



ARTISTIC TWIRL

solo & duo



Inhoudsopgave

Inleiding	3
1. Definitie	4
1.1 NBTA Nederland	4
1.2 IBTF	4
2. Leidraad	5
2.1 Inleiding	5
2.2 De 3 hoofdelementen van Artistic Twirl	5
2.3 De balans in een Artistic Twirl routine	6
2.4 Per niveau	7
3. Reglement	9
4. Scoresheets	13

Inleiding

Hallo allemaal,

Vanuit het juryteam is een werkgroep gestart voor het onderdeel Artistic Twirl. We hebben ons de afgelopen tijd in dit, voor NBTA, nieuwe onderdeel verdiept. In verband met de Coronamaatregelen is het op dit moment helaas niet mogelijk om het nieuwe onderdeel bij de sporter, docenten en juryleden in een sporthal te introduceren en uitleg te geven. In dit document, dat door de werkgroep Artistic Twirl is samengesteld, vinden jullie alle informatie over het onderdeel Artistic Twirl voor solo en duo zoals de definitie, de leidraad en linkjes naar beeldmateriaal.

Indien er aanvullende vragen of opmerkingen zijn over de leidraad, kunnen deze gesteld worden door te mailen naar nbtatc@hotmail.com

Veel leesplezier en we hopen jullie snel weer ergens op een wedstrijd te zien!

Met sportieve groet,
Gerben, Marion, Sabina en Rachida.

1. Definitie

1.1. NBTA Nederland

Artistic Twirl is een onderdeel waarbij techniek en body op artistieke wijze gecombineerd worden in een choreografie, welke op verplichte muziek gemaakt is. Alle elementen dienen te worden uitgevoerd in de juiste techniek van zowel body als baton.

De routine kan niet los staan van de muziek. De verschillende lagen, tempo's en sferen van de muziek dienen zichtbaar te zijn.

De hoofdvraag dient altijd te zijn: Als de baton er niet is, blijft er dan een dansroutine over?

De choreografie en gebruikte technieken dienen in balans te zijn, waarbij men gebruik kan maken van verschillende effecten, diepteverschillen, contrasten, dynamiek en expressie. De deelnemer is vrij een eigen gekozen stijl te gebruiken.

Doel van Artistic Twirl is om verschillende dans en batontechnieken zo te combineren op muziek dat de gemaakte routine entertaint.

1.2. IBTF

Artistic Twirl is a part in which technique and body are artistically combined in a choreography made to compulsory music. All elements must be executed with a correct technique of both body and baton. The routine cannot be separated from the music. The different layers, and tempos of the music should be visible. The main question should always be: If the baton is not there, does a dance routine remain?

The choreography and techniques used, must be in balance, making use of different effects, depths, contrasts, dynamics and expressions. The participant is free to use his own chosen style.

The choreography and techniques used, must be in balance, making use of different effects like depths, contrasts, dynamics and expression. The participant is free to use his/her own chosen style.

The aim of Artistic Twirl is to combine different dance and baton techniques to music in such a way that the routine created entertains.

2. Leidraad

2.1. Inleiding

De leidraad heeft als doel inzicht te verschaffen in wat er op welk niveau verwacht wordt van een Artistic Twirl routine. De leidraad moet dan ook als zodanig gebruikt worden en niet persé letterlijk worden geïnterpreteerd.

Het onderdeel Artistic Twirl is een nieuw onderdeel binnen NBTA Nederland en daarmee is ook de leidraad geheel nieuw. Het onderdeel Artistic Twirl zal echter in ontwikkeling blijven en daarmee ook deze leidraad. De leidraad verandert zo nu en dan, vanwege de ontwikkeling van de sport of aanpassingen in reglementen. Vanzelfsprekend zullen we zodra een aanpassing wenselijk is dit delen. Een leidraad wijzigt altijd pas na afloop van een seizoen.

2.2. De 3 hoofdelementen van Artistic Twirl

Hieronder zijn de 3 hoofdelementen van het onderdeel Artistic Twirl inhoudelijk uitgewerkt.

1. Techniek

Body en baton moeten samengaan en in balans zijn.

Ga uit van een goede technische uitvoering van zowel body als baton.

2. Compositie

De choreografie is belangrijk.

- De choreografie moet gemaakt zijn voor de deelnemer. Ga hierbij uit van de kwaliteiten van de sporter. Denk bij het maken van de routine aan een stijlkeuze waar de sporter het beste in uit zou komen.
- De choreografie moet gemaakt zijn op muziek. Denk daarbij ook aan de tempowisselingen, maatsoorten, effecten als hoog/laag e.d.
- De sfeer van de muziek moet zichtbaar zijn.
Dus bij het maken van de routine vraag jezelf altijd af:
Wordt de muziek gebruikt? Is het op muziek gemaakt?
Hoe moet het op muziek gebracht worden?

3. Presentatie

Niet alleen facial expression is belangrijk, maar je moet de muziek ook voelen en neerzetten. Presentatie zit ook in de body. De kwaliteit van de bewegingen moeten gerelateerd zijn aan de muziek en de sfeer. De gekozen dansstijl moet in de body zichtbaar zijn. Denk hier b.v. aan hard/zacht, rond/strak, staccato/legato.

HOE HOGER DEZE 3 ELEMENTEN ZIJN UITGEWERKT HOE HOGER DE SCORE IS.

2.3. De balans in een Artistic Twirl routine

Een Artistic Twirl routine moet in balans te zijn. Dat wil zeggen dat alle aspecten van baton en body evenredig verwerkt en gecombineerd dienen te worden.

Er is hierbij geen bepaalde vaste/wenselijke volgorde in batonwerk zoals een U-constructie bij b.v. 1 baton. Men is vrij om de routine zo in te delen als men wil, echter moet het wel in balans zijn.

ALS JE DE BATON WEG LAAT, DIENT ER EEN DANSROUTINE OVER TE BLIJVEN.

De volgende sub-elementen dienen als leidraad gebruikt te worden voor een goede opbouw van een routine:

1. Opening statement

- De eerste 30 seconden van de muziek is de opening. Dit is de eerste indruk, deze moet goed (in balans) zijn.
- De muziek is hier lyrical, welke gebruikt kan worden als basis. Andere dansstijlen kunnen en mogen zeer zeker ook gebruikt worden zolang deze in relatie staan en met de muziek.
- In de opening probeer je je eigen persoonlijkheid neer te zetten met jouw kwaliteiten. Je laat hier zien dat je het onderdeel begrijpt. (ik snap het, ik voel het) Je overtuigt de jury van jouw kunnen.

2. Travel complexes

- Er wordt geadviseerd travel sequences, ook wel travel complexes, te verwerken in dit onderdeel. Dit moet dan wel uitgewerkt zijn op de muzikale lijnen en accenten. Hoe travel verwerkt is, is afhankelijk van het niveau:
Beginner level:
In dit level kan en mogen travels gebruikt worden, waarbij de baton niet verwerkt is. Indien je baton bij travel wilt verwerken, dienen dit basis elementen zijn, welke gecombineerd worden met de gekozen bodytechniek.
De gebruikte body en baton techniek dient wel correct te zijn uitgevoerd en is bedoeld om in de ruimte over de vloer te verplaatsen.
Intermediate/advance level:
In deze levels moet de baton in combinatie met de body verwerkt zijn in de travel. Ook hier geldt dat de gebruikte body en baton techniek wel correct dient te zijn uitgevoerd en is bedoeld om in de ruimte over de vloer te verplaatsen.
- Belangrijk bij een travel sequence is te kijken naar de zgn. entrance & exit van de travel. Dus wat doe je voor en na je travel gedeelte en hoe wordt de vloer gebruikt bij de travel.
- Moeilijkheidsgraad baton op eigen niveau is uiteraard gewenst, maar het moet wel altijd muzikaal blijven!

3. Rolls

Rolls dienen te worden verwerkt in de routine en in balans te zijn met de rest van de routine.

De rolls hoeven niet perse in een aaneengesloten serie te worden uitgevoerd. Belangrijk is dat de baton en body gecombineerd worden en dat de rolls op de muzikale lijnen worden neergezet. Een stationaire rollserie zoals we dat bij 1 baton zien, is niet wenselijk.

4. **Stationary elements**

Stationary sequences, ook wel elements, dienen te worden gebruikt in dit onderdeel. Het betreffen hier elementen die op de plaats uitgevoerd worden. Hierbij wordt baton en body gecombineerd. Hoe de stationary elements verwerkt worden, is afhankelijk van het niveau. Uitgangspunt moet wel zijn dat er een correcte uitvoering van baton en body is en dat het geheel op muzikale lijnen en accenten is uitgewerkt.

5. **Contact materiaal**

Er dient gevarieerd contact materiaal in de routine verwerkt te worden. Maak hierbij gebruik van verschillende patronen (horizontaal/verticaal) maar denk daarbij ook aan de richtingen (forward/reverse/inside/outside). Ook hiervoor geldt dat het per niveau verschilt welk materiaal je verwerkt, hoeveel en op welk tempo dit wordt uitgevoerd, altijd uitgaande van de technisch correcte uitvoering welke is geplaatst op de muziek.

6. **Blending baton & body**

De gekozen combinaties van baton en body dienen op de muziek samen te gaan/samen te vloeien tot één geheel.

2.4. Inhoud per niveau:

Novice:

- Basisbewegingen binnen de gekozen dansstijl.
- Combinaties baton en body uit fase 1 incl. contactmateriaal en rolls.
- Maximaal 1 los acrobatisch element is toegestaan zonder release van de baton. NB. Het acrobatisch element alleen verwerken, indien deze beheerst en correct uitgevoerd kan worden.
- Passende expressie.
- Goed vloergebruik.
- Basischoreografie aanwezig.

Duo ook:

- Beginnende samenwerking duo.
- Simpele exchanges.
- Goed werken in unison van baton en body.
- Beheersing van technieken door allebei de deelnemers.

Beginners:

- Bewegingen binnen de gekozen dansstijl.
- Combinaties baton en body uit fase 1 en 2 incl. contactmateriaal en rolls.
- Maximaal 2 losse acrobatische elementen zijn toegestaan. Hierbij mag er een baton release gebruikt worden. NB. De acrobatische elementen alleen verwerken, indien deze beheerst en correct uitgevoerd kunnen worden.
- Passende expressie.
- Goed vloergebruik.
- Basis choreografie aanwezig.

Duo ook:

- Beginnende samenwerking duo.
- Simpele exchanges.
- Goed werken in unison van baton en body.
- Beheersing van technieken door allebei de deelnemers.

Intermediate:

- Bewegingen binnen de gekozen dansstijl.
- Combinaties baton en body uit fase 2 en 3 incl. contactmateriaal en rolls.
- Geen restrictie op de hoeveelheid acrobatische elementen. De elementen dienen met baton te worden gecombineerd.
NB. acrobatische elementen alleen verwerken, indien deze beheerst en correct uitgevoerd kunnen worden.
- Goede technische uitvoering body en baton.
- Passende expressie.
- Goed vloergebruik en staging.
- Meer complexe choreografie aanwezig.

Duo ook:

- Meer samenwerking in series.
- Exchanges in meerdere patronen, releases en catches.
- Goed werken in unison van baton en body.
- Beheersing van technieken door allebei de deelnemers.

Advance:

- Bewegingen binnen de stijl van de muziek.
- Combinaties baton en body uit fase 3 en hoger incl. contactmateriaal en rolls.
- Geen restrictie op de hoeveelheid acrobatische elementen. De elementen dienen met baton te worden gecombineerd.
NB. acrobatische elementen alleen verwerken, indien deze beheerst en correct uitgevoerd kunnen worden.
- Goede technische uitvoering body en baton.
- Passende expressie.
- Gebruik vloeroppervlakte en goede staging.
- Complexe choreografie aanwezig.

Duo ook:

- Goed duo werk in combinatie.
- Complexe exchanges met difficulty in release, catch en followthrough.
- Goed werken in unison van baton en body.
- Beheersing van technieken door alle deelnemers.

Hieronder staan twee linkjes met voorbeelden van routines welke, beide op een ander niveau, de visie van Artistic twirl goed vertegenwoordigen.

<https://www.youtube.com/watch?v=g5CYoFJFkPk>

<https://www.youtube.com/watch?v=v2dWO9zIUU8>

NB. In alle gevallen geldt: Acrobatiek mag verwerkt worden, maar is GEEN verplicht onderdeel.

Internationaal is Acrobatiek toegestaan. Op de Nations Cup zijn er restricties op acrobatiek per level (zie reglementen).

3. Reglement

Het onderdeel Artistic Twirl kan als Solo en Duo onderdeel gedaan worden. Je vindt dit onderdeel terug in het NBTA reglement onder hoofdstuk 12 (Solo), hoofdstuk 18 (Duo).

Hoofdstuk 12: Artistic Solo

Artistic solo is een onderdeel waarbij de deelnemer een artistiek optreden verzorgt op standaard NBTA muziek. Het doel van het optreden is techniek van body en baton artistiek te laten blenden en ervoor te zorgen dat de choreography de muziek reflecteert. Een routine kan niet los staan van de muziek.

Wanneer deelnemer vroegtijdig de wedstrijdvloer verlaat zal er geen score zijn.

12.1. Vloergebruik

Het maximale vloergebruik is 12 meter breed en 6 meter diep.

12.2. Muziek

Verplichte muziek.

12.3. Saluut

Een saluut is niet verplicht.

12.4. Kostumering:

Het kostuum bestaat uit één geheel (zie Hoofdstuk 33).

12.5. Acrobatiek

Acrobatiek is toegestaan.

Restricties als volgt:

Novice klasse, 1 element zonder release.

Beginner klasse, maximaal 2 losse elementen waarbij releases gebruikt kunnen worden.

Intermediate en advance klasse, geen restricties.

In alle gevallen geldt; Acrobatiek is geen verplicht onderdeel.

Internationaal is acrobatiek toegestaan. Op de Nations Cup zijn er restricties op acrobatiek per level. Deze kunnen hier nagelezen worden:

[https://www.ibtf-batontwirling.org/sites/default/files/2020-06/2022%20IBTF%20World%20Baton%20Twirling%20Championship%20and%20Nations%20Cup%20Rulebook Updated%20JUNE%202020.pdf](https://www.ibtf-batontwirling.org/sites/default/files/2020-06/2022%20IBTF%20World%20Baton%20Twirling%20Championship%20and%20Nations%20Cup%20Rulebook%20Updated%20JUNE%202020.pdf)

12.6. Uitvoering

Alle vaardigheden die getoond worden in een artistic solo dienen vloeiend te worden uitgevoerd met de juiste techniek van body en baton. Alle vaardigheden dienen muzikaal gecoreografeerd zijn. Niet muzikale onderdelen zullen niet gewaardeerd worden. De routine wordt gecoreografeerd met effecten, diepteverschillen(hoog-laag), contrasten en expressies waardoor het geheel een artistieke en entertaining routine zal worden. De deelnemer en de 'karakterisering' zal de essentie van de muzikale compositie laten zien in phrasing, ritme en emotie. Het doel van dit onderdeel is om de verschillende elementen van dans en batontechnieken dusdanig te combineren op een muzikale wijze dat er een entertainende kunstvorm ontstaat.

12.7. Resultaten op 100 punten

Routine design	20 punten
Twirling	20 punten
Bodymovements	20 punten
Technique & Quality of Performance	20 punten
Showmanship	20 punten

12.8. Penalties:

Drop	0.5 punten
Fall	0.5 punten
Catch 2 hands	0.5 punten
Breaks	0.1 punten
Handling rolls	0.1 punten
Floor contact illusion	0.1 punten
Off pattern	0.1 punten
Off centre	0.1 punten
Cross over spins	0.1 punten
Time per sec. + / -	0.1 punten
Incorrect tenue	2.0 punten
Rules violation	2.0 punten

Hoofdstuk 18: Artistic Duo

Het onderdeel artistic duo is een artistiek optreden van twee deelnemers op standaard NBTA muziek. Het doel van het optreden is techniek van body en baton artistiek te laten blenden en ervoor te zorgen dat de choreography de muziek reflecteert. Een routine kan niet los staan van de muziek. De routine bestaat uit gesynchroniseerd materiaal en interactive elementen, de deelnemers laten hiermee zien gelijkwaardig te zijn en samen te kunnen werken.

Wanneer één of beide deelnemers vroegtijdig de wedstrijdvloer verlaat zal er geen score zijn.

18.1. Vloergebruik

Het maximale vloergebruik is 12 meter breed en 6 meter diep.

18.2. Muziek

Verplichte muziek

18.3. Saluut

Een saluut is niet verplicht

18.4. Kostumering:

Het kostuum bestaat uit één geheel (zie Hoofdstuk 33).

18.5. Acrobatiek

Acrobatiek is toegestaan.

Restricties als volgt:

Novice klasse, 1 element zonder release.

Beginner klasse, maximaal 2 elementen waarbij releases gebruikt kunnen worden

Intermediate en advance klasse, geen restricties.

In alle gevallen geldt; Acrobatiek is geen verplicht onderdeel.

Internationaal is acrobatiek toegestaan. Op de Nations Cup zijn er restricties op acrobatiek per level. Deze kunnen hier nagelezen worden:

[https://www.ibtf-batontwirling.org/sites/default/files/2020-06/2022%20IBTF%20World%20Baton%20Twirling%20Championship%20and%20Nations%20Cup%20Rulebook Updated%20JUNE%202020.pdf](https://www.ibtf-batontwirling.org/sites/default/files/2020-06/2022%20IBTF%20World%20Baton%20Twirling%20Championship%20and%20Nations%20Cup%20Rulebook%20Updated%20JUNE%202020.pdf)

18.6. Uitvoering

Alle vaardigheden die getoond worden in een artistic duo dienen vloeiend te worden uitgevoerd met de juiste techniek van body en baton. Alle vaardigheden dienen muzikaal gechoreografeerd zijn. Niet muzikale onderdelen zullen niet gewaardeerd worden. De routine wordt gechoreografeerd met effecten, diepteverschillen(hoog-laag), contrasten en expressies waardoor het geheel een artistieke en entertaining routine zal worden. De deelnemer en de 'karakterisering' zal de essentie van de muzikale compositie laten zien in phrasing, ritme en emotie. Het doel van dit onderdeel is om de verschillende elementen van dans en batontechnieken dusdanig te combineren op een muzikale wijze dat er een entertaining kunstvorm ontstaat.

18.7. Resultaten op 100 punten

Routine design	20 punten
Twirling	20 punten
Body- dans	20 punten
Technique & Quality of Performance	20 punten
Showmanship	20 punten

18.8. Penalties:

Drop	0.5 punten
Fall	0.5 punten
2 hands catch	0.5 punten
Breaks	0.1 punten
Handling rolls	0.1 punten
Floor contact illusion	0.1 punten
Off pattern	0.1 punten
Off centre	0.1 punten
Cross over spins	0.1 punten
Unison	0.1 punten
Time per sec. + / -	0.1 punten
Incorrect tenue	2.0 punten
Rules violation	2.0 punten

4. Scoresheet

Op de hierna volgende pagina's, staan de scoresheets weergegeven voor de onderdelen Artistic Solo en Duo.

 National Baton Twirling Association (nl)		Onderdeel van: 																																																																																																																																																								
Name Contestant : Artistic Solo		Lid van: 																																																																																																																																																								
Max. score & caption	CODE: ✓ Checked = Very Good ○ Encircled = Unsatisfactory or Needs More	SCORE																																																																																																																																																								
ROUTINE DESIGN 20	MUSICAL INTERPRETATION SPECIAL EFFECTS FLOOR COVERAGE DEVELOPMENT OF THEME CONTINUITY OF ROUTINE CREATIVITY STAGING FLOOR PATTERN DESIGN CHANGE OF PACE	 																																																																																																																																																								
TWIRLING 20	VARIETY, DIFFICULTY, AERIALS, ROLLS, LOW MATERIAL, CONNECTING MATERIAL, VERTICALS, HORIZONTALS GENERAL HANDLING COMBINATIONS OF BATON WITH BODY TWIRLS APPROPRIATE FOR ARTISTIC TWIRL	 																																																																																																																																																								
BODY MOVEMENTS 20	VARIETY, DIFFICULTY OF MOVEMENTS TURNS, LUNGES, KICKS, LEAPS, FOOTWORK, ARMS COMBINATIONS OF BODY WITH BATON RHYTHM, TIMING, PHRASING	 																																																																																																																																																								
TECHNIQUE & QUALITY OF PERFORMANCE 20	EXECUTION-PERFECTION/ PRECISION BODY LINES- UPPER BODY / LOWER BODY POSTURE, LEGLINES, FOOTWORK QUALITY OF REPRODUCED MUSIC SMOOTHNESS AND GRACEFULNESS	 																																																																																																																																																								
SHOWMANSHIP & PRESENTATION 20	PROJECTION ENTERTAINMENT VALUE CONFIDENCE, POISE APPEARANCE, GROOMING COSTUMING AUDIENCE APPEAL	 																																																																																																																																																								
PENALTIES ^{AS}		SCORE LESS PENALTIES TOTAL SCORE 																																																																																																																																																								
TIME Novice 0'45 - 1'30 Beginner 1'20 - 1'30 Intermediate / advance 1'30 - 1'45	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; font-size: 0.8em;"> <tr> <td style="width: 10%;">Drops</td> <td style="width: 10%;">0.5</td><td>1.0</td><td>1.5</td><td>2.0</td><td>2.5</td><td>3.0</td><td>3.5</td><td>4.0</td><td>4.5</td><td>5.0</td> <td style="width: 10%;"></td> </tr> <tr> <td>Fall</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2 Hands catch</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Breaks</td> <td>0.1</td><td>0.2</td><td>0.3</td><td>0.4</td><td>0.5</td><td>0.6</td><td>0.7</td><td>0.8</td><td>0.9</td><td>1.0</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Off pattern</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Off centre</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Handling rolls</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Floorcontact illusion</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Cross over spins</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="11"> ☐ Undertime (0.1 per sec.) ☐ Overtime (0.1 per sec.) </td> </tr> <tr> <td colspan="11"> ☐ Rules violation (2.0) </td> </tr> <tr> <td colspan="11"> ☐ Incorrect tenue (2.0) </td> </tr> <tr> <td colspan="11" style="text-align: right;">Total penalties</td> </tr> </table>	Drops	0.5	1.0	1.5	2.0	2.5	3.0	3.5	4.0	4.5	5.0		Fall												2 Hands catch												Breaks	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	0.6	0.7	0.8	0.9	1.0		Off pattern												Off centre												Handling rolls												Floorcontact illusion												Cross over spins												☐ Undertime (0.1 per sec.) ☐ Overtime (0.1 per sec.)											☐ Rules violation (2.0)											☐ Incorrect tenue (2.0)											Total penalties											
Drops	0.5	1.0	1.5	2.0	2.5	3.0	3.5	4.0	4.5	5.0																																																																																																																																																
Fall																																																																																																																																																										
2 Hands catch																																																																																																																																																										
Breaks	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	0.6	0.7	0.8	0.9	1.0																																																																																																																																																
Off pattern																																																																																																																																																										
Off centre																																																																																																																																																										
Handling rolls																																																																																																																																																										
Floorcontact illusion																																																																																																																																																										
Cross over spins																																																																																																																																																										
☐ Undertime (0.1 per sec.) ☐ Overtime (0.1 per sec.)																																																																																																																																																										
☐ Rules violation (2.0)																																																																																																																																																										
☐ Incorrect tenue (2.0)																																																																																																																																																										
Total penalties																																																																																																																																																										
Routine time _____																																																																																																																																																										
Clerk's Initials _____																																																																																																																																																										
Judge's Signature _____																																																																																																																																																										

 National Baton Twirling Association (nl)		Onderdeel van: 																																																																																																																																		
Name Contestant : Artistic Duo		Lid van: 																																																																																																																																		
Max. score & caption	CODE: ✓ Checked = Very Good ○ Encircled = Unsatisfactory or Needs More	SCORE																																																																																																																																		
ROUTINE DESIGN 20	MUSICAL INTERPRETATION SPECIAL EFFECTS FLOOR COVERAGE DEVELOPMENT OF THEME CONTINUITY OF ROUTINE CREATIVITY STAGING INTERACTIVE ELEMENTS CHANGE OF PACE SYNCHRONISED ELEMENTS FLOOR PATTERN DESIGN	 																																																																																																																																		
TWIRLING 20	VARIETY, DIFFICULTY, AERIALS, ROLLS, LOW MATERIAL, CONNECTING MATERIAL, VERTICALS, HORIZONTALS, EXCHANGES GENERAL HANDLING COMBINATIONS OF BATON WITH BODY TWIRLS APPROPRIATE FOR ARTISTIC TWIRL	 																																																																																																																																		
BODY MOVEMENTS 20	VARIETY, DIFFICULTY OF MOVEMENTS TURNS, LUNGES, KICKS, LEAPS, FOOTWORK, ARMS COMBINATIONS OF BODY WITH BATON RHYTHM, TIMING, PHRASING	 																																																																																																																																		
TECHNIQUE & QUALITY OF PERFORMANCE 20	EXECUTION-PERFECTION/ PRECISION BODY LINES- UPPER BODY / LOWER BODY POSTURE, LEGLINES, FOOTWORK QUALITY OF REPRODUCED MUSIC UNISON SMOOTHNESS AND GRACEFULNESS	 																																																																																																																																		
SHOWMANSHIP & PRESENTATION 20	PROJECTION ENTERTAINMENT VALUE CONFIDENCE, POISE APPEARANCE, GROOMING COSTUMING AUDIENCE APPEAL	 																																																																																																																																		
PENALTIES ^{AD}		SCORE 																																																																																																																																		
TIME Novice 0'45 - 1'30 Beginner 1'20 - 1'30 Intermediate / advance 1'30 - 1'45	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center;">Drops</td> <td style="text-align: center;">0.5</td><td style="text-align: center;">1.0</td><td style="text-align: center;">1.5</td><td style="text-align: center;">2.0</td><td style="text-align: center;">2.5</td><td style="text-align: center;">3.0</td><td style="text-align: center;">3.5</td><td style="text-align: center;">4.0</td><td style="text-align: center;">4.5</td><td style="text-align: center;">5.0</td> <td></td><td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Fall</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">2 Hands catch</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Breaks</td> <td style="text-align: center;">0.1</td><td style="text-align: center;">0.2</td><td style="text-align: center;">0.3</td><td style="text-align: center;">0.4</td><td style="text-align: center;">0.5</td><td style="text-align: center;">0.6</td><td style="text-align: center;">0.7</td><td style="text-align: center;">0.8</td><td style="text-align: center;">0.9</td><td style="text-align: center;">1.0</td> <td></td><td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Off pattern</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Off centre</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Handling rolls</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Floorcontact illusion</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Crossover spins</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Unison</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td> </tr> </table> ☐ Undertime (0.1 per sec.) ☐ Rules violation (2.0) ☐ Incorrect tenue (2.0) ☐ Overtime (0.1 per sec.) Total penalties	Drops	0.5	1.0	1.5	2.0	2.5	3.0	3.5	4.0	4.5	5.0			Fall													2 Hands catch													Breaks	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	0.6	0.7	0.8	0.9	1.0			Off pattern													Off centre													Handling rolls													Floorcontact illusion													Crossover spins													Unison													LESS PENALTIES
Drops	0.5	1.0	1.5	2.0	2.5	3.0	3.5	4.0	4.5	5.0																																																																																																																										
Fall																																																																																																																																				
2 Hands catch																																																																																																																																				
Breaks	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	0.6	0.7	0.8	0.9	1.0																																																																																																																										
Off pattern																																																																																																																																				
Off centre																																																																																																																																				
Handling rolls																																																																																																																																				
Floorcontact illusion																																																																																																																																				
Crossover spins																																																																																																																																				
Unison																																																																																																																																				
Routine time _____		TOTAL SCORE 																																																																																																																																		
Clerk's Initials _____																																																																																																																																				
Judge's Signature _____																																																																																																																																				