



FASCICOLO SPECIALITÀ SQUADRA

Gennaio 2025

SPECIALITA' DI SQUADRA

- DUO-ARTISTIC PAIR- DUET (AP e DUET partecipano alle competizioni di specialità tecniche per cui regole e restrizioni sono esplicitate nel Regolamento specifico)
- TWIRL TEAM
- FREE STYLE TEAM
- TWIRLING CORPS
- ARTISTIC GROUP
- **DANCETWIRL TEAM**

CATEGORIE

	SERIE C	SERIE B	SERIE A
DUO	CAD-JUN-SEN	CAD-JUN-SEN	JUN-SEN
TWIRL TEAM	CAD-JUN-SEN	CAD-JUN-SEN	JUN-SEN
FREE STYLE TEAM	CAD-JUN-SEN	CAD-JUN-SEN	JUN-SEN
ARTISTIC GROUP	CAD-JUN-SEN	CAD-JUN-SEN	JUN-SEN
TWIRLING CORPS	NON PRESENTI	NON PRESENTI	CATEGORIA UNICA
DANCETWIRL TEAM	NON PRESENTI	NON PRESENTI	CATEGORIA UNICA

Per tutte le altre regole seguire quanto riportato sul Regolamento Tecnico

REQUISITI

DUO/TEAM (FREE STYLE-TWIRL)						
	SERIE C		SERIE B		SERIE A	
	GRADI		GRADI		GRADI	
CADETTI	4°		3°		**	
JUNIOR/SENIOR	3°		2°		1°	
ARTISTIC GROUP- TWIRLING CORPS						
	SERIE C		SERIE B		SERIE A	
	GRADI		GRADI		GRADI	
CAD/JR/SR	5°		4°		2°	

Per il 2025 non ci sono richieste specifiche per i DanceTwirl Team in quanto nuova specialità

MUSICHE

Di seguito i tempi musicali suddivisi per specialità, categoria e serie

• SPECIALITA' DUO		
Serie A	Cat. Jr Cat. Sr	da 1'30" a 2'00" da 2'00" a 2'30"
Serie B	Cat. C/Jr Cat. Sr	da 1'30" a 2'00" da 2'00" a 2'30"
Serie C	Cat. C Cat. Jr/Sr	da 1'15" a 1'45" da 1'30" a 2'00"
• SPECIALITA' TEAM FREE STYLE / GRUPPO ARTISTICO		
Serie A	Cat. Jr/Sr	da 3'00" a 3'30"
Serie B	Cat. C Cat. Jr/Sr	da 2'00" a 2'30" da 3'00" a 3'30"
Serie C	Cat. C Cat. Jr/Sr	da 1'30" a 2'00" da 2'00" a 2'30"
• SPECIALITA' TWIRL TEAM		
Serie A-B-C	Cat. UNICA	Musica IBTF
• SPECIALITA' TWIRLING CORPS		
Serie A	Cat. UNICA	da 3'00" a 3'30"
• SPECIALITA' DANCETWIRLTEAM		
Serie A	Cat. UNICA	da 2'00" a 3'00"

- **I limiti massimo e minimo sono tassativi. Non sono più consentiti i 10 secondi di tolleranza**
- 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.
- Le musiche dell' IBTF World Baton Twirling Championship e Nations Cup saranno disponibili sul sito web IBTF e su quello FITw. (nb:IL TWIRL TEAM HA UNA MUSICA IMPOSTA)
- Le squadre che partecipano alle competizioni Internazionali dovranno adeguare i tempi a quelli richiesti dalla IBTF-WBTF, anche se questo non viene richiesto obbligatoriamente per la selezione.
- I tempi richiesti per le competizioni internazionali sono i seguenti:

Free Style Team	3:00 – 3:30 min max (no margine)
Twirling Corps	3:00 – 3:30 min max (no margine)
Artisitic Group	3:00 – 3:30 min max (no margine)
Dancetwirl Team	2:00 – 3:00 min max (no margine)

REGOLE GENERALI

Per altre situazioni non specificate in questo fascicolo, fare riferimento al Regolamento Tecnico Federale

REGOLE GENERALI IBTF

Secondo il nuovo regolamento IBTF dovranno essere selezionati per il prossimo Campionato del Mondo e Nations Cup le seguenti squadre:

- Per il Campionato Mondiale
 - 1 Twirl Team
 - 1 Dancetwirl Team (TEAM ITALIA)
 - 1 Free Style Team
 - 1 Twirling Corps
 - 1 Artistic Group
- Per la Nations Cup
 - 2 Twirl Team B, 2 Twirl Team A
 - 2 Dancetwirl Team o 2 Free Style Team o 1 dancetwirl Team e 1 Free Style Team per entrambi i livelli

I **Twirl Team** e i **FreeStyle Team** hanno 3 livelli di competizione e quindi verranno inseriti in serie A-B-C con le stesse Restrizioni imposte dall'IBTF per i livelli B-A-ELITE

I **Twirling Corps** e **Dancetwirl Team** vengono proposti in un solo livello e, visto che sono una specialità nuova e piuttosto impegnativa, per il 2025 verranno proposti **SOLO in SERIE A**.

Anche gli **Artistic Group** vengono proposti in un solo livello, ma vista la nostra tradizione ed anche l'importanza di una squadra di questo tipo per l'organizzazione delle società, gli Artistic Group vengono mantenuti in tutte le serie C-B-A con restrizioni diverse come da tabella. Potranno partecipare alla selezione solo gli Artistic Group iscritti in serie A.

I **DUO** seguiranno le restrizioni degli ARTISTIC PAIR.

SELEZIONE

La selezione per il campionato in questione avviene **attraverso una competizione dedicata**.

Non esistono regole inerenti all'età in quanto la categoria è unica, si sottolinea che non sono ammessi atleti di età inferiore ai 12 anni.

Alla selezione le squadre si presenteranno con la musica della stessa lunghezza con cui si presentano in gara nella propria serie. Nel caso la squadra venisse selezionata è necessario porre attenzione ai tempi richiesti per il campionato IBTF che potrebbero essere diversi.

Idem per il numero di componenti di un Team che in Italia può variare da 5 a 9 elementi mentre in campo internazionale il range è più ristretto e va da 6 a 8 elementi.

Dato che i Dancetwirl Team gareggeranno in Italia solo in Serie A, gli eventuali team selezionati per il livello B e A dovranno adeguarsi alle restrizioni previste dall'IBTF per questa specialità.

SQUADRE COMPOSITE (VARIAZIONE)

Nel campionato di serie A, (o per il livello ELITE) sono previste le squadre composite secondo i seguenti criteri:

- DUO-ARTISTIC PAIR: potrà essere formato da elementi di due società diverse (riserve incluse). Il duo sarà presentato con i nomi degli atleti ed il nome delle due società di appartenenza
- FREE STYLE TEAM/ TWIRL TEAM/**DANCETWIRL TEAM**: potrà essere composto da elementi provenienti da ASD diverse senza limite di numero (riserve incluse). Potrà presentarsi con un nome di fantasia seguito dai nomi delle società.
- GRUPPO ARTISICO/TWIRLING CORPS: potrà essere composto da elementi provenienti da ASD diverse senza limite di numero (riserve incluse). Potrà presentarsi con un nome di fantasia seguito dai nomi delle società.

Per la serie C e B dove ci sono anche i campionati regionali/interregionali è possibile fare squadre composte con ASD che partecipano allo stesso campionato.

I punti acquisiti dalla squadra composta saranno equamente divisi tra i componenti ed attribuiti alla società per la quale gli atleti sono tesserati.

RESTRIZIONI

Per ogni serie e specialità sono state inserite delle restrizioni, cioè delle limitazioni ai movimenti di corpo e di bastone che possono essere eseguiti.

Le restrizioni non sono da considerarsi come imposti, ma come limite massimo di ciò che si può presentare.

GLOSSARIO:

Modo di lancio Standard – Verticale con il pollice mano dx o sx; al rovescio verticale mano dx o sx; orizzontale mano dx o sx, diritto o rovescio.

Riprese Standard - (si riferisce ai modi di ripresa) – verticale o orizzontale mano dx o sx diritto o rovescio.

Movimenti di corpo minori: questi movimenti non richiedono particolare controllo, flessibilità, forza, ampiezza ed estensione e non richiedono riorientamento verticale o orizzontale rispetto al bastone (non c'è rotazione del corpo) o movimento del corpo dall'alto verso il basso (es. illusion, onde). Indicativamente questi movimenti non durano più di 2 tempi. Questi movimenti includono: saltelli, skipe, chassé, piqué, doppio passo, sauté, coupé. Questi movimenti sono normalmente usati come preparazione o come movimenti di chiusura.

Movimenti di corpo maggiori: un movimento che richiede particolare controllo, flessibilità, forza, ampiezza ed estensione. In questa categoria fanno parte : illusion, rovesciate, flic flac, balzi, salti, arabesque sauté, attitude, slanci, saute de basque, tour jeté, cabriole, giri chainè. Questi movimenti durano indicativamente almeno 3 tempi.

Le rovesciate possono essere avanti o indietro.

Attenzione: il giro chainé è considerato nel calcolo delle restrizioni come giro puro.

MOVIMENTI STAZIONARI COMPLESSI:

Definizione: Lanci sotto i quali vengono eseguiti dei movimenti stazionari (cioè sul posto). Possono essere singoli movimenti (es. Lancio Illusion), combinazioni di movimenti con giri (es. 1 giro + Illusion) o con altri movimenti (es. 2 illusion).

I giri interrotti sono considerati nei movimenti stazionari complessi. (es. 1 giro + attitude + 1 giro oppure 1 giro + posa + 1 giro).

MOVIMENTI COMPLESSI IN SPOSTAMENTO:

Definizione: Lanci che richiedono uno spostamento da un punto A ad un punto B.

Sotto questo lancio possono essere eseguiti per esempio: Capovolte , Ruote , combinazione divari movimenti ginnici (es. 2 Rovesciate).

Vengono considerati movimenti complessi in spostamento anche quelli eseguiti con i giri (es. 1giro + Ruota).

MOVIMENTI DOPPI:

Si intende la combinazione di 2 elementi **di corpo maggiore** (stazionari o in spostamento) sotto un lancio (es. 2 illusion, 2 ruote, Rovesciata + Capovolta, o qualsiasi altra combinazione di 2 elementi di corpo maggiore).

ROLLS:

Definizione: Movimenti in cui il bastone esegue una o più rivoluzioni sulla superficie del corpo senza essere tenuto con le mani.

MATERIALE DI CONTATTO:

Definizione : Movimenti di twirling eseguiti a contatto o vicino a corpo . Il materiale di contatto contiene:

Movimenti con il bastone impugnato (es. Figure 8 , Fouetté), Dita, Wrap e Lasciate, Pretzel , Flips, Flip Verticale: ogni tipo di lancio verticale dove il centro del bastone , alla sua massima altezza non supera l'altezza del braccio teso il alto oppure un solo giro di bastone a qualsiasi altezza.

Flip orizzontali: lancio orizzontale dove il bastone esegue massimo 1 giro e mezzo. Si incoraggia la varietà nel modo di lanciare e di riprendere.

Nessun elemento della squadra può violare le restrizioni.

REGOLE SPECIFICHE PER TUTTI GLI EVENTI

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 in un programma tecnico quando l'intento del movimento è che entrambi i piedi si stacchino 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)
- Sulla testa
- 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.

IMP: La capovolta è considerata un movimento acrobatico

Definizione di movimento acrobatico AEREO

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

Esempi:

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

NOTA: Il 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' DI SQUADRA

LIVELLO ELITE

- I movimenti di acrobatica non sono concessi nei Duet, Twirl Team, Twirling Corps,
- I movimenti di acrobatica sono concessi negli Artistic Pair, Artistic Team e **Dancetwirl Team**
- I movimenti acrobatici singoli sono permessi negli Artistic Groups. Non sono permessi movimenti di acrobatica aerea.

LIVELLO A-B

Vedere le Restrizioni specifiche 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) Verticale o Orizzontale ripresa mano destra o mano sinistra o

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.

PENALITA'

DUO/FREESTYLE TEAM/ARTISTIC GROUP/DANCETWIRL TEAM

10,0	Bastone non conforme Superamento restrizioni
5,0	Abbandono del campo
3,0	Abbigliamento indecoroso
1,0	Caduta di bastone
1,0	Caduta di corpo
5,0	Tempi musicali errati

TWIRL TEAM

10,0	Infrazione/superamento restrizioni Bastone non conforme
5,0	Abbandono del campo
3,0	Abbigliamento indecoroso
1,0	Caduta di bastone Caduta di corpo
0,5	Mancato saluto
0,1	Tempo in secondi*

TWIRLING CORPS

10,0	Infrazione/superamento restrizioni Bastone non conforme
5,0	Abbandono del campo
3,0	Abbigliamento indecoroso
0,5	Caduta di bastone Caduta di corpo
0,1	Tempo in secondi*

*0,1 di detrazione per ogni secondo al di fuori del range consentito.

RESTRIZIONI DUO ARTISTIC PAIR I movimenti acrobatici sono permessi e considerati come movimenti di corpo maggiore		
CATEGORIA	LIVELLO B/SERIE C	LIVELLO A/SERIE B
GIRI	1-2 giri • Bastone Modo di lanciare: nessuna restrizione Modo di riprendere: nessuna restrizione 3 giri • Bastone Modo di lanciare: standard Modo di riprendere: standard	1-3 giri • Bastone Modo di lanciare: nessuna restrizione Modo di riprendere: nessuna restrizione 4 giri • Bastone Modo di lanciare: standard Modo di riprendere: standard
MOVIMENTI ACROBATICI AEREI	Non permessi con o senza lancio	Una sola RUOTA SENZA MANI è permessa sotto il lancio • Bastone Modo di lanciare: nessuna restrizione Modo di riprendere: nessuna restrizione • Corpo Modo di lanciare: sono permessi movimenti di corpo minore Modo di riprendere: nessuna restrizione • Le ruote senza mani non possono essere combinate con nessun altro movimento • Non sono permessi altri movimenti acrobatici aerei
MOVIMENTI COMPLESSI STAZIONARI & COMPLESSI IN SPOSTAMENTO	Un movimento di corpo maggiore singolo sotto il lancio • Bastone Modo di lanciare: Nessuna restrizione Modo di riprendere: Nessuna restrizione	Un singolo movimento di corpo maggiore con due giri sotto il lancio • Bastone Modo di lanciare: nessuna restrizione Modo di riprendere: nessuna restrizione I movimenti doppi sono permessi sotto il lancio sia stazionari che in spostamento • Bastone Modo di lanciare: nessuna restrizione Modo di riprendere: nessuna restrizione I movimenti di corpo maggiore doppi sono permessi sia stazionari che in spostamento, in numero illimitato
ROLL	<ul style="list-style-type: none"> • No roll gola continui (con o senza mani) • No fig 8 gola • No mostri (parziali o completi) 	<ul style="list-style-type: none"> • Nessuna restrizione

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.

RESTRIZIONI FREESTYLE TEAM- **DANCETWIRL TEAM**

Applicate a uno o tutti i componenti del Team

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

CATEGORIA	LIVELLO B/SERIE C	LIVELLO A/SERIE B
GIRI	1-2 giri <ul style="list-style-type: none">● Bastone Modo di lanciare: nessuna restrizione Modo di riprendere: nessuna restrizione	1-3 giri <ul style="list-style-type: none">● Bastone Modo di lanciare: nessuna restrizione Modo di riprendere: nessuna restrizione
MOVIMENTI AEREI ACROBATICI (Considerati Movimenti di corpo maggiore)	Non permessi con o senza il lancio	Non permessi con o senza il lancio
MOVIMENTI COMPLESSI STAZIONARI & COMPLESSI IN SPOSTAMENTO	Un movimento di corpo maggiore singolo sotto il lancio <ul style="list-style-type: none">● Bastone Modo di lanciare: nessuna restrizione Modo di riprendere: nessuna restrizione	Un singolo movimento di corpo maggiore con un giro sotto il lancio <ul style="list-style-type: none">● Bastone Modo di lanciare: nessuna restrizione Modo di riprendere: nessuna restrizione
MOVIMENTI DOPPI	Non permessi sotto il lancio	Non permessi sotto il lancio
ROLL	<ul style="list-style-type: none">● No roll gola continui (con o senza mani)● No fig 8 gola● No mostri (parziali o completi)	<ul style="list-style-type: none">● Nessuna restrizione
MATERIALE DI CONTATTO	<ul style="list-style-type: none">● Nessuna restrizione	<ul style="list-style-type: none">● Nessuna restrizione

CHIARIMENTO: Un movimento di corpo maggiore è permesso sotto un lancio nel Livello B. Un movimento di corpo maggiore più un giro 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.

RESTRIZIONI TWIRL TEAM (TEAM TECNICI) Applicate a uno o tutti i componenti del Team (I movimenti acrobatici non sono permessi)		
CATEGORIA	LIVELLO B/SERIE C	LIVELLO A/SERIE B
GIRI	1-2 giri <ul style="list-style-type: none"> ● Bastone Modo di lanciare: nessuna restrizione Modo di riprendere: nessuna restrizione 	1-3 giri <ul style="list-style-type: none"> ● Bastone Modo di lanciare: nessuna restrizione Modo di riprendere: nessuna restrizione
MOVIMENTI COMPLESSI STAZIONARI & COMPLESSI IN SPOSTAMENTO	Un movimento di corpo maggiore singolo sotto il lancio <ul style="list-style-type: none"> ● Bastone Modo di lanciare: nessuna restrizione Modo di riprendere: nessuna restrizione 	Un singolo movimento di corpo maggiore con un giro sotto il lancio <ul style="list-style-type: none"> ● Bastone Modo di lanciare: nessuna restrizione Modo di riprendere: nessuna restrizione
MOVIMENTI DOPPI	Non permessi sotto il lancio	Non permessi sotto il lancio
ROLL	<ul style="list-style-type: none"> ● No roll gola continui (con o senza mani) ● No fig 8 gola ● No mostri (parziali o completi) 	<ul style="list-style-type: none"> ● Nessuna restrizione
MATERIALE DI CONTATTO	<ul style="list-style-type: none"> ● Nessuna restrizione 	<ul style="list-style-type: none"> ● Nessuna restrizione

CHIARIMENTO: Un movimento di corpo maggiore è permesso sotto un lancio nel Livello B. Un movimento di corpo maggiore più un giro 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.

RESTRIZIONI ARTISTIC GROUP

Applicate a uno o tutti i componenti del GRUPPO

CATEGORIA	SERIE C	SERIE B	SERIE A
LANCI/GIRI	<p>Lancio standard</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Bastone <p>Lancio standard/ a mano aperta frontale/ con il bastone a testimone ripresa nessuna restrizione</p> <p>1 GIRI</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Bastone <p>Modo di lanciare: standard Modo di riprendere: standard</p>	<p>1 GIRO</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Bastone <p>Modo di lanciare: nessuna restrizione Modo di riprendere: nessuna restrizione</p> <p>2 GIRI SOLO VERTICALI</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Bastone <p>Modo di lanciare: standard Modo di riprendere: standard</p>	<p>1-2 giri</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Bastone <p>Modo di lanciare: nessuna restrizione Modo di riprendere: nessuna restrizione</p>
MOVIMENTI AEREI	Non concessi con o senza lancio	Non concessi con o senza lancio	Non concessi con o senza lancio
MOV. DI CORPO STAZIONARI E IN MOVIMENTO	<p>Nessun movimento di corpo maggiore sotto il lancio</p> <p>Si possono presentare movimenti di corpo minori sotto il lancio ripresa mano dx standard</p>	<p>Un movimento di corpo maggiore singolo sotto il lancio</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Bastone <p>Modo di lanciare: Standard Modo di riprendere: Standard</p>	<p>Un movimento di corpo maggiore singolo sotto il lancio</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Bastone <p>Modo di lanciare: nessuna restrizione Modo di riprendere: nessuna restrizione</p>
ROLLS	<ul style="list-style-type: none"> ● No roll gola continui (con o senza mani) ● No fig 8 gola ● No mostri (parziali o completi) 	<ul style="list-style-type: none"> ● No roll gola continui (con o senza mani) ● No fig 8 gola ● No mostri (parziali o completi) 	<ul style="list-style-type: none"> ● No roll gola continui (con o senza mani) ● No fig 8 gola ● No mostri (parziali o completi)
MATERIALE CONTATTO	nessuna restrizione	nessuna restrizione	Nessuna restrizione

RESTRIZIONI TWIRLING CORPS

Applicate a uno o tutti i componenti del CORPS

I movimenti acrobatici non sono permessi

RICORDA SEMPRE

- **TECNICA:** È la corretta esecuzione di tutti i movimenti sia di corpo che di bastone. Questa è la base con cui si valuta la qualità di ogni movimento.
- **COMPETENZA:** Il livello di abilità allenate e raggiunte dall'atleta. Un acuto riconoscimento della competenza di un atleta aiuterà a determinare un range di punteggio.
- **LA QUALITÀ SUPERA LA QUANTITÀ:** «di più» non è migliore.

DUO

- Gli atleti devono avere lo stesso livello di abilità.
- Combinazione del concetto di Freestyle + Team.
- Somiglianze riguardano le richieste di composizione e di esecuzione, l'interpretazione musicale, l'integrazione di movimenti di bastone e di corpo, la qualità del materiale presentato, la validità dell'uso del tempo e dello spazio, l'eccellenza tecnica e l'espressione.
- I membri del duo devono adattarsi alla musica, agli standard di tecnica corretta e anche adattarsi l'un l'altro.
- Varietà di scambi rispetto ai piani, livelli, aree del twirling, tipi di lancio, riprese, lavoro di corpo, numero di bastoni coinvolti (1 o 2) stazionari e in movimento.
- Responsabilità separate che richiedono un alto grado di attenzione con un minimo di orientazione visuale dell'altro atleta.

Scala di giudizio su 100 punti.

FREE STYLE TEAM

- La squadra è una persona unica divisa in tante persone, con mancanza di ripetizioni per far vedere la punta dell'iceberg.
- Interpretazione musicale.
- Qualità del materiale presentato.
- Valido uso del tempo e dello spazio.
- Eccellenza tecnica ed espressione, insieme alla sicurezza del proprio stile e identità.
- Le serie di twirling in sincronia vengono valutate per la varietà e la difficoltà dei movimenti di corpo e di bastone eseguiti insieme.
- Varietà nel lavoro di SCAMBI rispetto a: direzioni, piani, livello, traiettorie, aree di twirling, tipi di lanci, lavoro di corpo, numero di elementi coinvolti, numero di bastoni coinvolti (multipli o singoli), da fermi o in spostamento.
- Posizione e il movimento dei componenti di un team al fine di creare coreografie e percorsi definiti che comunicano delle immagini.

Scala di giudizio su 100 punti.

ARTISTIC GROUP

- Effetto e intrattenimento.
- Caratterizzazione chiara ed efficace, staging interessante, creatività, attenzione ai dettagli artistici ed un acuto senso di interpretazione musicale, il tutto legato per creare una produzione di intrattenimento e di valore.
- Perfezione, uniformità ed una incontaminata esecuzione.
- Connessioni senza soluzione di continuità.
- Musicalità, coreografia, sviluppo delle forme e creatività.

Scala di giudizio su 100 punti.

FEDERAZIONE ITALIANA TWIRLING																
GRUPPO# _____			FOGLIO DI VALUTAZIONE GRUPPO									GARA _____				
Società _____			Categoria _____													
EFFETTO GENERALE	MEDIocre (BOX1)			SUFFICIENTE (BOX2)			BUONO (BOX3)			ECCELLENTE (BOX4)			SUPERIORE (BOX5)			EFFETTO GENERALE PUNTEGGIO:
	basso	medio	alto	basso	medio	alto	basso	medio	alto	basso	medio	alto	basso	medio	alto	
SCALA	0.0-3.9	4.0-7.9	8.0-11.9	12.0-14.6	14.7-17.2	17.3-19.9	20.0-22.6	22.7-25.2	25.3-27.9	28.0-30.6	30.7-33.2	33.3-35.9	36.0-37.2	37.3-38.6	38.7-40.0	
<i>EFFETTO GENERALE = Massimo 40 punti</i>																
PERFEZIONE/CHIAREZZA/INSIEME																
VARIETA' DI EFFETTI CREATI																
INTERPRETAZIONE MUSICALE																
CARATTERIZZAZIONE																
COREOGRAFIA DISEGNO & COMPOSIZIONE	MEDIocre			SUFFICIENTE			BUONO			ECCELLENTE			SUPERIORE			COREOGRAFIA & DISEGNO PUNTEGGIO:
	basso	medio	alto	basso	medio	alto	basso	medio	alto	basso	medio	alto	basso	medio	alto	
SCALA	0.0-2.9	3.0-5.9	6.0-8.9	9.0-10.9	11.0-12.9	13.0-14.9	15.0-16.9	17.0-18.9	19.0-20.9	21.0-22.9	23.0-24.9	25.0-26.9	27.0-27.9	28.0-28.9	29.0-30.0	
<i>COREOGRAFIA / DISEGNO & COMPOSIZIONE = Massimo 30 punti</i>																
PERFEZIONE/CHIAREZZA del CONCETTO																
DESIGN DEL BASTONE, CORPO, MOVIMENTO E STAGING																
CONTINUITA' NELLO SVILUPPO DELLE FORME																
MUSICALITA' VISIVA																
BASTONE & CORPO COMPOSIZIONE & PERFORMANCE	MEDIocre			SUFFICIENTE			BUONO			ECCELLENTE			SUPERIORE			BASTONE & CORPO PUNTEGGIO:
	basso	medio	alto	basso	medio	alto	basso	medio	alto	basso	medio	alto	basso	medio	alto	
SCALA	0.0-0.9	1.0-1.9	2.0-2.9	3.0-3.9	4.0-4.9	5.0-5.9	6.0-6.9	7.0-7.9	8.0-8.9	9.0-9.9	10.0-10.9	11.0-11.9	12.0-12.9	13.0-13.9	14.0-15.0	
<i>BASTONE 0 Massimo 15 punti</i>																
VARIETA' DEL BASTONE																
PERFEZIONE/ECCELLENZA e CHIAREZZA DELL'ABILITA' DI BASTONE																
QUALITA' DEL LAVORO DI BASTONE COORDINATO ALLA COREOGRAFIA																
<i>CORPO = Massimo 15 punti</i>																
VARIETA' DEL LAVORO DI CORPO																
PERFEZIONE/ECCELLENZA/CHIAREZZA DELLE FORME e MOVIMENTO DELLE FORME																
QUALITA' DEL LAVORO DI CORPO COORDINATO ALLA COREOGRAFIA																

PENALITA'

TIMING

CONTENUTO

CADUTE

TOTALE PENALITA'

TWIRL TEAM

- Staging chiaro e leggibile, uniformità, lavoro di squadra, consistenza, fluidità e controllo della velocità.
- Varietà di contenuto in tutte le aree, scambi, cambi di formazione, bastoni multipli, twirling in syncro, alti/bassi e lavoro interdipendente e correlato.
- Uniformità di stile e di esecuzione fra tutti i componenti del team, devono essere un'unica entità.
- Focus sulla qualità rispetto alla quantità.

Scala di giudizio su 100 punti.

TWIRLING CORPS

- Tecnica corretta di corpo e bastone.
- Ai movimenti, alle serie e ai momenti di bastoni multipli viene dato credito quando sono eseguiti da almeno 12 elementi nello stesso modo e nello stesso tempo.
- Precisione, insieme e lavoro di squadra all'unisono, interrelazione ed interazione.
- Performance, maestria nel lavoro, abilità dimostrate senza soluzione di continuità.
- Staging, copertura del campo, forme e relative evoluzioni, coreografia ritmata e di impatto
- Coesione con la musica e con il suo stile.

CAPTIONS:

1. **VARIETA' E DIFFICOLTA' DEL CONTENUTO DI TWIRLING 20 PUNTI**
 - Riguarda l'effettivo materiale completato da 12 membri in tutte e tre le aree
 - Tecnica corretta di bastone e corpo
 - Enfasi sul twirling all'unisono
 - Lavoro di twirling stazionario e in movimento in combinazione al lavoro di corpo e alla musica
2. **VARIETA' E DIFFICOLTA' DEL LAVORO DI SQUADRA □ 20 PUNTI**
 - Totale coesione di tutti i membri
 - Varietà degli scambi eseguiti dalla totalità o da gruppetti, varietà nei modi di lanciare e riprendere, altezze uniformi dei lanci
 - Perfezione e controllo del lavoro di bastone
3. **ESECUZIONE 20 PUNTI**
 - Complessiva esecuzione eccellente
 - Precisione di tecnica, coordinazione, tempismo, unità di stile
 - Padronanza di tutti gli elementi essenziali del programma
4. **MOVIMENTI 20 PUNTI**
 - Varietà e difficoltà degli elementi di danza, movimenti e spostamenti
 - Stile e coesione musicale
 - Formazioni efficaci, creatività e lavoro all'unisono di corpo e bastone
5. **EFFETTO GENERALE E PRODUZIONE 20 PUNTI**
 - Esecuzione con successo di tutti gli elementi del programma
 - Twirling all'unisono, messa in scena adeguata, staging
 - Si deve considerare il «pacchetto completo»

Scala di giudizio su 100 punti.

DANCETWIRL TEAM

- Il movimento e la danza sono il focus centrale, il bastone serve da accompagnamento
- Ricercare e premiare lo sviluppo dello staging e coreografie originali, realizzate attraverso qualsiasi stile di danza (balletto, jazz, contemporaneo, hip-hop, moderno e lirico).
- Qualità tecnica del movimento
- Fusione corpo e bastone in una composizione artistica senza soluzione di continuità che riflette la scelta e lo stile musicale.
- La musica scelta, la coreografia e l'interpretazione sono fondamentali.

CAPTIONS:

1. Coreografia: Varietà di danza e di Movimenti di Corpo – 30 PUNTI
 - Ampio spettro di movimento
 - Qualità degli elementi di corpo
 - Ampiezza di stile
 - Difficoltà dei movimenti di corpo eseguiti insieme
 - Arrangiamento dei passi di danza che riflettono lo stile della musica/tema
 - Approccio coesivo agli elementi del corpo privilegiando varietà ed eccellenza
 - Movimento bilanciato
 - Caratterizzazione
 - Uso efficace della musica
2. Effetto Generale del disegno e del progetto - 30 punti
 - Costruzione della Routine
 - Effetto Generale
 - Progetto del Disegno – Composizione
 - Interpretazione Musicale/Musicalità Visiva
 - Utilizzo di tempo e spazio
 - Utilizzo di tutti i membri per creare il disegno
 - Staging
 - Continuità e sviluppo delle forme
 - Abilità nello stile
 - Valore di intrattenimento
 - Qualità del disegno
 - Innovazione
 - Creatività
 - Appeal sul pubblico
 - Progetto
 - Professionalità
 - Sicurezza di stile
3. Unione del Corpo con il Bastone - 20 punti
 - Fusione continua del corpo e del bastone in ogni momento della routine
 - Fluidità
 - Sequenze stazionarie e in spostamento
 - Logica
 - Elevare la qualità del disegno e della musicalità
 - Accentuare la presentazione tridimensionale
 - Armonia visiva
4. Esecuzione- Precisione e Insieme - 20 punti
 - Tecnica corretta di corpo e bastone
 - Conforme alla forma corretta
 - Controllo del corpo
 - Esecuzione accurata
 - Morbidezza e grazia
 - Uniformità delle posizioni di corpo

- Unisono
- Movimenti precisi
- Teamwork
- Tempismo

Scala di giudizio su 100 punti.