



# **SECCIÓN 11:**

# **MAJORETTES**



# CÓDIGO DE COMPETICIÓN ESPECIALIDAD TWIRLING

---

## ÍNDICE DE LA SECCIÓN:

0.	Portada	Página 1
0.	Índex de la Sección	Página 2
1.	Tamaño de los Grupos de Majorettes	Página 3
2.	Divisiones de edad	Página 3
3.	Número de Grupos de Majorettes permitidos	Página 3
4.	Música	Página 4
5.	Acrobacias	Página 4
6.	Disciplinas	Página 5
6.1.	Grupos Militar	Página 5
6.2.	Grupos Tradicionales	Página 7
6.3.	Grupos de Libre Exhibición	Página 8
6.4.	Grupos Parade	Página 10
6.5.	Grupos de Espectáculo de Entretenimiento	Página 13
6.6.	Grupos Open	Página 15

## **1. TAMAÑO DE LOS GRUPOS DE MAJORETTES**

Grupo de Majorettes = mínimo 10 miembros

Suplentes o reservas = máximo 2

## **2. DIVISIONES DE EDAD**

2.1. La división de edad competitiva del Grupo de Majorettes está determinada por la media de edad de todos y cada uno de los miembros al 31 de diciembre del año actual.

Aclaración: el 31 de diciembre está incluido en el cálculo de la edad.

1. Juvenil: de 6 a 11,9

2. Júnior: de 12 a 15,9

3. Sénior: + de 16

2.2. Se permiten mujeres y hombres.

2.3. La introducción del suplente no puede cambiar la división por edad.

## **3. NÚMERO DE GRUPOS DE MAJORETTES PERMITIDOS:**

3.1. Se competirá en hasta 6 disciplinas:

a) Grupo Militar

b) Grupo Tradicional

c) Grupo de Libre Exhibición

d) Grupo Parade

e) Grupo de Espectáculo de Entretenimiento

f) Grupo Open

3.2. Cada Club puede competir en tantas disciplinas como considere.

## 4. MÚSICA

4.1. El cronometrado de la música comienza con la primera nota de la música y termina con la última nota de la música. Toda la música deberá ser enviada con entrada vía digital archivo de música (.mp3 o .wav) a la aplicación correspondiente.

4.2. El saludo de principio o final de ejercicio es opcional.

## 5. ACROBACIAS

5.1. Un movimiento se considerará acrobático cuando la intención del movimiento es que ambos pies salgan del suelo, pasen sobre la cabeza y aterricen en el suelo en el lado opuesto. Los pies pueden salir del suelo y aterrizar en el suelo al mismo tiempo o uno a uno. Esto se aplica cuando el movimiento se ejecuta en:

1. La(s) mano(s) – es decir, una acrobacia hecha en la(s) mano(s).
2. El (los) brazo(s) – es decir, una acrobacia realizada en el (los) antebrazo(s).
3. En el aire sin soporte del cuerpo – butterfly.
4. En el aire con el apoyo del cuerpo de otra persona – por ejemplo, una acrobacia hecha mientras se apoya el cuerpo en las piernas de otra persona.

5.2. Las acrobacias realizadas durante cualquier rutina (aéreas, palomas, volteretas, laterales...), las elevaciones y los lanzamientos corporales no se permiten en las siguientes categorías:

- Grupo Militar.
- Grupo Tradicional.
- Grupo de Libre Exhibición.
- Grupo Parade.

5.3. Las elevaciones se definen como cualquier tipo de lanzamiento o forma realizada con los cuerpos que sea de dos alturas o más.

5.4. Elevar a una persona por encima de otra para lograr una forma de pirámide o una forma similar no está permitido.

5.5. Solo se permite calzado deportivo o calzado con protección en la suela y el tacón. Lo mismo para el material o aparatos utilizados, deberán estar protegidos por la parte del suelo.

5.6. Todos los Grupos tienen 2 minutos de tiempo de entrada y 1 minuto de tiempo de salida de pista de competición.

### **6. DISCIPLINAS**

#### **6.1. GRUPO MILITAR**

##### **6.1.1. Generealidades**

El énfasis para este evento es el estilo militar en marchar y maniobrar usando una variedad de estilos de marcha en combinación con oscilaciones de brazo y trabajo de bastón al estilo militar (por ejemplo: ejercicios militares, pretzels, figuras de ocho, bucles, saludos...).

No se permiten los pasos de danza.

Cada miembro del grupo debe usar un bastón. Puede haber un capitán o capitana, sin puntuación por separado para éste/a.

La rutina debe incluir una coreografía original, una variedad de maniobras, formaciones equilibradas con transiciones sin cortes que cubra completamente todo el espacio de la pista. El movimiento no debe ser una entidad separada sino combinada en todas partes.

Los cambios de posición deben fluir lógicamente y ser principalmente continuos a lo largo de toda la rutina.

## CÓDIGO DE COMPETICIÓN ESPECIALIDAD TWIRLING

---

La mayoría de las transiciones deben realizarse buscando la relación de todos los miembros. La expectativa es que la mayoría de la rutina no sea estática y se adapte para garantizar que las formaciones permanezcan equilibradas / lógicas y sin olvidar a ningún miembro.

La precisión, el unísono y la perfección son clave para el evento, dando peso en la puntuación al diseño de la formación y la variedad en los estilos de marcha.

El trabajo de bastón es opcional, y si se incluye debe ser de un nivel básico, realizado con técnica correcta. La inclusión de movimientos más complejos no está permitida.

No se permiten intercambios, no se permiten los lanzamientos / recepciones / giros o rolls en la rutina.

Para la continuidad del estilo, se debe tener en cuenta al seleccionar las opciones de música y sus correspondientes estilos de marcha e interpretación corporal, para garantizar que se mantenga la regularidad del estilo.

La consideración de la idoneidad musical en la edad es importante.

### 6.1.2. Vestuario

Traje de estilo militar o traje tradicional (falda, pantalón, chaqueta, vestido). Los sombreros son opcionales. Debe seguir la normativa general de calzado. El traje debe ser apropiado a la edad / estilo / música.

### 6.1.3. Música

El tiempo musical será de 2 a 3 minutos.

## 6.1.4. Penalizaciones.

Caída de bastón = -0,5 puntos por caída.

Perder el paso = -0,5 puntos por caída.

Realizar una acrobacia = -0,5 puntos por movimiento.

Movimiento de bastón no permitido = -0,5 puntos por movimiento.

Música = -0,1 puntos por segundo que falte o se exceda.

Movimiento no unísono = -0,1 puntos por paso a destiempo.

Exceder el tiempo de entrada o salida permitido = -2 puntos.

## 6.2. GRUPO TRADICIONAL

### 6.2.1. Generalidades.

El énfasis para este evento es un tipo de marcha de estilo NO militar y utilizando cualquier estilo elegido. El grupo debe comenzar en el centro de la pista y debe realizar una amplia variedad de formas y evoluciones.

Solo se pueden incluir pasos básicos de danza ejecutados en el paso. La precisión, el unísono y la perfección son la clave de la rutina. El equipo puede usar un capitán o capitana, pero no habrá puntuación por separado para éste/a. Cada miembro del grupo debe usar un bastón.

Solo se permite el manejo básico de bastón (es decir, figuras de ocho y bucles, dedos...), NO se permite soltar o tirar el bastón, NO se permiten intercambios en el aire con lanzamiento, únicamente se permiten intercambios de mano a mano sin flip.

Arrodillarse no está permitido.

### 6.2.2. Vestuario.

El estilo del vestuario es libre. Los sombreros son opcionales. Debe seguir la normativa general de calzado. El traje debe ser apropiado a la edad / estilo / música.

### 6.2.3. Música

El tiempo musical será de 2 a 3 minutos.

### 6.2.4. Penalizaciones.

Caída de bastón = -0,5 puntos por caída.

Perder el paso = -0,5 puntos por caída.

Realizar una acrobacia = -0,5 puntos por movimiento.

Arrodillarse = -0,5 puntos.

Movimiento de bastón no permitido = -0,5 puntos por movimiento.

Música = -0,1 puntos por segundo que falte o se exceda.

Movimiento no unísono = -0,1 puntos por paso a destiempo.

Exceder el tiempo de entrada o salida permitido = -2 puntos.

## 6.3. GRUPOS DE LIBRE EXHIBICIÓN.

### 6.3.1. Generalidades.

El énfasis de esta disciplina recae en la de ser un grupo que realiza una rutina con marcha y formaciones cambiantes, marcando el tiempo con perfección y precisión. La rutina puede comenzar y terminar en cualquier parte de la pista. La coreografía debería ser un mezcla de varios estilos de marcha y baile (50/50) dando énfasis en el diseño de la formación, las maniobras, puesta en escena y creación de imágenes y su desarrollo.

Se permiten todos los movimientos de bastón, trabajo de intercambio y pasos de danza.



La coreografía debe mostrar una buena calidad de habilidades y variedad del bastón.

El cambio continuo de formaciones y la precisión y el unísono son los elementos clave que deben primar durante todo el ejercicio.

Normas específicas de la disciplina:

- Todos los miembros deben usar un único bastón.
- No se permite trabajar con más de dos bastones.
- Se permiten intercambios.
- No se permiten bajadas al suelo con excepciones de las posiciones de inicio y fin.
- No se permiten accesorios.
- No se permiten acrobacias.
- Con lanzamiento, máximo 2 giros permitidos.
- Ilusiones no permitidas.
- Arrodillarse solo se permite en el principio y final del ejercicio.

### 6.3.2. Vestuario.

El estilo del vestuario es libre. Los sombreros son opcionales. Debe seguir la normativa general de calzado. El traje debe ser apropiado a la edad / estilo / música.

### 6.3.3. Música

El tiempo musical será de 2 a 3 minutos.

## 6.3.4. Penalizaciones.

Caída de bastón = -0,5 puntos por caída.

Perder el paso = -0,5 puntos por caída.

Realizar una acrobacia = -0,5 puntos por movimiento.

Arrodillarse durante el ejercicio = -0,5 puntos.

Movimiento de bastón no permitido = -0,5 puntos por movimiento.

Música = -0,1 puntos por segundo que falte o se exceda.

Movimiento no unísono = -0,1 puntos por paso a destiempo.

Exceder el tiempo de entrada o salida permitido = -2 puntos.

## 6.4. GRUPOS PARADE

### 6.4.1. Generalidades.

El concepto del Grupo Parade debería ser adecuado para un desfile en la calle, manteniendo el movimiento continuo durante todo el ejercicio.

Se permiten banderines y banderas, pero al menos 10 miembros del grupo deben usar un bastón. Se permiten todos los movimientos de bastón y pasos de danza. Se permite un máximo de 2 giros bajo el lanzamiento.

Movimiento continuo del pie: definido como la colocación en el suelo del pie al pisar, dar toques, picar o saltar al menos cada segundo de la cuenta del tiempo musical. El Grupo Parade debe incorporar movimiento continuo del pie a lo largo de todo el ejercicio pero NO se requiere que siempre esté avanzando.

Aspectos permitidos de forma específica en esta disciplina:

- Marcar el tiempo al paso golpeando cada tiempo de la música.
- Pie de medio tiempo, marcando cada dos tiempos.
- Pie de doble tiempo, marcando dos veces cada tiempo.

- Girando: mientras se gira, el deportista debe mantener el movimiento continuo del pie.
- Marcha: se pueden usar medios pasos, patadas, etc., siempre que la unidad se mantenga en continuo movimiento.
- Todos los miembros deben comenzar con el movimiento continuo del pie dentro de los 16 tiempos primeros del ejercicio.

Estructura requerida de la rutina:

1. El Grupo Parade debe entrar por la izquierda de los jueces y salir por la derecha de los jueces.
2. El Grupo Parade puede presentar una introducción de 16 tiempos con la música antes de empezar con la estructura de movimiento hacia adelante de la rutina. Siempre avanzando.

Tipos de movimiento que se pueden ejecutar durante el movimiento continuo del pie hacia adelante:

- Cualquier tipo de combinación de pasos de danza que permita al grupo continuar moviéndose al unísono. Es posible utilizar medios pasos, chasés, pas de bourrée, lunges, patadas, etc. También es posible dar la vuelta y marchar hacia atrás o retroceder mientras el movimiento no pare.
- Cuando se utiliza el procedimiento de marcha estándar, se deberá hacer marcando el pie izquierdo en los tiempos impares de la música y con el pie derecho en los tiempos pares.
- El diseño de la formación debe construirse de manera que permita a todos los miembros del grupo avanzar continuamente.
- Se podrán realizar intercambios de bastón siempre que no inhiban el movimiento continuo del grupo.

**PATRÓN DE CALLE:** El grupo debe permanecer dentro del dibujo de calle por tres secciones y a través de tres giros a la izquierda tomando como referencia la mesa de jueces. El tercer giro a la izquierda no puede ejecutarse hasta después que la primera fila del grupo cruce la línea media de la pista. Una vez que un miembro del grupo realice el tercer giro a la izquierda, ese atleta podrá moverse con libertad por la pista.

**DESPUÉS DE COMPLETAR EL PATRÓN DE LA CALLE :** El grupo puede usar la pista completa siempre y cuando mantenga el movimiento de la formación dentro de su ejercicio. El Grupo Parade solo puede ejecutar 2 giros bajo el lanzamiento y un elemento único estacionario o un elemento de dificultad. Inmediatamente después de completar el giro o elemento de dificultad, el Grupo Parade debe salir con el tiempo correcto de la música y reanudar el movimiento continuo del pie.

### 6.4.2. Vestuario.

El estilo del vestuario es libre. Debe seguir la normativa general de calzado. El traje debe ser apropiado a la edad / estilo / música.

### 6.4.3. Música

El tiempo musical será de 3 a 4 minutos.

### 6.4.4. Penalizaciones.

Caída de bastón = -0,5 puntos por caída.

Perder el paso = -0,5 puntos por caída.

Realizar una acrobacia = -0,5 puntos por movimiento.

Arrodillarse = -0,5 puntos.

Movimiento de bastón no permitido = -0,5 puntos por movimiento.

Patrón de calle incorrecto = -0,5 puntos por parte no ejecutada.

Música = -0,1 puntos por segundo que falte o se exceda.

Movimiento no unísono = -0,1 puntos por paso a destiempo.

Exceder el tiempo de entrada o salida permitido = -2 puntos.

## 6.5. GRUPOS DE ESPECTÁCULO DE ENTRETENIMIENTO

### 6.5.1. Generalidades.

El énfasis de este evento está en el entretenimiento y el equilibrio entre el uso de bastón y los accesorios elegidos. Los componentes deben usar el bastón pero se deberá complementar con accesorios adaptados al tema musical elegido y que ayuden a la interpretación y efectividad visual del ejercicio. No hay límite de accesorios. Se pueden incluir fondos y escenarios, pero no son obligatorios. Todos los movimientos de bastón y del cuerpo están permitidos, incluidas las acrobacias. Se permite a los atletas hacer bajadas al suelo en esta disciplina.

Todos los miembros deben mover el bastón juntos durante una parte de la rutina.

Las responsabilidades de los miembros incluyen:

- Mover el bastón.
- Trabajo de intercambios.
- Trabajo en equipo.
- Puesta en escena (utilización de la pista, diseño, creación de imágenes con música y accesorios incluyendo bastones).
- Transiciones perfectas entre equipos.
- Precisión y unísono de todos los miembros con todos los accesorios, incluidos los bastones.
- Manejo creativo de todos los materiales accesorios utilizados.
- Interpretaciones musicales con todos los materiales accesorios utilizados

Las habilidades desarrolladas incluyen la técnica correcta de bastón y cuerpo, continuidad y desarrollo de las formas, coreografía con bastón, uniformidad de la posición del cuerpo, velocidad en relación con música, trabajo en equipo, interpretación musical y musicalidad visual, utilización del tiempo y el espacio, resistencia mental y física, ejecución de intercambio, ambidestreza y recuperación del error.

## CÓDIGO DE COMPETICIÓN ESPECIALIDAD TWIRLING

---

Se debe hacer hincapié en la precisión y el unísono por todos a lo largo de todo ejercicio.

El grupo tiene 2 minutos para entrar a la pista y 1 minuto y medio para salir de ella.

Este tiempo incluye la introducción y eliminación de todos los materiales accesorios, equipaciones, escenarios y telones de fondo.

### 6.5.2. Vestuario.

El estilo del vestuario es libre. El traje debe ser apropiado a la edad / estilo / música.

### 6.5.3. Música

El tiempo musical será de 3 a 4 minutos.

### 6.5.4. Penalizaciones.

Caída de bastón = -0,5 puntos por caída.

Fuera de la música = -0,5 puntos por caída.

Movimiento de bastón no permitido = -0,5 puntos por movimiento.

Música = -0,1 puntos por segundo que falte o se exceda.

Movimiento no unísono = -0,1 puntos por paso a destiempo.

Exceder el tiempo de entrada o salida permitido = -2 puntos.

### 6.6. GRUPOS OPEN

#### 6.6.1. Generalidades.

Los Grupos Open es una competición de calificación SOLAMENTE. En grupos open se compite por una calificación de oro, plata o bronce. Los grupos open NO compiten contra ningún otro grupo en la categoría. A los Grupos Open se les juzga por su actuación y solo por ella.

Los Grupos Open pueden utilizar cualquier tipo de material accesorio, pero un mínimo de 10 de los miembros del grupo deben trabajar con un bastón por un período mínimo de un minuto durante el programa.

El énfasis de este evento es el efecto general de la rutina usando cualquier estilo musical.

El grupo será juzgado según el Efecto General (es decir, cómo realizan el contenido, el espíritu del grupo, la calidad del contenido en relación con el efecto logrado).

#### REGLAS ESPECÍFICAS PARA LOS GRUPOS OPEN:

Movimiento del bastón, material accesorio, pasos de danza, se pueden hacer acrobacias.

#### 6.6.2. Vestuario.

El estilo del vestuario es libre. El traje debe ser apropiado a la edad / estilo / música.

#### 6.6.3. Música

El tiempo musical será, como máximo, de 3 minutos.

### 6.6.4. Penalizaciones.

Caída de bastón = -0,5 puntos por caída.

Fuera de la música = -0,5 puntos por caída.

Movimiento de bastón no permitido = -0,5 puntos por movimiento.

Música = -0,1 puntos por segundo que falte o se exceda.

Movimiento no unísono = -0,1 puntos por paso a destiempo.

Exceder el tiempo de entrada o salida permitido = -2 puntos.

### 6.6.5. Calificaciones otorgadas:

Calificación de oro = 75 puntuación total o superior.

Calificación de plata = 50-74 puntuación total.

Calificación de bronce = 25-49 puntuación total.

Participante = 24 o menos puntuación,

*Nota: las normas referentes al orden de participación, las rondas en competición, las fechas máximas de inscripción, etc. están redactadas en las diferentes secciones del Código de Competición de la Comisión Twirling de la FEBD.*