIE A KOMPOZICE

Porotci hodnotí:

- Výběr a pestrost prvků
- Originalita
- Předvedení
- Využití tanečních, gymnastických prvků a také případnou jejich nadměrnost
- Využití prvků práce s náčiním
- Pohyb po ploše a její pokrytí
- Umělecký dojem
- Synchron
- Choreografie musí být logicky návazná, soudržná s rytmem a rychlostí hudby
- Vhodnost hudby k věku soutěžících a jejich vyspělosti, disciplíně
- Harmonizace mezi výběrem skladby a celkovým výkonem - pohybové vyjádření hudebně zvukového doprovodu předváděné sestavy
- Soudržnost mixu hudby, přechody a návaznosti hudebních motivů a jednotlivých zvuků
- Kostým a líčení

OBLAST B – POHYBOVÁ TECHNIKA

- **Držení těla** – za chybu se považují ohnutá záda, ramena dopředu, pohyb v předklonu ztuhlost
- **Držení a pohyby paží** – za chybu se považuje pohyb paží mimo rytmus, držení prstů v pěst, „bezzvládné“ paže při pohybu a obrazech, předpažení nad rovinu ramen
- **Držení a pohyby hlavy** – za chybu se považuje nepřírozené držení hlavy (záklon, úklon, předklon s pohledem dolů na nohy)
- **Zvedání kolen** – respektují se různé národní školy (styly a pojetí), rozhodující pak není výška zvedání kolen nebo zvedání pat (zanožování), zvedání kolen má být oboustranně vyvážené, chybné je vysoké zvedání levé a pouhé přinožení pravé (kulhání), nerovnoměrné zvedání
- **Provedení nášlapu** – nášlap má být přes špičku nebo břicho, za chybné provedení se považuje nášlap přes patu, pokud nejde o taneční prvek
- **Postavení chodidel** – chodidla mají být rovnoběžná
- **Obraty a otočky** – dopnuté stojné končetiny při otočkách v relevé, dopnutá špička nohy, točení na jednom místě, ukončení obratu bez úkroku či poskoku, osa těla musí být ve vertikále, chodidlo v relevé
- **Rovnováha** – správný průběh pohybu, jistota provedení, flexibilita
- **Flexibilita** – dostatečná flexibilita, správný průběh pohybu, jistota provedení



BODY TECHNIQUE ELEMENTS

LEVEL	POZICE	VÝKOPY	SKOKY	OTOČKY	TUMBLING
1	- Passe - Split - Releve - Plie	- Tuck kicks	- T jump - X jump - Tuck jump - Chasse	- Classic spins - Otočka na kolenou	ZAKÁZÁNY VŠECHNY PRVKY TUMBLING
2	- Scale - Y stand (heel stretch)	- Straight leg fwd and side kicks - Scale kicks	- Toe touch - Split leap - Pike - Hurdler - Stag jump - Sheep jump - Turn jump	- Channe - Soutenu - Soutenu Pique	
3	- Attitude - Arabesque - Scorpion	- Scorpion kick	- Jete - Tilt jump - Cabriole	- Pirouette	
4	- Tilt - Toe lift/toe rise	- Round (fan) kick	- Calypso - Firebird (Ring leap) - Butterfly	- Y turn	
5			- Kick Jete - Tour jete	- Fouette - Grand pirouettes - Scorpion turn - Wolf turn	

OBLAST C – PRÁCE S NÁČINÍM

- Soutěžící mohou využít 1 pár pompomů na osobu
- Nesmí být použito žádné jiné náčiní (rekvizity).
- Pom pomy nesmí být položeny na zem
- Položení nebo odhození pom pomů nebo jejich posílání po zemi je považováno za velkou chybu bez ohledu na důvod. Posílání pom pomů po zemi a zahazování pom pomů je bráno jako nedostatečná znalost práce s pom pomy.
- Jedna soutěžící může krátkodobě držet víc párů pom pomů, pouze po krátký čas
- Rollsy a výhozy pom pomů jsou povoleny, nejsou však povinné
- Pom pomy nemohou být přiděleny na gumě k jakékoliv části těla ani k sobě. Pom pomy nemohou být přiděleny ke kostýmu.

POVINNÉ PRVKY

Všechny vlny a obrazce musí být prováděny minimálně 4 soutěžícími bez ohledu na velikost formace

- Vlny (kadetky, juniorky, seniorky)**
 - Mini 1x
 - Stage 2x
- Obrazce (kadetky, juniorky, seniorky)**
 - Mini 1x



- Stage 2x

ZAKÁZANÉ PRVKY

- Všechny prvky tumbling jsou zakázány
- Illusion turn je zakázán
- Sezení a ležení na zemi je zakázáno. Provaz/rozštěp (split) na zemi je zakázán.
- Skluz na zem je zakázán
- Jsou zakázány zvedačky, které obsahují prvky tumbling nebo jakékoliv jiné přetáčení soutěžících.
- Vyhazování soutěžících je zakázáno.
- Je zakázáno položit pom pomů na zem.

PENALIZACE

- Nesynchron -0,01
- Malá chyba (náklon, chyt oběma rukama, ...) -0,01
- Uklouznutí, vrávorání, problém s balancem -0,01
- Pád náčiní -0,05
- Velká chyba, velký úkrok -0,05
- Přeslap -0,1
- Problém s kostýmem/s náčiním -0,1
- Pád soutěžící -0,3
- Příchod před ohlášením hlasatelem -0,3
- Nepřipraven ke startu -0,3
- Komunikace -0,3 (počítání nahlas je též považováno za komunikaci)
- Chybějící stop figura -0,4
- Čas -0,05 za vteřinu
- Nepřipravená hudba -0,1
- Hudba špatné kvality -0,1
- Choreografie předvedená bez obuvi -5
- Malování na obličeji/zakrytí obličeje/používání rekvizit/přípevnění pom pomů ke kostýmu/ke gumě -5
- Zakázaný prvek -5



12. DISCIPLÍNA ACCESSORIES (ozn. SHOW)

Kategorie	Věkové kategorie	Časový limit	Prostor	Počet soutěžících
SOLO	- kadetky - juniorky - seniorky	1:15 – 2:30	Celá hala	1
DUO	- kadetky - juniorky - seniorky	1:00 – 2:30	Celá hala	2
MINI	- kadetky - juniorky - seniorky	1:00 – 1:30	Celá hala	4 – 7
VELKÁ FORMACE	- kadetky - juniorky - seniorky	2:00 – 3:30	Celá hala	min. 8

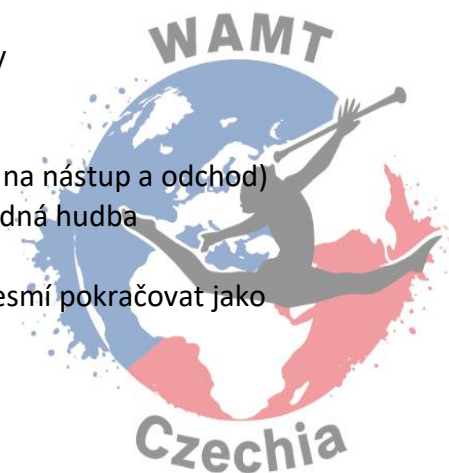
PÓDIOVÁ SESTAVA

Kompozice soutěžního vystoupení

- Nástup, vždy až po ohlášení hlasatelem
- Pozdrav (předveden alespoň 1 soutěžící)
- Stop figura – začáteční pozice
- Choreografie
- Stop figura – konečná pozice (4 vteřiny)
- Pozdrav (předveden alespoň 1 soutěžící)
- Odchod

- **Nástup na soutěžní plochu**
 - Vždy až po ohlášení hlasatelem
 - Bez hudebního doprovodu
 - Musí být krátký, rychlý a jednoduchý – slouží pouze k nástupu na soutěžní plochu a zaujetí začáteční pozice
 - Nástup a příprava rekvizit nesmí zabrat více než 30 vteřin – trenér, vedoucí nebo další osoby mohou pomoci s chystáním scény a rekvizit
 - Nástup na hudbu je penalizován
 - Po nástupu musí soutěžící provést pozdrav a zaujmout stop figuru
 - Za pozdrav je považován vojenský salut, pokynutí rukou nebo hlavou a je předváděn před samotným vystoupením
 - Vedoucí mohou pomoci i s rozestavěním rekvizit a scény

- **Měření časového limitu**
 - Měří se pouze čas samotného vystoupení (tzn. bez času na nástup a odchod)
 - Čas se začíná měřit v momentě, kdy začne hrát doprovodná hudba
 - Hudba může být libovolná
 - Hudební stopa musí skončit současně s vystoupením; nesmí pokračovat jako doprovod k odchodu.



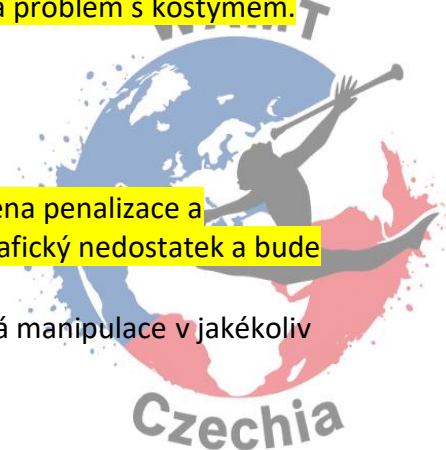
- **Zařazení tanečních, gymnastických a akrobatických prvků**
 - Skladba může obsahovat prvky a motivy různých tanců (společenských, folklorních), pokud jsou tyto prvky v souladu s hudbou.
 - Gymnastické prvky (prvky stability, skoky, piruety, posuny) mohou být do sestavy zahrnuty, pokud jsou prováděny bez narušení plynulosti sestavy, nejsou-li prováděny samoúčelně, nýbrž ve spojení s prvkem s náčiním, s tvary a obrazy.
 - Pokud jsou gymnastické prvky předváděny pouze některými soutěžícími ve skupině nebo malé formaci, ostatní členové nesmí být ve statické (čekající) pozici.
 - Zvedačky jsou povoleny kdykoliv v průběhu sestavy. Vyhazování soutěžících není povoleno.
 - Tumbling nad level 3 je zakázán.
- **Odchod ze soutěžní plochy**
 - Odchod musí být krátký, rychlý a jednoduchý; slouží pouze k opuštění soutěžní plochy
 - Nesmí se jednat o další „malou choreografii“
 - Odchod a odnesení rekvizit nesmí zabrat více jak 30 vteřin – trenér, vedoucí nebo další osoby mohou pomoci s odnesením scény a rekvizit

KOSTÝMY, ÚČES A MAKE-UP

- Kostýmy, účes, make-up a celková vizáž by měla odpovídat věkové kategorii, charakteru hudby a zvolenému náčiní
- Barvy a jejich kombinace jsou zcela na výběru soutěžících, mohou se lišit v podskupinách, u kapitánky nebo u jednotlivců
- Overaly a kalhoty jsou povoleny
- Část kostýmu může být použita pro vizuální efekt v choreografii a může být použita jako rekvizita. Za rekvizitu se bude považovat každý oděvní nebo neoděvní prvek, který není ke kostýmu připevněn po celou dobu.
- Čepička nebo její imitace není povinná. Pokud soutěžící mají čepičku, může s ní být manipulováno v jakékoliv části choreografie. Pokud s ní soutěžící bude manipulovat, bude považována za rekvizitu.
- Obuv není povinná
- Typy povolené obuvi:
 - baletní špičky
 - jazzová obuv
 - botasky
 - piškoty
 - řapky, ...
- Pokud budou rozvázány tkaničky u bot, bude to považováno za problém s kostýmem.
- Malování na obličej je povoleno, zakrytí obličeje je povoleno

Rekvizity

- Povinná je minimálně 1 hůlka a minimálně 2 další rekvizity
 - Pokud bude chybět minimální počet rekvizit, bude udělena penalizace a v hodnocení bude tato chyba zohledněna jako choreografický nedostatek a bude i udělen menší počet bodů za práci s rekvizitami
- Za použití se považuje práce s rekvizitou, držení, dotyk nebo jiná manipulace v jakékoliv



části choreografie. Každá věc kromě batonu bude považována za rekvizitu.

- Rekvizity by měly sloužit ke zdůraznění tématu choreografie
- Neúmyslné zničení/poškození nebo neúmyslný pád rekvizity, který není součástí vystoupení a nezdůrazňuje téma choreografie, bude považováno za problém s rekvizitou
- Rekvizity nesmí představovat riziko pro soutěžícího a další účastníky soutěže

Baton

- Musí být použita alespoň 1 hůlka na soutěžící.

Koncept

- Choreografie musí být tematická. K vyjádření tématu dopomáhají použité rekvizity, hudba a kostým
- Vystoupení by mělo být poutavé, plynulé a soudržné. Téma by mělo být jasně prezentováno
- Výměna rekvizit by měla probíhat vždy hladce tak, aby nebyla narušena plynulost soutěžního vystoupení
- Soutěžící může být chvíli i bez náčiní/rekvizit – jedná se o dobu, kdy dochází k výměně náčiní/rekvizit
- Porotci hodnotí také využití náčiní a rekvizit
- Měl by být rovnoměrně rozdělený čas věnovaný práci s rekvizitami a s hůlkou. Doporučuje se, aby byla hůlka a jedna rekvizita použity současně v určitém bodě choreografie.

PRINCIPY HODNOCENÍ

- Pro hodnocení a bodování je rozhodující, jak je sestava předvedena a prezentována.
- Velikost soutěžní skupiny nemá vliv na hodnocení.

OBLAST A – CHOREOGRAFIE A KOMPOZICE

Porotci hodnotí:

- Výběr a pestrost prvků
- Originalita
- Předvedení
- Využití tanečních, gymnastických prvků a také případnou jejich nadměrnost
- Využití prvků práce s náčiním
- Pohyb po ploše a její pokrytí
- Umělecký dojem – téma, herecký přednes
- Synchron
- Choreografie musí být logicky návazná, soudržná s rytmem a rychlostí hudby
- Vhodnost hudby k věku soutěžících a jejich vyspělosti, disciplíně
- Harmonizace mezi výběrem skladby a celkovým výkonem - pohybové vyjádření hudebně zvukového doprovodu předváděné sestavy
- Soudržnost mixu hudby, přechody a návaznosti hudebních motivů a jednotlivých zvuků
- Kostým a líčení, výběr rekvizit



OBLAST B – POHYBOVÁ TECHNIKA

- **Držení těla** – za chybu se považují ohnutá záda, ramena dopředu, pohyb v předklonu ztuhlost
- **Držení a pohyby paží** – za chybu se považuje pohyb paží mimo rytmus, držení prstů v pěst, „bezvládné“ paže při pohybu a obrazech, předpažení nad rovinu ramen
- **Držení a pohyby hlavy** – za chybu se považuje nepřirozené držení hlavy (záklon, úklon, předklon s pohledem dolů na nohy)
- **Zvedání kolen** – respektují se různé národní školy (styly a pojetí), rozhodující pak není výška zvedání kolen nebo zvedání pat (zanožování), zvedání kolen má být oboustranně vyvážené, chybné je vysoké zvedání levé a pouhé přinožení pravé (kulhání), nerovnoměrné zvedání
- **Provedení nášlapu** – nášlap má být přes špičku nebo břicho, za chybné provedení se považuje nášlap přes patu, pokud nejde o taneční prvek
- **Postavení chodidel** – chodidla mají být rovnoběžná
- **Gymnastické a akrobatické prvky** – přesnost, rozsah a jistota provedení, zřetelnost začátku a konce prvku, pád soutěžící, správné držení trupu, paží, nohou, hlavy během prvku
- **Obraty a otočky** – dopnuté stojné končetiny při otočkách v relevé, dopnutá špička nohy, točení na jednom místě, ukončení obratu bez úkroku či poskoku, osa těla musí být ve vertikále, chodidlo v relevé
- **Rovnováha** – správný průběh pohybu, jistota provedení, flexibilita
- **Flexibilita** – dostatečná flexibilita, správný průběh pohybu, jistota provedení

BODY TECHNIQUE ELEMENTS

LEVEL	POZICE	VÝKOPY	SKOKY	OTOČKY	TUMBLING
1	- Passe - Split - Releve - Plie	- Tuck kicks	- T jump - X jump - Tuck jump - Chasse	- Classic spins - Otočka na kolenou	- ROLLS (fwd, bwd, side, log, dance, bottom, X-roll, split roll, belly spin, bear, body rocks) - Floor Calypso - Candle - Back bend (bridge) - Handstand - Whack back
2	- Scale - Y stand (heel stretch)	- Straight leg fwd and side kicks - Scale kicks	- Toe touch - Split leap - Pike - Hurdler - Stag jump - Sheep jump - Turn jump	- Channe - Soutenu - Soutenu Pique	- Cartwheel - Cartwheel on 1 hand - Round off
3	- Attitude	- Scorpion kick	- Jete	- Pirouette	- Front

	- Arabesque - Scorpion		- Tilt jump - Cabriole		walkover - Back walkover - Walkovers on 1 hand - Tinsica (spider) - Chest roll
4	- Tilt - Toe lift/toe rise	-Round (fan) kick	- Calypso - Firebird (Ring leap) - Butterfly	- Illusion - Y turn	ZAKÁZÁNO
5			- Kick Jete - Tour jete	- Fouette - Grand pirouettes - Scorpion turn - Wolf turn	ZAKÁZÁNO

OBLAST C – PRÁCE S NÁČINÍM

- Doporučuje se, aby byla hůlka a jedna rekvizita použity současně v určitém bodě choreografie.
- Porotci hodnotí jak práci s náčiním, tak využití rekvizit v průběhu choreografie.

LEVEL 1

Veškerá manipulace s náčiním bez rotace

- „Mrtvé náčiní“ (bez pohybu)
- Sklouznutí - Roly Poly
- Kola, kruhy
- Rozmachy
- Zdvihání a snižování
- Převrácení
- Kombinace těchto pohybů

LEVEL 2

Základní rotace

- Horizontální rotace
- Osmička (vertikální rotace v jedné ruce)
- Houpání
- „Sun“ – vertikální rotace s použitím obou rukou
- Star
- Flourish whip – vytáčení batonu s rotací
- Všechny variace těchto rotací, v různých směrech a za použití pravé nebo levé ruky
- Výhozy:
 - Rotace náčiní není vyžadována
 - Standardní výhoz – za kuličku, otevřená ruka, výhoz oběma rukama
 - Standardní chyt – dlaň vzhůru, pravá nebo levá ruka



- Výměna náčiní:
 - Kratší než 2 m
 - Standardní výhoz + standardní chyt

LEVEL 3

- Rotace na dlani
- Rollsy okolo (jednotlivé prvky – jeden rolls):
 - Krku
 - Ramene
 - Ruky
 - Loktu
 - Zápěstí
 - Zad (diagonálně)
 - Hrudí (diagonálně)
 - Pasu
 - Nohy
- Snake
- Broken angel přes obličej/pusu
- Easy entry layout (bez fáze „snake“)
- Výhozy:
 - Rotace náčiní je vyžadována
 - Těžký výhoz + standardní chyt
 - Standardní výhoz + těžký chyt
 - Těžký výhoz + těžký chyt (do levelu 3)
 - Těžký výhoz:
 - Pod rukou
 - Pod nohou
 - Za zády
 - Z dlaně
 - Standardní flip
 - Těžké chyty:
 - Backhand
 - Za hlavou
 - Za zády
 - Za boky
 - Pod rukou
 - Pod nohou
 - 1 otočka – všechny výhozy, všechny chyty
 - 2 otočky – standardní výhoz + standardní chyt
 - Travelling („cestování“) se základním pohybem těla, výhozy a chyty do levelu 3
- Přehoz:
 - Dlouhý přehoz - 2m a delší
 - Standardní výhoz + standardní chyt
 - Krátký přehoz - kratší než 2 metry
 - Těžký výhoz + standardní chyt
 - Standardní výhoz + těžký chyt
 - Těžký výhoz + těžký chyt



LEVEL 4

- Finger twirl
- Fish (minimálně na 4 doby)
- Paddle rolls
- 2 Elbows- Half Ladder
- Neck trap
- Elbow Pop
- Layout
- Single Fujimi
- Single elbow rack (single klic)
- Broken angel
- Shoulder Half angel
- Snake half angel
- Shoulder-shoulder
- Výhozy:
 - Těžké výhozy 4. levelu
 - Backhand
 - Thumb flip
 - Pod ramenem
 - Těžké chyty 4. levelu
 - Blindcatch
 - Grab
 - 1 otočka – horizontální výhoz, všechny chyty
 - 2 otočky – všechny výhozy, všechny chyty
 - 3 otočky – standardní výhoz + standardní chyt
 - Travelling s významným pohybem těla – výhozy a chyty do levelu 3
- Přehozy:
 - Dlouhý přehoz
 - Těžký výhoz + standardní chyt
 - Standardní výhoz + těžký chyt
 - Těžký výhoz + těžký chyt
 - s 1 otočkou

LEVEL 5

- Angel roll
- Diamond roll
- Monster roll
- Backpack roll
- Casper- continuous neck roll
- Mouth roll- continuous front roll
- 4 elbows- Ladder
- Elbow racks (klic-klac)
- Fujimi (2 elbows)
- Continuous elbow pops
- Drop in
- Výhozy:
 - 2 otočky – horizontální výhoz, všechny chyty



- 3 otočky – všechny výhozy, všechny chyty
- 4 + otočky – všechny výhozy, všechny chyty
- Travelling s významným pohybem těla – všechny výhozy, všechny chyty
- Přehozy:
 - Dlouhý přehoz s několika otočkami – všechny výhozy, všechny chyty
 - Dlouhý přehoz – horizontální
 - Přehozy ve tvaru v různých směrech – všechny výhozy, všechny chyty

OMEZUJÍCÍ TABULKA

OTOČKY	Max. 3 otočky
CONTACTS	Bez omezení
ROLLSY	Bez omezení
VÝHOZY	1 podmetenka, hvězda, přemet, jete, skok, převal atd. jsou povoleny pod výhozem; nesmějí být provedeny zároveň s otočkou. Počet stacionárních výhozů nebo výhozů s travellingem není omezen.
GYMNASTIKA	Tumbling level 1 – 3 je povolen Tumbling level 4 – 5 je zakázán

POVINNÉ PRVKY

- Nejsou žádné povinné prvky

ZAKÁZANÉ PRVKY

- Tumbling level 4 – 5
- Vyhazování soutěžících
- Předvedení 4 a více otoček (pod hůlkou nebo pod rekvizitou)
- Předvedení dvojitého triku s výhozem (pod hůlkou nebo pod rekvizitou)
- Předvedení výhozu s pohybem v kombinaci s výhozem s otočkou (pod hůlkou nebo pod rekvizitou)

PENALIZACE

- Nesynchron -0,01
- Malá chyba (náklon, chyt oběma rukama, ...) -0,01
- Uklouznutí, vrávorání, problém s balancem -0,01
- Pád náčiní -0,05
- Velká chyba, velký úkrok -0,05
- Problém s kostýmem/s náčiním -0,1
- Pád soutěžící -0,3
- Příchod před ohlášením hlasatelem -0,3
- Nepřipraven ke startu -0,3
- Komunikace -0,3 (počítání nahlas je též považováno za komunikaci)
- Chybějící rekvizita -0,4
- Chybějící stop figura -0,4
- Čas -0,05 za vteřinu
- Nepřipravená hudba -0,1
- Hudba špatné kvality -0,1



- Zakázaný prvek -5



13. DISCIPLÍNA FLAG (ozn. FLAG)

Kategorie	Věkové kategorie	Časový limit	Prostor	Počet soutěžících
SOLO	- kadetky - juniorky - seniorky	1:15 – 1:30	12 x 12 m	1
DUO/TRIO	- kadetky - juniorky - seniorky	1:15 – 1:30	12 x 12 m	2 – 3
MINI	- kadetky - juniorky - seniorky	1:15 – 1:30	12 x 12 m	4 – 7
VELKÁ FORMACE	- kadetky - juniorky - seniorky	2:00 – 3:00	12 x 12 m	min. 8

PÓDIOVÁ SESTAVA

Kompozice soutěžního vystoupení

- Nástup, vždy až po ohlášení hlasatelem
- Pozdrav (předveden alespoň 1 soutěžící)
- Stop figura – začáteční pozice
- Choreografie
- Stop figura – konečná pozice (4 vteřiny)
- Pozdrav (předveden alespoň 1 soutěžící)
- Odchod
- **Nástup na soutěžní plochu**
 - Vždy až po ohlášení hlasatelem
 - Musí být krátký, rychlý a jednoduchý – slouží pouze k nástupu na soutěžní plochu a zaujetí začáteční pozice
 - Nesmí se jednat o další „malou choreografii“
 - Nástup končí zastavením všech soutěžících ve stop figurě; musí být zřetelně oddělen od soutěžního vystoupení
 - Za pozdrav je považován vojenský salut, pokynutí rukou nebo hlavou a je předváděn před samotným vystoupením
- **Měření časového limitu**
 - Měří se pouze čas samotného vystoupení (tzn. bez času na nástup a odchod)
 - Čas se začíná měřit v momentě, kdy začne hrát doprovodná hudba
 - Hudební stopa musí skončit současně s vystoupením; nesmí pokračovat jako doprovod k odchodu.
- **Zařazení tanečních, gymnastických a akrobatických prvků**
 - Skladba může obsahovat prvky a motivy různých tanců (společenských, folklorních), pokud jsou tyto prvky v souladu s hudbou.



- Gymnastické prvky (prvky stability, skoky, piruety, posuny) mohou být do sestavy zahrnuty, pokud jsou prováděny bez narušení plynulosti sestavy, nejsou-li prováděny samoučelně, nýbrž ve spojení s prvkem s náčiním, s tvary a obrazy.
- Pokud jsou gymnastické prvky předváděny pouze některými soutěžícími ve skupině nebo malé formaci, ostatní členové nesmí být ve statické (čekající) pozici.
- Zvedačky jsou povoleny kdykoliv v průběhu sestavy. Vyhazování soutěžících není povoleno. Jsou zakázány zvedačky, které obsahují prvky tumbling nebo jakékoliv jiné přetáčení soutěžících.

- **Odchod ze soutěžní plochy**

- Odchod musí být krátký, rychlý a jednoduchý; slouží pouze k opuštění soutěžní plochy
- Nesmí se jednat o další „malou choreografii“

KOSTÝMY, ÚČES A MAKE-UP

- Kostýmy, účes, make-up a celková vizáž by měla odpovídat věkové kategorii, charakteru hudby a zvolenému náčiní
- Barvy a jejich kombinace jsou zcela na výběru soutěžících, mohou se lišit v podskupinách, u kapitánky nebo u jednotlivců
- Overaly a kalhoty jsou povoleny
- Část kostýmu NEMŮŽE být použita pro vizuální efekt v choreografii a NESMÍ být použita jako rekvizita. Za rekvizitu se bude považovat každý oděvní nebo neoděvní prvek, který není ke kostýmu připevněn po celou dobu.
- Hůlka nemůže být připevněna ke kostýmu v žádné části choreografie.
- Čepička nebo její imitace je povinná (muži nemusí mít). Pokud soutěžící mají čepičku, nemůže s ní být nijak manipulováno v žádné části choreografie. Pokud s ní soutěžící bude manipulovat, bude to považováno za problém s kostýmem.
- Kozačky nejsou povinné
- Jsou povinné boty s plnou podrážkou (ne s poloviční podrážkou nebo špičky)
- Pokud budou rozvázány tkaničky u bot, bude to považováno za problém s kostýmem.
- Obličej nesmí být zakrytý pod úroveň obočí. Pomůcky jako dioptrické brýle se nepovažují za zakrytí obličeje. Malování na obličej není povoleno.

PRINCIPY HODNOCENÍ

- Pro hodnocení a bodování je rozhodující, jak je sestava předvedena a prezentována.
- Velikost soutěžní skupiny nemá vliv na hodnocení.

OBLAST A – CHOREOGRAFIE A KOMPOZICE

Porotci hodnotí:

- Výběr a pestrost prvků
- Originalita
- Předvedení
- Využití tanečních, gymnastických prvků a také případnou jejich nadměrnost
- Využití prvků práce s náčiním
- Pohyb po ploše a její pokrytí
- Umělecký dojem



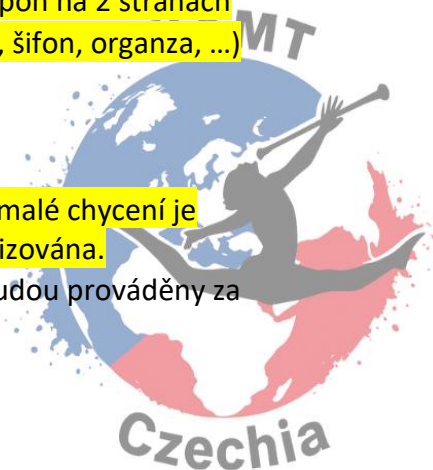
- Synchron
- Choreografie musí být logicky návazná, soudržná s rytmem a rychlostí hudby
- Vhodnost hudby k věku soutěžících a jejich vyspělosti, disciplíně
- Harmonizace mezi výběrem skladby a celkovým výkonem - pohybové vyjádření hudebně zvukového doprovodu předváděné sestavy
- Soudržnost mixu hudby, přechody a návaznosti hudebních motivů a jednotlivých zvuků
- Kostým a líčení

OBLAST B – POHYBOVÁ TECHNIKA

- **Držení těla** – za chybu se považují ohnutá záda, ramena dopředu, pohyb v předklonu ztuhlost
- **Držení a pohyby paží** – za chybu se považuje pohyb paží mimo rytmus, držení prstů v pěst, „bezvládné“ paže při pohybu a obratech, předpažení nad rovinu ramen
- **Držení a pohyby hlavy** – za chybu se považuje nepřirozené držení hlavy (záklon, úklon, předklon s pohledem dolů na nohy)
- **Zvedání kolen** – respektují se různé národní školy (styly a pojetí), rozhodující pak není výška zvedání kolen nebo zvedání pat (zanožování), zvedání kolen má být oboustranně vyvážené, chybné je vysoké zvedání levé a pouhé přinožení pravé (kulhání), nerovnoměrné zvedání
- **Provedení nášlapu** – nášlap má být přes špičku nebo břicho, za chybné provedení se považuje nášlap přes patu, pokud nejde o taneční prvek
- **Postavení chodidel** – chodidla mají být rovnoběžná
- **Gymnastické a akrobatické prvky** – přesnost, rozsah a jistota provedení, zřetelnost začátku a konce prvku, pád soutěžící, správné držení trupu, paží, nohou, hlavy během prvku
- **Obraty a otočky** – dopnuté stojné končetiny při otočkách v relevé, dopnutá špička nohy, točení na jednom místě, ukončení obratu bez úkroku či poskoku, osa těla musí být ve vertikále, chodidlo v relevé
- **Rovnováha** – správný průběh pohybu, jistota provedení, flexibilita
- **Flexibilita** – dostatečná flexibilita, správný průběh pohybu, jistota provedení

OBLAST C- WORK WITH EQUIPMENT

- Délka batonu, na které je připevněný flag
 - kadetky – minimálně 65 cm
 - juniorky a seniorky – 70-80 cm
- Rozměry flagu by měly být min. 40x50 cm
- Tvar flagu může být asymetrický, rozměr 40x50 cm musí být alespoň na 2 stranách
- Látka, ze které je flag, nesmí být z transparentních materiálů (tyl, šifon, organza, ...)
- Barva a design flagu není omezen
- Zakončení flagem je povoleno pouze na 1 straně
- Žádné další náčiní není povoleno (stuhý, mace, ...)
- Veškerá práce s flagem musí být za baton, NIKOLIV ZA LÁTKU! 1 malé chycení je povoleno v rámci uměleckého dojmu. Další chycení budou penalizována.
- Všechny výhozy musí být prováděny přes baton; výhozy, které budou prováděny za konec, kde je flag, budou považovány za chybu



- Baton ani flag nesmí být přidělán ke kostýmu.

LEVEL 1

Veškerá manipulace s náčiním bez rotace

- „Mrtvé náčiní“ (bez pohybu)
- Sklouznutí - Roly Poly
- Kola, kruhy
- Rozmachy
- Zdvihání a snižování
- Převrácení
- Kombinace těchto pohybů

LEVEL 2

Základní rotace

- Horizontální rotace
- Osmička (vertikální rotace v jedné ruce)
- Houpání
- „Sun“ – vertikální rotace s použitím obou rukou
- Star
- Flourish whip – vytáčení batonu s rotací
- Všechny variace těchto rotací, v různých směrech a za použití pravé nebo levé ruky
- Výhozy:
 - Rotace náčiní není vyžadována
 - Standardní výhoz – za kuličku, otevřená ruka, výhoz oběma rukama
 - Standardní chyt – dlaň vzhůru, pravá nebo levá ruka
- Výměna náčiní:
 - Kratší než 2 m
 - Standardní výhoz + standardní chyt

LEVEL 3

- Rotace na dlani
- Rolls okolo (jednotlivé prvky – jeden rolls):
 - Krku
 - Ramene
 - Ruky
 - Loktu
 - Zápěstí
 - Zad (diagonálně)
 - Hrudí (diagonálně)
 - Pasu
 - Nohy
- Snake
- Broken angel přes obličej/pusu
- Easy entry layout (bez fáze „snake“)
- Výhozy:
 - Rotace náčiní je vyžadována
 - Těžký výhoz + standardní chyt



- Standardní výhoz + těžký chyt
- Těžký výhoz + těžký chyt (do levelu 3)
- Těžký výhoz:
 - Pod rukou
 - Pod nohou
 - Za zády
 - Z dlaně
 - Standardní flip
- Těžké chyty:
 - Backhand
 - Za hlavou
 - Za zády
 - Za boky
 - Pod rukou
 - Pod nohou
- 1 otočka – všechny výhozy, všechny chyty
- 2 otočky – standardní výhoz + standardní chyt
- Travelling („cestování“) se základním pohybem těla, výhozy a chyty do levelu 3
- Přehoz:
 - Dlouhý přehoz - 2m a delší
 - Standardní výhoz + standardní chyt
 - Krátký přehoz - kratší než 2 metry
 - Těžký výhoz + standardní chyt
 - Standardní výhoz + těžký chyt
 - Těžký výhoz + těžký chyt

LEVEL 4

- Finger twirl
- Fish (minimálně na 4 doby)
- Paddle rolls
- 2 Elbows- Half Ladder
- Neck trap
- Elbow Pop
- Layout
- Single Fujimi
- Single elbow rack (single klic)
- Broken angel
- Shoulder Half angel
- Snake half angel
- Shoulder-shoulder
- Výhozy:
 - Těžké výhozy 4. levelu
 - Backhand
 - Thumb flip
 - Pod ramenem
 - Těžké chyty 4. levelu
 - Blindcatch



- Grab
 - 1 otočka – horizontální výhoz, všechny chyty
 - 2 otočky – všechny výhozy, všechny chyty
 - 3 otočky – standardní výhoz + standardní chyt
 - Travelling s významným pohybem těla – výhozy a chyty do levelu 3
- Přehozy:
 - Dlouhý přehoz
 - Těžký výhoz + standardní chyt
 - Standardní výhoz + těžký chyt
 - Těžký výhoz + těžký chyt
 - s 1 otočkou

LEVEL 5

- Angel roll
- Diamond roll
- Monster roll
- Backpack roll
- Casper- continuous neck roll
- Mouth roll- continuous front roll
- 4 elbows- Ladder
- Elbow racks (klic-klac)
- Fujimi (2 elbows)
- Continuous elbow pops
- Drop in
- Výhozy:
 - 2 otočky – horizontální výhoz, všechny chyty
 - 3 otočky – všechny výhozy, všechny chyty
 - 4 + otočky – všechny výhozy, všechny chyty
 - Travelling s významným pohybem těla – všechny výhozy, všechny chyty
- Přehozy:
 - Dlouhý přehoz s několika otočkami – všechny výhozy, všechny chyty
 - Dlouhý přehoz – horizontální
 - Přehozy ve tvaru v různých směrech – všechny výhozy, všechny chyty

POVINNÉ PRVKY

- Všichni členové včetně kapitánky
- Podskupina (za podskupinu je považována taková skupina soutěžících, která čítá minimální předepsaný počet; nesmí zahrnovat všechny soutěžící)
 - stage – min. 4 členi
 - mini – min. 2 členi
 - solo a duo/trio nemá podskupinu. Všichni soutěžící musí předvádět všechny povinné prvky. V disciplíně solo není možný přehoz, proto není povinným prvkem

Kadetky

- 2 výhozy bez otoček – 1x všichni, 1x podskupina
- 1 krátký přehoz – všichni



Juniorky

- 2 výhozy bez otoček (nad 2 metry) – 1x všichni, 1x podskupina
- 1 výhoz s otočkou/otočkami (nad 2 metry) – všichni
- 1 dlouhý přehoz (nad 2 metry) – všichni

Seniorky

- 2 výhozy bez otoček (nad 2 metry) – 1x všichni, 1x podskupina
- 2 výhozy s otočkou/otočkami (nad 2 metry) – 1x všichni, 1x podskupina
- 2 dlouhé přehozy (nad 2 metry) – 1x všichni, 1x podskupina

Grandseniorky

- Žádné povinné prvky

PENALIZACE

- Nesynchron -0,01
- Malá chyba (náklon, chyt oběma rukama, ...) -0,01
- Uklouznutí, vrávorání, problém s balancem -0,01
- Pád náčiní -0,05
- Velká chyba, velký úkrok -0,05
- Problém s kostýmem/s náčiním -0,1
- Přeslap -0,1
- Pád soutěžící -0,3
- Příchod před ohlášením hlasatelem -0,3
- Nepřipraven ke startu -0,3
- Komunikace -0,3 (počítání nahlas je též považováno za komunikaci)
- Chybějící povinný prvek -0,4
- Chybějící čepička nebo její imitace -0,4
- Chybějící stop figura -0,4
- Malování na obličeji/zakrytí obličeje/používání rekvizit/připevnění batonu ke kostýmu -0,5
- Choreografie předvedená bez obuvi -0,5
- Čas -0,05 za každou vteřinu
- Nepřipravená hudba -0,1
- Hudba špatné kvality -0,1



14. DISCIPLÍNA BANNIERES- SMALL DRILL (ozn. BAN)

Kategorie	Věkové kategorie	Časový limit	Prostor	Počet soutěžících
VELKÁ FORMACE	- unique	1:15 – 3:00	Celá hala	min. 4

PÓDIOVÁ SESTAVA

Kompozice soutěžního vystoupení

- Nástup, vždy až po ohlášení hlasatelem
- Pozdrav (předveden alespoň 1 soutěžící)
- Stop figura – začáteční pozice
- Choreografie
- Stop figura – konečná pozice (4 vteřiny)
- Pozdrav (předveden alespoň 1 soutěžící)
- Odchod
- **Nástup na soutěžní plochu**
 - Vždy až po ohlášení hlasatelem
 - Musí být krátký, rychlý a jednoduchý – slouží pouze k nástupu na soutěžní plochu a zaujetí začáteční pozice
 - Nesmí se jednat o další „malou choreografii“
 - Nástup končí zastavením všech soutěžících ve stop figurě; musí být zřetelně oddělen od soutěžního vystoupení
 - Za pozdrav je považován vojenský salut, pokynutí rukou nebo hlavou a je předváděn před samotným vystoupením
- **Měření časového limitu**
 - Měří se pouze čas samotného vystoupení (tzn. bez času na nástup a odchod)
 - Čas se začíná měřit v momentě, kdy začne hrát doprovodná hudba
 - Hudební stopa musí skončit současně s vystoupením; nesmí pokračovat jako doprovod k odchodu.
- **Zařazení tanečních, gymnastických a akrobatických prvků**
 - Skladba může obsahovat prvky a motivy různých tanců (společenských, folklorních), pokud jsou tyto prvky v souladu s hudbou.
 - Gymnastické prvky (prvky stability, skoky, piruety, posuny) mohou být do sestavy zahrnuty, pokud jsou prováděny bez narušení plynulosti sestavy, nejsou-li prováděny samoučelně, nýbrž ve spojení s prvkem s náčiním, s tvary a obrazy.
 - Pokud jsou gymnastické prvky předváděny pouze některými soutěžícími ve skupině nebo malé formaci, ostatní členové nesmí být ve statické (čekající) pozici.
 - Zvedačky jsou zakázány. Vyhazování soutěžících je zakázáno.
 - Tumbling je zakázán
 - Sezení a ležení na zemi je zakázáno.
 - Skluz na zem je zakázán.



○ **Klečení je povoleno.**

• **Odchod ze soutěžní plochy**

- Odchod musí být krátký, rychlý a jednoduchý; slouží pouze k opuštění soutěžní plochy
- Nesmí se jednat o další „malou choreografii“

KOSTÝMY, ÚČES A MAKE-UP

- Kostýmy, účes, make-up a celková vizáž by měla odpovídat věkové kategorii, charakteru hudby a zvolenému náčiní
- Barvy a jejich kombinace jsou zcela na výběru soutěžících, mohou se lišit v podskupinách, u kapitánky nebo u jednotlivců
- Overaly a kalhoty jsou povoleny
- Čepička nebo její imitace není povinná.
- Jsou povinné boty s plnou podrážkou (ne s poloviční podrážkou nebo špičky)
- Pokud budou rozvázány tkaničky u bot, bude to považováno za problém s kostýmem.
- Obličej nesmí být zakrytý pod úroveň obočí. Pomůcky jako dioptrické brýle se nepovažují za zakrytí obličeje. Malování na obličej není povoleno.

PRINCIPY HODNOCENÍ

- Pro hodnocení a bodování je rozhodující, jak je sestava předvedena a prezentována.
- Velikost soutěžní skupiny nemá vliv na hodnocení.

OBLAST A – CHOREOGRAFIE A KOMPOZICE

Porotci hodnotí:

- Výběr a pestrost prvků
- Originalita
- Předvedení
- Využití tanečních, gymnastických prvků a také případnou jejich nadměrnost
- Využití prvků práce s náčiním
- Pohyb po ploše a její pokrytí
- Umělecký dojem
- Synchron
- Choreografie musí být logicky návazná, soudržná s rytmem a rychlostí hudby
- Vhodnost hudby k věku soutěžících a jejich vyspělosti, disciplíně
- Harmonizace mezi výběrem skladby a celkovým výkonem - pohybové vyjádření hudebně zvukového doprovodu předváděné sestavy
- Sourodství mixu hudby, přechody a návaznosti hudebních motivů a jednotlivých zvuků
- Kostým a líčení

OBLAST B – POHYBOVÁ TECHNIKA

- **Držení těla** – za chybu se považují ohnutá záda, ramena dopředu, pohyb v předklonu ztuhlost
- **Držení a pohyby paží** – za chybu se považuje pohyb paží mimo rytmus, držení prstů v pěst, „bezzvládné“ paže při pohybu a obrazech, předpažení nad rovinu ramen



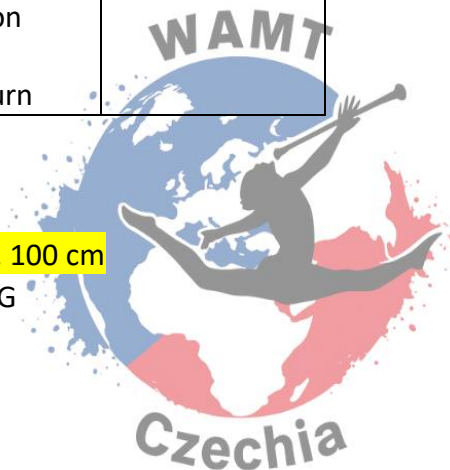
- **Držení a pohyby hlavy** – za chybu se považuje nepřirozené držení hlavy (záklon, úklon, předklon s pohledem dolů na nohy)
- **Zvedání kolen** – respektují se různé národní školy (styly a pojetí), rozhodující pak není výška zvedání kolen nebo zvedání pat (zanožování), zvedání kolen má být oboustranně vyvážené, chybné je vysoké zvedání levé a pouhé přinožení pravé (kulhání), nerovnoměrné zvedání
- **Provedení nášlapu** – nášlap má být přes špičku nebo bříško, za chybné provedení se považuje nášlap přes patu, pokud nejde o taneční prvek
- **Postavení chodidel** – chodidla mají být rovnoběžná
- **Obraty a otočky** – dopnuté stojné končetiny při otočkách v relevé, dopnutá špička nohy, točení na jednom místě, ukončení obratu bez úkroku či poskoku, osa těla musí být ve vertikále, chodidlo v relevé
- **Rovnováha** – správný průběh pohybu, jistota provedení, flexibilita
- **Flexibilita** – dostatečná flexibilita, správný průběh pohybu, jistota provedení

BODY TECHNIQUE ELEMENTS

LEVEL	POZICE	VÝKOPY	SKOKY	OTOČKY	TUMBLING
1	- Passe - Split - Releve - Plie	- Tuck kicks	- T jump - X jump - Tuck jump - Chasse	- Classic spins - Otočka na kolenou	TUMBLING ZAKÁZÁN
2	- Scale - Y stand (heel stretch)	- Straight leg fwd and side kicks - Scale kicks	- Toe touch - Split leap - Pike - Hurdler - Stag jump - Sheep jump - Turn jump	- Channe - Soutenu - Soutenu Pique	
3	- Attitude - Arabesque - Scorpion	- Scorpion kick	- Jete - Tilt jump - Cabriole	- Pirouette	
4	- Tilt - Toe lift/toe rise	- Round (fan) kick	- Calypso - Firebird (Ring leap) - Butterfly	- Illusion - Y turn	
5			- Kick Jete - Tour jete	- Fouette - Grand pirouettes - Scorpion turn - Wolf turn	

OBLAST C- PRÁCE S NÁČINÍM

- **QUALIFIED FLAG** – Délka tyče, na které je flag připevněn je min. 100 cm
- Všichni členové jsou povinni používat alespoň 1 QUALIFIED FLAG
- Použití jiných velikostí flagů je povoleno, není však povinné



- Může být použito další náčiní (šavle, pušky, mace, ...)

PENALIZACE

- Nesynchron -0,01
- Malá chyba (náklon, chyt oběma rukama, ...) -0,01
- Uklouznutí, vrávorání, problém s balancem -0,01
- Pád náčiní -0,05
- Velká chyba, velký úkrok -0,05
- Problém s kostýmem/s náčiním -0,1
- Pád soutěžící -0,3
- Příchod před ohlášením hlasatelem -0,3
- **Nepřipraven ke startu -0,3**
- Komunikace -0,3 **(počítání nahlas je též považováno za komunikaci)**
- Choreografie předvedená bez obuvi -0,5
- Čas -0,05 za každou vteřinu
- Nepřipravená hudba -0,1
- Hudba špatné kvality -0,1
- **Malování na obličeji/zakrytí obličeje/choreografie předvedená bez obuvi -5**
- Chybějící qualified flag -5
- Zakázaný prvek -5



15. DISCIPLÍNA MIX (ozn. MIX)

Kategorie	Věkové kategorie	Časový limit	Prostor	Počet soutěžících
DUO/TRIO	- kadetky - juniorky - seniorky - granseniorky	1:15 – 1:30	12 x 12 m	2 – 3
MINI	- kadetky - juniorky - seniorky - granseniorky	1:15 – 1:30	12 x 12 m	4 – 7
VELKÁ FORMACE	- kadetky - juniorky - seniorky - granseniorky	2:00 – 3:00	12 x 12 m	min. 8

Povolené kombinace

- **BATON + POM POM**
- **BATON + FLAG**
- **POM POM + FLAG**

PÓDIOVÁ SESTAVA

Kompozice soutěžního vystoupení

- Nástup, vždy až po ohlášení hlasatelem
- Pozdrav (předveden alespoň 1 soutěžící)
- Stop figura – začáteční pozice
- Choreografie
- Stop figura – konečná pozice (4 vteřiny)
- Pozdrav (předveden alespoň 1 soutěžící)
- Odchod
- **Nástup na soutěžní plochu**
 - Vždy až po ohlášení hlasatelem
 - Musí být krátký, rychlý a jednoduchý – slouží pouze k nástupu na soutěžní plochu a zaujetí začáteční pozice
 - Nesmí se jednat o další „malou choreografii“
 - Nástup končí zastavením všech soutěžících ve stop figurě; musí být zřetelně oddělen od soutěžního vystoupení
 - Za pozdrav je považován vojenský salut, pokynutí rukou nebo hlavou a je předváděn před samotným vystoupením
- **Měření časového limitu**
 - Měří se pouze čas samotného vystoupení (tzn. bez času na nástup a odchod)
 - Čas se začíná měřit v momentě, kdy začne hrát doprovodná hudba
 - Hudební stopa musí skončit současně s vystoupením; nesmí pokračovat jako



doprovod k odchodu.

- **Zařazení tanečních, gymnastických a akrobatických prvků**
 - Skladba může obsahovat prvky a motivy různých tanců (společenských, folklorních), pokud jsou tyto prvky v souladu s hudbou.
 - Gymnastické prvky (prvky stability, skoky, piruety, posuny) mohou být do sestavy zahrnuty, pokud jsou prováděny bez narušení plynulosti sestavy, nejsou-li prováděny samoúčelně, nýbrž ve spojení s náčiním, s tvary a obrazy.
 - Pokud jsou gymnastické prvky předváděny pouze některými soutěžícími ve skupině nebo malé formaci, ostatní členové nesmí být ve statické (čekající) pozici.
 - **Zvedání soutěžících je povoleno kdykoliv v průběhu choreografie.**
- **Odchod ze soutěžní plochy**
 - Odchod musí být krátký, rychlý a jednoduchý; slouží pouze k opuštění soutěžní plochy
 - Nesmí se jednat o další „malou choreografii“

KOSTÝMY, ÚČES A MAKE-UP

- Kostýmy, účes, make-up a celková vizáž by měla odpovídat věkové kategorii, charakteru hudby a zvolenému náčiní
- Barvy a jejich kombinace jsou zcela na výběru soutěžících, mohou se lišit v podskupinách, u kapitánky nebo u jednotlivců
- Overaly a kalhoty jsou povoleny
- **Část kostýmu NEMŮŽE být použita pro vizuální efekt v choreografii a NESMÍ být použita jako rekvizita. Za rekvizitu se bude považovat každý oděvní nebo neoděvní prvek, který není ke kostýmu připevněn po celou dobu.**
- **Čepička nebo její imitace není povinná. Pokud soutěžící mají čepičku, může s ní být manipulováno v jakékoliv části choreografie. Pokud s ní soutěžící bude manipulovat, bude považována za rekvizitu.**
- Obuv je doporučena, ale není povinná
- Typy povolené obuvi:
 - baletní špičky
 - jazzová obuv
 - botasky
 - piškoty
 - ťapky, ...
- **Pokud budou rozvázány tkaničky u bot, bude to považováno za problém s kostýmem.**
- **Obličej nesmí být zakrytý pod úroveň obočí. Pomůcky jako dioptrické brýle se nepovažují za zakrytí obličeje. Malování na obličej není povoleno.**

PRINCIPY HODNOCENÍ

- Pro hodnocení a bodování je rozhodující, jak je sestava předvedena a prezentována.
- Velikost soutěžní skupiny nemá vliv na hodnocení.



OBLAST A – CHOREOGRAFIE A KOMPOZICE

Porotci hodnotí:

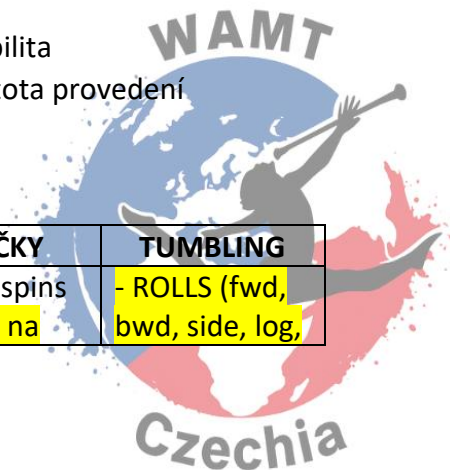
- Výběr a pestrost prvků
- Originalita
- Předvedení
- Využití tanečních, gymnastických prvků a také případnou jejich nadměrnost
- Využití prvků práce s náčiním
- Pohyb po ploše a její pokrytí
- Umělecký dojem
- Synchron
- Choreografie musí být logicky návazná, soudržná s rytmem a rychlostí hudby
- Vhodnost hudby k věku soutěžících a jejich vyspělosti, disciplíně
- Harmonizace mezi výběrem skladby a celkovým výkonem - pohybové vyjádření hudebně zvukového doprovodu předváděné sestavy
- Soudržnost mixu hudby, přechody a návaznosti hudebních motivů a jednotlivých zvuků
- Kostým a líčení

OBLAST B – POHYBOVÁ TECHNIKA

- **Držení těla** – za chybu se považují ohnutá záda, ramena dopředu, pohyb v předklonu ztuhlost
- **Držení a pohyby paží** – za chybu se považuje pohyb paží mimo rytmus, držení prstů v pěst, „bezzvládné“ paže při pohybu a obrazech, předpažení nad rovinu ramen
- **Držení a pohyby hlavy** – za chybu se považuje nepřírozené držení hlavy (záklon, úklon, předklon s pohledem dolů na nohy)
- **Zvedání kolen** – respektují se různé národní školy (styly a pojetí), rozhodující pak není výška zvedání kolen nebo zvedání pat (zanožování), zvedání kolen má být oboustranně vyvážené, chybné je vysoké zvedání levé a pouhé přinožení pravé (kulhání), nerovnoměrné zvedání
- **Provedení nášlapu** – nášlap má být přes špičku nebo břicho, za chybné provedení se považuje nášlap přes patu, pokud nejde o taneční prvek
- **Postavení chodidel** – chodidla mají být rovnoběžná
- **Gymnastické a akrobatické prvky** – přesnost, rozsah a jistota provedení, zřetelnost začátku a konce prvku, pád soutěžící, správné držení trupu, paží, nohou, hlavy během prvku
- **Obraty a otočky** – dopnuté stojné končetiny při otočkách v relevé, dopnutá špička nohy, točení na jednom místě, ukončení obratu bez úkroku či poskoku, osa těla musí být ve vertikále, chodidlo v relevé
- **Rovnováha** – správný průběh pohybu, jistota provedení, flexibilita
- **Flexibilita** – dostatečná flexibilita, správný průběh pohybu, jistota provedení

BODY TECHNIQUE ELEMENTS

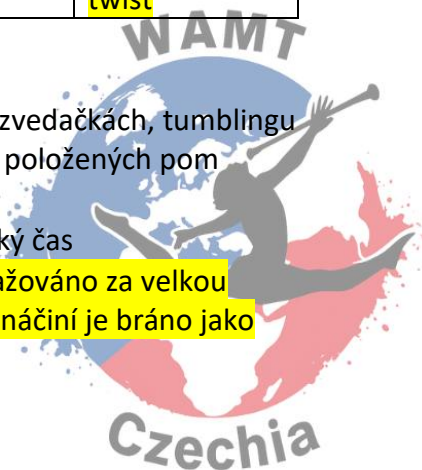
LEVEL	POZICE	VÝKOPY	SKOKY	OTOČKY	TUMBLING
1	- Passe - Split	- Tuck kicks	- T jump - X jump	- Classic spins - Otočka na	- ROLLS (fwd, bwd, side, log,



	- Releve - Plie		- Tuck jump - Chasse	kolenou	dance, bottom, X-roll, split roll, belly spin, bear, body rocks) - Floor Calypso - Candle - Back bend (bridge) - Handstand - Whack back
2	- Scale - Y stand (heel stretch)	- Straight leg fwd and side kicks - Scale kicks	- Toe touch - Split leap - Pike - Hurdler - Stag jump - Sheep jump - Turn jump	- Channe - Soutenu - Soutenu Pique	- Cartwheel - Cartwheel on 1 hand - Round off
3	- Attitude - Arabesque - Scorpion	- Scorpion kick	- Jete - Tilt jump - Cabriole	- Pirouette	- Front walkover - Back walkover - Walkovers on 1 hand - Tinsica (spider) - Chest roll
4	- Tilt - Toe lift/toe rise	-Round (fan) kick	- Calypso - Firebird (Ring leap) - Butterfly	- Illusion - Y turn	- Aerials (side, front)
5			- Kick Jete - Tour jete	- Fouette - Grand pirouettes - Scorpion turn - Wolf turn	- Handspring (Fwd, Bwd), - Layout stepout - Back salto (Tucked, Piked) - Butterfly twist

OBLAST C- PRÁCE S NÁČINÍM

- Náčiní může být položeno na zem z bezpečnostních důvodů – při zvedačkách, tumblingu nebo přípravě vlny. Při přípravě vlny se soutěžící nesmí vzdalit od položených pomů a nesmí předvádět jiné taneční prvky.
- Jedna soutěžící může krátkodobě držet více náčiní, pouze po krátký čas
- Položení nebo odhození náčiní nebo jeho posílání po zemi je považováno za velkou chybu bez ohledu na důvod. Posílání náčiní po zemi a zahazování náčiní je bráno jako nedostatečná znalost práce s náčiním.



- Náčiní nedomůže být přiděleno na gumě k jakékoliv části těla ani k sobě. Náčiní nemůže být přiděleno ke kostýmu.
- Rollsy a výhozy náčiní jsou povoleny, nejsou však povinné
- Může být použit pouze 1 baton, 1 flag nebo 1 pár pom pomů na soutěžícího. Nesmí být více náčiní, než je soutěžících na ploše.
- Povolené kombinace
 - BATON + POM POM
 - BATON + FLAG
 - POM POM + FLAG

LEVEL 1

Veškerá manipulace s náčiním bez rotace

- „Mrtvé náčiní“ (bez pohybu)
- Sklouznutí - Roly Poly
- Kola, kruhy
- Rozmachy
- Zdvihání a snižování
- Převrácení
- Kombinace těchto pohybů

LEVEL 2

Základní rotace

- Horizontální rotace
- Osmička (vertikální rotace v jedné ruce)
- Houpání
- „Sun“ – vertikální rotace s použitím obou rukou
- Star
- Flourish whip – vytáčení batonu s rotací
- Všechny variace těchto rotací, v různých směrech a za použití pravé nebo levé ruky
- Výhozy:
 - Rotace náčiní není vyžadována
 - Standardní výhoz – za kuličku, otevřená ruka, výhoz oběma rukama
 - Standardní chyt – dlaň vzhůru, pravá nebo levá ruka
- Výměna náčiní:
 - Kratší než 2 m
 - Standardní výhoz + standardní chyt

LEVEL 3

- Rotace na dlani
- Rollsy okolo (jednotlivé prvky – jeden rolls):
 - Krku
 - Ramene
 - Ruky
 - Loktu
 - Zápěstí
 - Zad (diagonálně)
 - Hrudí (diagonálně)



- Pasu
- Nohy
- Snake
- Broken angel přes obličej/pusu
- Easy entry layout (bez fáze „snake“)
- Výhozy:
 - Rotace náčiní je vyžadována
 - Těžký výhoz + standardní chyt
 - Standardní výhoz + těžký chyt
 - Těžký výhoz + těžký chyt (do levelu 3)
 - Těžký výhoz:
 - Pod rukou
 - Pod nohou
 - Za zády
 - Z dlaně
 - Standardní flip
 - Těžké chyty:
 - Backhand
 - Za hlavou
 - Za zády
 - Za boky
 - Pod rukou
 - Pod nohou
 - 1 otočka – všechny výhozy, všechny chyty
 - 2 otočky – standardní výhoz + standardní chyt
 - Travelling („cestování“) se základním pohybem těla, výhozy a chyty do levelu 3
- Přehoz:
 - Dlouhý přehoz - 2m a delší
 - Standardní výhoz + standardní chyt
 - Krátký přehoz - kratší než 2 metry
 - Těžký výhoz + standardní chyt
 - Standardní výhoz + těžký chyt
 - Těžký výhoz + těžký chyt

LEVEL 4

- Finger twirl
- Fish (minimálně na 4 doby)
- Paddle rolls
- 2 Elbows- Half Ladder
- Neck trap
- Elbow Pop
- Layout
- Single Fujimi
- Single elbow rack (single klic)
- Broken angel
- Shoulder Half angel
- Snake half angel



- Shoulder-shoulder
- Výhozy:
 - Těžké výhozy 4. levelu
 - Backhand
 - Thumb flip
 - Pod ramenem
 - Těžké chyty 4. levelu
 - Blindcatch
 - Grab
 - 1 otočka – horizontální výhoz, všechny chyty
 - 2 otočky – všechny výhozy, všechny chyty
 - 3 otočky – standardní výhoz + standardní chyt
 - Travelling s významným pohybem těla – výhozy a chyty do levelu 3
- Přehozy:
 - Dlouhý přehoz
 - Těžký výhoz + standardní chyt
 - Standardní výhoz + těžký chyt
 - Těžký výhoz + těžký chyt
 - s 1 otočkou

LEVEL 5

- Angel roll
- Diamond roll
- Monster roll
- Backpack roll
- Casper- continuous neck roll
- Mouth roll- continuous front roll
- 4 elbows- Ladder
- Elbow racks (klic-klac)
- Fujimi (2 elbows)
- Continuous elbow pops
- Drop in
- Výhozy:
 - 2 otočky – horizontální výhoz, všechny chyty
 - 3 otočky – všechny výhozy, všechny chyty
 - 4 + otočky – všechny výhozy, všechny chyty
 - Travelling s významným pohybem těla – všechny výhozy, všechny chyty
- Přehozy:
 - Dlouhý přehoz s několika otočkami – všechny výhozy, všechny chyty
 - Dlouhý přehoz – horizontální
 - Přehozy ve tvaru v různých směrech – všechny výhozy, všechny chyty

POVINNÉ PRVKY

- Výměna náčiní
 - Duo/trio, mini 1x
 - Velká formace 2x
- Všichni soutěžící musí využívat obě náčiní stejně 50:50 (v případě lichého počtu



soutěžících si 1 soutěžící nemusí měnit náčiní – může mít 1 náčiní po celou dobu choreografie)

DOPORUČENÉ PRVKY

- Povinné prvky pro kategorie baton, pom-pom, flag v daných věkových kategoriích NEJSOU POVINNÉ! Není tedy penalizace 0,4!

PENALIZACE

- Nesynchron -0,01
- Malá chyba (náklon, chyt oběma rukama, ...) -0,01
- Uklouznutí, vrávorání, problém s balancem -0,01
- Pád náčiní -0,05
- Velká chyba, velký úkrok -0,05
- Přeslap (kromě nástupu a odchodu s hudbou) -0,1
- Problém s kostýmem/s náčiním -0,1
- Pád soutěžící -0,3
- Příchod před ohlášením hlasatelem -0,3
- **Nepřipraven ke startu -0,3**
- **Komunikace -0,3 (počítání nahlas je též považováno za komunikaci)**
- Chybějící povinný prvek -0,4
- Chybějící stop figura -0,4
- **Malování na obličeji/zakrytí obličeje/používání rekvizit/připevnění náčiní ke kostýmu/ke gumě -0,5**
- Čas -0,05 za vteřinu
- Nepřipravená hudba -0,1
- Hudba špatné kvality -0,1



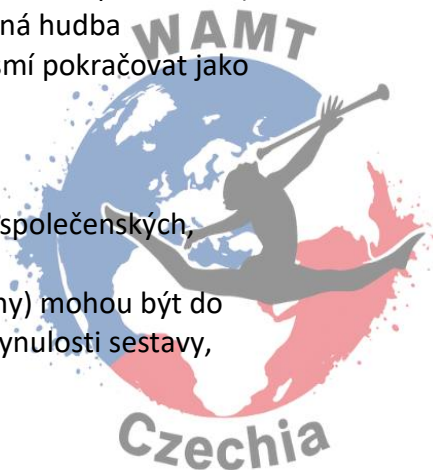
16. DISCIPLÍNA MACE (ozn. MACE)

Kategorie	Věkové kategorie	Časový limit	Prostor	Počet soutěžících
SOLO	- kadetky - juniorky - seniorky	1:15 – 1:30	12 x 12 m	1
DUO/TRIO	- kadetky - juniorky - seniorky	1:15 – 1:30	12 x 12 m	2 – 3
MINI	- juniorky - seniorky	1:15 – 1:30	12 x 12 m	4 – 7
VELKÁ FORMACE	- juniorky - seniorky	2:00 – 3:00	12 x 12 m	min. 8

PÓDIOVÁ SESTAVA

Kompozice soutěžního vystoupení

- Nástup, vždy až po ohlášení hlasatelem
- Pozdrav (předveden alespoň 1 soutěžící)
- Stop figura – začáteční pozice
- Choreografie
- Stop figura – konečná pozice (4 vteřiny)
- Pozdrav (předveden alespoň 1 soutěžící)
- Odchod
- **Nástup na soutěžní plochu**
 - Vždy až po ohlášení hlasatelem
 - Musí být krátký, rychlý a jednoduchý – slouží pouze k nástupu na soutěžní plochu a zaujetí začáteční pozice
 - Nesmí se jednat o další „malou choreografii“
 - Nástup končí zastavením všech soutěžících ve stop figuře; musí být zřetelně oddělen od soutěžního vystoupení
 - Za pozdrav je považován vojenský salut, pokynutí rukou nebo hlavou a je předváděn před samotným vystoupením
- **Měření časového limitu**
 - Měří se pouze čas samotného vystoupení (tzn. bez času na nástup a odchod)
 - Čas se začíná měřit v momentě, kdy začne hrát doprovodná hudba
 - Hudební stopa musí skončit současně s vystoupením; nesmí pokračovat jako doprovod k odchodu.
- **Zařazení tanečních, gymnastických a akrobatických prvků**
 - Skladba může obsahovat prvky a motivy různých tanců (společenských, folklorních), pokud jsou tyto prvky v souladu s hudbou.
 - Gymnastické prvky (prvky stability, skoky, piruety, posuny) mohou být do sestavy zahrnuty, pokud jsou prováděny bez narušení plynulosti sestavy,



nejdou-li prováděny samoučelně, nýbrž ve spojení s prvkem s náčiním, s tvary a obrazy.

- Pokud jsou gymnastické prvky předváděny pouze některými soutěžícími ve skupině nebo malé formaci, ostatní členové nesmí být ve statické (čekající) pozici.
- Zvedačky jsou povoleny kdykoliv v průběhu sestavy. Vyhazování soutěžících je zakázáno. Jsou zakázány zvedačky, které obsahují prvky tumbling nebo jakéhokoliv jiné přetáčení soutěžících.
- Tumbling je povolen, ale nedoporučuje se. Předvedení prvků tumbling nebude penalizováno, ale ani nezvyšší hodování v oblasti B nebo C.

- **Odchod ze soutěžní plochy**

- Odchod musí být krátký, rychlý a jednoduchý; slouží pouze k opuštění soutěžní plochy.
- Nesmí se jednat o další „malou choreografii“.

KOSTÝMY, ÚČES A MAKE-UP

- Kostýmy, účes, make-up a celková vizáž by měla odpovídat věkové kategorii, charakteru hudby a zvolenému náčiní
- Barvy a jejich kombinace jsou zcela na výběru soutěžících, mohou se lišit v podskupinách, u kapitánky nebo u jednotlivců
- Overaly a kalhoty jsou povoleny
- Část kostýmu NEMŮŽE být použita pro vizuální efekt v choreografii a NESMÍ být použita jako rekvizita. Za rekvizitu se bude považovat každý oděvní nebo neoděvní prvek, který není ke kostýmu připevněn po celou dobu.
- Čepička nebo její imitace je povinná (muži nemusí mít). Pokud soutěžící mají čepičku, nemůže s ní být nijak manipulováno v žádné části choreografie. Pokud s ní soutěžící bude manipulovat, bude to považováno za problém s kostýmem.
- Kozačky nejsou povinné
- Jsou povinné boty s plnou podrážkou (ne s poloviční podrážkou nebo špičky)
- Pokud budou rozvázány tkaničky u bot, bude to považováno za problém s kostýmem.
- Obličej nesmí být zakrytý pod úroveň obočí. Pomůcky jako dioptrické brýle se nepovažují za zakrytí obličeje. Malování na obličej není povoleno.

PRINCIPY HODNOCENÍ

- Pro hodnocení a bodování je rozhodující, jak je sestava předvedena a prezentována.
- Velikost soutěžní skupiny nemá vliv na hodnocení.

OBLAST A – CHOREOGRAFIE A KOMPOZICE

Porotci hodnotí:

- Výběr a pestrost prvků
- Originalita
- Předvedení
- Využití tanečních, gymnastických prvků a také případnou jejich nadměrnost
- Využití prvků práce s náčiním
- Pohyb po ploše a její pokrytí
- Umělecký dojem



- Synchron
- Choreografie musí být logicky návazná, soudržná s rytmem a rychlostí hudby
- Vhodnost hudby k věku soutěžících a jejich vyspělosti, disciplíně
- Harmonizace mezi výběrem skladby a celkovým výkonem - pohybové vyjádření hudebně zvukového doprovodu předváděné sestavy
- Soudržnost mixu hudby, přechody a návaznosti hudebních motivů a jednotlivých zvuků
- Kostým a líčení

OBLAST B – POHYBOVÁ TECHNIKA

- **Držení těla** – za chybu se považují ohnutá záda, ramena dopředu, pohyb v předklonu ztuhlost
- **Držení a pohyby paží** – za chybu se považuje pohyb paží mimo rytmus, držení prstů v pěst, „bezzvládné“ paže při pohybu a obratech, předpažení nad rovinu ramen
- **Držení a pohyby hlavy** – za chybu se považuje nepřirozené držení hlavy (záklon, úklon, předklon s pohledem dolů na nohy)
- **Zvedání kolen** – respektují se různé národní školy (styly a pojetí), rozhodující pak není výška zvedání kolen nebo zvedání pat (zanožování), zvedání kolen má být oboustranně vyvážené, chybné je vysoké zvedání levé a pouhé přinožení pravé (kulhání), nerovnoměrné zvedání
- **Provedení nášlapu** – nášlap má být přes špičku nebo břicho, za chybné provedení se považuje nášlap přes patu, pokud nejde o taneční prvek
- **Postavení chodidel** – chodidla mají být rovnoběžná
- **Gymnastické a akrobatické prvky** – přesnost, rozsah a jistota provedení, zřetelnost začátku a konce prvku, pád soutěžící, správné držení trupu, paží, nohou, hlavy během prvku
- **Obraty a otočky** – dopnuté stojné končetiny při otočkách v relevé, dopnutá špička nohy, točení na jednom místě, ukončení obratu bez úkroku či poskoku, osa těla musí být ve vertikále, chodidlo v relevé
- **Rovnováha** – správný průběh pohybu, jistota provedení, flexibilita
- **Flexibilita** – dostatečná flexibilita, správný průběh pohybu, jistota provedení

OBLAST C – PRÁCE S NÁČINÍM

- Soutěžící mohou použít 1 mace na osobu
- Mace pro juniorky a seniorky musí mít délku minimálně 80 cm
- Kulička macu může být dodatečně ozdobena provazy a třásněmi (bambulkami).
- Hrot macu musí mít ochranný kryt
- Páskou lze oblépít pouze tyč žezla; kulička nesmí být zakryta ani oblepena
- Žezlo může být vyrobeno z kovu, dřeva, plastu nebo kombinace uvedených materiálů.
- Není povoleno používat žádné další vybavení (stuhy, makety pušek apod.).
- **Mace nesmí být přidělán ke kostýmu.**

LEVEL 1

Veškerá manipulace s náčiním bez rotace

- „Mrtvé náčiní“ (bez pohybu)
- Sklouznutí - Roly Poly



- Kola, kruhy
- Rozmachy
- Zdvihání a snižování
- Převrácení
- Kombinace těchto pohybů

LEVEL 2

Základní rotace

- Horizontální rotace
- Osmička (vertikální rotace v jedné ruce)
- Houpání
- „Sun“ – vertikální rotace s použitím obou rukou
- Star
- Flourish whip – vytáčení batonu s rotací
- Všechny variace těchto rotací, v různých směrech a za použití pravé nebo levé ruky
- Výhozy:
 - Rotace náčiní není vyžadována
 - Standardní výhoz – za kuličku, otevřená ruka, výhoz oběma rukama
 - Standardní chyt – dlaň vzhůru, pravá nebo levá ruka
- Výměna náčiní:
 - Kratší než 2 m
 - Standardní výhoz + standardní chyt

LEVEL 3

- Rotace na dlani
- Rollsy okolo (jednotlivé prvky – jeden rolls):
 - Krku
 - Ramene
 - Ruky
 - Loktu
 - Zápěstí
 - Zad (diagonálně)
 - Hrudí (diagonálně)
 - Pasu
 - Nohy
- Snake
- Broken angel přes obličej/pusu
- Easy entry layout (bez fáze „snake“)
- Výhozy:
 - Rotace náčiní je vyžadována
 - Těžký výhoz + standardní chyt
 - Standardní výhoz + těžký chyt
 - Těžký výhoz + těžký chyt (do levelu 3)
 - Těžký výhoz:
 - Pod rukou
 - Pod nohou
 - Za zády



- Z dlaně
- Standardní flip
- Těžké chyty:
 - Backhand
 - Za hlavou
 - Za zády
 - Za boky
 - Pod rukou
 - Pod nohou
- 1 otočka – všechny výhozy, všechny chyty
- 2 otočky – standardní výhoz + standardní chyt
- Travelling („cestování“) se základním pohybem těla, výhozy a chyty do levelu 3
- Přehoz:
 - Dlouhý přehoz - 2m a delší
 - Standardní výhoz + standardní chyt
 - Krátký přehoz - kratší než 2 metry
 - Těžký výhoz + standardní chyt
 - Standardní výhoz + těžký chyt
 - Těžký výhoz + těžký chyt

LEVEL 4

- Finger twirl
- Fish (minimálně na 4 doby)
- Paddle rolls
- 2 Elbows- Half Ladder
- Neck trap
- Elbow Pop
- Layout
- Single Fujimi
- Single elbow rack (single klic)
- Broken angel
- Shoulder Half angel
- Snake half angel
- Shoulder-shoulder
- Výhozy:
 - Těžké výhozy 4. levelu
 - Backhand
 - Thumb flip
 - Pod ramenem
 - Těžké chyty 4. levelu
 - Blindcatch
 - Grab
 - 1 otočka – horizontální výhoz, všechny chyty
 - 2 otočky – všechny výhozy, všechny chyty
 - 3 otočky – standardní výhoz + standardní chyt
 - Travelling s významným pohybem těla – výhozy a chyty do levelu 3
- Přehozy:



- Dlouhý přehoz
 - Těžký výhoz + standardní chyt
 - Standardní výhoz + těžký chyt
 - Těžký výhoz + těžký chyt
 - s 1 otočkou

LEVEL 5

- Angel roll
- Diamond roll
- Monster roll
- Backpack roll
- Casper- continuous neck roll
- Mouth roll- continuous front roll
- 4 elbows- Ladder
- Elbow racks (klic-klac)
- Fujimi (2 elbows)
- Continuous elbow pops
- Drop in
- Výhozy:
 - 2 otočky – horizontální výhoz, všechny chyty
 - 3 otočky – všechny výhozy, všechny chyty
 - 4 + otočky – všechny výhozy, všechny chyty
 - Travelling s významným pohybem těla – všechny výhozy, všechny chyty
- Přehozy:
 - Dlouhý přehoz s několika otočkami – všechny výhozy, všechny chyty
 - Dlouhý přehoz – horizontální
 - Přehozy ve tvaru v různých směrech – všechny výhozy, všechny chyty

POVINNÉ PRVKY

- Všichni členové včetně kapitánky
- Podskupina (za podskupinu je považována taková skupina soutěžících, která čítá minimální předepsaný počet; nesmí zahrnovat všechny soutěžící)
 - formace – min. 4 členi
 - miniformace – min. 2 členi
 - solo a duo/trio nemá podskupinu. Všichni soutěžící musí předvádět všechny povinné prvky. V disciplíně solo není možný přehoz, proto není povinným prvkem

Kadetky

- 2 výhozy bez otoček – 1x všichni, 1x podskupina
- 1 krátký přehoz – všichni

Juniorky

- 2 výhozy bez otoček (nad 2 metry) – 1x všichni, 1x podskupina
- 1 výhoz s otočkou/otočkami (nad 2 metry) – všichni
- 1 dlouhý přehoz (nad 2 metry) – všichni

Seniorky

- 2 výhozy bez otoček (nad 2 metry) – 1x všichni, 1x podskupina



- 2 výhozy s otočkou/otočkami (nad 2 metry) – 1x všichni, 1x podskupina
- 2 dlouhé přehozy (nad 2 metry) – 1x všichni, 1x podskupina

PENALIZACE

- Nesynchron -0,01
- Malá chyba (náklon, chyt oběma rukama, ...) -0,01
- Uklouznutí, vrávorání, problém s balancem -0,01
- Pád náčiní -0,05
- Velká chyba, velký úkrok -0,05
- Problém s kostýmem/s náčiním -0,1
- Přeslap -0,1
- Pád soutěžící -0,3
- Příchod před ohlášením hlasatelem -0,3
- **Nepřipraven ke startu -0,3**
- **Komunikace -0,3 (počítání nahlas je též považováno za komunikaci)**
- Chybějící povinný prvek -0,4
- Chybějící čepička nebo její imitace -0,4
- Chybějící stop figura -0,4
- **Malování na obličeji/zakrytí obličeje/používání rekvizit/připevnění batonu ke kostýmu -0,5**
- Choreografie předvedená bez obuvi -0,5
- Čas -0,05 za každou vteřinu
- Nepřipravená hudba -0,1
- Hudba špatné kvality -0,1



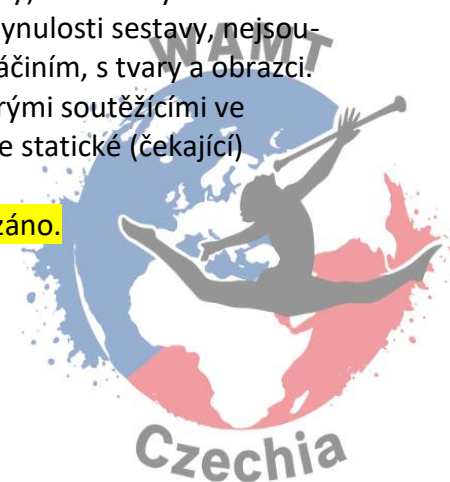
17. DISCIPLÍNA DRUMMERS (ozn. DRUM)

Kategorie	Věkové kategorie	Časový limit	Prostor	Počet soutěžících
VELKÁ FORMACE	- unique	1:15 – 3:00	12 x 12 m	min. 4

PÓDIOVÁ SESTAVA

Kompozice soutěžního vystoupení

- Nástup, vždy až po ohlášení hlasatelem
- Pozdrav (předveden alespoň 1 soutěžící)
- Stop figura – začáteční pozice
- Choreografie
- Stop figura – konečná pozice (4 vteřiny)
- Pozdrav (předveden alespoň 1 soutěžící)
- Odchod
- **Nástup na soutěžní plochu**
 - Vždy až po ohlášení hlasatelem
 - Musí být krátký, rychlý a jednoduchý – slouží pouze k nástupu na soutěžní plochu a zaujetí začáteční pozice
 - Nesmí se jednat o další „malou choreografii“
 - Nástup končí zastavením všech soutěžících ve stop figurě; musí být zřetelně oddělen od soutěžního vystoupení
 - Za pozdrav je považován vojenský salut, pokynutí rukou nebo hlavou a je předváděn před samotným vystoupením
- **Měření časového limitu**
 - Měří se pouze čas samotného vystoupení (tzn. bez času na nástup a odchod)
 - Čas se začíná měřit v momentě, kdy začne hrát doprovodná hudba
 - Hudební stopa musí skončit současně s vystoupením; nesmí pokračovat jako doprovod k odchodu.
- **Zařazení tanečních, gymnastických a akrobatických prvků**
 - Skladba může obsahovat prvky a motivy různých tanců (společenských, folklorních), pokud jsou tyto prvky v souladu s hudbou.
 - Gymnastické prvky (prvky stability, skoky, piruety, posuny) mohou být do sestavy zahrnuty, pokud jsou prováděny bez narušení plynulosti sestavy, nejsou-li prováděny samoučelně, nýbrž ve spojení s prvkem s náčiním, s tvary a obrazy.
 - Pokud jsou gymnastické prvky předváděny pouze některými soutěžícími ve skupině nebo malé formaci, ostatní členové nesmí být ve statické (čekající) pozici.
 - Zvedačky jsou zakázány. Vyhazování soutěžících je zakázáno.
 - Tumbling je zakázán
 - Sezení a ležení na zemi je zakázáno.
 - Klečení je povoleno.



- **Odchod ze soutěžní plochy**

- Odchod musí být krátký, rychlý a jednoduchý; slouží pouze k opuštění soutěžní plochy
- Nesmí se jednat o další „malou choreografii“

KOSTÝMY, ÚČES A MAKE-UP

- Kostýmy, účes, make-up a celková vizáž by měla odpovídat věkové kategorii, charakteru hudby a zvolenému náčiní
- Barvy a jejich kombinace jsou zcela na výběru soutěžících, mohou se lišit v podskupinách, u kapitánky nebo u jednotlivců
- Overaly a kalhoty jsou povoleny
- Čepička nebo její imitace není povinná
- Kozačky nejsou povinné
- Jsou povinné boty s plnou podrážkou (ne s poloviční podrážkou nebo špičky)
- **Obličej nesmí být zakrytý pod úroveň obočí. Pomůcky jako dioptrické brýle se nepovažují za zakrytí obličeje. Malování na obličej není povoleno.**

PRINCIPY HODNOCENÍ

- Pro hodnocení a bodování je rozhodující, jak je sestava předvedena a prezentována.
- Velikost soutěžní skupiny nemá vliv na hodnocení.

OBLAST A – CHOREOGRAFIE A KOMPOZICE

Porotci hodnotí:

- Výběr a pestrost prvků
- Originalita
- Předvedení
- Využití tanečních, gymnastických prvků a také případnou jejich nadměrnost
- Využití prvků práce s náčiním
- Pohyb po ploše a její pokrytí
 - Soutěžící nesmí být ve statické pozici během celého vystoupení. Musí se konstantně pohybovat po ploše při využívání náčiní
- Umělecký dojem
- Synchron
- Choreografie musí být logicky návazná, soudržná s rytmem a rychlostí hudby
- Vhodnost hudby k věku soutěžících a jejich vyspělosti, disciplíně
- Harmonizace mezi výběrem skladby a celkovým výkonem - pohybové vyjádření hudebně zvukového doprovodu předváděné sestavy
- Soudržnost mixu hudby, přechody a návaznosti hudebních motivů a jednotlivých zvuků
 - hudba je libovolná (je možné, že soutěžící nevyužijí reprodukováný hudební doprovod. V tomto případě je doprovodnou hudbou hudba, která je hrána na náčiní)
- Kostým a líčení

OBLAST B – POHYBOVÁ TECHNIKA

- **Držení těla** – za chybu se považují ohnutá záda, ramena dopředu, pohyb v předklonu



ztuhlost

- **Držení a pohyby paží** – za chybu se považuje pohyb paží mimo rytmus, držení prstů v pěst, „bezzvládné“ paže při pohybu a obratech, předpažení nad rovinu ramen
- **Držení a pohyby hlavy** – za chybu se považuje nepřirozené držení hlavy (záklon, úklon, předklon s pohledem dolů na nohy)
- **Zvedání kolen** – respektují se různé národní školy (styly a pojetí), rozhodující pak není výška zvedání kolen nebo zvedání pat (zanožování), zvedání kolen má být oboustranně vyvážené, chybné je vysoké zvedání levé a pouhé přinožení pravé (kulhání), nerovnoměrné zvedání
- **Provedení nášlapu** – nášlap má být přes špičku nebo břicho, za chybné provedení se považuje nášlap přes patu, pokud nejde o taneční prvek
- **Postavení chodidel** – chodidla mají být rovnoběžná
- **Obraty a otočky** – dopnuté stojné končetiny při otočkách v relevé, dopnutá špička nohy, točení na jednom místě, ukončení obratu bez úkroku či poskoku, osa těla musí být ve vertikále, chodidlo v relevé
- **Rovnováha** – správný průběh pohybu, jistota provedení, flexibilita
- **Flexibilita** – dostatečná flexibilita, správný průběh pohybu, jistota provedení

OBLAST C- PRÁCE S NÁČINÍM

- Bubínek (různé velikosti) na každou mažoretku
- 2 paličky na každou mažoretku
- Je povoleno mít náhradní paličky na výměnu v případě, že dojde k pádu během soutěžního vystoupení (měly by být umístěny ve speciálním pouzdře připevněném k pásku nebo k botě každé mažoretky)
- Žádné další náčiní není povoleno
- Bubínek by měl být zavěšený po celou dobu soutěžního vystoupení. Není povoleno pokládat ho na zem a předvádět choreografii bez něj.

LEVEL 1

- Rotace paličky bez výhozu (pravá nebo levá ruka)

LEVEL 2

- Jednoduché výhozy paliček (vertikální nebo horizontální výhoz)

LEVEL 3

- Výhoz s rotací (pravou nebo levou rukou)
- Rotace paliček mezi 2 prsty (pravá nebo levá ruka)

LEVEL 4

- Hraní na bubínek spolusoutěžící
- Přehozy paliček v páru
- Přehozy paliček v kruhu

LEVEL 5

- Přehozy paliček za hlavou dozadu další spolusoutěžící
- Přehoz jedné paličky, zatímco druhá palička hraje na bubínek
- Rotace paliček mezi prsty (4 prsty)



POVINNÉ PRVKY

- Žádné povinné prvky

ZAKÁZANÉ PRVKY

- Tumbling je zakázán
- Zvedačky jsou zakázány
- Vykazování soutěžících je zakázáno
- Sezení a ležení na zemi je zakázáno

PENALIZACE

- Uklouznutí, vrávorání, problém s balancem -0,01
- Malá chyba (chyt oběma rukama, ...) -0,01
- Nesynchron -0,01
- Pád náčiní -0,05
- Mimo rytmus -0,05
- Velká chyba, velký úkrok -0,05
- Problém s kostýmem/s náčiním -0,1
- Přeslap -0,1
- Pád soutěžící -0,3
- Příchod před ohlášením hlasatelem -0,3
- Nepřipraven ke startu -0,3
- Komunikace -0,3 (počítání nahlas je též považováno za komunikaci)
- Chybějící stop figura -0,4
- Čas -0,05 za každou vteřinu
- Nepřipravená hudba -0,1
- Hudba špatné kvality -0,1
- Choreografie předvedená bez obuvi -5
- Malování na obličej -5



18. TWIRLINGOVÉ DISCIPLÍNY A KATEGORIE

Kategorie	Věkové kategorie	Časový limit	Prostor	Počet soutěžících	Hudba
DĚTI TWIRL	- děti do 6 let	1:00 – 1:30	12 x 12 m	min. 1	Libovolná (Oficiální hudba může být použita)
SOLO 1 BATON	- kadetky - juniorky - seniorky	1:15 – 1:50	Lane	1	Oficiální hudba
SOLO 2 BATON	- kadetky - juniorky - seniorky	1:15 – 1:50	Lane	1	Oficiální hudba
FREESTYLE WOMEN	-kadetky	1:15 – 2:00	Celá hala	1	Libovolná
	-juniorky	1:15 – 2:00			
	-seniorky	1:15 – 2:30			
FREESTYLE MEN	-kadetky	1:15 – 2:00	Celá hala	1	Libovolná
	-juniorky	1:15 – 2:00			
	-seniorky	1:15 – 2:30			
ARTISTIC SOLO	- kadetky - juniorky - seniorky	1:15 – 1:45	Lane	1	Oficiální hudba
PAIR	-kadetky	1:15 – 2:00	Celá hala	2	Libovolná
	-juniorky	1:15 – 2:00			
	-seniorky	1:15 – 2:30			
ARTISTIC DUO	- kadetky - juniorky - seniorky	1:15 – 1:45	Lane	2	Oficiální hudba
TEAM	- kadetky - juniorky - seniorky	1:15 – 3:30	Celá hala	4 – 8	Libovolná
ARTISTIC TEAM	- kadetky - juniorky - seniorky	1:15 – 1:45	Celá hala	4 – 8	Oficiální hudba
GROUP	- kadetky - juniorky - seniorky	2:00 – 3:30	Celá hala	min. 9	Libovolná



OMEZUJÍCÍ TABULKY PRO VŠECHNY KATEGORIE, PENALIZACE A DOPORUČENÉ PRVKY

OMEZUJÍCÍ TABULKY		
Solo 1 baton, Solo 2 batons, Freestyle, Artistic solo, Duo (Pair), Artistic Duo, Artistic Duo, Artistic Team, Team, Group		
Kategorie	Lower level	Upper level
Otočky	- 1,2 otočky Baton Výhoz a chyt bez omezení Tělo Bez omezení	- bez omezení
Tumbling level 4 a 5 (side/front aerial, fwd/bwd handspring, salto, layout stepout)	Zakázána s výhozem i bez výhozu	- bez omezení
Stacionární & Travelling prvky	Povolen 1 pohyb těla pod výhozem, ale nesmí být v kombinaci s jiným pohybem těla nebo s otočkou Baton Výhoz a chyt bez omezení Tělo Bez omezení	- bez omezení
Dvojité triky	povoleny pouze bez výhozu	- bez omezení
Rollsy	- bez omezení	- bez omezení
Contacts	- bez omezení	- bez omezení

- Všechny výhozy musí být prováděny z flipu, backflipu nebo horizontu

OMEZUJÍCÍ TABULKY
Children twirl
POUZE LOWER LEVEL!

PENALIZACE

- Nesynchron -0,01
- Malá chyba (náklon, chyt oběma rukama, ...) -0,01
- Uklouznutí, vrávorání, problém s balancem -0,01
- Pád náčiní -0,05
- Velká chyba (běhání pro baton, velký problém s balancem) -0,05
- Problém s kostým/s náčiním -0,1
- Pád soutěžící -0,3
- Příchod před ohlášením hlasatelem -0,3
- **Nepřipraven ke startu -0,3**
- **Komunikace -0,3 (počítání nahlas je též považováno za komunikaci)**
- Čas -0,05 za každou vteřinu
- Nepřipravená hudba -0,1



- Hudba špatné kvality -0,1
- Choreografie předvedená bez obuvi -0,5
- **Přešlap do jiné LANE – automaticky poslední místo**
- **Výhozy prováděné za kuličku/z dlaně/z obou rukou -1**
- **Předvedení zakázaných prvků – žádné umístění, pouze účast (hodnocení 0)**

DOPORUČENÉ PRVKY

- **Stacionární prvky**
- **Travelling prvky**
- **Otočky**
 - Vertikál
 - Horizont
- **Horizont**
- **Nestandardní chyty (musí se jednat o vysoký výhoz, nikoliv o trik)**
 - backhand, za hlavu, blindcatch, grab, chycení do podmetenky, chycení do gymnastického prvku, na záda, do rollsu, pod nohu, ...
- **Nestandardní výhozy (musí se jednat o vysoký výhoz, nikoliv o trik)**
 - back, během gymnastického prvku, pod rukou, pod nohou, z rollsů, za zády, ...
- **Sekce rollsů**
- **Sekce contacts (nízké triky, nebudou počítány do nestandardních chytů/výhozů)**
 - Vertikál
 - Horizont
- **Přehozy - v páru/duu, týmu, skupině**

Chybějící doporučené prvky nejsou penalizovány, nicméně mohou zapříčinit nižší bodové hodnocení.

Doporučuje se mít celkem 7 výhozů včetně těch s nestandardním výhozem i nestandardním chytem. Každá choreografie musí obsahovat minimálně 5 výhozů, a to po jednom z každé kompoziční kategorie – otočka (vertikální a horizontální), stacionární prvky, travelling prvky, horizontální výhoz. Výhozy, které nejsou provedeny pomocí povolených technik výhozu, budou penalizovány -1 bodem a nebudou započítány do technického hodnocení ani jako splnění kompozičního požadavku.

- **Všechny výhozy musí být prováděny z flipu, backflipu nebo horizontu**

TANEČNÍ A AKROBATICKÉ PRVKY

Tyto prvky nejsou započítány do technického hodnocení (TM), pokud nejsou provedeny v kombinaci s prvkem s hůlkou tak, aby tělesný prvek zvyšoval obtížnost výhozu, kontaktu nebo rotace. Ostatní taneční a akrobatické prvky mohou být započítány do uměleckého hodnocení (AE).

TITULY MISTRA EVROPY A MISTRA SVĚTA OBRDŽÍ SOUTĚŽÍCÍ POUZE V UPPER LEVEL. SOUTĚŽÍCÍ V LOWER LEVEL BUDOU MÍT STANDARDNĚ UMÍSTĚNÍ A OCENĚNÍ, ALE NEBUDOU JIM UDĚLENY TITULY.



VĚKOVÉ KATEGORIE

1. DĚTI – do 6 let
2. KADETKY – 7-11 let
3. JUNIORKY – 12-14 let
4. SENIORKY – 15 a více let

ROZHODUJÍCÍ JE DATUM 30. 6. 2026 pro sezónu 2025/2026, KTERÁ ZAČÍNÁ 1. 9. 2025 a končí 31. 8. 2026.

Věkové rozdělení malých formací

- SOLO – věk soutěžící musí odpovídat věkové kategorii
- DUO – je povoleno kombinovat různé věkové kategorie, nicméně soutěžící jsou zařazeni do věkové kategorie dle nejstarší soutěžící (např. trio se skládá z 2 kadetek a 1 seniorky -> soutěží v seniorkách)
- TEAM – je povoleno kombinovat různé věkové kategorie, nicméně soutěžící jsou zařazeni do věkové kategorie dle nejstarší soutěžící (např. mini se skládá z 2 kadetek, 3 juniorek a 1 seniorky -> soutěží v seniorkách)

Věkové rozdělení velkých formací (GROUP)

- Počet **starších** členů ve skupině je omezen dle celkového počtu členů ve skupině:
 - počet 9 – 12 – limit 2 starší
 - počet 13 – 17 – limit 3 starší
 - počet 18 – 22 – limit 4 starší
 - počet 23 a více – limit 5 starších
- Starší mohou být pouze o jednu věkovou kategorii
- **Pokud je překročen limit:**
 - skupina soutěží ve věkové kategorii podle nejstarší
 - skupina změní počet členů



19. DISCIPLÍNY ALL AROUND (ozn. AA)

- Pouze pro sólisty
- Všichni sólisti, co se zaregistrují v první disciplíně (baton/open, baton/2 baton/flag/mace/strutting solo) a ve druhé disciplíně (pom pom/open pom pom) mohou soutěžit o titul celkového vítěze
- Celkový vítěz je určen součtem bodů z první a z druhé disciplíny a je oceněn titulem Best of the Best (nejlepší z nejlepších)
- Každý sólista může soutěžit o titul nejlepšího z nejlepších jen jednou za mažoretky a jednou za twirling
- Startovné je placeno vždy pouze jednou (zvlášť za mažoretky a zvlášť za twirling)
- Soutěžící, kteří chtějí soutěžit o titul nejlepšího z nejlepších musí zaplatit účastnický (startovní) poplatek za osobu a choreografii, dle tabulky o účastnických (startovních) poplatcích
- Sólisti, kteří soutěží o titul nejlepšího z nejlepších nemají dvojité start, skóre se spočítá z individuálních disciplín

ALL AROUND MAŽORETKY	
DISCIPLÍNA 1	DISCIPLÍNA 2
Baton	Pom Pom
Open Baton	Open Pom Pom
2 Baton	
Strutting	
Flag	
Mace	

ALL AROUND CLASSIC	
DISCIPLÍNA 1	DISCIPLÍNA 2
Classic Baton	Classic Pom Pom

ALL AROUND TWIRLING	
DISCIPLÍNA 1	DISCIPLÍNA 2
Solo 1 Baton	Freestyle
Solo 2 Baton	Artistic Solo

All Around pro twirling je hodnocen zvlášť pro upper a pro lower level.

ALL AROUND VĚKOVÉ KATEGORIE	
MAŽORETKY	TWIRLING
Děti	Kadetky
Kadetky	Juniorky
Juniorky	Seniorky
Seniorky	
Grandseniorky	

