

## SPECIALITA' TECNICHE

### VARIAZIONI GENERALI SULLE GARE DI SPECIALITA' TECNICHE

- SOLO
- 2 BASTONI
- 3 BASTONI
- ARTISTIC TWIRL
- ARTISTIC PAIR

Non ci sono variazioni sull'organizzazione delle gare ma solo sulle restrizioni tecniche

- DUET
- XSTRUT

Specialità nuove da integrare nelle gare.

DUET: sia gare regionali/interregionali che finale Nazionale

XSTRUT: esibizione alle gare Regionali/interregionali e gara alla finale Nazionale

### DISCIPLINE

Le discipline presenti al Campionato regionale/interregionale e nazionale di specialità tecniche saranno le stesse che verranno offerte al World Baton Twirling Championship & alla Nations Cup ovvero le seguenti:

#### Specialità femminili

- Solo
- Due Bastoni
- Tre Bastoni
- Artistic Twirl
- X-Strut

#### Specialità maschili

- Solo
- Due Bastoni
- Tre Bastoni
- Artistic Twirl
- X-Strut

#### Specialità miste

- Duet
- Artistic Pair

Un Duet o un Artistic Pair possono essere composti da donna/donna, uomo/donna, uomo/uomo.

## LIVELLI

Per ogni specialità gli atleti vengono suddivisi in livelli di abilità (che si differenziano per le richieste tecniche descritte nelle Restrizioni)

- Livello B
- Livello A
- Livello Elite

La scelta del livello in cui gareggiare può essere:

- Libera (ponderata dal Tecnico sull'atleta e sulle sue reali abilità e non sottostimate)
- Per promozione dall'anno precedente
- 

## FASCE DI ETA' e CATEGORIE

**IMP:** l'età di un atleta è determinata dall'età al **31 dicembre dell'anno di gara internazionale e cioè il 2023.** (variazione)

La categoria **CADETTI** non concorrerà per la partecipazione ai Campionati Internazionali in quanto l'età minima per il World Baton Twirling Championship e Nations Cup di tutti i concorrenti è 12 anni.

**IMP:** fare particolare attenzione a come vengono calcolate le categorie in maniera differente per Artistic Pair e Duet

CATEGORIE				
<b>WOMENS SOLO, 2-BATON, 3-BATON, ARTISTIC TWIRL &amp; X-STRUT</b>				
CADETTI		8 – 11 anni		
YOUTH		12 – 14 anni		
JUNIOR		15 – 17 anni		
SENIOR		18 – 21 anni		
ADULT		22 anni +		
<b>MENS SOLO, 2-BATON, 3-BATON, &amp; ARTISTIC TWIRL &amp; X-STRUT</b>				
CADETTI		8 – 11 anni		
JUNIOR		12 – 17 anni		
SENIOR		18 anni +		
<b>DUET</b>		<b>Età combinata dei due membri (somma delle età)</b>		
CADETTI		16 – 23 anni		
JUNIOR		24 – 35 anni		
SENIOR		36 anni +		
<b>ARTISTIC PAIR</b>		<b>Si deve inserire la fascia d'età che corrisponde all'età dell'atleta più anziano</b>		
CADETTI		8 – 11 anni		
JUNIOR		12 – 17 anni		
SENIOR		18 anni +		

## MUSICA

Gli atleti dovranno gareggiare con le musiche imposte per gli eventi del IBTF World Baton Twirling Championship and Nations Cup che hanno le seguenti durate:

Solo	=	2:00 minuti
Due Bastoni	=	1:45 minuti
Tre Bastoni	=	1:30 minuti
Artistic Twirl & Artistic Pair	=	1:45 minuti
Duet	=	2:00 minuti
X-Strut	=	2:00 minuti
Twirl Team	=	3.00 minuti

**IMP: Non c'è un tempo limite minimo in cui gli atleti devono completare i loro esercizi prima della fine della musica (VARIAZIONE).** I giudici non assegneranno penalità e non daranno credito ai movimenti eseguiti dopo il termine della musica. Il giudizio si interromperà al termine della musica

## SELEZIONE PER WORLD BATON TWIRLING CHAMPIONSHIP NATIONS CUP

La classifica al Campionato Italiano di specialità tecniche determinerà gli atleti che comporranno la delegazione per le due competizioni internazionali.

Il Campionato Italiano (e quindi la selezione) verrà organizzata in due ROUND (fase preliminare e fase finale). I round saranno così organizzati:

<b>Fase preliminare</b>	<b>Fase finale</b>
Da 0 a 20 partecipanti	6 in finale
oltre 21 partecipanti	10 in finale

Gli atleti verranno selezionati dal loro livello e categoria secondo le seguenti modalità:

<b>WORLD CHAMPIONSHIP SPECIALITA'</b>				
<b>SPECIALITA'</b>	<b>FEMALE</b>	<b>MALE</b>	<b>MISTO</b>	<b>ALTERNATES</b>
<b>DONNE SOLO, 2-BATON, 3-BATON, ARTISTIC TWIRL, X-STRUT</b>				
YOUTH	3			1 atleta
JUNIOR	3			1 atleta
SENIOR	3			1 atleta
ADULT	3			1 atleta
<b>UOMINI SOLO, 2-BATON, 3-BATON, ARTISTIC TWIRL, X-STRUT</b>				
JUNIOR		3		1 atleta
SENIOR		3		1 atleta
<b>DUET &amp; ARTISTIC PAIR</b>				<b>Scelta fra:</b>
JUNIOR			3	1 pair completo o 1 atleta
SENIOR			3	1 pair completo o 1 atleta

<b>NATIONS CUP SPECIALITA'</b>				
<b>SPECIALITA'</b>	<b>FEMALE</b>	<b>MALE</b>	<b>MISTO</b>	<b>ALTERNATES</b>
<b>DONNE SOLO, 2-BATON, 3-BATON, ARTISTIC TWIRL, X-STRUT</b>				
YOUTH	3			1 atleta
JUNIOR	3			1 atleta
SENIOR	3			1 atleta
ADULT	3			1 atleta
<b>UOMINI SOLO, 2-BATON, 3-BATON, ARTISTIC TWIRL, X-STRUT</b>				
JUNIOR		3		1 atleta
SENIOR		3		1 atleta
<b>DUET &amp; ARTISTIC PAIR</b>				<b>A scelta fra:</b>
JUNIOR			3	1 pair completo o 1 atleta
SENIOR			3	1 pair completo o 1 atleta

**WORLD CHAMPIONSHIP: solo per livello ELITE**

**NATIONS CUP: livello B & A**

## **REGOLE SPECIFICHE PER TUTTI GLI EVENTI DELLE SPECIALITA' TECNICHE**

L'uso dell'acrobatica, anche se concesso, non avrà credito extra ed il suo utilizzo non contribuirà a determinare la valutazione e la classifica degli atleti. La filosofia IBTF per quello che riguarda la valutazione innanzi tutto dà priorità alla qualità ed alla tecnica dei lanci, dei rolls e del materiale di contatto con il lavoro di corpo. Tutte le altre aggiunte alla performance come l'acrobatica, il lavoro a terra, la danza, le novità ecc. non sostituiranno la qualità e l'abilità delle abilità sviluppate e raggiunte nella tecnica di bastone.

## **RESTRIZIONI SUL CONTENUTO DI ACROBATICA**

### **Definizione di un movimento di acrobatica**

Un movimento sarà definito acrobatico quando l'intento del movimento è che entrambi i piedi si staccino dal pavimento passino sopra la testa e atterrino dal lato opposto. I piedi possono lasciare il pavimento o atterrare sia allo stesso tempo che uno dopo l'altro. Questo si applica quando il movimento è eseguito:

- Sulla/sulle mano/i (es. una ruota fatta sulla/e mano/i)
- Sul/sulle braccio/braccia (es. una ruota fatta sull'avambraccio)
- In aria con il supporto del corpo di un'altra persona (es. una ruota fatta sostenendosi sulla gamba di un'altra persona)

Esempi tipici sono: rovesciate avanti o indietro, ruote, ecc.

### **Definizione di movimento acrobatico aereo**

Un movimento acrobatico nella quale l'atleta si gira completamente in aria senza essere sostenuto o senza toccare il suolo con le mani.

Esempi:

- In aria senza il supporto del corpo (es ruota senza mani, salto mortale indietro (back flip); rovesciata senza mani)

**NOTA:** La butterfly orizzontale (dove i piedi non salgono sopra la testa) non è considerato un movimento di acrobatica aerea. E' considerato un movimento di corpo maggiore

## CONCESSIONI PER LE SPECIALITA'

### LIVELLO ELITE

Un massimo di 2 (solo) movimenti acrobatici sono concessi nel Solo, con o senza lancio. I movimenti possono essere combinati o possono essere eseguiti separatamente.

I movimenti di acrobatica non sono concessi nei 2 Bastoni, 3 Bastoni, X-Strut, Duet,

I movimenti di acrobatica sono concessi negli Artistic Twirl, Artistic Pair

### LIVELLO A & B

Vedere l'Appendice A per le restrizioni che si applicano agli eventi specifici.

**Gli illusions sono concessi in tutte le specialità.**

## DEFINIZIONI IMPORTANTI RELATIVE ALLE TABELLE DELLE RESTRIZIONI SUL CONTENUTO IN APPENDICE A:

**Ripresa Standard** – si riferisce ai tipi di ripresa “a GRAB” Verticale o Orizzontale ripresa mano destra o mano sinistra

**Lancio Standard**– Lancio verticale al diritto con il pollice mano destra o mano sinistra. Lancio verticale a rovescio mano destra e mano sinistra o lancio orizzontale al diritto o al rovescio mano destra e mano sinistra.

**Movimento di corpo maggiore:** Un movimento che richiede un controllo significativo, flessibilità, forza, ampiezza ed estensione. Questa classificazione include ogni movimento di corpo desiderato e include movimenti come: illusions, rovesciate, salti (di ogni tipo), sauté arabesque, attitude, grand battement, sauté de basque, tour jeté, cabriole avanti o indietro. Per eseguire questi movimenti servono circa tre tempi.

**Movimenti di corpo minori:** Un movimento che non richiede controllo, flessibilità, forza, ampiezza o estensione significativi e in più non richiede un riorientamento orizzontale o verticale rispetto al bastone (nessuna rotazione del corpo) o muovere il corpo a testa in giù (illusions, ponti, ecc). Per eseguire questi movimenti serviranno circa due tempi. Questa classificazione include movimenti come: saltelli, skip, chassé, piqué step-step e coupé, sauté. Questa categoria viene spesso usata come preparazione o chiusura dei movimenti. Fare riferimento alla definizione dei termini non elencati in questa tabella.

- **ATTENZIONE:** Il “giro chainé” è classificato come giro. Es. Singolo giro chainé=1 giro; doppio giro chainé= 2 giri

**PROMEMORIA: L'Acrobatica è considerata nelle restrizioni sul contenuto nelle specialità dove non è concessa.**

# APPENDICE A

# RESTRIZIONI CONTENUTO LIVELLO B E LIVELLO A

RESTRIZIONI SOLO		
CATEGORIA	LIVELLO B	LIVELLO A
<b>GIRI</b>	1-3 giri <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Bastone</b> Modo di lanciare: nessuna restrizione Modo di riprendere: nessuna restrizione</li> <li>• <b>Corpo</b> Modo di lanciare: nessuna restrizione Modo di riprendere: nessuna restrizione</li> </ul>	1-4 giri <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Bastone</b> Modo di lanciare: nessuna restrizione Modo di riprendere: nessuna restrizione</li> <li>• <b>Corpo</b> Modo di lanciare: nessuna restrizione Modo di riprendere: nessuna restrizione</li> </ul>
<b>MOVIMENTI ACROBATICI</b>	E' permesso un singolo movimento acrobatico sotto il lancio per un massimo di solo 2 movimenti acrobatici. I movimenti acrobatici aerei non sono permessi con o senza lancio <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Bastone</b> Modo di lanciare: nessuna restrizione Modo di riprendere: nessuna restrizione</li> </ul>	Un massimo di 2 (soli) movimenti acrobatici sono permessi, con o senza lancio. I movimenti possono essere combinati o possono essere eseguiti separatamente. Solo 1 ruota senza mani è permessa sotto il lancio sia stazionario che in spostamento se selezionata come uno dei due acrobatici permessi. Un movimento doppio sotto il lancio è permesso sia stazionario che in spostamento <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Bastone</b> Modo di lanciare: nessuna restrizione Modo di riprendere: nessuna restrizione</li> </ul>
<b>MOVIMENTI COMPLESSI STAZIONARI &amp; COMPLESSI IN SPOSTAMENTO</b>	Un movimento di corpo maggiore singolo sotto il lancio <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Bastone</b> Modo di lanciare: nessuna restrizione Modo di riprendere: nessuna restrizione</li> </ul>	Un singolo movimento di corpo maggiore con due giri sotto il lancio <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Bastone</b> Modo di lanciare: nessuna restrizione Modo di riprendere: nessuna restrizione</li> </ul> I movimenti doppi sono permessi sotto il lancio sia stazionari che in spostamento <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Bastone</b> Modo di lanciare: nessuna restrizione Modo di riprendere: nessuna restrizione</li> </ul>
<b>ROLL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• No roll gola continui (con o senza mani)</li> <li>• No fig 8 gola</li> <li>• No mostri (parziali o completi)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nessuna restrizione</li> </ul>
<b>MATERIALE DI CONTATTO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nessuna restrizione</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nessuna restrizione</li> </ul>

**CHIARIMENTO:** Un movimento di corpo maggiore è permesso sotto un lancio nel livello B. Due movimento di corpo maggiore sono permessi sotto il lancio nel livello A. Non è permesso aggiungere un movimento di corpo minore dopo il lancio o prima della ripresa in entrambi i livelli.

<b>RESTRIZIONI 2 BASTONI</b>		
<b>CATEGORIA</b>	<b>LIVELLO B</b>	<b>LIVELLO A</b>
<b>GIRI</b>	1 giro <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Bastone</b></li> </ul> Modo di lanciare: nessuna restrizione Modo di riprendere: nessuna restrizione	2 giri <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Bastone</b></li> </ul> Modo di lanciare: nessuna restrizione Modo di riprendere: nessuna restrizione
<b>MOVIMENTI COMPLESSI STAZIONARI &amp; COMPLESSI IN SPOSTAMENTO</b>  <b>NB: I movimenti acrobatici non sono permessi</b>	Un movimento di corpo maggiore singolo sotto il lancio <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Bastone</b></li> </ul> Modo di lanciare: nessuna restrizione Modo di riprendere: nessuna restrizione  Nota– I lanci a a mano aperta sono considerati “Standard”	Un singolo movimento di corpo maggiore con un giro sotto il lancio (non è considerato un movimento doppio) <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Bastone</b></li> </ul> Modo di lanciare: nessuna restrizione Modo di riprendere: nessuna restrizione  I movimenti doppi sono permessi sotto il lancio sia stazionari che in spostamento <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Bastone</b></li> </ul> Modo di lanciare: standard Modo di riprendere: standard
<b>ROLL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• No roll gola continui (con o senza mani)</li> <li>• No fig 8 gola</li> <li>• No mostri (parziali o completi)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il mostro parziale è concesso, con il bastone che esegue una rotazione di 360° intorno ad un braccio</li> </ul>
<b>MATERIALE DI CONTATTO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nessuna restrizione</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nessuna restrizione</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• NOTA I giri possono essere eseguiti sotto 1 o 2 bastoni. Questo include sia i lanci singoli che i lanci doppi con 1 o 2 mani... alto/basso, alto/alto, piani diversi, direzioni diverse, in opposizione</li> <li>• NOTA. I movimenti di corpo maggiore possono essere eseguiti sotto 1 o 2 bastoni. Questo include sia i lanci singoli che i lanci doppi, con 1 o 2 mani, bastoni. Questo include sia i lanci singoli che i lanci doppi con 1 o 2 mani... alto/basso, alto/alto, piani diversi, direzioni diverse, in opposizione</li> </ul>		

**CHIARIMENTO:** Un movimento di corpo maggiore è permesso sotto il lancio nel livello B. Due movimenti di corpo maggiore sono permessi sotto il lancio nel livello A. Non è permesso aggiungere movimenti di corpo minori dopo il lancio o prima della ripresa in entrambi i livelli

<b>RESTRIZIONI 3 BASTONI</b> <b>I movimenti acrobatici non sono permessi</b>		
CATEGORIA	LIVELLO B	LIVELLO A
<b>GIRI</b>	1 giro <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Bastone</b></li> </ul> Modo di lanciare: nessuna restrizione Modo di riprendere: nessuna restrizione	2 giri <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Bastone</b></li> </ul> Modo di lanciare: nessuna restrizione Modo di riprendere: nessuna restrizione
<b>MOVIMENTI COMPLESSI STAZIONARI &amp; COMPLESSI IN SPOSTAMENTO</b>  <b>NB: I movimenti acrobatici non sono permessi</b>	E' permesso un singolo movimento di corpo maggiore sotto il lancio <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Bastone</b></li> </ul> Modo di lanciare: nessuna restrizione Modo di riprendere: nessuna restrizione  Nota: i lanci a mano aperta sono considerati standard  <b>Un lancio triplo è permesso</b>	Un singolo movimento di corpo maggiore con un giro sotto il lancio (questo non è considerato un movimento doppio) <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Bastone</b></li> </ul> Modo di lanciare: nessuna restrizione Modo di riprendere: nessuna restrizione  - <b>Due lanci tripli sono permessi</b> - <b>I lanci con doppi movimenti non sono permessi</b> - <b>I movimenti acrobatici non sono permessi</b>
<b>ROLL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• No roll gola continui (con o senza mani)</li> <li>• No fig 8 gola</li> <li>• No mostri (parziali o completi)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il mostro parziale è concesso, con il bastone che esegue una rotazione di 360° intorno ad un braccio</li> </ul>
<b>MATERIALE DI CONTATTO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nessuna restrizione</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nessuna restrizione</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>NOTA DEFINIZIONE DI LANCIO TRIPLO:</b> tutti e tre i bastoni sono lanciati in sequenza uno per tempo prima che il primo sia ripreso, OR, tutti e tre i bastoni sono lanciati allo stesso tempo. Per entrambi i tipi di lancio triplo le riprese possono essere in qualsiasi ordine.</li> </ul>		

**CHIARIMENTO:** Un movimento di corpo maggiore è permesso sotto il lancio nel livello B. Un movimento di corpo maggiore con un giro è permesso sotto il lancio nel livello A. Non è permesso aggiungere un movimento di corpo minore dopo il lancio o prima della ripresa in entrambi i livelli.



## RESTRIZIONI X STRUT per TUTTI i livelli

**I movimenti acrobatici non sono permessi**

**Il contatto con il pavimento con parti del corpo che non siano i piedi non sono permessi**

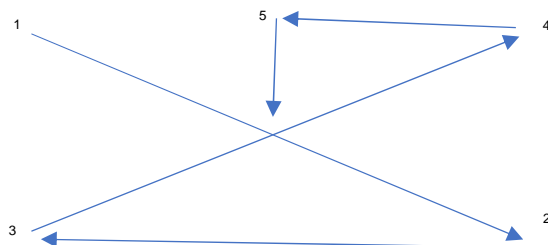
**Intenzionali contatti con il suolo del bastone sono permessi**

**Lanci/rolls/dita/qualsiasi forma di lancio e ripresa non sono permessi**

CATEGORIA	LIVELLO B	LIVELLO A
<b>MOVIMENTI DI CORPO</b>	<p>Un singolo movimento di corpo maggiore sia stazionario che in movimento può essere eseguito ad ogni singolo tempo. Un singolo movimento di corpo maggiore (illusion, gran jètè, presa della gamba o <b>flessione dorsale</b>) non può essere combinato con se stesso o con gli altri (no doppio illusion ecc)</p> <p>La flessione dorsale (layback) se eseguita nel livello B deve essere presentata con entrambi i piedi a terra</p>	<p>Sono consentiti i doppi movimenti del corpo principali eseguiti su un piede ( es. un doppio illusion o illusion+ presa della gamba ecc)</p> <p>I tripli movimenti di corpo maggiore eseguiti su un piede o simultaneamente <b>NON SONO</b> consentiti da fermi o in spostamento (es. triplo illusion, illusion+ presa della gamba + altro illusion, doppio salto + illusione senza cambiare supporto o gamba o gamba di atterraggio ecc.)</p> <p>Gli elementi in cui viene modificata la gamba dell'equilibrio non sono limitati</p> <p>La flessione dorsale (layback) su un solo piede è permessa</p>
<b>MOVIMENTI DI BASTONE</b>	<p><b>Riferirsi alle regole generali</b></p> <p>I movimenti di bastone permessi sono gli stessi in tutti i livelli. Le scivolote sono permesse</p>	

NOTA:

I movimenti di base richiesti sono 4 passi di marcia con lavoro di bastone complementare che deve essere fatto all'inizio della 1<sup>a</sup>, 2<sup>a</sup>, 3<sup>a</sup>, 5<sup>a</sup> diagonale della X



GIUDICI

<b>RESTRIZIONI DUET</b> <b>I movimenti acrobatici non sono permessi</b>		
CATEGORIA	LIVELLO B	LIVELLO A
<b>GIRI</b>	1-3 giri <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Bastone</b></li> </ul> Modo di lanciare: nessuna restrizione Modo di riprendere: nessuna restrizione	1-4 giri <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Bastone</b></li> </ul> Modo di lanciare: nessuna restrizione Modo di riprendere: nessuna restrizione
<b>MOVIMENTI COMPLESSI STAZIONARI &amp; COMPLESSI IN SPOSTAMENTO</b>  <b>NB: I movimenti acrobatici non sono permessi</b>	E' permesso un singolo movimento di corpo maggiore sotto il lancio <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Bastone</b></li> </ul> Modo di lanciare: nessuna restrizione Modo di riprendere: nessuna restrizione	Un singolo movimento di corpo maggiore con 2 giri sotto il lancio (questo non è considerato un movimento doppio) <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Bastone</b></li> </ul> Modo di lanciare: nessuna restrizione Modo di riprendere: nessuna restrizione  I movimenti doppi sono permessi sotto il lancio sia stazionari che in spostamento <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Bastone</b></li> </ul> Modo di lanciare: nessuna restrizione Modo di riprendere: nessuna restrizione  <b>I movimenti doppi sono permessi sia stazionari che in spostamento. Non ci sono limitazioni di numero. I movimenti tripli non sono permessi</b>
<b>ROLL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• No roll gola continui (con o senza mani)</li> <li>• No fig 8 gola</li> <li>• No mostri (parziali o completi)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nessuna restrizione</li> </ul>

## RESTRIZIONI ARTISTIC TWIRL & ARTISTIC PAIR

I movimenti acrobatici sono permessi e considerati come movimenti di corpo maggiore

CATEGORIA	LIVELLO B	LIVELLO A
<b>GIRI</b>	1-3 giri <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Bastone</b></li> </ul> Modo di lanciare: nessuna restrizione Modo di riprendere: nessuna restrizione	1-4 giri <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Bastone</b></li> </ul> Modo di lanciare: nessuna restrizione Modo di riprendere: nessuna restrizione
<b>MOVIMENTI ACROBATICI AEREI</b>	Non permessi con o senza lancio	Una sola <b>RUOTA SENZA MANI</b> è permessa sotto il lancio <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Bastone</b></li> </ul> Modo di lanciare: nessuna restrizione Modo di riprendere: nessuna restrizione <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Corpo</b></li> </ul> Modo di lanciare: sono permessi movimenti di corpo minore Modo di riprendere: nessuna restrizione <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Le ruote senza mani non possono essere combinate con nessun altro movimento</b></li> <li>• <b>Non sono permessi altri movimenti acrobatici aerei</b></li> </ul>
<b>MOVIMENTI COMPLESSI STAZIONARI &amp; COMPLESSI IN SPOSTAMENTO</b>	Un movimento di corpo maggiore singolo sotto il lancio <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Bastone</b></li> </ul> Modo di lanciare: standard Modo di riprendere: standard	Un singolo movimento di corpo maggiore con due giri sotto il lancio <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Bastone</b></li> </ul> Modo di lanciare: nessuna restrizione Modo di riprendere: nessuna restrizione <p>I movimenti doppi sono permessi sotto il lancio sia stazionari che in spostamento</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Bastone</b></li> </ul> Modo di lanciare: standard Modo di riprendere: standard <p>I movimenti di corpo maggiore doppi sono permessi sia stazionari che in spostamento, in numero illimitato</p>
<b>ROLL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• No roll gola continui (con o senza mani)</li> <li>• No fig 8 gola</li> <li>• No mostri (parziali o completi)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nessuna restrizione</li> </ul>

**CHIARIMENTO:** Un movimento di corpo maggiore è permesso sotto un lancio nel Livello B. Due movimenti di corpo maggiore sono permessi sotto il lancio nel livello A. **NON** è permesso aggiungere movimenti di corpo minore dopo il lancio o prima della ripresa in entrambi i livelli.

## PENALITA'

**NB: Le penalità vengono attribuite dal giudice di penalità e vengono dedotte dal punteggio di ciascun giudice.**

**Nel caso non ci fosse il giudice di penalità sarà compito di ogni giudice di attribuire la penalità e dedurla dal proprio punteggio.**

Penalità	Descrizione	Deduzione
<b>CADUTA DEL BASTONE O DI CORPO</b> Solo, 2 Baton, 3 Baton, Artistic Twirl e Artistic Pair	Una penalità (0.1) per ogni caduta sarà dedotta da ogni punteggio dal giudice di penalità. La tabulazione converte la penalità da una scala di 100pt. a una scala di 10 punti per normalizzare la penalità in pt 0.1.	0,1 punti per infrazione (Dedotto dal punteggio di ciascun giudice)
<b>CADUTA DEL BASTONE O DI CORPO</b> X-Strut, Duet	Una penalità (1.0) per ogni caduta di bastone o di corpo dedotta dal punteggio di ciascun giudice dal giudice di penalità su una scala di 100 pt.	1.0 pts.per infrazione (Dedotto dal punteggio di ciascun giudice)
<b>MANCATO SALUTO</b> all'inizio e/o alla fine della performance.- X-Strut	Una deduzione di 1.0 pt. per infrazione sarà dedotta dal punteggio di ciascun giudice dal giudice di penalità su una scala di 100 pt.	1.0 pt.per infrazione (Dedotto dal punteggio di ciascun giudice)
Sanzioni specifiche per X-Strut per quanto segue:	Una deduzione di 0,5 pt. per infrazione sarà dedotta dal punteggio di ciascun giudice dal giudice di penalità su una scala di 100 pt. per quanto segue: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fuori passo</li> <li>• Twirling (per violazione)</li> <li>• Omissione Marcia per ciascuna sezione</li> <li>• Contatto a terra del bastone o del corpo</li> <li>• Esecuzione dopo il saluto finale</li> <li>• Saluto improprio</li> </ul>	0,5 pt per infrazione (Dedotto dal punteggio di ciascun giudice)
Penalità specifiche per X-Strut per errato movimento sul suolo	Una deduzione di 1.0 pt. per infrazione sarà dedotta dal punteggio di ciascun giudice dal giudice di penalità su una scala di 100 pt.	1.0 pt. per infrazione (Dedotto dal punteggio di ciascun giudice)
<b>RESTRIZIONI</b> Solo, 2 bastoni, 3 bastoni, Artistic Twirl & Artistic Pair	Una deduzione di 1.0 pt. per infrazione sarà dedotta dal punteggio di ciascun giudice dal giudice di Penalità. La Tabulation converte la penalità da una scala di 100 pt. a quella di 10 pt. per normalizzare la penalità a 1.0 pt.	1.0 pt. per infrazione (Dedotto dal punteggio di ciascun giudice)
<b>RESTRIZIONI</b> Duet, e discipline dell'X-Strut	Una penalità di 10 pt. per infrazione per giudice verrà assegnata per materiale presentato che viola le norme sulle restrizioni, su una scala di 100pt.	10 pt. per infrazione (Dedotto dal punteggio di ciascun giudice)
<b>COSTUME / FOOTWEAR / EQUIPMENT FAILURE</b> All Events	Il Technical Advisor o il Judges' Chair possono fermare la competizione per le ragioni elencate sotto l'intestazione sul Timing/Penalty Sheet	--

<b>ABBANDONO DEL CAMPO.</b> Tutte le discipline Individuali, Duet, and ArtisticPair	Viene penalizzato qualsiasi atleta che abbandona il campo di gara prima della fine della musica (per motivi diversi da problem di salute, primo soccorso, musica o legati al costume)	0.2 pt. (Dedotto dal punteggio di ciascun giudice)
<b>ABBANDONO DEL CAMPO</b> Comportamento antisportivo	L'uscita del campo di gara da parte di uno o più atleti prima o dopo la fine della musica con un atteggiamento antisportivo di disgusto, rabbia, delusion, mancanza di professionalità ecc. è dausa di SQUALIFICA (non viene dato alcun punteggio). La valutazione del caso e la decisione in merito viene presa dai Technical Chair e dal Judges Chair.	<b>SQUALIFICA</b> (NESSUN PUNTEGGIO)
<b>REGOLE SUL BASTONE</b>	10 punti di penalità vengono dedotti dal punteggio di ciascun giudice per l'uso di un bastone non conforme al regolamento. (Guardare la definizione di Bastone su questo manuale)	10 pt (Dedotto dal punteggio di ciascun giudice)