



**Federazione
Italiana
Twirling**

**FASCICOLO
SETTORE PROPAGANDA
TWIRL FOR FUN**

FEBBRAIO 2016

Il settore propaganda prevede :

- PERCORSO A SQUADRE
- INDIVIDUALE
- DUO
- TEAM
- GRUPPO

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

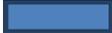
Ogni squadra deve essere composta da 4 atlete/i e ogni squadra può cambiare il 50% dei componenti (ogni atleta può partecipare in più squadre). Le squadre potranno anche essere miste.

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)

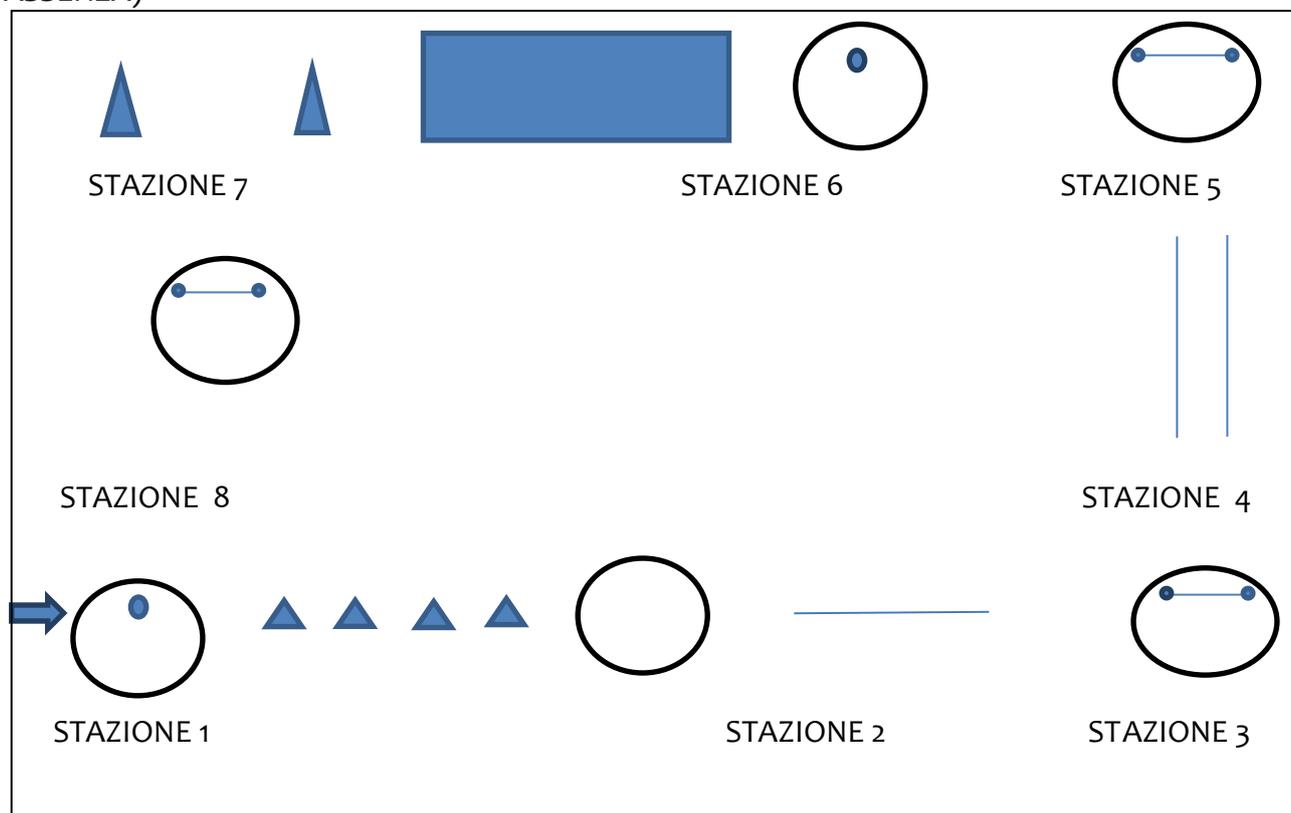
DISPOSIZIONE DEL PERCORSO (cm=centimetro , mt=metro):

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 e' 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 releve' 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 releve' con le braccia in alto , a meta' 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 PENALITA'

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 releve')
- 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 PENALITA

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

Promo twirl	All Star
categorie <ul style="list-style-type: none"> • PREAGONISMO • CADETTI • JUNIOR • SENIOR MUSICA : obbligatoria CONTENUTO : massimo 2° grado	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 : massimo 2° grado 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 : massimo 2° grado 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 : massimo 2° grado COMPONENTI : 10 + N.RISERVE : libero	Categorie <ul style="list-style-type: none"> • CADETTI • JUNIOR • SENIOR MUSICA :libera con tema dichiarato CONTENUTO : libero COMPONENTI : 10+ N.RISERVE : libero

TWIRL FOR FUN

LIVELLO	DEFINIZIONE	APERTO A	CATEGORIE		SPECIALITA'		PROGRAMMA	CONTENUTO	MUSICA	PREMIAZIONE
PROMO TWIRL	Livello amatoriale	Atleti FITw del settore promozionale/amatoriale (no atleti agonisti/ex agonisti)	Preagonismo	6/7 anni	Individuali		Esercizio libero	MAX 2° GRADO	obbligatoria	Oro, argento, bronzo secondo il punteggio
			cadetti	8/11 anni	Duo		Musica obbligatoria			
			Junior	12/17 anni	Team	5/9 componenti	Esercizio libero a tema dichiarato		libera da 2'00" a 2'30"	
Senior	18 + anni	Gruppi	10 + componenti							
ALL STAR	Il twirling per divertirsi	Atleti FITw nel settore promozionale/amatoriale/agonismo (no preagonismo)	cadetti	8/11 anni	Individuali		Esercizio libero	Libero	obbligatoria	Classifica Oro, argento, bronzo secondo il punteggio
			Junior	12/17 anni	Duo		Musica obbligatoria			
			Senior	18 + anni	Team	5/9 componenti	Esercizio libero a tema dichiarato		libera da 2'00" a 2'30"	
					Gruppi	10 + componenti				

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							
Coordinazione costume alla musica							
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	ARGENTO	BRONZO
da 100 a 80 p.ti	da 79,9 a 60 p.ti	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	GRUPPO
SOCIETA':	PREAGON.	CADETTI	JUNIOR	SENIOR
INCONTRO (Luogo e data)	Livello PROMO TWIRL		Livello ALL STARS	

TEMA PRESENTATO (TEAM/GRUPPO)

	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							
Coordinazione costume al tema							
PRECISIONE ED INSIEME							
Perfezione dell'esecuzione senza cadute o errori							
Unità e sincronizzazione del gruppo							
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
