



REGOLAMENTO TECNICO MAJORETTES

Regolamento anno sportivo 2025/2026

Rev. Novembre 2025

INDICE

INDICE

REGOLAMENTO TECNICO

CAPITOLO 1 - PARTE GENERALE

1. INTRODUZIONE

2. DEFINIZIONE

3. DESCRIZIONE DEGLI ATTREZZI

3.1 BATON

3.2 POM PON

3.3 BATON FLAG

CAPITOLO 2 - IL REGOLAMENTO

1. OBIETTIVI

2. CAMPO DI APPLICAZIONE

3. VALIDITA'

3. MODIFICHE

4. FONDAMENTI DEL REGOLAMENTO

CAPITOLO 3 - STRUTTURE TECNICHE

1. STRUTTURE TECNICHE

2. DIREZIONE TECNICA FEDERALE MAJORETTES

2.1 COMPITI E DOVERI

2.2 COMMISSIONE MAJORETTES

3. ORGANI PERIFERICI

4. RIUNIONI TECNICHE

CAPITOLO 4 - ATTIVITA' SPORTIVA

1. ATTIVITA'

1.1 ATTIVITÀ NON AGONISTICA

2. TESSERAMENTO - TUTELA SANITARIA

3. MANIFESTAZIONI

3.1 INCONTRI NON AGONISTICI

4. ATTIVITA' AGONISTICA

4.1 COMPETIZIONI AGONISTICHE

4.2 CALENDARIO GARE

4.3 GARE INTERNAZIONALI

4.4 REQUISITI DI ACCESSO ALLE COMPETIZIONI

REGOLAMENTO AGONISMO

CAPITOLO 1 - PARTE GENERALE

1. DISCIPLINE

CAPITOLO 2 - MUSICA

1. ENTRATE E USCITE

2. TIPOLOGIA

3. TEMPO LIMITE

4. GESTIONE MUSICHE

CAPITOLO 3 - COSTUME E ATTREZZO

1. COSTUME

1.1 RESTRIZIONI COSTUME

1.2 CALZATURE

2. BATON

2.1 RESTRIZIONI

3. BATONFLAG

3.1 RESTRIZIONI

4. POM PON

4.1 RESTRIZIONI

5. ACCESSORI

5.1 DEFINIZIONE ACCESSORIO

CAPITOLO 4 - ACROBATICA E ALZATE

1. DEFINIZIONE ACROBATICA

1.1 DEFINIZIONE MOVIMENTO ACROBATICO

1.2 DEFINIZIONE MOVIMENTO ACROBATICO AEREO

1.3 DEFINIZIONE DI MONTAGGIO

2. RESTRIZIONI

CAPITOLO 5 - GARA

1. ORDINE DI PERFORMANCE

2. INTERRUZIONE DI GARA

2.1 PER COSTUME E/O ATTREZZO

2.2 INTERRUZIONE DI GARA PER ALTRI MOTIVI

CAPITOLO 6 - DISCIPLINE INTERNAZIONALI

DISCIPLINE INDIVIDUALI

1. SHOWTWIRL ACCESSORIES SOLO

1.1 TEMPO DI MUSICA

1.2 TEMPO ATTREZZO

1.3 COREOGRAFIA

1.4 RESTRIZIONI

1.5 PUNTEGGIO

1.6 PENALITA' DELLA DISCIPLINA

2. SHOWTWIRL ACCESSORIES DUET

2.1 TEMPO DI MUSICA

2.3 COREOGRAFIA

2.4 RESTRIZIONI

2.5 PUNTEGGIO

1.6 PENALITA' DELLA DISCIPLINA

DISCIPLINE DI SQUADRA

1. TRADITIONAL CORPS

1.1 NUMERO MEMBRI

1.2 TEMPO DI MUSICA

1.3 COREOGRAFIA

1.3.1 MARCIA E MOVIMENTI DI CORPO

1.3.2 MOVIMENTI IN FORMAZIONE

1.3.3 UTILIZZO DELLO STRUMENTO

1.3.4 EFFETTO GENERALE

1.4 TECNICA BATON/MACE

1.5 RESTRIZIONI

- [1.6 PUNTEGGIO](#)
- [1.7 PENALITA' DELLA DISCIPLINA](#)
- [2. EXHIBITION CORPS](#)
 - [2.1 NUMERO MEMBRI](#)
 - [2.2 TEMPO DI MUSICA](#)
 - [2.3 COREOGRAFIA](#)
 - [2.4 RESTRIZIONI](#)
 - [2.5 PUNTEGGIO](#)
 - [2.6 PENALITA' DELLA DISCIPLINA](#)
- [3. PARADE CORPS / PARADE ACCESSORIES CORPS](#)
 - [3.1 NUMERO MEMBRI](#)
 - [3.2 TEMPO DI MUSICA](#)
 - [3.3 STRUTTURA ROUTINE](#)
 - [3.3.1 PERCORSO](#)
 - [3.4 COREOGRAFIA](#)
 - [3.4.1 DEFINIZIONI](#)
 - [3.5 RESTRIZIONI](#)
 - [3.6 PUNTEGGIO](#)
 - [3.7 PENALITA' DELLA DISCIPLINA](#)
- [4. SHOW TWIRLING ACCESSORIES CORPS](#)
 - [4.1 NUMERO MEMBRI](#)
 - [4.2 TEMPO DI MUSICA](#)
 - [4.3 DEFINIZIONE ACCESSORIO](#)
 - [4.4 COREOGRAFIA](#)
 - [4.4.1 ENTRATE/USCITE](#)
 - [4.4.1 LAVORO CON L'ACCESSORIO](#)
 - [4.4.2 CONTENUTO COREOGRAFICO](#)
 - [4.4.3 MOVIMENTO A TERRA](#)
 - [4.5 RESTRIZIONI](#)
 - [4.6 PUNTEGGIO](#)
 - [4.7 PENALITA' DELLA DISCIPLINA](#)
- [5. FLAG BATON TEAM](#)
 - [5.1 NUMERO MEMBRI](#)
 - [5.2 TEMPO DI MUSICA](#)
 - [5.3 COREOGRAFIA](#)
 - [5.4 RESTRIZIONI ATTREZZO](#)
 - [5.5 RESTRIZIONI](#)
 - [5.6 PUNTEGGIO](#)
 - [5.7 PENALITA' DELLA DISCIPLINA](#)
- [6. TRADITIONAL CORPS POM PON](#)
 - [6.1 NUMERO MEMBRI](#)
 - [6.2 TEMPO DI MUSICA](#)
 - [6.3 COREOGRAFIA](#)
 - [6.3.1 MARCIA E MOVIMENTI DI CORPO](#)
 - [6.3.2 MOVIMENTI IN FORMAZIONE](#)
 - [6.3.3 UTILIZZO DELLO STRUMENTO](#)
 - [6.3.4 EFFETTO GENERALE](#)
 - [6.4 RESTRIZIONI](#)

6.5 PUNTEGGIO

6.6 PENALITA' DELLA DISCIPLINA

7. ARTISTIC POM PON

7.1 NUMERO MEMBRI

7.2 TEMPO DI MUSICA

7.3 COREOGRAFIA

7.4 RESTRIZIONI

7.5 PUNTEGGIO

7.6 PENALITA' DELLA DISCIPLINA

CAPITOLO 7 - DISCIPLINE NAZIONALI

1. EXHIBITION CORPS POM PON

1.1 NUMERO MEMBRI

1.2 TEMPO DI MUSICA

1.3 RESTRIZIONI

1.4 PUNTEGGIO

1.5 PENALITA' DELLA DISCIPLINA

2. EXHIBITION TEAM BATON

2.1 NUMERO MEMBRI

2.2 TEMPO DI MUSICA

2.3 RESTRIZIONI

2.4 PUNTEGGIO

2.5 PENALITA' DELLA DISCIPLINA

CAPITOLO 8 - PENALITA'

REGOLAMENTO TECNICO

CAPITOLO 1 - PARTE GENERALE

1. INTRODUZIONE

La Federazione Italiana Twirling è l'unico Ente riconosciuto dal C.O.N.I. a cui spetta la disciplina delle Majorettes in Italia, con autonomia tecnica, organizzativa, di gestione. La F.I.Tw. è affiliata alla IBTF (International Baton Twirling Federation), dei quali accetta ed applica statuti e regolamenti.

2. DEFINIZIONE

Majorette è una disciplina ginnico-sportiva che esalta i fattori fisici individuali, mettendo in evidenza l'aspetto estetico del movimento; è caratterizzata dall'impiego di un piccolo attrezzo denominato bastone, dai pom pon e/o dalle batonflag e da movimenti del corpo coordinati con armonia, su base musicale, secondo metodi e regolamenti internazionali.

E' un'attività praticata da entrambi i sessi nei settori non agonismo e agonismo, sia a livello individuale che di squadra.

3. DESCRIZIONE DEGLI ATTREZZI

3.1 BATON

Il bastone da Twirling/Majorette è un'asta metallica cromata a sezione circolare di lunghezza compresa tra i 50 e i 75 cm, alle cui estremità vi sono due pomelli bianchi in gomma: uno piccolo (TIP) ed uno grande (BALL).

3.2 POM PON

I pom pon sono riconoscibili per un manico, anche nascosto, contornato da delle strisce colorate di vari materiali, che ne creano la forma a grappolo.

Può essere di diverse dimensioni e colori, si utilizzano in coppia.

3.3 BATON FLAG

La batonflag è un'asta metallica cromata a sezione circolare di lunghezza compresa tra i 50 e i 85 cm, alle cui estremità vi sono una o due bandiere e/o uno o due pomelli bianchi in gomma a chiuderne l'estremità.

La bandiera in stoffa può essere colorata e di diversa dimensione.

Per le competizioni in cui l'attrezzo principale è la baton flag, il limite massimo dell'asta è di **82cm** ed è concesso l'utilizzo solo di **una** bandiera attaccata all'asta.

Non vi sono restrizioni per la dimensione della stoffa della bandiera che deve essere adeguata alla misura dell'asta.

CAPITOLO 2 - IL REGOLAMENTO

1. OBIETTIVI

La F.I.Tw. con la divulgazione della disciplina delle majorettes si prefigge di avvicinare allo sport una vasta fascia di popolazione coi seguenti scopi:

- a) avviare i giovani alla pratica motoria corretta
- b) favorire un regolare sviluppo morfologico e funzionale
- c) esaltare e perfezionare le attività specifiche richieste dal gesto ginnico e tecnico
- d) educare alla socialità
- e) offrire agli adolescenti ed agli adulti, a seconda dei casi:
 - un'attività ludico-ricreativa - un'attività non agonistica
 - un'attività agonistica

2. CAMPO DI APPLICAZIONE

Tale attività può essere svolta attraverso:

- il programma tecnico nazionale FITw.
- altri programmi emanati di volta in volta dalla FITw.

3. VALIDITA'

Il presente regolamento, deliberato dal Consiglio Federale, fa fede per tutti gli organi centrali e periferici eletti o nominati dalla F.I.Tw. e per tutti gli affiliati e i tesserati alla FITw.

La validità è di quattro anni (ciclo olimpico) salvo diversa e specifica delibera del Consiglio Federale che per particolari esigenze può stabilire la sua integrazione, sostituzione in tutto o in parte, od abrogazione.

3. MODIFICHE

Eventuali modifiche a capitoli o articoli del presente regolamento devono essere proposte dalla Direzione Tecnica Federale Majorettes DTFM con espressa indicazione dell'eventuale integrazione, sostituzione o abrogazione dell'articolo o del capitolo di cui trattasi, nonché la decorrenza; dopo la delibera del Consiglio Federale, saranno rese note attraverso opportuna circolare.

4. FONDAMENTI DEL REGOLAMENTO

Il regolamento tecnico della FITw si fonda sui regolamenti tecnici internazionali.

CAPITOLO 3 - STRUTTURE TECNICHE

1. STRUTTURE TECNICHE

Le strutture tecniche federali si dividono in:

- centrali

- periferiche

2. DIREZIONE TECNICA FEDERALE MAJORETTES

La **DIREZIONE TECNICA FEDERALE MAJORETTES** è l'Organismo Tecnico Federale centrale con giurisdizione su tutto il territorio nazionale.

E' nominata dal Consiglio Federale su proposta del Presidente della Federazione ed è composta da:

- un **DIRETTORE TECNICO NAZIONALE MAJORETTES** per il SETTORE AGONISTICO (D.T.N.M.. Ag)
- un **DIRETTORE NAZIONALE MAJORETTES DELLA FORMAZIONE** (D.N.M.F.)
- un **DIRETTORE TECNICO NAZIONALE MAJORETTES** per il SETTORE PROPAGANDA (D.T.N.M. Pro)
- un **DIRETTORE DI GIURIA NAZIONALE MAJORETTES** (D.G.N.M.)

di cui il direttore nazionale settore agonismo majorettes è il referente della DTFM

2.1 COMPITI E DOVERI

La direzione tecnica federale majorettes è tenuta a:

- rapportarsi al relativo consigliere federale
- far valutare le proposte al presidente e consiglio federale di dipartimento tramite il direttore nazionale referente di ciascun settore e/o al referente della D.T.F.M.
- avere una profonda conoscenza dei regolamenti federali, delle procedure e obiettivi della FITW e della IBTF
- essere in possesso di riconosciute competenze inerenti al loro ruolo e di capacità manageriali

Ove si ritenga opportuno, alle riunioni della DIREZIONE TECNICA FEDERALE potrà partecipare il Consigliere Federale Rappresentante dei Tecnici/Giudici o altro Consigliere Federale.

Per particolari necessità, su proposta della Direzione Tecnica Federale, il Consiglio Federale può nominare altri collaboratori che verranno ufficializzati tramite delibera federale.

Su proposta della Direzione Tecnica Federale Majorettes, il Consiglio Federale nomina:

- i Responsabili del Settore Scuola ed i loro collaboratori;
- i Responsabili della Squadra Nazionale e i loro collaboratori;
- i collaboratori del D.T.N.M. settore Propaganda
- i collaboratori del D.G.N.M.
- la Commissione delle Regioni in Divenire secondo la seguente ripartizione territoriale: o un rappresentante del Triveneto; o un rappresentante del Centro Italia; o un rappresentante del Sud Italia;

La **Direzione Tecnica Federale Majorettes** ha il compito di:

- a) sviluppare sul piano tecnico le linee guida dettate dal Consiglio Federale di dipartimento;
- b) proporre iniziative atte allo sviluppo delle attività delle Majorettes, sia a livello agonistico, sia promozionale;
- c) organizzare le attività formative e di aggiornamento per tecnici, giudici e dirigenti;
- d) coordinare il lavoro dei tecnici e dei giudici in modo da avere gli stessi fini ed obiettivi;
- e) supervisionare i progetti di formazione e di promozione realizzati a livello regionale;

- f) creare e mantenere rapporti di collaborazione tecnica con altri dipartimenti della Federazione
- g) creare e mantenere rapporti di collaborazione tecnica con altre Federazioni sportive o Istituzioni formative.

I componenti della Direzione Tecnica Federale devono lavorare in sinergia tra loro.

Tutte le proposte, prima di essere presentate al Consiglio Federale di dipartimento per l'approvazione, dovranno essere analizzate e discusse da tutti i suoi membri e approvati almeno a maggioranza.

Qualora le proposte siano inerenti a settori comuni con altri dipartimenti federali, si rende necessario coinvolgere nella discussione i direttori tecnici del dipartimento in considerazione.

Nello specifico la DIREZIONE TECNICA FEDERALE MAJORETTES dovrà proporre al Presidente della Federazione per l'approvazione del Consiglio Federale di dipartimento:

- a) il calendario dell'attività federale nazionale dell'anno successivo;
- b) i programmi tecnici agonistici, promozionali ed amatoriali delle competizioni federali;
- c) la programmazione dei corsi/esami federali per l'acquisizione delle qualifiche tecniche e dei giudici;
- d) il programma dei corsi e degli aggiornamenti per tecnici, giudici e dirigenti;
- e) la designazione dei docenti per i corsi di formazione, aggiornamento e commissioni d'esame;
- f) eventuali aggiornamenti/modifiche dei regolamenti e manuali di propria competenza;
- g) l'aggiornamento dell'Albo dei Tecnici
- h) designazione dei giudici per le gare internazionali majorettes indette dalla IBTF.

Il **Direttore di Giuria Nazionale Majorettes** (D.G.N.M.) ha il compito di:

- convocare i giudici per le giurie nelle gare nazionali, interregionali e regionali majorettes
- convocare i giudici per la fase nazionale dei Campionati Studenteschi majorettes;
- designare i giudici majorettes richiesti da altre Nazioni;
- designare gli esaminatori per esami tecnici majorettes;
- mantenere aggiornato, con l'aiuto della Segreteria, l'Albo dei Giudici, annotare i servizi resi e i giudizi sull'operato di ciascuno, istituendo apposite cartelle;
- indire ed organizzare per i giudici allenamenti periodici majorettes on line e prove live ove necessario;
- in accordo con il Direttore Nazionale della Formazione Majorettes, presentare una previsione dei corsi, comprensivi dei costi, inerenti la Formazione dei settori giudici;
- rappresentare la Federazione Italiana alle riunioni indette dalla IBTF e presentare relazione e verbale al Consiglio Federale di dipartimento e alla Direzione Tecnica Federale Majorettes (entro 10 giorni dalla data della riunione internazionale) assieme al Direttore di Giuria Nazionale Twirling. In caso di impossibilità a presenziare alle riunioni il D.G.N.M. verrà sostituito da un altro componente della Direzione Tecnica Federale Majorettes che dovrà presentare relazione e verbale come sopra indicato;
- redigere una relazione finale da presentare al Consiglio Federale di dipartimento nella prima riunione successiva alla chiusura dell'anno sportivo.

Si precisa che il D.G.N.M. dovrà attuare l'organizzazione dei giudici e supervisionare il lavoro durante le gare, pertanto non potrà giudicare in Italia o svolgere l'incarico di Presidente di Giuria giudicante (salvo casi di estrema necessità).

Inoltre per poter svolgere al meglio i propri compiti dovrà ricevere:

- 1) il programma di gara trasmesso dalle segreterie competenti;
- 2) la tabulation completa trasmessa dalle segreterie di gara entro 3 giorni dall'evento;
- 3) la condivisione dei video di gara tramite l'apposita piattaforma entro 10 giorni dall'evento

Il **Direttore Tecnico Nazionale Majorettes del settore Agonistico** (D.T.N.M. Ag) ha il compito di:

- supervisionare il lavoro dei Responsabili della Squadra Nazionale, stabilendo insieme a loro obiettivi, tipo di competizioni ed eventi a cui partecipare, programmi e, di volta in volta, stabilire i nominativi degli atleti di interesse nazionale da convocare agli allenamenti collegiali;
- stabilire ed organizzare, in concerto con i Responsabili di progetti nazionali, i collegiali necessari a preparare le competizioni;
- collaborare con il Responsabile del Settore Giovanile per identificare i “giovani talenti” e seguirli durante la loro crescita tecnica, coadiuvando gli allenatori della società di provenienza.
- in accordo con il Direttore Nazionale della Formazione, presentare una previsione dei corsi, comprensivi dei costi, inerenti la Formazione e l'Aggiornamento dei Tecnici;
- rappresentare la Federazione Italiana alle riunioni indette dalla IBTF e presentare relazione e verbale al Consiglio Federale e alla Direzione Tecnica Federale assieme al Direttore Tecnico Nazionale Twirling(entro 10 giorni dalla data della riunione internazionale).

In caso di impossibilità a presenziare alle riunioni il D.T.N.M. verrà sostituito da un altro componente della Direzione Tecnica Federale che dovrà presentare relazione e verbale come sopra indicato;

- mantenere aggiornato, con l'aiuto della Segreteria, l'Albo dei Tecnici;
- redigere una relazione finale da presentare al Consiglio Federale nella prima riunione successiva alla chiusura dell'anno sportivo.

Il **Direttore Tecnico Nazionale Majorettes del settore Promozionale** (D.T.N.M. Pro) ha il compito di:

- incentivare e sviluppare con varie iniziative tutto il settore Promozionale affinché venga percepito dalle società come un settore importante su cui investire per allargare la base dei praticanti.
- stabilire, in accordo con il Responsabile del Settore Giovanile, i programmi di preparazione ludica di base e di impostazione fisica e tecnica per il settore della Pre-Agonistica (bambini dai 3 agli 8 anni); stabilire i programmi del settore Propaganda (da 6 anni a 16 anni) ed Amatoriale, (da 17 anni in avanti) sia competitivi, sia non competitivi, tali che non vengano percepiti come sminuenti rispetto ai programmi del settore agonistico. Anzi, essi dovranno gratificare gli atleti ed i tecnici che si dedicheranno a questo settore puntando su lavori creativi alla base della pratica di questa disciplina sportiva.
- collaborare con il Responsabile del Settore Scuola per ideare progetti per la Scuola Primaria, e definire i programmi dei Campionati Studenteschi per la Scuola Secondaria di 1° grado e di 2° grado.
- in collaborazione con il D.G.N.M. implementare i criteri giudicanti utilizzati per le competizioni promozionali ed amatoriali;
- in accordo con il Direttore Nazionale della Formazione, presentare una previsione dei corsi, comprensivi dei costi, inerenti la Formazione e l'Aggiornamento dei Tecnici operanti in questo settore;

– redigere una relazione finale da presentare al Consiglio Federale nella prima riunione successiva alla chiusura dell'anno sportivo.

Il **Direttore Nazionale Majorettes della Formazione** (D.N.M.F.) ha il compito di:

- proporre al Consiglio Federale, in accordo con gli altri componenti della Direzione Tecnica Federale, eventuali modifiche al regolamento dei Quadri Tecnici;
- stabilire, in accordo con gli altri componenti della Direzione Tecnica Federale, i corsi di Formazione e di Aggiornamento per i Tecnici, i Giudici ed i Dirigenti societari da attuare ogni anno, predisponendone il calendario;
- assegnare le linee didattiche, organizzative e scientifiche della formazione, coinvolgendo ove necessario, anche persone esperte non tesserate per la Federazione Twirling;
- predisporre i progetti per il settore scuola anche in collaborazione ad altre Federazioni sportive;
- organizzare, in collaborazione con gli Uffici Scolastici Regionali presenti sul territorio nazionale, corsi di aggiornamento per i docenti di Sc. Motorie della Scuola Secondaria di primo e secondo grado per incentivare la partecipazione ai Campionati Studenteschi;
- contattare le Università di Scienze Motorie presenti sul territorio e proporre ai loro studenti corsi di Majorettes per incentivare la formazione di nuovi tecnici;
- redigere una relazione finale da presentare al Consiglio Federale nella prima riunione successiva alla chiusura dell'anno sportivo.

2.2 COMMISSIONE MAJORETTES

Nel caso in cui non sia possibile procedere all'individuazione e alla nomina dei Direttori Tecnici Nazionali di Dipartimento, gli stessi potranno essere temporaneamente sostituiti da una Commissione, nominata dal Consiglio Federale, alla quale saranno attribuiti compiti e doveri in via derogatoria sino alla nomina dei Direttori Nazionali di Dipartimento.

3. ORGANI PERIFERICI

Sono Organismi Tecnici Periferici con funzione nell'ambito della giurisdizione di competenza:

- *L'ÉQUIPE TECNICA REGIONALE MAJORETTES* (E.T.R.M.)
- *L'ÉQUIPE TECNICA ZONALE MAJORETTES* (E.T.Z.M.) dove non esiste il Comitato Regionale.

L'Equipe Tecnica Regionale è composta da:

- un *DIRETTORE TECNICO REGIONALE MAJORETTES* per il SETTORE AGONISTICO (D.T.R.M. Ag)
- un *REFERENTE PER LA FORMAZIONE MAJORETTES*
- un *DIRETTORE TECNICO REGIONALE MAJORETTES* per il SETTORE PROPAGANDA (D.T.R.M. Pro)
- un *DIRETTORE DI GIURIA REGIONALE MAJORETTES* (D.G.R.M.)

Per particolari necessità, il Consiglio Regionale (CR), su proposta dei membri dell'Équipe Tecnica, può nominare altri collaboratori per l'attività a livello zonale.

La designazione e la nomina dei membri dell'Équipe Tecnica Regionale sono di competenza del Consiglio Regionale che avrà il compito di individuare persone capaci e competenti.

Su richiesta della Direzione Tecnica Federale i membri dell'Équipe Tecnica Regionale potranno partecipare come rappresentanti dei tecnici e dei giudici della propria regione alle riunioni nazionali.

L'Équipe Tecnica Regionale ha il compito di:

- seguire le linee tecniche e organizzative nazionali dettate dalla Direzione Tecnica Federale Majorettes;
- rapportarsi direttamente con i Direttori specifici di riferimento;
- svolgere le mansioni di organizzazione e consulenza tecnica nella giurisdizione di sua competenza;
- informare la Direzione Tecnica Federale Majorettes delle attività svolte nella propria regione;
- I Direttori Tecnici Ag. e Pro, insieme al Direttore di Giuria, devono trasmettere alla Direzione Tecnica Federale i programmi delle competizioni per la dovuta approvazione.
- ogni componente dell'Équipe deve inviare alla Direzione Tecnica Federale i progetti regionali relativi al suo settore per l'approvazione, ed ottenuto il benestare, dovrà trasmetterli al Consiglio Federale per l'approvazione finale.

Tutta l'attività tecnica regionale dovrà essere in sintonia con l'attività svolta dalla Direzione Tecnica Federale Majorettes

La *Commissione Regioni in Divenire* (C.R.D.) si istituisce una Commissione delle Regioni in Divenire per permettere alle zone che non hanno un numero sufficiente di Asd tale da costituire un Comitato Regionale, di avere un rappresentante per zona territoriale (Triveneto, Centro Italia e Sud Italia) direttamente collegato alla Direzione Tecnica Federale in modo da portare ad essa le particolari istanze dei suddetti territori.

4. RIUNIONI TECNICHE

Per la programmazione, lo svolgimento, il controllo e la verifica delle attività tecniche, sia la Direzione Tecnica Federale Majorettes, sia le Équipe Tecniche Regionali, sia la Commissione Regioni in Divenire si riuniscono periodicamente con le modalità più opportune, efficaci ed economicamente più vantaggiose per la Federazione.

Dalle riunioni tecniche potranno scaturire proposte quali integrazioni e modifiche alle norme tecnico-organizzative in vigore, che diverranno operative soltanto dopo specifico parere della Direzione Tecnica Federale Majorettes e deliberazione del Consiglio Federale di dipartimento.

Tali proposte dovranno essere inviate prima della data fissata per la riunione del Consiglio Federale, come da regolamento organico in vigore, per l'inserimento delle stesse nell'ordine del giorno.

CAPITOLO 4 - ATTIVITA' SPORTIVA

1. ATTIVITA'

Gli Atleti possono essere così suddivisi:

– **AGONISTI**: dagli 8 anni compiuti nell'anno solare in avanti

– **NON AGONISTI**:

1. **PROMOZIONALE**: da 3 a 16 anni

2. **AMATORIALE**: da 17 anni in avanti

1.1 ATTIVITÀ NON AGONISTICA

Per attività non agonistica si intende la creazione del supporto per l'attività ginnico sportiva di massa e la divulgazione della disciplina delle majorettes.

Con questo settore la F.I.Tw intende offrire a tutti la possibilità di svolgere, a seconda dei casi:

– un'attività dimostrativa non competitiva

– un'attività ludico-ricreativa nelle sue diverse espressioni

– un'attività motoria di mantenimento fisico in funzione delle condizioni generali dell'individuo (prove di efficienza fisica)

2. TESSERAMENTO - TUTELA SANITARIA

Tutti gli atleti per partecipare a manifestazioni o ad attività ludico-sportive, organizzate dalla FITw o da altri enti, devono essere regolarmente tesserati.

L'atleta è obbligato a sottoporsi a visita medica al fine di accertare l'idoneità all'attività sportiva agonistica e/o non agonistica, in ossequio alla vigente legislazione nazionale, pertanto per tutti gli iscritti alla Federazione che praticano qualsiasi attività o partecipano alle competizioni è obbligatorio sottoporsi a visita medica attitudinale una volta l'anno.

La FITw si premura di inviare di anno in anno, a tutte le società, apposita circolare con le norme al riguardo. La responsabilità degli Atleti ricade sul Presidente della A.S.

Non sono sottoposti ad obbligo di certificazione medica per l'esercizio dell'attività sportiva in età prescolare, i bambini di età compresa tra 0 e 6 anni, ad eccezione dei casi specifici indicati dal pediatra (Decreto Legge 20/09/2017).

3. MANIFESTAZIONI

Le manifestazioni del settore non agonistico vengono inserite annualmente dalla FITw nel calendario sportivo federale, previa richiesta ed approvazione.

Ogni evento avrà programmi e regolamenti propri, approvati dal Consiglio Federale su proposta della Direzione Tecnica Federale o delle A.S.

3.1 INCONTRI NON AGONISTICI

Gli incontri non agonistici comprendono: incontri e manifestazioni indetti dalla FITw ed inseriti in calendario; partecipazione ai campionati studenteschi secondo i programmi FITw.

4. ATTIVITA' AGONISTICA

4.1 COMPETIZIONI AGONISTICHE

L'attività agonistica si sviluppa attraverso un unico campionato che coinvolge tutte le specialità.

Il campionato è strutturato in tre prove interregionali:

- Campionato Interregionale Majorettes - Nord
- Campionato Interregionale Majorettes - Centro

- Campionato	Interregionale	Majorettes	-	Sud
--------------	----------------	------------	---	-----

Al termine delle prove interregionale viene stilata una graduatoria finale di merito, che determina l'accesso alla fase nazionale.

La fase nazionale si svolge in un'unica prova che assume la denominazione ufficiale di **Campionato Nazionale Assoluto Majorettes**.

Nota: per l'anno 2026 le prove interregionali saranno due. L'accesso al Campionato Nazionale avverrà in modalità libera.

4.2 CALENDARIO GARE

E' compito della Direzione Tecnica Federale Majorettes stilare ogni anno, per l'anno successivo, i calendari delle gare riguardanti i diversi settori.

Ogni gara, a qualunque livello, dovrà essere inserita nel calendario ufficiale dopo l'approvazione degli organi competenti.

4.3 GARE INTERNAZIONALI

L'attività agonistica internazionale viene svolta all'interno della Federazione Mondiale (IBTF-International Baton Twirling Federation)

Oltre ai possibili incontri con una o più rappresentative di altre Nazioni, le gare ufficiali per eccellenza sono il Campionato Mondiale ed il Campionato Europeo.

A detti Campionati partecipano le squadre che si sono distinte raggiungendo il podio nel campionato nazionale.

Possono essere previste altre forme di selezione per particolari gare a carattere internazionale secondo disposizioni dei regolamenti adottati annualmente dal Consiglio Federale su proposta della Direzione Tecnica Federale.

4.4 REQUISITI DI ACCESSO ALLE COMPETIZIONI

Per poter partecipare ai campionati del settore agonismo è obbligatorio, al momento dell'iscrizione, essere correttamente tesserati per l'anno in corso.

CAPITOLO 5 - ATLETI

1. CATEGORIE DI ETÀ

La categoria di età viene determinata in base all'età compiuta entro il 31 dicembre dell'anno solare in cui si svolge la gara o il Campionato Internazionale di riferimento, salvo diversa indicazione.

COMPETIZIONI

NAZIONALI

L'età minima per la partecipazione alle competizioni agonistiche **nazionali** è fissata a **8 anni**.

COMPETIZIONI

INTERNAZIONALI

In conformità alle disposizioni **internazionali**, l'età minima per la partecipazione alle competizioni è fissata a 9 anni. Tutti i componenti del solo, del duo o della squadra selezionata, incluse le riserve, devono aver compiuto almeno 9 anni alla data della competizione. Gli atleti di 8 anni, pur ammessi alle competizioni nazionali, non potranno in alcun caso essere selezionati per la partecipazione a manifestazioni internazionali.

Per la disciplina **Artistic Pom Pon**, prevista nel “**2026 European Technical Baton Twirling Championship**”, l'età minima di partecipazione è fissata a **12 anni** e non sono previste suddivisioni di età.

SOLO	CAMPIONATO NAZIONALE	CAMPIONATO INTERNAZIONALE
PREAGONISMO	5-7	-
JUVENILE	8-11	9-11
YOUTH	12-14	12-14
JUNIOR	15-17	15-17
SENIOR	18-20	18-20
ADULT	> 22	> 22

DUO	CAMPIONATO NAZIONALE	CAMPIONATO INTERNAZIONALE
PREAGONISMO	<15,99	-
JUVENILE	16-23	18-23
YOUTH	24-29	24-29
JUNIOR	30-35	30-35
SENIOR	> 36	> 36

Per determinare la categoria di età nelle categorie **Corps/Team** si deve calcolare la media dei componenti titolari (*escluse le riserve*). È responsabilità dell'allenatore verificare che l'età media delle riserve non cambi.

TEAM/CORPS	CAMPIONATO NAZIONALE	CAMPIONATO INTERNAZIONALE
PREAGONISMO	<7,99	-
YOUTH	8-13,99	9-13,99
JUNIOR	14-16,99	14-16,99
SENIOR	> 17	> 17

2. TESSERAMENTO

Tutti gli atleti, per partecipare a gare o manifestazioni organizzate dalla F.I.Tw., devono essere regolarmente tesserati. Le informazioni relative al tesseramento vengono inviate dalla segreteria federale alle società.

Nessun atleta può essere contemporaneamente titolare di tessera per l'attività non agonistica e per l'attività agonistica.

3. SVINCOLO

L'atleta agonista può svincolarsi dalla società di appartenenza secondo le norme contenute nello Statuto Federale e nel Regolamento Organico Federale.



REGOLAMENTO AGONISMO MAJORETTES

Regolamento anno sportivo 2025/2026

REGOLAMENTO AGONISMO

CAPITOLO 1 - PARTE GENERALE

1. DISCIPLINE

NAZIONALI E INTERNAZIONALI	
SOLO	
	Showtwirl Accessories Solo
DUO	
	Showtwirl Accessories Duet
TEAM/CORPS	
	Traditional Majorette Corps
	Exhibition Majorette Corps
	Parade Corps
	Parade Accessories Corps
	Showtwirl Accessories Corps
	Flag Baton Team
	Traditional Majorette Corps Pom Pon
	Artistic Pom Pom
NAZIONALI	
TEAM/CORPS	
	Team Exhibition Majorette
	Exhibition Majorette Corps Pom Pon

Le discipline Team Exhibition Majorette e Exhibition Majorette Corps Pom Pon non sono attualmente riconosciute a livello internazionale, sono incluse solo nelle competizioni nazionali.

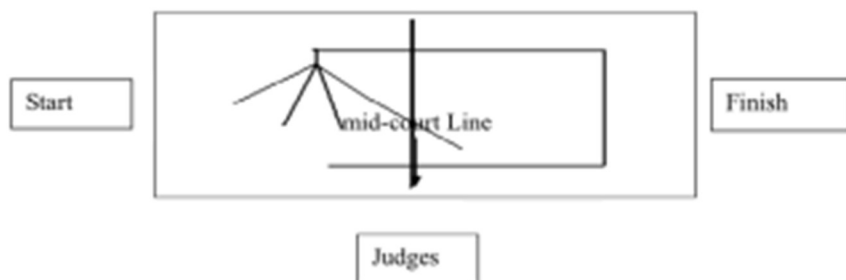
2. CAMPO DI GARA

E' considerato campo di gara l'intera area della palestra.

Per le discipline Parade è prevista una coreografia in movimento seguendo un percorso standard

da seguire:

- partenza a sinistra dei giudici e uscita a destra
- il termine dell'esibizione può essere eseguito in qualsiasi punto del campo solo che almeno un membro ha superato la linea centrale e ha eseguito la terza curva a sinistra



*dettagli specifici sono all'interno dell'appendice

3. GENERE

I team e le squadre, indipendentemente dalla categoria, possono includere atleti di qualsiasi sesso. Possono essere miste, interamente femminile o maschile.

4. LIMITAZIONI

Gli atleti non possono gareggiare in più discipline all'interno della stessa fascia d'età. Ad esempio, un membro di una squadra di Exhibition Majorette Corps Junior non può partecipare a un'altra competizione di Exhibition Majorette Corps Junior.

5. RISERVE

Il numero di riserve permesse dei team e delle squadre in tutte le discipline dipende dal numero di atleti che compongono il team e/o la squadra.

TEAM/SQUADRA	NUMERO RISERVE
< 20 elementi	2
> 20 elementi	4

Fa eccezione la disciplina **Artistic Pom Pon** che può avere **4** riserve.

6. COMPOSIZIONE TEAM/SQUADRE

INTERNAZIONALI	
Traditional Majorette Corps	min 10 atleti
Exhibition Majorette Corps	min 10 atleti
Parade Corps	min 10 atleti
Parade Accessories Corps	min 16 atleti - di cui min 10 con bastone e 6 con gli elementi accessori
Showtwirl Accessories Corps	min 10 atleti
Flag Baton Team	da 6 a 10 atleti
Traditional Majorette Corps Pom Pon	min 10 atleti
Artistic Pompom	min 12 atleti
NAZIONALI	
Team Exhibition Majorette	da 6 a 9 atleti
Exhibition Pom Pon Majorette Corps	min 8 atleti

CAPITOLO 2 - MUSICA

1. ENTRATE E USCITE

Le entrate e le uscite devono avvenire in modo semplice, rapido e senza musica.
L'entrata avviene dalla sinistra del tavolo della giuria e l'uscita alla destra della stessa.

2. TIPOLOGIA

Non vi sono restrizioni alla tipologia di musica da utilizzare nelle varie discipline.
E' fatto divieto però di utilizzo di musiche che contengano linguaggio scurrile, violento, opinioni politiche e qualsivoglia possa essere offensivo e non in linea con un evento sportivo.

3. TEMPO LIMITE

Il tempo limite della musica per le coreografie è:

NAZIONALI E INTERNAZIONALI		
SOLO		
Showtwirl Accessories Solo	Juvenile / Youth	2:00 max
	Junior / Senior / Adult	2:30 max
DUO		
Showtwirl Accessories Duet	Juvenile / Youth	2:00 max
	Junior / Senior / Adult	2:30 max
TEAM/CORPS		
Exhibition Majorette Corps	2:00 - 3:00 max	
Traditional Majorette Corps	2:00 - 3:00 max	
Traditional Majorette Corps POM	2:00 - 3:00 max	
Flag Baton Team	2:00 - 3:00 max	
Parade Corps	3:00 - 4:00 max	
Parade Accessories Corps	3:00 - 4:00 max	
Showtwirl Accessories Corps	3:00 - 4:00 max	
Artistic Pom Pon	2:30 - 3:30 max	
NAZIONALI		
Exhibition Majorette Team	2:00 - 3:00 max	
Exhibition Pom Pon Majorette Corps	2:00 - 3:00 max	

I giudici non potranno in alcun caso applicare penalità né attribuire punteggio agli elementi eseguiti successivamente alla conclusione della musica. La valutazione si intende conclusa con il termine dell'esecuzione musicale.

4. GESTIONE MUSICHE

La musica deve essere presentata o inviata precedentemente all'ente organizzatore della competizione secondo le modalità che di volta in volta verranno richieste alle ASD.

Le musiche dovranno essere nominate ad esempio:

ASD_ROMA_Flag_Baton_Team_YOUTH

Le musiche potranno essere modificate tra una competizione e l'altra.

È obbligo delle ASD disporre in sede di gara di una Pendrive o di qualsiasi altro supporto con le musiche in caso di non funzionamento di quelle inviate.

CAPITOLO 3 - COSTUME E ATTREZZO

1. COSTUME

La scelta del costume è libera.

Nelle categorie **Traditional** è raccomandato l'utilizzo del costume tradizionale da majorettes.

1.1 RESTRIZIONI COSTUME

Solo per le categorie "Showtwirl Accessories" (Solo, Duet, Corps) è possibile avere parti del costume che si rimuovono o si modificano/manipolati che possono essere lasciate a terra (è considerato un accessorio).

Per tutte le altre categorie verrà assegnata una penalità di **2.0** una tantum, indipendentemente dal numero di atleti che violano la regola.

1.2 CALZATURE

Le calzature devono soddisfare i requisiti e le norme dell'impianto di gara.

* Alcune strutture vietano l'utilizzo degli stivali in quanto il tacco potrebbe rovinare la pavimentazione.

È vietato l'uso di resina/gesso sul pavimento di gara.

2. BATON

Il baton:

- un bastone standard è un'asta di acciaio placcata in cromo/argento con pesi di dimensioni variabili su entrambe le estremità. I pesi sono inseriti a pressione o battuti e coperti da una palla di gomma bianca (l'estremità più grande) e un piccolo puntale di gomma bianca che copre l'altra estremità.
- I vari bastoni hanno diversi punti di bilanciamento a seconda della dimensione e del peso.
- La maggior parte dei bastoni ha una lunghezza compresa tra i 14 e i 32 pollici (35,5 a 81,5 cm) e un diametro di 3/8 pollici (10 mm), 5/16 pollici (8 mm) o 7/16 pollici (11 mm). Un bastone standard normale pesa circa 8 once (227 grammi) – anche la lunghezza e il diametro influiscono sul peso.
- Se non conforme verrà assegnata una penalità di non conformità di **10.0** punti per ogni giudice.
- L'uso del nastro è opzionale, ma può coprire solo 1/2 dell'asta, esclusi i pomelli. Può avere due colori: uno per l'asta e uno per segnare il centro.

2.1 RESTRIZIONI

- Se il bastone ha un'asta colorata e/o punte colorate, sarà considerato come un **accessorio**.
- Il colore del nastro è libero ma nelle discipline Corps tutti gli atleti devono averlo dello stesso colore

3. BATONFLAG

La batonflag:

- è un'asta metallica cromata a sezione circolare di lunghezza compresa tra i 50 e i 85 cm, alle cui estremità vi sono una o due bandiere e/o uno o due pomelli bianchi in gomma a chiuderne l'estremità.
- La bandiera in stoffa può essere colorata e di diversa dimensione.

3.1 RESTRIZIONI

- Le bandiere e la rispettiva asta devono avere tutte la stessa dimensione

4. POM PON

I pom pom:

- sono riconoscibili per un manico, anche nascosto, contornato da delle strisce colorate di vari materiali, che ne creano la forma a grappolo.
- Può essere di diverse dimensioni e colori, si utilizzano in coppia.

4.1 RESTRIZIONI

- la dimensione e la forma dei pom pon deve essere le stesse per tutte le coreografie pom pon, i colori invece possono essere a discrezione del team/squadra che li utilizza

5. ACCESSORI

5.1 DEFINIZIONE ACCESSORIO

Oggetti di scena limitati che possono essere portati da un atleta per tutta la durata della performance. Sono consentiti pompon, bandiere, cerchi, striscioni, nastri, sciabole, ecc. Gli oggetti di scena/accessori non possono essere posizionati a terra in nessun momento.

Descrizione degli accessori nella parata:

Oggetti di scena limitati che possono essere portati da un atleta per tutta la durata della performance. Sono consentiti pompon, bandiere, cerchi, striscioni, nastri, sciabole, ecc. Gli oggetti di scena/accessori non possono essere posizionati a terra in nessun momento.

I Color Guards (sbandieratori): possono far parte della accessories corps, ma **non vengono conteggiati nel numero dei membri che possiedono accessori richiesti per il contingente.**

Gli scambi con gli accessori sono permessi, con una durata massima di 16 conteggi senza accessorio.

CAPITOLO 4 - ACROBATICA E ALZATE

1. DEFINIZIONE ACROBATICA

1.1 DEFINIZIONE MOVIMENTO ACROBATICO

Un movimento sarà considerato acrobatico in un programma di majorette quando l'intento del movimento è che entrambi i piedi lascino il pavimento, passino sopra la testa e atterrino sul pavimento dal lato opposto.

I piedi possono staccarsi dal pavimento o toccarlo nuovamente sia contemporaneamente che uno alla volta. Questo si applica quando il movimento viene eseguito su:

- le mani (es. una ruota eseguita sulle mani)
- le braccia (es. una ruota eseguita sugli avambracci)
- la testa (es. una verticale sulla testa)
- in aria con il supporto del corpo di un'altra persona (es. una ruota eseguita con il corpo appoggiato sulle gambe di un'altra persona)

Esempi tipici sono: passaggi in avanti o indietro (front/back walkovers), ruote (cartwheels), capovolte (somersaults), ecc.

1.2 DEFINIZIONE MOVIMENTO ACROBATICO AEREO

Un movimento del corpo in cui l'atleta compie una rotazione completa in aria senza essere sostenuto o senza toccare il pavimento con le mani.

Esempi:

- In aria senza supporto del corpo (es. salto mortale laterale, salto mortale all'indietro, camminata acrobatica aerea)

NOTA: Una "butterfly orizzontale" (dove i piedi non passano sopra la testa) non è considerata un movimento acrobatico aereo. È considerato un movimento di corpo maggiore.

Un "fish-flop" (un movimento a terra eseguito solo su una spalla e senza verticale sulla testa) **non è considerato un movimento acrobatico**. È considerato un **movimento di danza**.

1.3 DEFINIZIONE DI MONTAGGIO

I **mount** sono definiti come qualsiasi sollevamento o forma "corporea" che raggiunge due piani o più.

Un **piano** (come in un edificio di 10 piani) è definito come l'altezza di una persona.

1/2 piano è definito come l'altezza di una persona inginocchiata/seduta o in affondo.

2. RESTRIZIONI

I movimenti acrobatici aerei e non aerei sono proibiti in tutte le discipline, tranne nella disciplina "Exhibition Pom Pon Majorette Corps".

Le alzate sono permesse solo nella disciplina "Exhibition Pom Pon Majorette Corps".

Le alzate oltre il secondo piano sono proibite in tutte le discipline.

La penalità per il superamento restrizioni è la **squalifica dalla competizione**.

CAPITOLO 5 - GARA

1. ORDINE DI PERFORMANCE

L'ordine viene trasmesso con il programma di gara.

La penalità per i team e le squadre che entrano in ordine errato è di **2.0**

2. INTERRUZIONE DI GARA

2.1 PER COSTUME E/O ATTREZZO

Il Presidente di Giuria e/o dal Tecnico societario ed in accordo con il Presidente di giuria può fermare la competizione in caso di problemi del costume, delle calzature o dell'attrezzatura.

Esempi di situazioni che potrebbero giustificare questa interruzione sono:

- Se la caduta, rottura o qualsivoglia problema del costume diventa pericoloso o indecente
- Se un laccio della scarpa si slaccia, rendendo pericolosi i movimenti dei piedi
- La perdita di calzature che può causare pericolo per l'atleta che può scivolare e/o cadere
- Perdita del tip/ball dall'asta del bastone
- Rottura dell'asta del bastone
- Perdita dell'asta o della bandiera di una baton flag

L'esercizio verrà ripetuto immediatamente o al termine della categoria

2.2 INTERRUZIONE DI GARA PER ALTRI MOTIVI

L'esercizio di un atleta /squadra può essere sospeso dal PdG e/o dal Tecnico societario ed in accordo con il Presidente di giuria, verrà ripetuto immediatamente o al termine della categoria per incidenti come:

- evidenti motivi di primo soccorso
- perdita di occhiali
- problemi tecnici con la musica (problemi lettura della musica, interruzione corrente elettrica, ecc.)
- problemi di illuminazione (accensione delle luci durante l'esercizio se queste arrecano danno a giudizio del PdG)
- presenza di persone od oggetti sul campo di gara

Nel caso in cui si verifichi uno dei sopra citati casi e non vi sia evidente difficoltà per l'atleta o gli atleti (es. salta la musica ma la cosa non è così evidente a chi non la conosce, oppure perdita parziale o totale del costume ma l'atleta non dà segni di essere in difficoltà e continua tranquillamente la sua prova), è compito del Tecnico responsabile della Società segnalare l'accaduto e chiedere la sospensione della prova, ove ne ravvisi la necessità.

Se non viene fatta segnalazione durante la prova, non potrà essere richiesta la ripetizione dell'esercizio al termine della categoria. Il tecnico potrà fermare l'atleta o gli atleti, comunicando direttamente con loro o facendo interrompere la musica dall'addetto.

Immediatamente dovrà interagire con il PdG spiegandone le motivazioni, qualora non fossero evidenti. Se le motivazioni non dovessero corrispondere a quelle sopra elencate, l'atleta o gli atleti non potranno ripetere la prova e verranno giudicati secondo la normativa.

3 ABBANDONO DEL CAMPO DI GARA

Se un elemento della squadra lascia il campo per evidenti motivi di Primo Soccorso non può più rientrare. Se il numero degli elementi non sarà inferiore al numero richiesto e la squadra porterà a termine il programma, la prova sarà ritenuta valida e pertanto sarà giudicata.

Se il numero sarà inferiore, la prova verrà convalidata solo se la squadra avrà eseguito il tempo minimo richiesto, diversamente la prova verrà annullata.

4 SQUALIFICA

Sarà applicata agli atleti/team/squadra per:

- Insulti o lesioni a una persona (giudice, assistente, organizzatore);
- Interferenza con un concorrente o con l'attrezzatura durante una performance;
- Manifestazione di rabbia per il piazzamento dopo l'annuncio dei risultati da parte del concorrente;
- Esecuzione di acrobazie durante qualsiasi routine (salti acrobatici, ruote, capriole, farfalle) in cui è proibito;
- Alzate e lanci del corpo in discipline in cui è proibito;
- Sovrapposizione di una persona su un'altra per formare una piramide o forma simile.

Un tecnico federale o un accompagnatore vengono squalificati dal PDG e/o Direttore di Gara quando:

- il loro comportamento non è corretto durante la competizione. Per competizione si intende "dall'inizio della gara al termine delle premiazioni".
- Entrano nel campo di gara durante la competizione
- Suggerimenti da fuori campo
- Un accompagnatore (pass rosso) svolge l'attività riservata ai Tecnici aggiornati.

CAPITOLO 6 - DISCIPLINE INTERNAZIONALI

Le seguenti discipline sono da considerarsi presenti ai Campionati Internazionali e sono accessibili alle società attraverso i Campionati Nazionali.

DISCIPLINE INDIVIDUALI

1. SHOWTWIRL ACCESSORIES SOLO

E' una coreografia da solista con bastone e oggetti scenici, ideata su musica a scelta personale.

L'elemento centrale è la combinazione di movimenti di danza e tecniche con il bastone, in armonia con le frasi musicali, il tempo e il ritmo.

La routine deve essere eseguita con tecnica corretta e qualità interpretative appropriate.

Deve emergere una fusione simultanea tra corpo e bastone, evidenziando un'ampia gamma di abilità.

Verrà attribuito merito all'uso di oggetti scenici impiegati in modo pertinente al loro scopo, contribuendo a valorizzare la narrazione o il tema della coreografia.

Il tema o la storia rappresentati dovranno essere presentati in modo rispettoso, decoroso e adeguato alla fascia d'età del pubblico.

Saluto non richiesto

1.1 TEMPO DI MUSICA

Juvenile/Youth 2:00 max

Junior/Senior/Adult 2:30 max

(intesi dalla prima nota all'ultima della musica)

1.2 TEMPO ATTREZZO

Massimo 45 secondi per posizionare gli accessori e rimuoverli all'inizio e al termine della performance.

1.3 COREOGRAFIA

La coreografia deve mostrare solide basi di twirling ed eccellenza nei concetti fondamentali del twirling.

Gli accessori devono essere utilizzati per **completare la routine** e per rappresentare il tema nel modo per cui sono stati pensati.

1.4 RESTRIZIONI

- È obbligatorio l'uso del **bastone più (+) un minimo di 2 accessori**. Gli accessori devono essere utilizzati, tenuti, toccati o manipolati in qualche momento durante lo show.
- Il concorrente deve utilizzare un bastone o un accessorio per tutta la durata della routine.
Eccezione: l'atleta può rimanere senza attrezzo autorizzato per un breve periodo (massimo circa 16 conteggi) durante il cambio da un attrezzo a un altro.
- Il concorrente deve iniziare e terminare toccando un accessorio o un bastone con una parte del corpo.
- È consentito un massimo di **3 giri**.

- **Illusion**: è permesso solo un illusion sotto il lancio, senza alcun altro movimento di corpo combinato; i giri prima o dopo l'illusione non sono consentiti.

1.5 PUNTEGGIO

Punteggio Totale = 100 punti

- Coreografia: 20 punti
- Contenuto di twirling: 20 punti
- Tecnica twirling: 20 punti
- Tecnica di danza: 20 punti
- Valore di intrattenimento: 20 punti

1.6 PENALITA' DELLA DISCIPLINA

- Caduta del bastone: **1,0 punti**
- Caduta del concorrente: **1,0 punti**
- Presa a due mani: **0,5 punti**
- Interruzione: **0,1 punti**
- Errore di schema: **0,1 punti**
- Unisono non corretto: **0,1 punti**
- Tempo insufficiente/eccessivo: **0,1 punti per secondo**
- Tempo eccessivo per sistemare e/o rimuovere gli attrezzi: **0,1 punti per secondo**
- Violazione delle regole: **2,0 punti**
- Acrobazie e Alzate: **Squalifica**

2. SHOWTWIRL ACCESSORIES DUET

Una routine di danza in **duetto** con bastone e oggetti di scena, coreografata su musica a scelta personale. L'attenzione principale è sulla combinazione di movimenti di danza e di bastone, correlati alle frasi musicali, al tempo e al ritmo. La routine deve essere presentata con **tecnica corretta** e adeguate qualità di esecuzione.

La fusione simultanea di corpo e bastone sarà dimostrata mostrando un'ampia gamma di abilità. Sarà riconosciuto merito per l'uso degli oggetti di scena in maniera appropriata, in linea con lo scopo per cui sono stati pensati, mettendo in risalto la storia o il tema della routine.

La storia o il tema della routine devono essere presentati in modo **rispettoso e di buon gusto**, e devono inoltre essere adatti alla fascia d'età del pubblico.

Saluto non richiesto

2.1 TEMPO DI MUSICA

Juvenile/Youth 2:00 max

Junior/Senior/Adult 2:30 max

(intesi dalla prima nota all'ultima della musica)

2.3 COREOGRAFIA

La coreografia deve mostrare solide basi di twirling ed eccellenza nei concetti fondamentali del twirling.

Per completare la routine e rappresentare il tema, vengono utilizzati gli **accessori**.

2.4 RESTRIZIONI

- È obbligatorio l'uso del **bastone più (+) un minimo di 2 accessori**. Gli accessori devono essere utilizzati, tenuti, toccati o manipolati in qualche momento durante lo show.
- Il concorrente deve utilizzare un bastone o un accessorio per tutta la durata della routine.
Eccezione: l'atleta può rimanere senza attrezzo autorizzato per un breve periodo (massimo circa 16 conteggi) durante il cambio da un attrezzo a un altro.
- Il concorrente deve iniziare e terminare toccando un accessorio o un bastone con una parte del corpo.
- È consentito un massimo di **3 giri**.
- **Illusion:** è permesso solo un illusion sotto il lancio, senza alcun altro movimento di corpo combinato; i giri prima o dopo l'illusione non sono consentiti.

2.5 PUNTEGGIO

Punteggio Totale = 100 punti

- Coreografia: 20 punti
- Contenuto di twirling: 20 punti
- Tecnica twirling: 20 punti
- Tecnica di danza: 20 punti
- Valore di intrattenimento: 20 punti

1.6 PENALITA' DELLA DISCIPLINA

- Caduta del bastone: **1,0 punti**
- Caduta del concorrente: **1,0 punti**
- Presa a due mani: **0,5 punti**
- Interruzione: **0,1 punti**
- Errore di schema: **0,1 punti**
- Unisono non corretto: **0,1 punti**
- Tempo insufficiente/eccessivo: **0,1 punti per secondo**
- Tempo eccessivo per sistemare e/o rimuovere gli attrezzi: **0,1 punti per secondo**
- Violazione delle regole: **2,0 punti**
- Acrobazie e Alzate: **Squalifica**

DISCIPLINE DI SQUADRA

1. TRADITIONAL CORPS

E' una routine che mostra la tradizione majorette, coreografata con musica a scelta personale.

L'attenzione principale è rivolta alla marcia e ai movimenti con l'uso del bastone, coreografate in base alle frasi musicali, al tempo e al ritmo, e presentate con tecnica corretta e qualità di esecuzione adeguate.

L'enfasi deve essere posta sulla precisione della marcia e dei cambi, sulla copertura di tutti gli spazi del pavimento, sul lavoro di squadra e sugli effetti durante l'intero programma.

Ogni membro del gruppo deve usare un bastone.

Il leader può utilizzare il mace.

Saluto obbligatorio da uno o più membri a inizio e fine coreografia, può essere eseguito anche con il mace

1.1 NUMERO MEMBRI

Minimo 10 atleti

1.2 TEMPO DI MUSICA

3:00 min max (intesi dalla prima nota all'ultima della musica)

1.3 COREOGRAFIA

La coreografia deve intrattenere e eseguire routine uniche con un buon bilanciamento tra l'utilizzo della marcia e del bastone.

1.3.1 MARCIA E MOVIMENTI DI CORPO

- Varietà e diversità
- Marcia con la tecnica corretta del corpo
- Lavoro all'unisono e uniformità
- Ritmo
- Diversi stili di passi di danza sono accettabili (non in prevalenza)

1.3.2 MOVIMENTI IN FORMAZIONE

- Varietà e difficoltà delle formazioni
- Definizione delle formazioni: disegno, allineamento, spazio
- Utilizzo dell'intero spazio di lavoro
- Transizioni

1.3.3 UTILIZZO DELLO STRUMENTO

- Tecniche di base di maneggio e di rotazione del bastone sono permesse: loops, swings, full hands materials
- Passaggi di mano solo a se stessi o a un altro membro della squadra
- Tecnica corretta e controllo

1.3.4 EFFETTO GENERALE

- Lavoro di gruppo
- Effetto generale
- Staging
- Capacità di spettacolo e Presentazione / Proiezione / Valore di intrattenimento

1.4 TECNICA BATON/MACE

Sono ammessi:

- *dead-stick* semplice (anche *dead stick drop*)
- movimenti a due mani e a mano piena

Non sono consentiti

- *finger twirls*, lanci (*aerials*) e scambi (*exchanges*).

È permesso solo il passaggio del bastone tra due persone con un semplice passaggio a mano piena. Queste regole valgono sia per il bastone che per il *mace*.

1.5 RESTRIZIONI

- Non sono ammessi *finger twirls*, lanci (*aerials*) e scambi (*exchanges*)

- Non sono consentiti movimenti in ginocchio o a terra in nessun momento
- Non è permesso posare intenzionalmente il bastone a terra. In caso di caduta, il concorrente deve recuperare il bastone il più rapidamente possibile.

1.6 PUNTEGGIO

Punteggio Totale = 100 punti

- Marcia e Manovre: 20 punti
- Lavoro di squadra: 20 punti
- Esecuzione ed Effetto Generale: 20 punti
- Produzione ed Effetti Speciali: 20 punti
- Valore di intrattenimento: 20 punti

1.7 PENALITA' DELLA DISCIPLINA

- Caduta del bastone: **1,0 punti**
- Caduta del concorrente: **1,0 punti**
- Fuori tempo: **0,5 punti**
- Interruzione: **0,1 punti**
- Errore di schema: **0,1 punti**
- Unisono non corretto: **0,1 punti**
- Tempo insufficiente/eccessivo: **0,1 punti per secondo**
- Mancata esecuzione del saluto: **1,0 punti**
- Violazione delle regole: **2,0 punti**
- Acrobazie e Alzate: **Squalifica**

2. EXHIBITION CORPS

Un *Exhibition Corps* esegue una routine che combina marcia, cambi di formazione e danza con elementi di twirling, coreografata su musica a scelta personale, eseguita con sincronizzazione, perfezione e precisione. La coreografia deve includere una combinazione di diversi stili di marcia e danza, con particolare enfasi sull'esercizio di marcia (*marching drill*). La coreografia di un *Exhibition Corps* deve mettere in evidenza le basi del twirling e l'eccellenza nei concetti fondamentali della disciplina.

Tutti i membri devono usare un solo bastone.

Saluto non richiesto

2.1 NUMERO MEMBRI

Minimo 10 atleti

2.2 TEMPO DI MUSICA

Dai 2:00 ai 3:00 min (intesi dalla prima nota all'ultima della musica)

2.3 COREOGRAFIA

E' una routine comprendente marcia, cambi di formazione e danza combinati con il twirling, coreografati sulla musica con sincronizzazione, perfezione e precisione. La coreografia deve presentare una varietà di stili di marcia e danza, con enfasi sull'esercizio di marcia. La coreografia deve mettere in risalto le fondamenta del twirling e l'eccellenza dei concetti di base. I cambi di formazione sono incoraggiati.

2.4 RESTRIZIONI

- Non è consentito l'uso di più di due bastoni (bastoni multipli)
- Non è consentito poggiare il bastone a terra a eccezione della posizione iniziale e finale.

- Non sono consentiti movimenti a terra, ad eccezione delle posizioni di apertura e di chiusura.
- Non sono ammessi oggetti di scena.
- Non sono consentite acrobazie o montaggi.
- Sono consentite al massimo 2 giri sotto il lancio.
- L'illusion non è permesso.
- Inginocchiarsi è permesso SOLO nelle posizioni di inizio e fine. Se la posa iniziale è a terra: massimo 8 tempi per rialzarsi.
se alla fine: massimo 8 tempi per scendere a terra/concludere la routine a terra.

2.5 PUNTEGGIO

Punteggio Totale = 100 punti

- Marcia: 20 punti
- Formazione e Manovre: 20 punti
- Twirling e Movimenti di Corpo: 20 punti
- Effetto generale: 20 punti
- Valore di intrattenimento: 20 punti

2.6 PENALITA' DELLA DISCIPLINA

- Caduta del bastone: **1,0 punti**
- Caduta del concorrente: **1,0 punti**
- Presa del bastone a 2 mani: **0,5 punti**
- Fuori tempo: **0,5 punti**
- Interruzione: **0,1 punti**
- Errore di schema: **0,1 punti**
- Unisono non corretto: **0,1 punti**
- Tempo insufficiente/eccessivo: **0,1 punti per secondo**
- Mancata esecuzione del saluto: **1,0 punto**
- Violazione delle regole: **2,0 punti**
- Acrobazie e Alzate: **Squalifica**

3. PARADE CORPS / PARADE ACCESSORIES CORPS

La **Parade Corps** è una disciplina tradizionale con un design unico adatto a una parata di strada. L'elemento chiave per questa disciplina è mantenere un movimento continuo dei piedi per tutta la durata della performance, utilizzando l'intera area di competizione. L'enfasi è sulle formazioni e sulla sincronizzazione, rapide e precise transizioni tra le forme coreografiche, una tecnica corporea precisa e un'alta qualità della tecnica di marcia. Sono permessi tutti i tipi di twirling e movimenti di danza.

Tutti i membri devono usare un bastone.

La **Parade Accessories Corps** una disciplina tradizionale con un design unico, adatto a una parata di strada, in cui alcuni membri utilizzano un bastone e altri utilizzano accessori. L'elemento chiave per questa disciplina è mantenere un movimento continuo dei piedi per tutta la durata della performance, utilizzando l'intera area di competizione. L'enfasi è sulle formazioni e sulla sincronizzazione, su rapide e precise transizioni tra le forme coreografiche, su una tecnica corporea precisa e su un'alta qualità della tecnica di marcia. Sono permessi tutti i tipi di twirling e movimenti di danza con i piedi. Gli accessori dovrebbero sottolineare l'idea della coreografia e essere utilizzati per creare un grande effetto visivo.

Saluto non richiesto

3.1 NUMERO MEMBRI

Parade Corps

Minimo 10 atleti con il bastone

Parade Accessories Corps

Minimo 10 membri con bastone + membri extra con accessori.

Almeno 10 membri della squadra devono usare un bastone e un minimo del 60% / massimo del 200% dei membri della squadra deve utilizzare un accessorio (percentuali: da 1 a 5 si arrotonda per difetto, da 6 a 9 si arrotonda per eccesso).

Esempio: un corps con 10 membri che usano un bastone deve avere un minimo di 6 membri e un massimo di 20 membri che utilizzano un accessorio.

3.2 TEMPO DI MUSICA

Dai 3:00 ai 4:00 min (intesi dalla prima nota all'ultima della musica)

3.3 STRUTTURA ROUTINE

3.3.1 PERCORSO

L'entrata è da sinistra dei giudici.

Può presentare un'introduzione di 16 conteggi con la musica prima di iniziare la sezione di movimento in avanti della routine. Questo requisito si applica a tutti i membri (con bastone e/o accessori).

PATTERN:

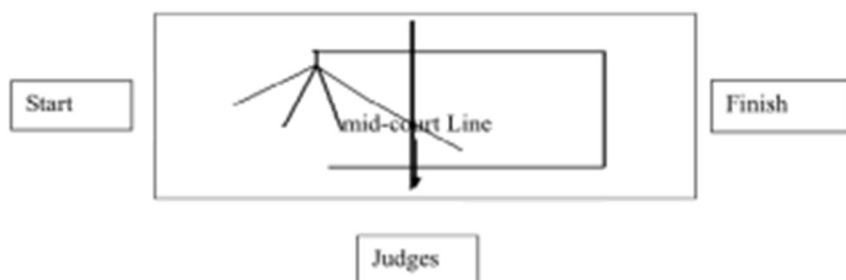
Il Corps deve iniziare la performance alla sinistra dei giudici rispetto alla linea di metà campo. Il Corps deve rimanere entro un corridoio di circa 7,5 metri per effettuare tre curve a sinistra verso la sezione del palco dei giudici.

La terza curva a sinistra può essere eseguita solo dopo che la linea frontale del Corps ha superato la linea di metà campo.

Una volta che un membro effettua la terza curva, può muoversi liberamente nella sezione del palco dei giudici.

Dopo la terza curva, la formazione può aprirsi in tutta l'area di gara. Come linea guida, la sezione del palco dei giudici non dovrebbe superare circa 1:30 minuti.

Tutti i membri devono attraversare la linea di metà campo verso destra dei giudici per la conclusione della performance.



3.4 COREOGRAFIA

E' possibile eseguire massimo 2 giri e elementi stazionari complessi o complessi in spostamento

Completato il movimento, la parata deve riprendere con movimento continuo dei piedi, conteggio corretto, in sincronia al ritmo musicale

E' importante:

- Sono permessi tutti i tipi di twirling e movimenti di danza con i piedi.
- La marcia: mezzi passi, calci, ecc., possono essere utilizzati purché l'unità continui a muoversi continuamente.
- Il lavoro di design del drill dovrebbe essere costruito in modo tale da consentire a tutti i membri del gruppo di avanzare continuamente.
- I lavori di scambio possono essere coreografati, a condizione che non ostacolino il movimento.
- Tutti i membri devono iniziare il movimento continuo dei piedi entro 16 conteggi dall'inizio del tempo.
- Un saluto non è richiesto

Ritmo consentito:

- *On beat*: piede a terra ad ogni battito musicale
- *Half time*: piede a terra ogni secondo battito
- *Double time*: piede a terra due volte per battito

Scambi e accessori

- Sono consentiti scambi di bastoni e/o accessori.
- È consentito un massimo di 16 tempi senza bastone/accessorio.

I Color Guards (sbandieratori): possono far parte della accessories corps, ma **non vengono conteggiati** nel numero dei membri che possiedono accessori richiesti per il contingente.

3.4.1 DEFINIZIONI

Movimento continuo dei piedi: è definito come il contatto completo del piede a terra (non solo punta o tallone – tutto il piede deve staccarsi dal suolo) eseguendo passi, battiti, salti o rimbalzi almeno ogni due tempi.

3.5 RESTRIZIONI

- Massimo 2 giri.
- Non è consentito poggiare bastoni o accessori a terra, salvo nelle posizioni iniziali e finali. Se la posa iniziale è a terra: massimo 8 tempi per rialzarsi. Alla fine: massimo 8 tempi per scendere a terra/concludere la routine a terra.
- È consentito 1 illusion. E' permesso solo un'illusion sotto il lancio, senza altri movimenti corporei combinati.
- Non sono consentiti giri prima o dopo un illusion.

3.6 PUNTEGGIO

Punteggio Totale = 100 punti

- Varietà e difficoltà del contenuto di twirling: 20 punti
- Marcia e manovre: 20 punti
- Esecuzione e effetti speciali: 20 punti
- Effetto generale e produzione: 20 punti
- Valore di intrattenimento: 20 punti

3.7 PENALITA' DELLA DISCIPLINA

- Caduta del bastone: **1,0 punti**
- Caduta del concorrente: **1,0 punti**
- Presa del bastone a 2 mani: **0,5 punti**
- Fuori tempo: **0,5 punti**
- Interruzione: **0,1 punti**
- Errore di schema: **0,1 punti**
- Unisono non corretto: **0,1 punti**
- Tempo insufficiente/eccessivo: **0,1 punti per secondo**
- Attraversamento della linea di arrivo errata: **2,0 punti**
- Violazione del movimento continuo dei piedi: **2,0 punti per unità**
- Violazione del movimento continuo dei piedi: **0,1 punto per individuo**
- Violazione delle regole (restrizioni di contenuto): **2,0 punti**
- Acrobazie e Alzate: **Squalifica**

4. SHOW TWIRLING ACCESSORIES CORPS

L'enfasi di questo evento è sull'intrattenimento e sull'equilibrio tra l'uso del bastone e degli accessori scelti. La principale importanza è data alle combinazioni di bastone e danza per implementare lo spettacolo, mostrando una fusione simultanea di corpo e bastone, con un'ampia gamma di abilità in tutte le modalità di twirling e movimenti del corpo.

Gli accessori devono essere inclusi per completare il tema scelto del programma, creando interpretazione musicale ed efficacia visiva. Sia i movimenti stazionari che quelli in movimento, insieme ai movimenti a terra, fanno parte della coreografia.

Saluto non richiesto

4.1 NUMERO MEMBRI

Minimo 10 membri

4.2 TEMPO DI MUSICA

Dai 3:00 ai 4:00 min (intesi dalla prima nota all'ultima della musica)

4.3 DEFINIZIONE ACCESSORIO

Gli accessori sono limitati a un'altezza massima di 2,5 metri e una lunghezza massima di 3,0 metri (gli accessori possono estendersi durante la produzione: dopo la prima nota della musica fino all'ultima nota, ma devono rientrare nei limiti massimi per l'ingresso e l'uscita dal pavimento). Scenografie e fondali fissi che non vengono utilizzati/toccati/manipolati non sono ammessi. È severamente vietato l'uso di attrezzi pericolosi o pirotecnici, insieme a qualsiasi prodotto o attrezzatura che possa far scattare gli allarmi antincendio o compromettere la salute e la sicurezza dei partecipanti alla competizione.

I costumi possono essere usati e manipolati, in tal caso verranno considerati accessori.

4.4 COREOGRAFIA

4.4.1 ENTRATE/USCITE

La squadra ha un massimo di 1 minuto per entrare nel pavimento e 1 minuto per uscire. Questo tempo include l'introduzione e la rimozione di tutti gli accessori. Gli accessori devono essere portati/raccolti/rimossi dai concorrenti all'inizio e alla fine della performance.

4.4.1 LAVORO CON L'ACCESSORIO

Può essere incluso un numero qualsiasi di accessori/attrezzi, ma è obbligatorio l'uso del bastone e di almeno 2 accessori o attrezzi. Verrà assegnato credito per l'uso appropriato degli accessori/attrezzi, in relazione alla loro funzione e nel rispetto della storia o del tema della routine. La storia o il tema della routine devono essere rappresentati in modo rispettoso e di buon gusto, tenendo presente che si tratta di uno sport.

Gli accessori devono essere utilizzati, tenuti o manipolati in qualche momento durante la performance. Ogni atleta deve usare un bastone o un accessorio durante tutta la performance. Eccezione: i membri possono rimanere senza bastone o accessorio per un breve periodo (massimo 16 conteggi) durante il cambio tra un attrezzo e un altro. Tutti i concorrenti devono iniziare e finire toccando un accessorio o un bastone con una parte del corpo.

4.4.2 CONTENUTO COREOGRAFICO

La coreografia deve contenere:

- Lavoro di squadra
- Staging (utilizzo del pavimento, design delle formazioni, creazione di immagini in armonia con la musica e con tutti gli accessori, inclusi i bastoni).
- Transizioni fluide tra gli attrezzi.
- Precisione e unisono di tutti i membri con tutti gli accessori, inclusi i bastoni.
- Manipolazione creativa di tutti gli attrezzi scelti come accessori.
- Interpretazioni musicali con tutti gli attrezzi scelti come accessori.

4.4.3 MOVIMENTO A TERRA

I movimenti a terra sono accettabili nell'evento Showtwirl, purché siano considerati movimenti di danza e non classificati come movimenti acrobatici (vedi definizione di movimenti acrobatici).

4.5 RESTRIZIONI

- Massimo 3 giri (ricezione frontale, senza giro extra o rotazione per completare la ricezione).
- Un solo illusion sotto un lancio con bastone o accessorio, senza altri movimenti corporei combinati (ricezione frontale, senza giro extra o rotazione per completare la ricezione).
- I giri prima o dopo un illusion non sono ammessi.
- Non sono ammessi acrobazie e alzate.

4.6 PUNTEGGIO

Punteggio Totale = 100 punti

- Coreografia: 20 punti
- Contenuto di danza e twirling: 20 punti
- Tecnica di danza e twirling: 20 punti
- Produzione: 20 punti
- Spettacolarità e presentazione: 20 punti

4.7 PENALITA' DELLA DISCIPLINA

- Caduta del bastone: **1,0 punti**
- Caduta del concorrente: **1,0 punti**
- Presa del bastone a 2 mani: **0,5 punti**
- Fuori tempo: **0,5 punti**
- Interruzione: **0,1 punti**
- Esecuzione fuori schema: **0,1 punti**

- Mancanza di unisono: **0,1 punti**
- Sforamento o mancanza di tempo: **0,1 punti per secondo**
- Sforamento del tempo per l'allestimento e la rimozione degli accessori: **0,1 punti per secondo**
- Violazione delle regole (restrizioni di contenuto): **2,0 punti**
- Acrobazie e Alzate: **Squalifica**

5. FLAG BATON TEAM

E' una routine che combina marcia e danza con il twirling del *batonflag*, coreografata su musica a scelta personale. L'elemento principale è la combinazione tra marcia e twirling con *batonflag*. La coreografia deve dimostrare solide basi di twirling con *batonflag* e l'eccellenza nei concetti fondamentali di questa disciplina.

Saluto non richiesto

Sono consentiti gli scambi.

5.1 NUMERO MEMBRI

6-10 membri

5.2 TEMPO DI MUSICA

Dai 3:00 ai 4:00 min (intesi dalla prima nota all'ultima della musica)

5.3 COREOGRAFIA

È richiesta varietà di manovre, schemi (*floor patterns*) ed effetti. I cambi di formazione sono obbligatori. La squadra esegue una routine che combina marcia e danza con twirling del *baton-flag*, coreografata sulla musica.

La coreografia deve evidenziare solide basi di twirling e l'eccellenza dei concetti fondamentali.

Sono consentiti gli scambi (*exchanges*).

I *baton-flag* non devono essere intenzionalmente appoggiati a terra.

I concorrenti devono terminare la coreografia mantenendo in mano l'attrezzo.

5.4 RESTRIZIONI ATTREZZO

La bandiera è un pezzo di tessuto attaccato a un'asta (un bastone speciale) e utilizzato come bandiera. L'asta deve avere una sola bandiera. Gli snodi sul bastone sono obbligatori (swivel). Non sono ammessi materiali quali catene, corde o indumenti.

La lunghezza massima dell'asta è di 82 cm; la larghezza del tessuto della bandiera della BatonFlag deve essere proporzionata alla lunghezza dell'asta.

Non ci sono restrizioni per la dimensione della bandiera.

5.5 RESTRIZIONI

- L'illusion non è permesso.
- Massimo 2 giri.
- Non è permesso utilizzare altri materiali oltre alla batonflag.
- La batonflag non può essere intenzionalmente posta a terra.

- I movimenti a terra sono consentiti solo per le posizioni iniziali e finali. Se la posa iniziale è a terra: massimo 8 tempi per rialzarsi. Alla fine: massimo 8 tempi per scendere a terra/concludere la routine a terra.

5.6 PUNTEGGIO

Punteggio Totale = 100 punti

- Contenuto della routine - Coreografia: 20 punti
- Lavoro di squadra: 20 punti
- Produzione ed effetti generali: 20 punti
- Tecnica e qualità dell'esecuzione: 20 punti
- Spettacolarità e presentazione: 20 punti

5.7 PENALITA' DELLA DISCIPLINA

- Caduta della batonflag: **1,0 punti**
- Caduta del concorrente: **1,0 punti**
- Presa a 2 mani: **0,5 punti**
- Fuori passo: **0,5 punti**
- Interruzione: **0,1 punti**
- Esecuzione fuori schema: **0,1 punti**
- Mancanza di unisono: **0,1 punti**
- Sforamento di tempo: **0,1 punti per secondo**
- Violazione delle regole (restrizioni di contenuto): **2,0 punti**
- Acrobazie e Alzate: **Squalifica**

6. TRADITIONAL CORPS POM PON

E' una routine che mostra la tradizione majorette, coreografata con musica a scelta personale.

L'attenzione principale è rivolta alla marcia e ai movimenti con l'uso dei pom pon, coreografate in base alle frasi musicali, al tempo e al ritmo, e presentate con tecnica corretta e qualità di esecuzione adeguate.

L'enfasi deve essere posta sulla precisione della marcia e dei cambi, sulla copertura di tutti gli spazi del pavimento, sul lavoro di squadra e sugli effetti durante l'intero programma.

Saluto non richiesto

6.1 NUMERO MEMBRI

Minimo 10 atleti

6.2 TEMPO DI MUSICA

Dai 2:00 ai 3:00 min (intesi dalla prima nota all'ultima della musica)

6.3 COREOGRAFIA

Un corps che esegue una routine con marcia combinata con l'uso dei pompon e coreografata sulla musica. La coreografia deve includere effetti speciali, manovre e lavoro di squadra in armonia con la musica. I cambi di formazione sono incoraggiati.

6.3.1 MARCIA E MOVIMENTI DI CORPO

- Varietà e diversità
- Marcia con la tecnica corretta del corpo

- Lavoro all'unisono e uniformità
- Ritmo
- Diversi stili di passi di danza sono accettabili (non in prevalenza)

6.3.2 MOVIMENTI IN FORMAZIONE

- Varietà e difficoltà delle formazioni
- Definizione delle formazioni: disegno, allineamento, spazio
- Utilizzo dell'intero spazio di lavoro
- Transizioni

6.3.3 UTILIZZO DELLO STRUMENTO

- Tecniche di base di maneggio del pom pon
- Presenza di onde e figure
- Tecnica corretta e controllo

6.3.4 EFFETTO GENERALE

- Lavoro di gruppo
- Effetto generale
- Staging
- Capacità di spettacolo e Presentazione / Proiezione / Valore di intrattenimento

6.4 RESTRIZIONI

- Le posizioni statiche devono essere limitate a onde ed effetti generali e **non devono superare i 16 conteggi**.
- Tutti i membri devono utilizzare **una coppia di pompon**.
- Tutti i pompon devono essere della stessa dimensione e tipologia.
- Non sono ammessi oggetti di scena o accessori.
- Scambi e passaggi non sono consentiti.
- Non è permesso lanciare i pompon a un compagno di squadra o a sé stessi.
- Il "grounding" (appoggiare i pompon a terra) **non è consentito**, ad eccezione della posizione iniziale e finale.
- L'Illusion non è consentito per tutta la durata della coreografia.
- Non sono permessi elementi acrobatici e alzate

Se la posa iniziale è a terra: massimo **8 conteggi per alzarsi**.

Se la posa finale è a terra: massimo **8 conteggi per scendere/terminare a terra**.

6.5 PUNTEGGIO

Punteggio Totale = 100 punti

- Marcia e Manovre: 20 punti
- Lavoro di squadra: 20 punti
- Esecuzione ed Effetto Generale: 20 punti
- Produzione ed Effetti Speciali: 20 punti
- Valore di intrattenimento: 20 punti

6.6 PENALITA' DELLA DISCIPLINA

- Caduta del pom pon: **1,0 punti**
- Caduta del concorrente: **1,0 punti**
- Fuori tempo: **0,5 punti**
- Unisono non corretto: **0,1 punti**
- Tempo insufficiente/eccessivo: **0,1 punti per secondo**

- Violazione delle regole: **2,0 punti**
- Acrobazie e Alzate: **Squalifica**

7. ARTISTIC POM PON

E' una routine che presenta una performance **artistica e armoniosa** che integri pompom, danza e formazioni coordinate, rispettando tutte le limitazioni (niente acrobazie, niente lanci).

Saluto non richiesto

7.1 NUMERO MEMBRI

Minimo 12 atleti

7.2 TEMPO DI MUSICA

Dai 2:00 ai 3:00 min (intesi dalla prima nota all'ultima della musica)

7.3 COREOGRAFIA

Un corps che esegue una routine con marcia combinata con l'uso dei pompon e coreografata sulla musica. La coreografia deve includere effetti speciali, manovre e lavoro di squadra in armonia con la musica. I cambi di formazione sono incoraggiati.

Elementi fondamentali:

- Uso prominente dei pompom
- Effetti visivi
- Sequenze di danza (tutti gli stili sono permessi)
- Movimenti coordinati di squadra
- Musicalità (coerenza con la musica scelta)

7.4 RESTRIZIONI

- Non sono ammessi oggetti di scena (props)
- I costumi possono essere in linea con il tema o la musica
- Non sono consentiti scambi/lanci di pompom (né a sé stessi né ad altri)
- Ogni atleta deve tenere in mano **almeno un pompom** in ogni momento (eccezione: durante i sollevamenti, un compagno può tenere i loro pompom)
- Sono ammessi solo **passaggi diretti** di pompom tra compagni
- È consentito il "grounding" (toccare il suolo con un pompom in mano), ma **non è permesso posare i pompom sul pavimento**
- Sono **vietate** acrobazie e piramidi/montaggi

7.5 PUNTEGGIO

Punteggio Totale = 100 punti

- Contenuto Routine: 20 punti
- Lavoro di squadra: 20 punti
- Produzione: 20 punti

- Tecnica e Qualità della performance: 20 punti
- Valore di intrattenimento: 20 punti

7.6 PENALITA' DELLA DISCIPLINA

- Caduta del pom pon: **1,0 punti**
- Caduta del concorrente: **1,0 punti**
- Fuori tempo: **0,5 punti**
- Unisono non corretto: **0,1 punti**
- Tempo insufficiente/eccessivo: **0,1 punti per secondo**
- Violazione delle regole: **2,0 punti**
- Acrobazie e Alzate: **Squalifica**

CAPITOLO 7 - DISCIPLINE NAZIONALI

Le seguenti discipline sono da considerarsi presenti ai Campionati Nazionali e Regionali.

1. EXHIBITION CORPS POM PON

L'enfasi di questa disciplina è su un corpo che esegue una routine con marcia e cambi di formazione, con tempismo, perfezione e precisione. La routine può iniziare e finire in qualsiasi punto del pavimento. La coreografia deve essere una combinazione di vari stili di marcia e danza, con particolare attenzione al design delle formazioni, movimenti, cambi di formazione, messa in scena e creazione di immagini e schemi. La coreografia deve mostrare una buona qualità nelle abilità e nei concetti della ginnica e dell'utilizzo dello strumento. Può contenere elementi di acrobatica e ginnica. Le alzate sono concesse fino al secondo livello. Il cambiamento continuo delle formazioni e la precisione e l'unisono sono elementi chiave durante l'intera routine.

Gli elementi acrobatici devono essere un tutt'uno con la coreografia e non devono prevalere nella coreografia.

Saluto non richiesto

1.1 NUMERO MEMBRI

Minimo 8 atleti

1.2 TEMPO DI MUSICA

Dai 2:00 ai 3:00 min (intesi dalla prima nota all'ultima della musica)

1.3 RESTRIZIONI

- L'alzata oltre al secondo livello è da considerarsi proibita

1.4 PUNTEGGIO

Punteggio Totale = 100 punti

- Marcia e utilizzo del Pom Pon: 20 punti
- Formazione e Manovre: 20 punti
- Acrobatica e Movimenti di Corpo: 20 punti
- Effetto generale: 20 punti
- Valore di intrattenimento: 20 punti

1.5 PENALITA' DELLA DISCIPLINA

- Caduta del pom pon: **1,0 punti**

- Caduta del concorrente: **1,0 punti**
- Presa del bastone a 2 mani: **0,5 punti**
- Fuori tempo: **0,5 punti**
- Interruzione: **0,1 punti**
- Errore di schema: **0,1 punti**
- Unisono non corretto: **0,1 punti**
- Tempo insufficiente/eccessivo: **0,1 punti per secondo**
- Coreografia per la maggioranza acrobatica: **2,0 punti**
- Violazione delle regole: **2,0 punti**
- Alzate di secondo livello: **Squalifica**

2. EXHIBITION TEAM BATON

L'enfasi di questa disciplina è su un corpo che esegue una routine con marcia e cambi di formazione, con tempismo, perfezione e precisione. La routine può iniziare e finire in qualsiasi punto del pavimento. La coreografia deve essere una combinazione di vari stili di marcia e danza, con particolare attenzione al design delle formazioni, movimenti, cambi di formazione, messa in scena e creazione di immagini e schemi. La coreografia deve mostrare una buona qualità nelle abilità e nei concetti del twirling. Il cambiamento continuo delle formazioni e la precisione e l'unisono sono elementi chiave durante l'intera routine.

Tutti i membri devono usare un solo bastone.

Saluto non richiesto

2.1 NUMERO MEMBRI

6-10 atleti

2.2 TEMPO DI MUSICA

Dai 2:00 ai 3:00 min (intesi dalla prima nota all'ultima della musica)

2.3 RESTRIZIONI

- Non è consentito l'uso di più di due bastoni.
- Sono consentiti tutti i tipi di twirling, scambi e movimenti di danza con i piedi.
- Non sono consentiti movimenti a terra, ad eccezione delle posizioni di apertura e di chiusura.
- Non sono ammessi oggetti di scena.
- Non sono consentite acrobazie o montaggi.
- Sono consentite al massimo 2 giri sotto il lancio.
- L'illusion non è permesso.
- Inginocchiarsi è permesso SOLO nelle posizioni di inizio e fine (massimo 16 conteggi).

2.4 PUNTEGGIO

Punteggio Totale = 100 punti

- Marcia: 20 punti
- Formazione e Manovre: 20 punti
- Twirling e Movimenti di Corpo: 20 punti
- Effetto generale: 20 punti
- Valore di intrattenimento: 20 punti

2.5 PENALITA' DELLA DISCIPLINA

- Caduta del bastone: **1,0 punti**
- Caduta del concorrente: **1,0 punti**
- Presa del bastone a 2 mani: **0,5 punti**

- Fuori tempo: **0,5 punti**
- Interruzione: **0,1 punti**
- Errore di schema: **0,1 punti**
- Unisono non corretto: **0,1 punti**
- Tempo insufficiente/eccessivo: **0,1 punti per secondo**
- Mancata esecuzione del saluto: **1,0 punto**
- Violazione delle regole: **2,0 punti**
- Acrobazie e Alzate: **Squalifica**

CAPITOLO 8 - PENALITA'

Lo score di base per tutte le discipline è su 100 punti.

Le penalità vengono gestite dal giudice di penalità, ove necessario in mancanza dello stesso verrà designato differente giudice facente funzione anche da giudice di penalità.

PENALITA'	DESCRIZIONE	PUNTI
CADUTA O OGGETTO PERSO <i>Tutti gli eventi</i>	Una penalità di 1.0 per ogni caduta o oggetto perso sarà detratta dal punteggio di ogni giudice dal punteggio su scala di 100 punti. Caduta di un bastone, accessorio o flag baton o pom pon / Caduta di un atleta	1,0 pt per infrazione (Da detrarre dal punteggio di ciascun giudice)
PRESA A DUE MANI <i>Tutti gli eventi tranne Tradizional</i>	Una penalità di 0,5 per ogni presa a due mani sarà detratta dal punteggio di ogni giudice dal punteggio su scala di 100 punti. Penalità per presa involontaria a due mani del bastone - non applicabile agli accessori che richiedono due mani per tecnica corretta	0,5 pt per infrazione (Da detrarre dal punteggio di ciascun giudice)
FUORI PASSO <i>Tutti gli eventi tranne Showtwirl Accessori</i>	Una penalità di 0,5 per ogni errore di passo sarà detratta dal punteggio di ogni giudice dal punteggio su scala di 100 punti Tolleranza di 8 conteggi dopo l'infrazione per rientrare in passo (prima di applicare un'altra penalità)	0,5 pt per infrazione (Da detrarre dal punteggio di ciascun giudice)
INTERRUZIONE – FUORI PATTERN – DISUNIONE <i>Tutti gli eventi</i>	Una penalità di 0,1 per interruzione, fuori pattern o disunione sarà detratta dal punteggio di ogni giudice dal punteggio su scala di 100 punti Penalità per interruzione quando il bastone si ferma involontariamente Penalità per fuori pattern quando il bastone non è verticale/orizzontale/obliquo in modo corretto Penalità per membro non in sincronia con il team/squadra	0.1 pt per infrazione (Da detrarre dal punteggio di ciascun giudice)
TEMPO ECCESSIVO/ INSUFFICIENTE <i>Tutti gli eventi</i>	Tempo eccessivo o insufficiente: penalità di 0,1 per secondo (detrattibile dal punteggio di ogni giudice) Penalità applicata quando la musica supera o non raggiunge la durata assegnata – Tempo riferito alla produzione per ciascun evento	0.1 pt per secondo (Da detrarre dal punteggio di ciascun giudice)
TEMPO ECCESSIVO PER ACCESSORI <i>Per Showtwirl Accessories Corps</i>	Penalità di 0,1 punto per secondo sarà detratta dal punteggio di ogni giudice dal punteggio su scala di 100 punti Penalità quando l'ingresso con accessori supera il limite di 1 minuto (per entrare, installare gli accessori, prendere posizione)	0.1 pt per secondo (Da detrarre dal punteggio di ciascun giudice)
MANCATO SALUTO <i>All'inizio e termine della performance nei soli Tradizional Corps</i>	Penalità di 1,0 punto per mancato saluto sarà detratta dal punteggio di ogni giudice dal punteggio su scala di 100 punti	1,0 pt per infrazione (Da detrarre dal punteggio di ciascun giudice)
CONTATTO A TERRA - MOVIMENTI A TERRA - INGINOCCHIARSI <i>Tutti gli eventi tranne Exhibition Pom Pon</i>	Penalità di 2,0 punti per infrazione sarà detratta dal punteggio di ogni giudice dal giudice delle penalità. Violazione del regolamento: non è consentito toccare il pavimento con alcuna parte del corpo (eccetto i piedi) per tutti gli eventi. Eccezione consentita per pose iniziali e finali per un massimo di 16 conteggi per Exhibition, Parade, Parade Accessories e Flagbaton	2,0 pt per infrazione (Da detrarre dal punteggio di ciascun giudice)

SUPERAMENTO RESTRIZIONI <i>Traditional Corps</i>	Penalità di 2 punti per infrazione per giudice per materiale non conforme alle restrizioni scritte dei contenuti su una scala di 100 punti. Violazione: nessun lancio, nessuno scambio, nessun rilascio del bastone	2,0 pt per infrazione (Da detrarre dal punteggio di ciascun giudice)
--	---	---

SUPERAMENTO RESTRIZIONI <i>Exhibition Corps</i>	Penalità di 2 punti per infrazione per giudice per contenuti non conformi alle restrizioni scritte su scala di 100 punti. Violazione: Massimo 2 rotazioni, Illusion non permessa. Utilizzo di massimo 2 bastoni	2,0 pt per infrazione
SUPERAMENTO RESTRIZIONI <i>Flagbaton</i>	Penalità di 2 punti per infrazione per giudice per materiali non conformi alle restrizioni scritte su scala di 100 punti. Violazione: massimo 2 rotazioni / illusion non permessa	2,0 pt per infrazione
SUPERAMENTO RESTRIZIONI <i>Showtwirl Accessories</i>	Penalità di 2 punti per infrazione per contenuti non conformi alle restrizioni scritte su scala di 100 punti. Violazione: Massimo 3 rotazioni / single illusion	2,0 pt per infrazione
SUPERAMENTO RESTRIZIONI <i>Parade and Parade Accessories</i>	Penalità di 2 punti per infrazione per contenuti non conformi alle restrizioni scritte su scala di 100 punti. Violazione: Massimo 2 rotazioni / single illusion	2,0 pt per infrazione
STREET PATTERN <i>Parade and Parade Accessories</i>	Penalità di 2 punti per schema stradale errato su scala di 100 punti. Violazione: definizione percorso	2,0 pt per infrazione
MOVIMENTO CONTINUO DEI PIEDI <i>Parade and Parade Accessories</i>	Penalità di 2 punti se l'intero corpo di ballo viola la regola del movimento continuo dei piedi. Penalità di 0,1 punto se solo un membro non rispetta la regola	2,0 punti per corpo intero 0,1 punti per membri individuali
ACROBATICI <i>Tutti gli eventi tranne Exhibition Pom Pon</i>	L'esecuzione di mosse acrobatiche non consentite porta alla SQUALIFICA.	SQUALIFICA
NUMEROSITA' ACROBATICI <i>Exhibition Pom Pon</i>	Le parti acrobatiche superano in dimensione il tempo della parte coreografica (>40%)	2,0 pt per infrazione (Da detrarre dal punteggio di ciascun giudice)
ALZATE E LANCIO DEI CONCORRENTI <i>Tutti gli eventi</i>	L'esecuzione di alzate superiori ai due piani o di un lancio del corpo porta alla squalifica. Per <i>Exhibition Pom Pon</i> l'alzata è concessa fino al secondo livello, il lancio del concorrente è permesso se fatto in sicurezza.	SQUALIFICA
ABBANDONO DELLA GARA - COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO <i>Tutti gli eventi</i>	Qualsiasi atleta che abbandoni la pista per atteggiamenti antisportivi (disgusto, rabbia, delusione, non professionalità, ecc.) verrà squalificato senza punteggio. La valutazione sarà a discrezione dei giudici tecnici.	SQUALIFICA Nessun punteggio
REGOLAMENTO SUL BASTONE <i>Tutti gli eventi</i>	Penalità di 2 punti per mancato rispetto delle specifiche del bastone standard.	2,0 pt per infrazione

REGOLAMENTO SUGLI ACCESSORI <i>Showtwirl Accessories</i>	Penalità di 2 punti per mancato rispetto delle specifiche degli accessori (altezza massima 2,5 metri, lunghezza massima 3,0 metri / posizionamento e rimozione solo da parte dei membri del corpo)	2,0 pt per infrazione
ARTISTIC POMPOM GROUP	<ul style="list-style-type: none"> • Caduta pom pom • Caduta • Fuori Passo • Mancanza di unisono • Time violation (under/over time) • Superamento Restrizioni • Acrobatici e montaggi 	<ul style="list-style-type: none"> -0.5 point -0.5 point -0.5 point -0.1 point -0.1 point per second - 2.0 point Disqualification