

COMPETIZIONI A SQUADRE

GENERALITA'

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

- ARTISTIC TEAM (3 livelli) 1 per ogni livello
- TWIRL TEAM (3 livelli) 1 per ogni livello
- ARTISTIC GROUP (1 livello) solo 1 livello Elite
- TWIRLING CORPS (1 livello) solo 1 livello Elite

Vengono quindi inserite queste specialità nuove (Twirl Team e Twirling Corps) all'interno delle nostre competizioni e vengono variate le restrizioni delle altre due in base alle richieste internazionali

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

I **Twirling Corps** vengono proposti in un solo livello e, visto che sono una specialità nuova e piuttosto impegnativa, li proporremo **SOLO in SERIE A**.

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

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

SELEZIONE

La selezione per il campionato in questione avviene il sabato della prima prova di serie A. Non esistono regole inerenti all'età in quanto la categoria è unica, si sottolinea che non sono ammessi atleti di età inferiore ai 12 anni.

SQUADRE COMPOSITE (VARIAZIONE)

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

- DUO-ARTISTIC PAIR: potrà essere formato da elementi di due società diverse (riserve incluse). Il duo sarà presentato con i nomi degli atleti ed il nome delle due società di appartenenza.
- ARTISTIC TEAM, TWIRL TEAM, ARTISTIC GROUP, TWIRLING CORPS: potranno essere composti da elementi provenienti da società diverse (riserve incluse) **SENZA LIMITI NUMERICI**. Potrà presentarsi con un nome di fantasia o con i nomi delle società.

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

MUSICHE

I giudici non assegneranno penalità e non daranno credito ai movimenti eseguiti dopo il termine della musica. Il giudizio si interromperà al termine della musica. Le musiche dell' IBTF World Baton Twirling Championship and Nations Cup saranno disponibili sul sito web IBTF e su quello FITw. (IL TWIRL TEAM HA UNA MUSICA IMPOSTA)

Gli eventi seguenti vengono eseguiti su musica di propria scelta, con i seguenti limiti:

Artistic Team	=	3:00 – 3:30 min max (no margine)
Twirling Corps	=	4:00 – 5:00 min max
Artistic Group	=	3:00 – 3:30 min max (no margine)

I limiti massimo e minimo sono tassativi. Non sono più consentiti i 10 secondi di tolleranza

TWIRL TEAM

COMPONENTI da 6 a 8 membri, con massimo 2 riserve (in campo Internazionale, in Italia da 5 a 9 elementi)

MUSICA I Teams devono esibirsi sulla selezione musicale ufficiale dell'IBTF World Baton Twirling Championship (Gloria.)

TEMPO 3:00 minuti massimo. Il tempo ed il giudizio inizieranno al primo saluto e termineranno al saluto finale. Il mancato saluto ha una penalità di 0,50 punti

PENALITA' DI TEMPO Overtime - 0.1 per secondo (dedotto dal punteggio di ogni giudice)

REGOLE SPECIFICHE PER I TWIRL TEAM

1. Due riserve per team sono considerate come parte del contingente della federazione.
2. Un Team può essere composto solo da atleti che sono residenti nella stessa nazione.
3. Non sono concessi oggetti di scena
4. L'Acrobatica non è concessa
5. I Teams devono entrare dalla sinistra dei giudici e uscire dalla loro destra.
6. Vedere l'Appendice A per i dettagli sulle restrizioni.

ARTISTIC TEAM

COMPONENTI da 6 a 8 membri, con massimo 2 riserve (in campo Internazionale, in Italia da 5 a 9 elementi)

MUSICA Deve essere scelta dal Team. Tutti i Team devono inviare il proprio file musicale utilizzando il sistema di invio on-line entro il termine di iscrizione.

TIME LIMITS 3:00 - 3:30 minuti massimo. (Nessun secondo di tolleranza). Il tempo e il giudizio iniziano e finiscono con la prima e con l'ultima nota della musica o suono, che includerà, nel caso, il beep iniziale.

PENALITA' DI TEMPO Undertime/Overtime - 5 punti (dedotti dal punteggio di ogni giudice)

REGOLE SPECIFICHE PER GLI ARTISTIC TEAM

1. Due riserve per team sono considerate come parte del contingente della federazione.
2. Un Team può essere composto solo da atleti che sono residenti nella stessa nazione.
3. Non sono concessi oggetti di scena
4. I Teams devono entrare dalla sinistra dei giudici e uscire dalla loro destra.
5. Vedere l'Appendice A per i dettagli sulle restrizioni.

TWIRLING CORPS

COMPONENTI Minimo 12 componenti, non c'è un massimo / Riserve - massimo 2

MUSICA Deve essere di propria scelta. Tutte le squadre devono inviare il proprio file musicale utilizzando il sistema di invio on-line entro il termine di iscrizione.

DURATA 4:00 – 5:00 minuti. Il tempo e il giudizio iniziano e finiscono con la prima e con l'ultima nota della musica o suono, che includerà il beep iniziale

PENALITA' DI TEMPO Undertime/Overtime - 0.1 per secondo (dedotti dal punteggio di ogni giudice).

REGOLE SPECIFICHE PER I CORPS

1. Un Corps può essere composto solo da atleti che sono residenti nella stessa nazione.
2. Non sono concessi oggetti di scena
3. Non è concessa l'acrobatica
4. I Twirling Corps devono entrare dalla sinistra dei giudici e uscire dalla loro destra.
5. Vedere l'Appendice A per i dettagli sulle restrizioni.

NOTA: Come linea guida, il tempo di utilizzo del bastone dovrebbe essere di almeno 1½ minuti. Il tempo di utilizzo del bastone viene contato quando almeno 12 membri del Twirl Corps eseguono lo stesso contenuto nello stesso tempo per almeno due conteggi consecutivi

con più di due rivoluzioni.

La parte di bastone può essere in ogni parte della coreografia, frazionata durante essa.

ARTISTIC GROUP

COMPONENTI Minimo 10 componenti, non c'è un massimo Riserve- max 2

MUSICA Deve essere di propria scelta. Tutte le squadre devono inviare il proprio file musicale utilizzando il sistema di invio on-line entro il termine di iscrizione.

TIME LIMITS 3:00 - 3:30 minuti massimo. (Nessun secondo di tolleranza). Il tempo e il giudizio iniziano e finiscono con la prima e con l'ultima nota della musica o suono, che includerà il beep iniziale.

PENALITA' DI TEMPO Undertime/Overtime - 5 pts (dedotti dal punteggio di ogni giudice)

REGOLE SPECIFICHE PER L'ARTISTIC GROUP

1. Non sono concessi oggetti di scena.
2. Gli Artistic Groups devono entrare dalla sinistra dei giudici ed uscire dalla loro destra.
3. Il Punteggio totale di tutte le sezioni è il Punteggio finale della specialità Artistic Group. Le penalità per le cadute e per le restrizioni del contenuto sono mostrate dai giudici delle penalità (in un colore diverso)
4. Nota: C'è un solo livello per gli Artistic Group. Gli Artistic Groups devono seguire le restrizioni del Livello B
5. Le restrizioni del contenuto supportano il concetto degli Artistic Groups e consentono agli allenatori ed ai giudici di concentrarsi sull'effetto generale, sulla coreografia e sulla precisione.
6. Vedere l'Appendice A per i dettagli sulle restrizioni.

RESTRIZIONI SUL CONTENUTO PER L'ARTISTIC GROUP

Le seguenti penalità sono assegnate per l'inclusione di materiale che è più di quello che è scritto nelle restrizioni e saranno assegnate per ogni movimento illegale:

UN SINGOLO MOVIMENTO DI ACROBATICA E' CONCESSO I movimenti acrobatici vengono considerati come movimenti di corpo maggiore, e non possono quindi essere combinati tra loro. **MOVIMENTI ACROBATICI AEREI** non sono concessi.

REGOLE SPECIFICHE PER TUTTI GLI EVENTI

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

RESTRIZIONI SUL CONTENUTO DI ACROBATICA

Definizione di un movimento di acrobatica

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

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

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

Definizione di movimento acrobatico AEREO

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

Esempi:

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

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

CONCESSIONI PER LE SPECIALITA'

LIVELLO ELITE

- I movimenti di acrobatica non sono concessi nei 2 Bastoni, 3 Bastoni, X-Strut, Duet, Twirl Team, Twirling Corps,
- I movimenti di acrobatica sono concessi negli Artistic Twirl, Artistic Pair e Artistic Team
- I movimenti acrobatici singoli sono permessi negli Artistic Groups. Non sono permessi movimenti di acrobatica aerea.

LIVELLO A-B

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

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

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

Ripresa Standard – (si riferisce ai tipi di ripresa) Verticale o Orizzontale ripresa mano destra o mano sinistra o **RH or LH grab**.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

RESTRIZIONI TWIRL TEAM (TEAM TECNICI)

Applicate a uno o tutti i componenti del Team
(I movimenti acrobatici non sono permessi)

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

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

RESTRIZIONI ARTISTIC GROUP

Applicate a uno o tutti i componenti del GRUPPO

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