

| | |
|-------|---|
| 名称 | 2020年 WBTF パンパシフィックカップ |
| 主旨 | パンパシフィックエリアでのバトントワーリングの発展、技術の向上を目的に開催される WBTF 主催の大会です。 |
| 開催日程 | 2020年1月17日(金) ～ 19日(日) |
| 開催場所 | カナダ アルバータ州 レッドディア |
| 主催 | 世界バトントワーリング連合 (WBTF) |
| 参加可能国 | パシフィックエリア WBTF 加盟国 (オーストラリア、ブラジル、カナダ、インド、日本、カザフスタン、フィリピン、プエルトリコ、アメリカ、大韓民国、キルギスタン、ウズベキスタン、インド、ジョージア) |

競技概要

| 種目 | レベル | 年齢区分 | 演技時間 | 演技フロア |
|-------------------|------|-------------|--------|-------------------------------------|
| ソロ | オープン | ジュビナイル～アダルト | 1:44 | 縦 4.5m 横 4.5～6m 競技場のサイズにより異なる |
| | エリート | ジュニア～アダルト | | |
| 2 バトン | オープン | ジュビナイル～アダルト | 1:29 | |
| | エリート | ジュニア～アダルト | | |
| 3 バトン | オープン | ジュニア～アダルト | 1:29 | |
| | エリート | ジュニア～アダルト | | |
| アーティスティック トワール | オープン | ジュビナイル～アダルト | 1:44 | |
| | エリート | ジュニア～アダルト | | |
| アーティスティック ペア | オープン | ジュビナイル～アダルト | 1:44 | |
| | エリート | ジュニア～アダルト | | |
| チーム | オープン | 9歳以上 | 3～3:30 | |
| | エリート | 12歳以上 | | |
| アーティスティック グループ | オープン | 9歳以上 | 3～3:30 | 縦 15m 横 28m |

実施規定

1. 出場資格

- ・ WBTF パンパシフィックカップは所属する組織に関係なく、すべての選手に出場権利がある
- ・ 選手は自分が代表する国の有効なパスポートを掲示する

2. 参加申し込み

(一社) 日本バトン協会のウェブサイト別途確認して下さい。

3. 種目、年齢別部門&レベル

パンパシフィックカップにて実施される種目及びレベルは以下の通りとする。

- ❖ ソロ、2バトン、*3バトン、アーティスティックトワール (女子部門)
オープンレベル – ジュビナイル、ジュニア 12-14、ジュニア 15-17、シニア、アダルト
エリートレベル – ジュニア 12-14、ジュニア 15-17、シニア、アダルト

*3バトンはジュビナイル部門なし
- ❖ ソロ、2バトン、*3バトン、アーティスティックトワール (男子部門)
オープンレベル – ジュビナイル、ジュニア、シニア
エリートレベル – ジュニア、シニア

*3バトンはジュビナイル部門なし
- ❖ アーティスティックペア
オープンレベル – ジュビナイル、ジュニア 12-17、シニア、アダルト
エリートレベル – ジュニア 12-17、シニア、アダルト
- ❖ チーム
オープンレベル – 1年齢区分のみ (9歳以上)
エリートレベル – 1年齢区分のみ (12歳以上)
- ❖ アーティスティックグループ
1レベルのみ – 1年齢区分のみ (9歳以上)

① 年齢別部門

2020年1月19日(日)時点の年齢をもって、出場する年齢部門を決定する。確認事項: 1月19日を年齢判定日として含む。

個人種目: 女子

| | |
|-------------------|--|
| ジュビナイル = 9 – 11 歳 | カップ実施年1月19日、パンパシフィックカップ最終日時点で、9歳から11歳までの選手。 |
| ジュニア = 12 – 14 歳 | カップ実施年1月19日、パンパシフィックカップ最終日時点で、12歳から14歳までの選手。 |
| ジュニア = 15 – 17 歳 | カップ実施年1月19日、パンパシフィックカップ最終日時点で、15歳から17歳までの選手。 |
| シニア = 18 – 21 歳 | カップ実施年1月19日、パンパシフィックカップ最終日時点で、18歳から21歳までの選手。 |
| アダルト = 22 & 以上 | カップ実施年1月19日、パンパシフィックカップ最終日時点で、22歳以上の選手。 |

個人種目：男子

| | |
|-------------------|---|
| ジュビナイル = 9 - 11 歳 | カップ実施年 1 月 19 日、パンパシフィックカップ最終日時点で、9 歳から 11 歳までの選手。 |
| ジュニア = 12 - 17 歳 | カップ実施年 1 月 19 日、パンパシフィックカップ最終日時点で、12 歳から 17 歳までの選手。 |
| シニア = 18 歳以上 | カップ実施年 1 月 19 日、パンパシフィックカップ最終日時点で、18 歳以上の選手。 |

アーティスティックペア種目：

ペアはメンバーの内、年齢の高い選手の年齢部門に出場する。

| | |
|----------|--|
| ジュビナイルペア | カップ実施年 1 月 19 日、パンパシフィックカップ最終日時点で、9 歳から 11 歳までの選手。両選手ともジュビナイルの年齢である事。 |
| ジュニアペア | カップ実施年 1 月 19 日、パンパシフィックカップ最終日時点で、12 歳から 17 歳までの選手。 |
| シニアペア | カップ実施年 1 月 19 日、パンパシフィックカップ最終日時点で、18 歳から 21 歳までの選手。ペアの内一人がジュニア、もう一人がシニアの場合、シニアとして出場する。 |
| アダルトペア | カップ実施年 1 月 19 日、パンパシフィックカップ最終日時点で、22 歳以上の選手。ペアの内一人がジュニア又はシニア、もう一人がアダルトの場合、アダルトとして出場する。 |

ペアは、女性 2 名、男女 1 名ずつ、又は男性 2 名の構成とする。

チーム及びグループ種目：

年齢は 1 区分のみ。

チーム及びグループの最低年齢は 9 歳とする。

エリートレベルの最低年齢は 12 歳とする。

また男女混成でも良い。

② 男女別部門：

- ❖ ソロ、2 バトン、3 バトン、アーティスティックトワール種目に関しては、男女別部門で競技する。
- ❖ アーティスティックペアは、女性のみ、男女混成、又は男子のみの構成とする。
- ❖ チーム及びグループ種目は、女性のみ、男女混成、又は男子のみの構成とする。

③ アーティスティックペア、チーム及びグループ種目に関する規定

パンパシフィックカップのアーティスティックペア、チーム及びグループ種目に関しては、以下の WBTF マニュアルに記載されている規定に準じる。

- a. リザーブ選手はパンパシフィックカップ各国代表団メンバーとして取り扱う。
- b. アーティスティックペア、チーム及びグループ種目のメンバーは、同じ国籍の者で構成される。
- c. 選手は以下の同種目において複数出場する事が出来ない。
 - ・ アーティスティックペア
 - ・ チーム
 - ・ グループ

同種目において自身と競技してはならない（例：ジュニアアーティスティックペアが同じ部門に他の相手と組んで出場する、エリートチームのメンバーがオープンレベルのチームの出場する、など）。例えば、オープンレベルチームとオープンレベルアーティスティックペアに出場する事は可能となる。但し一人の選手が複数のチーム、グループ、アーティスティックペアのメンバーとして出場する事は出来ない。

- d. アーティスティックペア及びチームにおいての手具の使用は禁止。
- e. チームは審査員の左手から入場し、右手に退場する。
- f. チームのリザーブ選手は 2 名までとする。

アーティスティックペア – リザーブ選手

- ❖ パンパシフィックカップのアーティスティックペアは、一人リザーブ選手を備える事ができる。
- ❖ 男女混合ペアの場合、2名までのリザーブ選手（男性1名、女性2名—但しこのうち1名のみが出場できる）を備える事ができる。
- ❖ ペアのリザーブ選手は、出場部門と同年齢、又はそれ以下の年齢とする。
- ❖ 出場部門の年齢以下の選手が出場しても、エントリーした部門で競技する。リザーブ選手が出場する事により、二人とも出場年齢部門以下となっても、出場部門の変更は行わない。

アーティスティックペア（上記の年齢区分に基づいて）

| | | |
|--------|---|----------------------------------|
| ジュビナイル | = | ジュビナイル+ジュビナイル |
| ジュニア | = | ジュビナイル+ジュニア、ジュニア+ジュニア |
| シニア | = | ジュニア+シニア、シニア+シニア |
| アダルト | = | ジュニア+アダルト、シニア+アダルト、 アダルト+アダルト |

④ チーム及びグループ種目の構成人数

| | | |
|------|---|-------|
| チーム | = | 6～8人 |
| グループ | = | 10人以上 |

リザーブ選手：最大2名まで

4. コンテンツルール

各国協会、又はコーチは WBTF のコンテンツリストリクション・ルールに基づき、ソロ、2バトン、3バトン、アーティスティックトワール、アーティスティックペア及びチーム種目において、選手の出場技術レベルを判定する権限を有する。選手は種目によって、オープンレベル又はエリートレベルを選択でき、レベル決定は出場する種目によって異なっても良い。

① パンパシフィックカップに出場する選手の競技レベル選択に関する WBTF の基本的な考え方

競技レベルを選択し出場する場合、各国の指導者及び選手の責任において選手の本来の技術、経験及び熟練度に見合った競技レベルにエントリーしなければならない。本来の基準と価値、公平さを維持するため、出場者及び関係者は上記の意図を尊重し、順守しなければならない。

現在エリートレベルで競技する選手は、パンパシフィック大会においてもエリートレベルにエントリーする。チーム種目においても構成メンバーの技術レベルを考慮し、同様にレベルを判断する。

レベル別の技術内容規定を十分理解し、選手の正しい成長を促すためにも適切なレベルにエントリーする必要がある。自国ではより高いレベルの競技に出場している選手は、自分の実力以下のレベルにエントリーする、または振り付けを簡単にして実力以下のレベルにエントリーするなどの行為は行ってはいけない。

② レベル決定

インターナショナルカップエリートレベル、世界選手権大会、グランプリ大会などでメダルを獲得した者は、パンパシフィックカップ・エリートレベルに出場する。

オープンレベルは、WBTF インターナショナルカップルールに基づき、出場レベルを決定する。

選手は1種目に対し、1レベルのみでの出場とする。

次のページのコンテンツリストリクション（規制動作）チャートに基づき、パンパシフィック選手

の出場レベルを決定する。

ソロ、アーティスティックトワール、アーティスティックペアのコンテンツガイドライン

| カテゴリー | オープン | エリート |
|--|--|------|
| スピン | 1-2-3 スピン バトン リリース規制なし レセプション規制なし ボディ リリース規制なし レセプション規制なし 4 スピン バトン スタンダードリリース スタンダードレセプション ボディ 規制なし | 規制なし |
| 空中回転を伴う体操技 | リリース下での空中側転 1 回のみ バトン リリース規制なし レセプション規制なし ボディ <ul style="list-style-type: none"> リリース時はマイナーボディムーブのみ レセプション規制なし 空中側転は他の身体動作を組み合わせない これら以外の空中回転を伴う体操技は禁止 | 規制なし |
| ステーションナリーコンプレックス & トラベリングコンプレックス | 2スピンとメジャーボディムーブ1 バトン スタンダードリリース スタンダードレセプション ボディ 規制なし ステーションナリー及びトラベリングのトス下でのダブルメジャーボディは許可する。 バトン スタンダードリリース スタンダードレセプション ボディ 規制なし トス下でのダブルメジャートリックは許可する。数に制限無し。 | 規制なし |
| ダブルエレメントトリック | ステーションナリー及びトラベリングのトス下でのダブルメジャーボディは許可する。 数に制限無し。 バトン スタンダードリリース スタンダードレセプション ボディ 規制なし | 規制なし |
| ロール | <ul style="list-style-type: none"> 規制なし | 規制なし |
| コンタクトマテリアル | <ul style="list-style-type: none"> 規制なし | 規制なし |

**ウォークオーバーは前方・後方共に可。用語：スタンダードレセプション – (キャッチのタイプ) パーティカル又は水平 RH・LH キャッチ、又は RH・LH グラブ。スタンダードリリース – パーティカル RH・LH サムトス。パーティカル RH・LH バックハンドトス、又は水平 RH・LH トス。メジャーボディムーブ：かなりの身体制御、柔軟性、筋力、高さ及び伸展を伴う動作。これらに含まれるものは、イリュージョン、ウォークオーバー、リリース、ジャンプ、ソッテ・アラベスク、アチチュード、グラン・バトマ、トゥールジュッテ、キャブレオール、などが

含まれる。3拍程度で1動作を行う。 **マイナーボディムーブ**: さほどの身体制御、柔軟性、筋力、高さ及び伸展、またパーティカル又は水平リオリエンテーション（ターンなど）を伴わない動作。又は身体がさかさまにならない動作（イリュージョンなど）。2拍程度の動作。これらに含まれるものは、ホップ、スキップ、シャッセ、ピケ、ステップ・ステップ、クッペ、ソッテなど。これらは通常プレパレーションやフォロースルーで使用される。訂正（2016年6月27日）：シェネターンはスピンと同分類とする。例）シングルシェネターン=1スピン、ダブルシェネターン=2スピン

2バトンのコンテンツガイドライン

| カテゴリー | オープン | エリート |
|--|---|------|
| スピン | 2スピン バトン リリース規制なし レセプション規制なし ボディ リリース規制なし レセプション規制なし | 規制なし |
| ステーションナリー & トラベリングコンプレックス | トス下で1スピンとシングルメジャーボディ（これはダブルエレメントトリックとしては取り扱わない） バトン リリース規制なし レセプション規制なし ボディ リリース規制なし レセプション規制なし トス下でダブルメジャーボディムーブを使ったダブルエレメントトリックは1回 バトン リリース規制なし レセプション規制なし ボディ リリース規制なし レセプション規制なし 空中回転体操技は禁止 | 規制なし |
| ロール | 部分的モンスターロール（片腕で360°）は許可。 | 規制なし |
| コンタクトマテリアル | 規制なし | 規制なし |
| <p>ノート：1本又は2本のバトン下でのスピンは許可。シングル又はダブルリリース、片手又は両手、ハイ・ロー、ハイ・ハイ、デュアルプレイン、デュアルパターン、オポジションを含む。</p> <p>ノート：1本又は2本のバトン下でのボディムーブは許可。シングル又はダブルリリース、片手又は両手、ハイ・ロー、ハイ・ハイ、デュアルプレイン、デュアルパターン、オポジションを含む。</p> | | |

ウォークオーバーは前方・後方共に可。用語：スタンダードレセプション - (キャッチのタイプ)パーティカル又は水平リオリエンテーション RH・LH キャッチ、又は RH・LH グラブ。スタンダードリリース - パティカル RH・LH サムトス。パーティカル RH・LH バックハンドトス、又は水平リオリエンテーション RH・LH トス。メジャーボディムーブ: かなりの身体制御、柔軟性、筋力、高さ及び伸展を伴う動作。これらに含まれるものは、イリュージョン、ウォークオーバー、リープ、ジャンプ、ソッテ・アラベスク、アチチュード、グラン・バトマ、トゥールジュッテ、キャブレオール、などが含まれる。3拍程度で1動作を行う。 **マイナーボディムーブ: さほどの身体制御、柔軟性、筋力、高さ及び伸展、またパーティカル又は水平リオリエンテーション（ターンなど）を伴わない動作。又は身体がさかさまにならない動作（イリュージョンなど）。2拍程度の動作。これらに含まれるものは、ホップ、スキップ、シャッセ、ピケ、ステップ・ステップ、クッペ、ソッテなど。これらは通常プレパレーションやフォロースルーで使用される。訂正（2016年6月27日）：シェネターンはスピンと同分類とする。例）シングルシェネターン=1スピン、ダブルシェネターン=2スピン

3 バトンのコンテンツガイドライン

| カテゴリー | オープン | エリート |
|---|--|------|
| スピン | 2 スピン バトン リリース規制なし レセプション規制なし ボディ リリース規制なし レセプション規制なし | 規制なし |
| ステーションナリー& トラベリング コンプレックス | トス下 1 スピンとシングルメジャー ボディムーブ（これはダブルエレ メントトリックとしては取り扱 わない） バトン リリース規制なし レセプション規制なし ボディ リリース規制なし レセプション規制なし トリプルトス 1 回のみ許可。 ダブルエレメントトリックは禁止。 空中回転体操技は禁止 | 規制なし |
| ロール | 部分的モンスターロール（片腕で 360°）は許可。 | 規制なし |
| コンタクト マテリアル | ②規制なし | 規制なし |
| <p>ノート：トリプルトスとは-3本のバトンを順番に投げあげ、又はいっぺんに投げ上げ全てのバトン が空中にある状態。どちらの方法においてもどのバトンからキャッチしてもよい。確認（2018年サ マー会議）</p> | | |

**ウォークオーバーは前方・後方共に可。用語：スタンダードレセプション（キャッチのタイプ）バーティカル
又は水平 RH・LH キャッチ、又は RH・LH グラブ。スタンダードリリース - バーティカル RH・LH
サムトス。バーティカル RH・LH バックハンドトス、又は水平 RH・LH トス。メジャーボディムーブ：
かなりの身体制御、柔軟性、筋力、高さ及び伸展を伴う動作。これらに含まれるものは、イリュージョン、ウォ
ークオーバー、リープ、ジャンプ、ソッテ・アラベスク、アチチュード、グラン・バトマ、トゥールジュッテ、
キャブレオール、などが含まれる。3 拍程度で 1 動作を行う。マイナーボディムーブ：さほどの身体制御、柔軟
性、筋力、高さ及び伸展、またバーティカル又は水平リオリエンテーション（ターンなど）を伴わない
動作。又は身体がさかさまにならない動作（イリュージョンなど）。2 拍程度の動作。これらに含まれるものは、
ホップ、スキップ、シャッセ、ピケ、ステップ・ステップ、クッペ、ソッテなど。これらは通常プレパレーショ
ンやフォロースルーで使用される。訂正（2016年6月27日）：シェネターンはスピンと同分類とする。例）シ
ングルシェネターン=1 スピン、ダブルシェネターン=2 スピン

チームのコンテンツガイドライン

| カテゴリー | オープン | エリート |
|--|--|--|
| スピン | <ul style="list-style-type: none"> ● 1-2 スピン バトン リリース規制なし レセプション規制なし ボディ リリース規制なし レセプション規制なし <ul style="list-style-type: none"> ● 3 スピン バトン スタンダードリリース スタンダードレセプション ボディ 規制なし | <ul style="list-style-type: none"> ● 規制なし |
| 空中回転を伴う体操技 | <ul style="list-style-type: none"> ● 禁止 | <ul style="list-style-type: none"> ● 規制なし |
| ステーションナリーコンプレックス & トラベリングコンプレックス | <ul style="list-style-type: none"> ● トス下1 スピンとシングルメジャーボ ディムープ バトン スタンダードリリース スタンダードレセプション ボディ 規制なし | <ul style="list-style-type: none"> ● 規制なし |
| ダブルエレメントトリック | <ul style="list-style-type: none"> ● トス下では禁止 | <ul style="list-style-type: none"> ● 規制なし |
| ロール | <ul style="list-style-type: none"> ● 規制なし | <ul style="list-style-type: none"> ● 規制なし |
| コンタクトマテリアル | <ul style="list-style-type: none"> ● 規制なし | <ul style="list-style-type: none"> ● 規制なし |

**ウォークオーバーは前方・後方共に可。用語：スタンダードレセプション-(キャッチのタイプ)パーティカル又は水平 RH・LH キャッチ、又は RH・LH グラブ。スタンダードリリース-パーティカル RH・LH サムトス。パーティカル RH・LH バックハンドトス、又は水平 RH・LH トス。メジャーボディムープ：かなりの身体制御、柔軟性、筋力、高さ及び伸展を伴う動作。これらに含まれるものは、イリュージョン、ウォークオーバー、リープ、ジャンプ、ソッテ・アラベスク、アチチュード、グラン・バトマ、トゥールジュッテ、キャブレオール、などが含まれる。3 拍程度で 1 動作を行う。マイナーボディムープ：さほどの身体制御、柔軟性、筋力、高さ及び伸展、またパーティカル又は水平リオリエンテーション(ターンなど)を伴わない動作。又は身体がさかさまにならない動作(イリュージョンなど)。2 拍程度の動作。これらに含まれるものは、ホップ、スキップ、シャッセ、ピケ、ステップ・ステップ、クッペ、ソッテなど。これらは通常プレパレーションやフォロースルーで使用される。訂正(2016年6月27日)：シェネターンはスピンと同分類とする。例) シングルシェネターン=1 スピン、ダブルシェネターン=2 スピン

5. アーティスティックグループ種目について

① アーティスティックグループに関するルール：

- ・ 1レベルのみで実施
- ・ アーティスティックグループ種目のコンテンツリストリクション（動作規制）は以下のオープンレベルの規制を適用する。
- ・ 構成人数は最低10名、上限は定めない。
- ・ 構成メンバーは男女混成でも良い。
- ・ 演技時間はWBTFチーム種目と同様。（12ページのチーム演技時間を参照）
- ・ 演技後のスコア表示は行わない。

確認事項： コンテンツリストリクションを導入する事により、新グループ種目が目指す、一般的効果、コレオグラフィ及びプレジジョン（正確さ）を指導者や審査員に促す。

② アーティスティックグループ種目のコンセプト概要：

アーティスティックグループとチームは異なった種目である。したがって異なった方法で審査されるべきである。グループ種目が追求する最重要ポイントはチーム種目のそれとは異なっている。

アーティスティックグループ種目における究極的な重要ポイントは、エフェクト（効果）の完成度と明確さである。これを達成するには、フォーメーション、構図、パターン、移動時の動作など、メンバー全員がスキルレベルを同様に習得していなければならない。これらの技術を基礎とし、音楽表現、テーマ、キャラクターやストーリーをビジュアルエフェクト（視覚的効果）として表現する。

チーム種目とは異なり、アーティスティックグループ種目においては全てのトワリングモードが同等に取り入れられる必要はない。アーティスティックグループ種目においては、実施されるスキルは、メンバー全員が完全にマスターしていなければならない。全員がマスターしているレベルでの技術設定となる為、メンバー全員が演技に関わる事が出来、コレオグラフィも自由に行う事が出来、チーム種目のように必要とされるコンテンツを演技に含めなければならない、という不必要なプレッシャーを省く事ができる。チーム種目とは異なり、演技で使用するスキルをより深く掘り下げる必要はない。ユニゾンが重要で、ともなって演技の明確さや視覚的主張が望まれる。観客に対し、よりエンターテイメント性に富んだ演技を提供する。

③ コンテンツリストリクション・ペナルティ（アーティスティックグループ種目のみ）：

コンテンツリストリクションに記載されている以上の技術を行った時、ペナルティが課される。

ペナルティは反則1回につき、10点減点とする。

アーティスティックグループ種目のコンテンツリストリクション

| カテゴリー | 1 レベルのみ |
|--|---|
| スピン | <ul style="list-style-type: none"> ● 1スピン <ul style="list-style-type: none"> バトン リリース規制なし レセプション規制なし ボディ リリース規制なし レセプション規制なし ● 2 スピン <ul style="list-style-type: none"> バトン スタンダードリリース スタンダードレセプション ボディ 規制なし |
| 空中回転を伴う体操技 | <ul style="list-style-type: none"> ● 禁止 |
| ステーションナリーコンプレックス & トラベリングコンプレックス | <ul style="list-style-type: none"> ● トス下でシングルメジャーボディムーブ <ul style="list-style-type: none"> バトン スタンダードリリース スタンダードレセプション ボディ 規制なし |
| ダブルトリックエレメント | <ul style="list-style-type: none"> ● トス下では禁止 |
| ロール | <ul style="list-style-type: none"> ● コンティニューアスフロントネック（手有り、手無し）禁止 ● フロントネックフィギュア 8 禁止 ● モンスターロール禁止 |
| コンタクトマテリアル | <ul style="list-style-type: none"> ● 規制なし |

**ウォークオーバーは前方・後方共に可。用語：スタンダードレセプション – (キャッチのタイプ)バーティカル又は水平RH・LH キャッチ、又はRH・LH グラブ。スタンダードリリース – バーティカル RH・LH サムトス。バーティカル RH・LH バックハンドトス、又は水平RH・LH トス。メジャーボディムーブ：かなりの身体制御、柔軟性、筋力、高さ及び伸展を伴う動作。これらに含まれるものは、イリュージョン、ウォークオーバー、リープ、ジャンプ、ソッテ・アラベスク、アチチュード、グラン・バトマ、トゥールジュッテ、キャブレオール、などが含まれる。3 拍程度で1 動作を行う。マイナーボディムーブ：さほどの身体制御、柔軟性、筋力、高さ及び伸展、またバーティカル又は水平リオリエンテーション（ターンなど）を伴わない動作。又は身体がさかさまにならない動作（イリュージョンなど）。2 拍程度の動作。これらに含まれるものは、ホップ、スキップ、シャッセ、ピケ、ステップ・ステップ、クッペ、ソッテなど。これらは通常プレパレーションやフォロースルーで使用される。訂正（2016年6月27日）：シェネターンはスピンと同分類とする。例）シングルシェネターン=1 スピン、ダブルシェネターン=2 スピン

6. コスチューム、シューズ、バトンに関する規定

- ・ スポーツ競技であるということを前提に、コスチュームに関する規定は設けない。
- ・ シューズは、大会会場の条件に順ずるものを使用する。
- ・ 使用するバトンは、WBTF マニュアルに記載されているバトンの定義に準ずる。グリップテープの使用は任意とし、WBTF マニュアルに基づいて使用する。

7. ミュージックテストとコスチュームチェック

ミュージックテスト及びコスチュームチェックは行わない。音楽はデジタルデータで提出する。

8. 課題曲及び演技時間（全レベル）

- ・ ソロ、2 バトン、3 バトン、アーティスティックトワール、アーティスティックペア

選手は WBTF インターナショナルカップで使用する課題曲を用いて演技する。

| | | |
|-----------|---|--------------|
| ソロ | = | 1:44 minutes |
| 2 & 3 バトン | = | 1:29 minutes |
| A トワール | = | 1:44 minutes |
| A ペア | = | 1:44 minutes |

最低演技時間は定められていないので、音楽が終了しなくても演技を終了する事ができる。その場合は点数が表示されるまでフロアに残しておく。音楽終了後の演技に関しては、評価の対象とならず、ペナルティも無い。審査は音楽終了と同時に審査を終了する。

課題曲は WBTF ウェブサイトより入手する事ができる。

- ・ チーム及びグループの演技曲及び演技時間（全レベル）

チーム及びグループが使用する音楽は、自由に選択できる。

演技時間の計測及び審査開始は、曲の第 1 音又は開始合図音から計測し、終了は曲の最終音までとする。

演技時間：チーム及びグループの演技時間は 3 : 00～3 : 30、前後プラスマイナス 10 秒（2 : 50～3 : 40）

1. 選手のパスポート規定

選手の出場権：

- 1) カップ大会：インターナショナルカップ、ヨーロッパカップ、パンパシフィックカップ
 - 選手は代表する国の市民権又は在住権を有する事。
 - 複数の市民権又は在住権を有する選手は、自身が代表する国を確定しなければならない。決定後4年間は決定した国の代表として大会に出場する。
 - 加盟国協会内で、これと別途の規定を定める事ができる。
- 2) 決定した代表国は、WBTFが主催する全ての大会において4年間の間有効となる。

確認事項：

「市民権」及び「在住権」の定義は、各国が独自に有する法律に基づくものとする。

エントリーにはパスポートの提示が必要である。(但し、自身が代表しようとする国のパスポートでなくても良い。提出の目的は、正確な年齢の証明のみに使用する。)

2. 宿泊施設

参加者全員は、主催国が定めた宿泊施設を使用しなければならず、例外は一切設けない。部屋割表を主催国に提出する。

3. エントリー料

インターナショナル、ヨーロッパ、パンパシフィックカップ種目

| | | |
|----------|-------|---------------------------------|
| Solo | | \$50.00 (US) 一人当たり |
| 2-Baton | | \$50.00 (US) 一人当たり |
| 3-Baton | | \$50.00 (US) 一人当たり |
| Artistic | Twirl | \$50.00 (US)一人当たり |
| Artistic | Pair | \$50.00 (US) リザーブ選手を含む一人当たり |
| Team | | \$25.00 (US) リザーブ選手2名までを含む一人当たり |
| Group | | \$25.00 (US) リザーブ選手2名までを含む一人当たり |

大会参加費 \$15.00 (US) 一人当たり

この料金は選手一人についての料金であり、出場種目ごとではない。