



**Federazione
Italiana
Twirling**

**FASCICOLO
SETTORE PROPAGANDA
TWIRL FOR FUN**

In vigore da
1° settembre 2019

*Approvato dal Consiglio Federale,
21 Luglio 2019*

Il settore propaganda prevede :

- PERCORSO A SQUADRE
- INDIVIDUALE CON ATTREZZO
- INDIVIDUALE CORPO LIBERO
- DUO CON ATTREZZO
- TEAM CON ATTREZZO
- GRUPPO CON ATTREZZO

PROGRAMMA TECNICO - PERCORSO

Il percorso, unificato a livello nazionale, serve a facilitare l'avvicinamento degli atleti nuovissimi, incluse le scuole, ed è riservato al settore PROMO TWIRL .

Nel percorso verranno utilizzati gli stessi attrezzi per tutte le categorie , saranno disposti nello stesso ordine, le stazioni si differenzieranno nel contenuto in base alla categoria di appartenenza (Pre-agonismo, Cadetti , Junior/ Senior).

CATEGORIE :

- PREAGONISMO 6-7 anni
- CADETTI 8-11 anni
- JUNIOR 12-17 anni
- SENIOR 18 e + anni

COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE






Ogni squadra deve essere composta da 4 atlete/i e ogni squadra può cambiare il 50% dei componenti (ogni atleta può partecipare in più squadre). Le squadre potranno anche essere miste.

Nelle squadre è l'elemento più anziano che determina la categoria.

L'età da considerare è quella compiuta tra il 1° Gennaio e il 31 Dicembre dell'anno della partecipazione al settore promozionale.

Il Comitato Regionale, o il Comitato organizzatore, unitamente alle società organizzatrici, si riserva il diritto di suddividere ulteriormente le categorie in fasce di età se troppo numerose (es. anno di nascita).

ATTREZZI UTILIZZATI :

- Cerchi 
- Palle 
- Bastoni 
- Funi 
- Tappetini 
- Conetti/Birilli/Cinesini/Clavette 

**NELL'ATTREZZATURA DEVONO ESSERE COMPRESI ANCHE N° 4 CRONOMETRI*


MISURA DEL CAMPO : MT 7 X 3 (¼ DEL CAMPO DA BASKET)

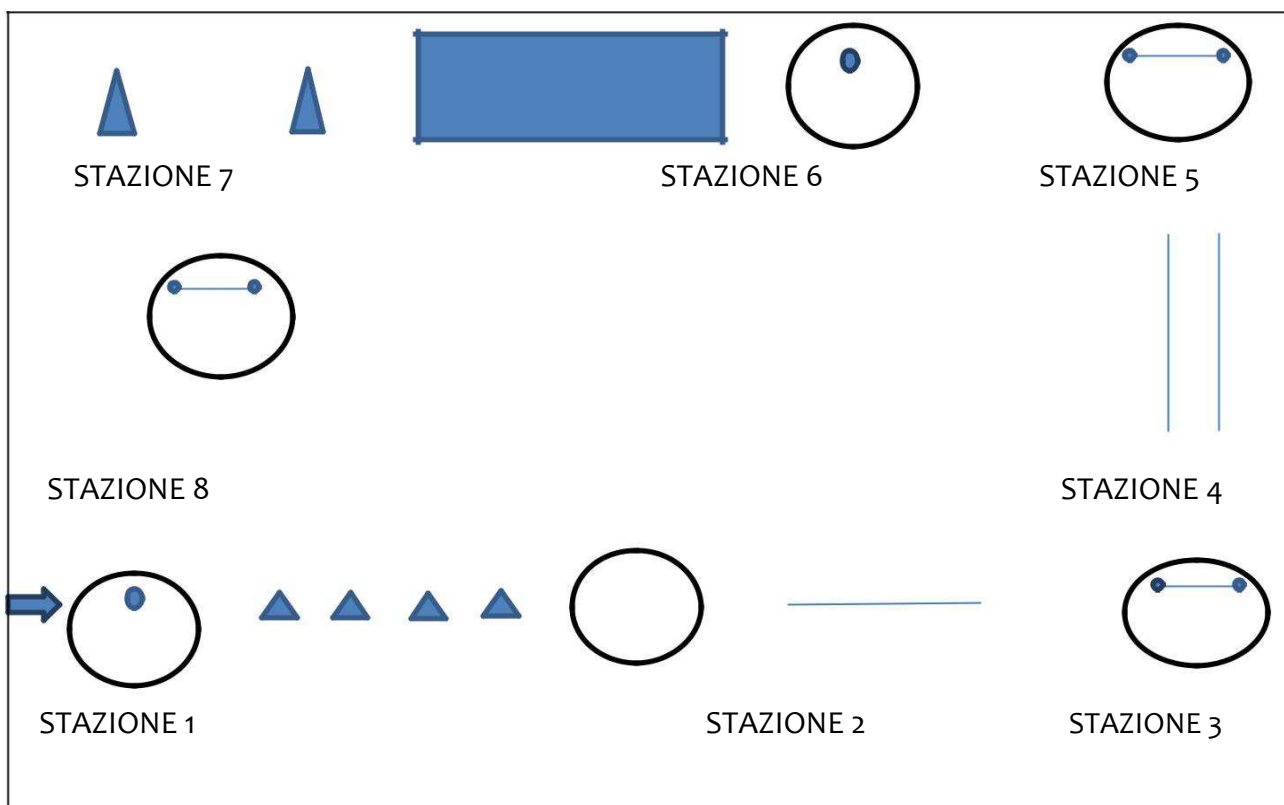
DISPOSIZIONE DEL PERCORSO (cm=centimetro , mt=metro):

1. Partenza dietro la linea
2. A 1 mt dalla linea di partenza collocare il primo conetto , all'interno di questa distanza collocare il cerchio con la palla. I conetti sono posti ad una distanza di 80 cm uno dall'altro.
3. Al termine dell'ultimo conetto , posizionare un altro cerchio a 50 cm per posare la palla
4. A 50 cm dal cerchio posizionare la fune di lunghezza massima di mt 1.5
5. A 50 cm dalla fune viene posizionato il cerchio con il bastone
6. Nel lato corto a 50 cm dal cerchio dove è posizionato il bastone vengono sistemate due funi parallele di lunghezza circa 1.5 mt
7. A 50 cm dalle due funi collocare l'altro cerchio con il bastone
8. A 50 cm dal bastone collocare il cerchio con la palla dentro
9. A 50 cm dal cerchio con la palla , collocare il tappetino (lunghezza tappetino circa 2 m)
10. A 1 mt dal tappetino collocare il primo conetto e a 2 mt di distanza il secondo conetto
11. 11 - A circa 1.5 mt dal lato corto posizionare il cerchio con il bastone

**E' INDISPENSABILE LA PRESENZA DI UN ACCOMPAGNATORE PER OGNI SQUADRA PER L'ASSISTENZA DURANTE L'ESECUZIONE DEL PERCORSO*

DESCRIZIONE PERCORSO CON DISEGNO :

 LA FRECCIA INDICA LA PARTENZA (SULLA RIGA DEL CAMPO DA BASKET O DA FARE IN ASSENZA)



PERCORSO PRE-AGONISMO

STAZIONE 1 : Entrare nel cerchio , prendere la palla ed eseguire lo slalom con la palla in mano ,alla fine del percorso posare la palla dentro il cerchio

STAZIONE 2 : Eseguire 4 saltelli da una parte all'altra a piedi uniti

STAZIONE 3 : Prendere il bastone in mano ed eseguire 2 grandi pretzel

STAZIONE 4 : Camminare in mezzo alle 2 funi con un piede davanti all'altro

STAZIONE 5 : Prendere il bastone ed eseguire il rolls passaggio polso

STAZIONE 6 : Prendere la palla dentro il cerchio , eseguire un lancio della palla con 2 mani , alla ripresa posare la palla dentro il cerchio e andare sul tappetino ad eseguire una capovolta avanti a piedi uniti

STAZIONE 7 : Eseguire andatura da conetto e conetto , gambe piegate a nanetto

STAZIONE 8 : Entrare nel cerchio , prendere il bastone ed eseguire un lancio libero (senza giri)

Al termine della stazione 8 l'atleta 1 va a toccare la mano all'atleta 2 per farlo partire.

L'ultimo atleta il numero 4 dovrà toccare la mano all'atleta 1 per far terminare il percorso (verrà quindi fermato il cronometro)

PERCORSO CADETTI

STAZIONE 1 : Entrare nel cerchio , prendere la palla ed eseguire lo slalom palleggiando, alla fine del percorso posare la palla dentro il cerchio

STAZIONE 2 : Eseguire 4 saltelli da una parte all'altra con partenza su un piede e arrivo sull'altro.

STAZIONE 3 : Prendere il bastone in mano ed eseguire 1 grande pretzel+ 1 ricciolo davanti alle gambe

STAZIONE 4 : Camminare in mezzo alle 2 funi in relevè con le braccia in alto

STAZIONE 5 : Prendere il bastone ed eseguire il roll gomito

STAZIONE 6 : Prendere la palla dentro il cerchio , eseguire un lancio della palla con 2 mani ,eseguire un piegamento sulle gambe e quando ci si rialza riprendere la palla, alla ripresa posarla dentro il cerchio e andare sul tappetino ad eseguire una capovolta avanti a piedi uniti in avanti

STAZIONE 7 : Eseguire andatura da conetto e conetto , gambe piegate a nanetto con braccia in fuori

STAZIONE 8 : Entrare nel cerchio , prendere il bastone ed eseguire un lancio libero (senza giri)

Al termine della stazione 8 l'atleta 1 va a toccare la mano all'atleta 2 per farlo partire.

L'ultimo atleta il numero 4 dovrà toccare la mano all'atleta 1 per far terminare il percorso (verrà quindi fermato il cronometro)

PERCORSO JUNIOR/SENIOR

STAZIONE 1 : Entrare nel cerchio, prendere la palla ed eseguire lo slalom palleggiando con una mano, alla fine del percorso posare la palla dentro il cerchio

STAZIONE 2 : Eseguire 4 saltelli su un piede (a scelta) da una parte all'altra

STAZIONE 3 : Prendere il bastone in mano ed eseguire 1 grande pretzel+ 1 ricciolo sotto la gamba flessa

STAZIONE 4 : Camminare in mezzo alle 2 funi in relevè con le braccia in alto , a metà percorso Eseguire un piegamento sulle gambe

STAZIONE 5 : Prendere il bastone ed eseguire il roll figura 8 polso

STAZIONE 6 : Prendere la palla dentro il cerchio e farla rotolare a fianco del tappetino durante l'esecuzione della capovolta avanti a piedi uniti , al termine della capovolta riprendere la palla.

STAZIONE 7 : Eseguire andatura da conetto e conetto , saltelli a gambe piegate a nanetto con braccia in fuori

STAZIONE 8 : Entrare nel cerchio , prendere il bastone ed eseguire un lancio libero (senza giri)

Al termine della stazione 8 l'atleta 1 va a toccare la mano all'atleta 2 per farlo partire.

L'ultimo atleta il numero 4 dovrà toccare la mano all'atleta 1 per far terminare il percorso (verrà quindi fermato il cronometro)

METODO DI GIUDIZIO

Il percorso verrà giudicato da un giudice solo , che avrà la funzione di rilevare il tempo e gli errori da attribuire.

Ogni errore verrà penalizzato attribuendo dei secondi penalità in base alla gravità degli errori.

Verrà inoltre assegnato un bonus alle stazioni 6 e 8 (bonus di 5 secondi)

ERRORI E PENALITÀ

STAZIONE 1 :

- Perdita della palla 1 sec.
- Caduta dei conetti 1 sec.
- Mancanza del palleggio 5 sec.
- Omissione della stazione 5

sec. STAZIONE 2 :

- Numero errato dei saltelli 1 sec.
- Toccare la fune 1 sec.
- Omissione della stazione 5 secondi

STAZIONE 3 :

- Movimento del bastone non completo 1 sec. (1 solo grande pretzel anziché 2)
- Caduta del bastone 1 sec.
- Omissione : Mancato movimento richiesto 5 sec.

STAZIONE 4 :

- Movimento non eseguito come richiesto 1 sec. (esempio : camminata non in relevè)
- Omissione della stazione 5 sec.

STAZIONE 5 :

- Caduta del bastone 1 sec
- Omissione : Mancato movimento richiesto 5

sec. STAZIONE 6 :

- Caduta o perdita della palla 1 sec.
- Errato rotolamento sul dorso durante la capovolta 1 sec.
- Omissione della stazione 5 sec. (per mancata capovolta o Lancio della palla)
- Ripresa corretta della palla Bonus 5 sec. (solo junior/senior)

STAZIONE 7 :

- Errata tenuta delle braccia 1 sec.
- Esecuzione errata dell'andatura (non in posizione accosciata) 5 sec.
- Omissione della stazione 5 sec.

STAZIONE 8 :

- Caduta del bastone 1 sec.
- Mancato superamento della testa nel lancio 1 sec.
- Omissione del movimento 5 sec.
- Ripresa del lancio Bonus 5 sec

2.11 SCHEDA DI GIUDIZIO CON ERRORI E PENALITÀ

SCHEDA DI GIUDIZIO PERCORSO

Luogo e Data della Competizione _____

Nome della Squadra _____ Categoria _____

STAZIONE	DESCRIZIONE	PENALITA' 1 SECONDO				PENALITA' 5 SECONDI				BONUS 5 SECONDI			
		AT. 1	AT. 2	AT. 3	AT. 4	AT. 1	AT. 2	AT. 3	AT. 4	AT. 1	AT. 2	AT. 3	AT. 4
1	Perdita della palla (1 secondo)												
	Caduta dei conetti (1 secondo)												
	Mancanza del palleggio (5 secondi)												
	Omissione della stazione (5 secondi)												
2	Numero errato dei saltelli (1secondo)												
	Toccare la fune (1secondo)												
	Omissione della stazione (5 secondi)												
3	Movimento del bastone non completo (1 secondo)												
	Caduta del bastone (1 secondo)												
	Omissione della stazione (5 secondi)												
4	Movimento non eseguito come richiesto (1 secondo)												
	Omissione della stazione (5 secondi)												
5	Caduta del bastone (1 secondo)												
	Omissione della stazione (5 secondi)												
6	Caduta o perdita della palla (1 secondo)												
	Errato rotolamento sul dorso durante la capovolta (1 secondo)												
	Omissione della stazione (5 secondi)												
	Ripresa corretta della palla (solo categoria junio/senior) (bonus 5 secondi)												
7	Errata tenuta delle braccia (1 secondo)												
	Esecuzione errata dell'andatura (5 secondi)												
	Omissione della stazione (5 secondi)												
8	Caduta del bastone (1 secondo)												
	Mancato superamento della testa nel lancio (1 secondo)												
	Omissione della stazione (5 secondi)												
	Ripresa del lancio (bonus 5 secondi)												
TOTALE													

PENALITA' 1 secondo _____ x 1 = _____ +

PENALITA' 5 secondi _____ x 5 = _____ =

TOTALE PENALITA' IN SECONDI _____

BONUS TOTALE IN SECONDI _____ x 5 = _____

TEMPO PERCORSO (in secondi)	PENALITA' TOTALI	BONUS TOTALE	TEMPO TOTALE	CLASSIFICA	MEDAGLIA
	+	-	=		

ISTRUZIONI PER LA COMPILAZIONE DELLA SCHEDA DI GIUDIZIO

Il giudice dovrà inserire nell'apposita casella una crocetta ogni qualvolta ogni singolo atleta della squadra incorra in un movimento da penalizzare (es. Se tutti e quattro i componenti la squadra perdono la palla alla Stazione 1, il giudice dovrà apporre 4 crocette per un totale di 4 secondi di penalità').

2.12 METODO PER LA CLASSIFICA FINALE :

- MEDAGLIA D'ORO : SQUADRA CHE HA OTTENUTO IL MIGLIOR TEMPO
- MEDAGLIA D'ARGENTO : SQUADRA CHE HA OTTENUTO IL SECONDO MIGLIOR TEMPO
- MEDAGLIA DI BRONZO : TUTTI I PARTECIPANTI DAL 3 TEMPO IN GIU'

Anche per il percorso possono essere previsti Premi speciali.

2.13 VIDEO DIMOSTRATIVO

E' stato realizzato un video a livello amatoriale con la dimostrazione del percorso, suddiviso per categorie.

Inoltre vengono dimostrate le singole stazioni e il percorso completo per ogni categoria.

Il video è visibile sul sito della FITw (www.federtwirling.it).

PROGRAMMA TECNICO: INDIVIDUALE CORPO LIBERO

Promo twirl	All Star
categorie <ul style="list-style-type: none"> • PREAGONISMO • CADETTI • JUNIOR • SENIOR MUSICA : obbligatoria CONTENUTO : libero non concessa acrobatica con fase di volo	Categorie <ul style="list-style-type: none"> • CADETTI • JUNIOR • SENIOR MUSICA : obbligatoria CONTENUTO : libero non concessa acrobatica con fase di volo

PROGRAMMA TECNICO: INDIVIDUALE CON ATTREZZO

Promo twirl	All Star
categorie <ul style="list-style-type: none"> • PREAGONISMO • CADETTI • JUNIOR • SENIOR MUSICA : obbligatoria CONTENUTO : lanci massimo 2° grado Rolls e contatti liberi	Categorie <ul style="list-style-type: none"> • CADETTI • JUNIOR • SENIOR MUSICA : obbligatoria CONTENUTO : libero

PROGRAMMA TECNICO: DUO

Promo twirl	All Star
categorie <ul style="list-style-type: none"> • PREAGONISMO • CADETTI • JUNIOR • SENIOR MUSICA : obbligatoria CONTENUTO : lanci massimo 2° grado Rolls e contatti liberi N.RISERVE : libero	Categorie <ul style="list-style-type: none"> • CADETTI • JUNIOR • SENIOR MUSICA : obbligatoria CONTENUTO : libero N.RISERVE : libero

PROGRAMMA TECNICO: TEAM

Promo twirl	All Star
categorie <ul style="list-style-type: none"> • PREAGONISMO • CADETTI • JUNIOR • SENIOR MUSICA : libera con tema dichiarato CONTENUTO : lanci massimo 2° grado Rolls e contatti liberi COMPONENTI : Da 5 a 9 N.RISERVE : libero	Categorie <ul style="list-style-type: none"> • CADETTI • JUNIOR • SENIOR MUSICA : libera con tema dichiarato CONTENUTO : libero COMPONENTI : Da 5 a 9 N.RISERVE : libero

PROGRAMMA TECNICO: GRUPPO

Promo twirl	All Star
categorie <ul style="list-style-type: none">• PREAGONISMO• CADETTI• JUNIOR• SENIOR MUSICA: libera con tema dichiarato CONTENUTO : VEDI SPECIFICA COMPONENTI: 10 + N.RISERVE : libero	Categorie <ul style="list-style-type: none">• CADETTI• JUNIOR• SENIOR MUSICA: libera con tema dichiarato CONTENUTO : VEDI SPECIFICA COMPONENTI: 10+ N.RISERVE : libero

5.0 METODO DI GIUDIZIO PROMO TWIRL E ALL STAR

5.1 INDICAZIONI GENERALI

Si utilizza un metodo di giudizio a credito.

Il livello di abilità dell'atleta parte da zero ed acquisisce credito quanto più l'atleta soddisfa in maniera esauriente le voci di giudizio.

Il giudice dovrà valutare ogni singola voce scegliendo il livello di abilità .

Ogni atleta sarà giudicato possibilmente da due giudici per le specialità individuali/duo e da un minimo di due ed un massimo di quattro giudici per le specialità team/gruppo.

5.2 SPECIALITA' INDIVIDUALE CON ATTREZZO

Le voci di giudizio sono suddivise in:

- ESPRESSIONE ARTISTICA
- MERITO TECNICO

5.2.1 ESPRESSIONE ARTISTICA

L'espressione artistica è valutata in base alle seguenti voci:

- Interpretazione e adattamento musicale:
Abilità nel comunicare ed interpretare le richieste, lo stile ed il sentimento della musica, portando in vita un programma con movimenti ed elementi di twirling e corporei, personali e creativi, nonché conformi alla struttura della musica di cui esprimono visivamente le richieste.
- Comunicazione ed Intrattenimento:
Capacità di intrattenere, coinvolgere ed emozionare giudici e pubblico.
- Staging:
Piazzamento degli elementi appropriato nel tempo e nello spazio per ottenere il massimo effetto.
- Transizioni:
Collegamento logico, originale e ricercato di tutti gli elementi.
- Lavoro sui dettagli:
Uso del particolare per rendere il tutto originale, creativo e ricercato.
- Caratterizzazione:
L'insieme dei particolari usati al fine di rappresentare il tema musicale

5.2.2 **MERITO TECNICO**

Il Merito Tecnico è valutato in base alle seguenti voci:

- **Tecnica di bastone:**
Corretta tecnica di base ed esecutiva.
- **Tecnica di corpo:**
Corretta tecnica di base ed esecutiva.
- **Varietà e difficoltà bastone/corpo:**
Ampia gamma di movimenti che sono difficili da eseguire o realizzare.
Uso di bastone e corpo in combinazione.
- **Presenza equa di Lanci/Rolls/Materiale di contatto:**
Equilibrio nella presentazione delle tre aree.

5.2.3 **SPECIALITA' INDIVIDUALE CORPO LIBERO**

Le voci di giudizio sono suddivise in:

- ESPRESSIONE ARTISTICA
- MERITO TECNICO

5.2.4 **ESPRESSIONE ARTISTICA**

L'espressione artistica è valutata in base alle seguenti voci:

- **Interpretazione e adattamento musicale:**
Abilità nel comunicare ed interpretare le richieste, lo stile ed il sentimento della musica, portando in vita un programma con movimenti corporei, personali e creativi, nonché conformi alla struttura della musica di cui esprimono visivamente le richieste.
- **Comunicazione ed Intrattenimento:**
Capacità di intrattenere, coinvolgere ed emozionare giudici e pubblico.
- **Staging:**
Piazzamento degli elementi appropriato nel tempo e nello spazio per ottenere il massimo effetto.
- **Transizioni:**
Collegamento logico, originale e ricercato di tutti gli elementi.
- **Lavoro sui dettagli:**
Uso del particolare per rendere il tutto originale, creativo e ricercato.

5.2.5 **MERITO TECNICO**

Il Merito Tecnico è valutato in base alle seguenti voci:

- **Tecnica di corpo :**
Corretta tecnica di base ed esecutiva.
- **Perfezione**
Esercizio chiaro corretto e definito
- **Relevè e postura:**
Mantenimento della corretta posture e relevè
- **Varietà :**
Ampia gamma di movimenti e combinazioni, uso di differenti piani e direzioni
- **Difficoltà:**
Movimenti che sono difficili da eseguire o combinazioni di difficile realizzazione.

5.3 **SPECIALITA' A SQUADRE (DUO,TEAM)**

Le voci di giudizio sono suddivise in:

- EFFETTO GENERALE
- PRECISIONE ED INSIEME
- CONTENUTO

5.3.1 EFFETTO GENERALE

L'effetto generale è valutato in base alle seguenti voci:

- Chiarezza di tema e programma:
Tutto è presentato in modo chiaro e preciso ed esente da ogni possibile interpretazione soggettiva.
- Interpretazione ed adattamento musicale:
Abilità nel comunicare ed interpretare le richieste, lo stile ed il sentimento della musica, portando in vita un programma con movimenti ed elementi di twirling e corporei, personali e creativi, e conformi alla struttura della musica di cui esprimono visivamente le richieste.
- Continuità e sviluppo delle forme:
La sequenza logica, ordinata e originale di un elemento con gli altri e con il tutto.
Sviluppo di un'idea in un'altra.
- Comunicazione ed intrattenimento:
Capacità di intrattenere, coinvolgere ed emozionare giudici e pubblico.
- Caratterizzazione:
L'insieme dei particolari usati al fine di rappresentare il tema musicale

5.3.2 PRECISIONE ED INSIEME

La precisione e l'insieme sono valutate in base alle seguenti voci.

- Perfezione dell'esecuzione senza cadute o errori:
Precisione del singolo in relazione a se stesso ed alla squadra.
- Unità e sincronizzazione del gruppo:
Il lavoro corretto e sincrono di tutti i componenti che partecipano alla costruzione del programma, amalgamandosi per avere un unico stile.

5.3.3 CONTENUTO

Il contenuto è valutato in base alle seguenti voci:

- Tecnica di bastone di tutti i componenti:
Corretta tecnica di base ed esecutiva.
- Varietà e difficoltà bastone/corpo:
Ampia gamma di movimenti che sono difficili da eseguire o realizzare.
- Composizione/lavoro di squadra:
La posizione ed il movimento dei componenti di una squadra creano delle coreografie e dei percorsi definiti che comunicano delle immagini allo spettatore.
Queste immagini devono rispecchiare il sentimento della musica.

5.4 GRUPPO COREOGRAFICO

MATERIALE DI GIUDIZIO DEL GRUPPO COREOGRAFICO:

NUOVO CONCETTO DI GRUPPO

Il nuovo concetto di GRUPPO da priorità all'EFFETTO e all'INTRATTENIMENTO come la pietra angolare dell'evento. Il GRUPPO realizza questo attraverso l'uso di una caratterizzazione efficace, un'interessante messa in scena, la creatività, i dettagli artistici e un acuto senso di interpretazione musicale, tutto intrecciato per creare una produzione di valore. PERFEZIONE generale e esecuzione incontaminata da errori sarà l'aspettativa di tutte le aree di giudizio.

La varietà richiesta nel FS, duo e team non è la stessa che è richiesta nel gruppo.

Nel gruppo "varietà" indica i vari modi in cui il bastone/twirling viene utilizzato per esaltare la coreografia. Nel gruppo le diverse aree del twirling non devono obbligatoriamente essere presentate.

L'uso del movimento del bastone deve essere creativo e deve contribuire all'effetto di perfezione del programma.

La MANCANZA DI PERFEZIONE diminuirà il valore del lavoro di corpo e di bastone.

PERFEZIONE è l' enfasi di TUTTE le voci di giudizio.

Il lavoro del Gruppo e del Team deve essere diverso. I gruppi ed i team devono essere giudicati in maniera diversa. Le priorità del gruppo devono essere diverse da quelle del team o i due eventi saranno sempre pressoché identici e l'unica differenza sarà il numero dei componenti.

Nel Gruppo l'EFFETTO creato dalla PERFEZIONE e dalla CHIAREZZA è la richiesta fondamentale.

Questo può essere raggiunto utilizzando delle difficoltà ACQUISITE da TUTTI gli atleti.

Questo incoraggerà la partecipazione di atleti che hanno un livello tecnico basso e darà la libertà al coreografo di lavorare SENZA la pressione di DOVER inserire tutte le richieste che competono al team.

La PROFONDITÀ del materiale e l'abilità NON sono la priorità come nel team. L'uso del bastone nelle varie aeree servirà solo per completare e migliorare la produzione senza interferire con l'obiettivo di un lavoro incontaminato da errori, PERFETTO e CHIARO.

Il RISCHIO per come è considerato nel twirling, NON è un fattore di successo nel Gruppo coreografico. Un forte senso di INSIEME deve essere enfatizzato il che rende il gruppo PULITO e crea un'ATTRAZIONE VISIVA. Si deve creare INTRATTENIMENTO per gli spettatori.

Le voci di giudizio sono suddivise in:

- EFFETTO GENERALE
- COREOGRAFIA DISEGNO E COMPOSIZIONE
- BASTONE E CORPO COMPOSIZIONE E PERFORMANCE

5.4.1 EFFETTO GENERALE

L'effetto generale è valutato in base alle seguenti voci:

- Perfezione / Chiarezza / Insieme :
 - Tutto è presentato in modo chiaro, preciso e con insieme. Precisione del singolo in relazione a se stesso ed alla squadra. Perfezione dell'esecuzione senza cadute o errori
- Varietà di Effetti Creati:
 - Produrre il miglior effetto generale attraverso la varietà coreografica
- Interpretazione ed adattamento musicale/Caratterizzazione /
 - Abilità nel comunicare ed interpretare le richieste, lo stile ed il sentimento della musica, portando in vita un programma con movimenti ed elementi di twirling e corporei, personali e creativi, e conformi alla struttura della musica.

5.4.2 COREOGRAFIA / DISEGNO E COMPOSIZIONE

- Perfezione / Chiarezza del concetto
 - Concetto evidente e chiaro, perfezione del disegno coreografico
- Design del bastone, corpo
 - Studio del lavoro complementare tra bastone e corpo nello sviluppo coreografico.
- Movimento e Staging
 - Posizionamento coreografico atto a raggiungere il migliore effetto nel tempo e nello spazio.
- Continuità nello sviluppo delle forme/ Transizioni
 - Sviluppo di un'idea in un'altra. La sequenza logica, ordinata e originale di un elemento con gli altri e con il tutto. Transizioni varie e logiche
- Musicalità visiva
 - Portare in vita il tema musicale esprimendone visivamente le richieste.

5.4.3 BASTONE E CORPO – COMPOSIZIONE E PERFORMANCE

- Varietà del Bastone
 - Modi diversi di utilizzare il bastone
- Perfezione /Eccellenza e chiarezza dell'abilità di bastone
 - Corretta tecnica di base ed esecutiva di tutti i componenti

- Qualità del lavoro di bastone coordinato alla coreografia
- Varietà del lavoro di Corpo
Presentazione del lavoro di corpo in modo vario e utilizzando diversi piani ed angolazioni
- Perfezione Eccellenza Chiarezza delle forme e Movimento delle forme
Posizione e movimento dei componenti della squadra per creare coreografie e movimenti chiari e definiti che comunicano immagini e sentimenti relativi al tema musicale
- Qualità del lavoro di corpo coordinato alla coreografia
Utilizzo della corretta tecnica di corpo

5.5 **CADUTE**

- Per cadute di bastone s'intende il contatto dei due pomelli con il suolo o il rimbalzo del bastone che tocca a terra con un pomello.
- Per caduta di persona s'intende la chiara perdita di equilibrio e appoggio obbligato di una parte del corpo al suolo.
- Penalità: 1 punto per ogni singola caduta bastone/corpo

5.6 **ISTRUZIONI PER LA COMPILAZIONE DELLA SCHEDA DI GIUDIZIO (INDIVIDUALE E SQUADRE)**

Il giudice dovrà inserire una crocetta per ogni voce di giudizio in base al livello di abilità dimostrato.

6.0 METODO PER LA CLASSIFICA FINALE (INDIVIDUALE E SQUADRE)

Si sommano i punteggi delle dieci voci di giudizio, il totale ottenuto viene diviso per 10.

Alla media ottenuta si detraggono le penalità cadute (1 penalità per ogni singola caduta sia essa di bastone o di corpo).

Inoltre per i team e i gruppi che sono giudicati da più giudici, si controllano i totali dei punteggi dati da ogni giudice; si procede al calcolo delle medie senza eliminare il punteggio più alto e il più basso, si detraggono eventuali penalità e si ottiene il punteggio totale definitivo.

Il punteggio così ottenuto determinerà l'attribuzione delle medaglie/diplomi nel seguente modo:

- MEDAGLIA/DIPLOMA D'ORO: Punteggio compreso tra 100 e 80 punti
- MEDAGLIA/ DIPLOMA D'ARGENTO: Punteggio compreso tra 79.9 e 60 punti.
- MEDAGLIA/ DIPLOMA DI BRONZO: Punteggio compreso tra 59.9 e 40 punti.

Sarà inoltre attribuito un premio speciale per le 0 cadute.

Per quanto non previsto dal presente Regolamento, si fa riferimento al Regolamento Internazionale in vigore

FOGLIO DI GIUDIZIO SETTORE PROPAGANDA INDIVIDUALE corpo libero

NOME ATLETA:	Categoria:		
SOCIETA':	PREAGON.	CADETTI	JUNIOR SENIOR
INCONTRO (Luogo e data)	Livello PROMO TWIRL		Livello ALL STARS

	A			B		C	
	Molto evidente, superiore in accuratezza e qualità			Evidente, buono in accuratezza e qualità		Poco evidente, sufficiente in accuratezza e qualità	
	100	90	80	70	60	50	40
ESPRESSIONE ARTISTICA							
Interpretazione e adattamento musicale							
Comunicazione e intrattenimento							
Staging							
Transizioni							
Lavoro sui dettagli							
MERITO TECNICO							
Tecnica di Corpo							
Pefezione							
Postura e relevè							
Varietà							
Difficoltà							
	DA 100 A 80			DA 79,9 A 60		DA 59,9 A 40	
PUNTEGGIO PARZIALE		DIVISO 10					
Penalità cadute corpo/ (1p.to cad)		Tot. P.ti cad.					
PUNTEGGIO TOTALE				ORO da 100 a 80 p.ti	ARGENTO da 79,9 a 60 p.ti	BRONZO da 59,9 a 40 p.ti	

--	--	--

FIRMA GIUDICE _____

FOGLIO DI GIUDIZIO SETTORE PROPAGANDA INDIVIDUALE

NOME ATLETA:	Categoria:		
SOCIETA':	PREAGON.	CADETTI	JUNIOR SENIOR
INCONTRO (Luogo e data)	Livello PROMO TWIRL		Livello ALL STARS

	A			B		C	
	Molto evidente, superiore in accuratezza e qualità			Evidente, buono in accuratezza e qualità		Poco evidente, sufficiente in accuratezza e qualità	
	100	90	80	70	60	50	40
ESPRESSIONE ARTISTICA							
Interpretazione e adattamento musicale							
Comunicazione e intrattenimento							
Staging							
Transizioni							
Lavoro sui dettagli							
MERITO TECNICO							
Tecnica di bastone							
Tecnica di corpo							
Varietà e difficoltà di bastone corpo							
Presenza equa di lanci/rolls/materiale contatto							
	DA 100 A 80			DA 79,9 A 60		DA 59,9 A 40	
PUNTEGGIO PARZIALE		DIVISO 10					
Penalità cadute corpo/bastone (1p.to cad)		Tot. P.ti cad.					
PUNTEGGIO TOTALE				ORO da 100 a 80 p.ti	ARGENTO da 79,9 a 60 p.ti	BRONZO da 59,9 a 40 p.ti	

PREMIO SPECIALE PER LE 0 CADUTE	SI	NO
---------------------------------	----	----

FIRMA GIUDICE _____

FOGLIO DI GIUDIZIO SETTORE PROPAGANDA SQUADRE

NOME SQUADRA:	Specialità	DUO	TEAM	
SOCIETA':	PREAGON.	CADETTI	JUNIOR	SENIOR
INCONTRO (Luogo e data)	Livello PROMO TWIRL		Livello ALL STARS	

TEMA PRESENTATO (TEAM)

	A			B		c	
	Molto evidente, superiore in accuratezza e qualità			Evidente, buono in accuratezza e qualità		Poco evidente, sufficiente in accuratezza e qualità	
	100	90	80	70	60	50	40
EFFETTO GENERALE							
Chiarezza di tema e programma							
Interpretazione e adattamento musicale							
Continuità e sviluppo di forme							
Comunicazione, Intrattenimento							
Caratterizzazione							
PRECISIONE ED INSIEME							
Perfezione dell'esecuzione senza cadute o errori							
Unità e sincronizzazione della squadra							
CONTENUTO							
Tecnica di bastone di tutti i componenti							
Varietà e difficoltà bastone/corpo							
Composizione/Lavoro di squadra							
	DA 100 A 80			DA 79,9 A 60		DA 59,9 A 40	
PUNTEGGIO PARZIALE		DIVISO 10					
Penalità cadute corpo/bastone (1p.to cad)		Tot. P.ti cad.					
PUNTEGGIO TOTALE				ORO da 100 a 80 p.ti	ARGENTO da 79,9 a 60 p.ti	BRONZO da 59,9 a 40 p.ti	

PREMIO SPECIALE PER LE 0 CADUTE	SI	NO
---------------------------------	----	----

FIRMA GIUDICE

FOGLIO DI GIUDIZIO SETTORE PROPAGANDA GRUPPO COREOGRAFICO

NOME SQUADRA:	Specialità	GRUPPO COREOGRAFICO	
SOCIETA':	PREAGON.	CADETTI	JUNIOR SENIOR
INCONTRO (Luogo e data)	Livello PROMO TWIRL		Livello ALL STARS

TEMA PRESENTATO:

	A			B		C	
	Molto evidente, superiore in accuratezza e qualità			Evidente, buono in accuratezza e qualità		Poco evidente, sufficiente in accuratezza e qualità	
	100	90	80	70	60	50	40
EFFETTO GENERALE							
PERFEZIONE/CHIAREZZA/INSIEME							
VARIETA' DI EFFETTI CREATI							
INTERPRETAZIONE MUSICALE							
CARATTERIZZAZIONE							
COREOGRAFIA, DISEGNO & COMPOSIZIONE							
PERFEZIONE/CHIAREZZA del CONCETTO							
DESIGN DEL BASTONE, CORPO, MOVIMENTO E STAGING							
CONTINUITA' NELLO SVILUPPO DELLE FORME							
MUSICALITA' VISIVA							
BASTONE E CORPO - COMPOSIZIONE E PERFORMANCE							
BASTONE							
VARIETA' DEL BASTONE - PERFEZIONE/ECCELLENZA E CHIAREZZA DELL'ABILTA' DI BASTONE - QUALITA' DEL LAVORO DI BASTONE COORDINATO ALLA COREOGRAFIA							
CORPO							
VARIETA' DEL LAVORO DI CORPO - PERFEZIONE/ECCELLENZA/CHIAREZZA DELLE FORME E MOVIMENTO DELLE FORME - QUALITA' DEL LAVORO DI CORPO COORDINATO ALLA COREOGRAFIA							
	DA 100 A 80			DA 79,9 A 60		DA 59,9 A 40	
PUNTEGGIO PARZIALE		DIVISO 10					
Penalità cadute corpo/bastone (1p.to cad)			Tot. P.ti cad.				
PUNTEGGIO TOTALE							
				ORO da 100 a 80 p.ti	ARGENTO da 79,9 a 60 p.ti	BRONZO da 59,9 a 40 p.ti	

PREMIO SPECIALE PER LE 0 CADUTE	SI	NO
---------------------------------	----	----

FIRMA GIUDICE
