



**Federazione
Italiana
Twirling**

REGOLAMENTO SETTORE PROPAGANDA

TWIRL FOR FUN

In vigore da
FEBBRAIO 2016

INDICE

1.0 INFORMAZIONI GENERALI

1.1 SETTORE PROMOZIONALE/AMATORIALE	pag. 4
1.1.1 PROMO TWIRL	pag. 4
1.1.2 ALL STAR	pag. 4
1.2 PERIODO DELLE COMPETIZIONI	pag. 4
1.3 CALENDARIO E ORGANIZZAZIONE COMPETIZIONI	pag. 5
1.4 MODALITA' DI ISCRIZIONE	pag. 5
1.5 IMPIANTI / ATTREZZATURE	pag. 5
1.6 PROVA CAMPO/RISCALDAMENTO	pag. 6
1.7 FLOOR MONITOR	pag. 6
1.8 ABBIGLIAMENTO e ACCESSORI	pag. 6
1.9 TECNICI E ACCOMPAGNATORI	pag. 6
1.10 SEZIONI GIUDICI	pag. 6
1.11 SEGRETERIA	pag. 7
1.12 CLASSIFICHE E PREMIAZIONI	pag. 7

2.0 PROGRAMMA TECNICO PROMO - TWIRL

2.1 CATEGORIE E REGOLE GENERALI	pag. 8
2.2 INDIVIDUALI	pag. 8
2.2.1 MUSICA	pag. 8
2.2.3 PROGRAMMA	pag. 8
2.3 SPECIALITA' DUO	pag. 9
2.3.1 MUSICA	pag. 9
2.3.2 PROGRAMMA	pag. 9
2.4 SPECIALITA' TEAM	pag. 9
2.4.1 MUSICA	pag. 9
2.4.2 PROGRAMMA	pag. 9
2.5 SPECIALITA' GRUPPO	pag. 9
2.5.1 MUSICA	pag. 9
2.5.2 PROGRAMMA	pag. 9
2.6 PENALITA' SUPERAMENTO LIMITE TECNICO	pag. 10

3.0 PROGRAMMA TECNICO ALL STAR

3.1 CATEGORIE E REGOLE GENERALI	pag. 10
3.2 INDIVIDUALI	pag. 10
3.2.1 MUSICA	pag. 10
3.2.2 PROGRAMMA	pag. 10
3.3 SPECIALITA' DUO	pag. 10
3.3.1 MUSICA	pag. 10
3.3.2 PROGRAMMA	pag. 10
3.4 SPECIALITA' TEAM	pag. 11
3.4.1 MUSICA	pag. 11
3.4.2 PROGRAMMA	pag. 11
3.5 SPECIALITA' GRUPPO	pag. 11
3.5.1 MUSICA	pag. 11
3.5.2 PROGRAMMA	pag. 11

4.0 PROGRAMMA TECNICO PERCORSO

4.1 CATEGORIE	pag. 12
4.2 COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE	pag. 12

5.0 METODO DI GIUDIZIO PROMO TWIRL E ALL STAR

5.1 INDICAZIONI GENERALI	pag. 12
5.2 SPECIALITA' INDIVIDUALE	pag. 12
5.2.1 ESPRESSIONE ARTISTICA	pag. 13
5.2.2 MERITO TECNICO	pag. 13
5.3 SPECIALITA' A SQUADRE (DUO, TEAM E GRUPPO)	pag. 13
5.3.1 EFFETTO GENERALE	pag. 13
5.3.2 PRECISIONE ED INSIEME	pag. 14
5.3.3 CONTENUTO	pag. 14
5.4 CADUTE	pag. 14
5.5 ISTRUZIONI PER LA COMPILAZIONE DELLA SCHEDA DI GIUDIZIO (INDIVIDUALE E SQUADRE)	pag. 14
5.6 METODO PER LA CLASSIFICA FINALE (INDIVIDUALE E SQUADRE)	pag. 14

1.0 INFORMAZIONI GENERALI

SCOPO GENERALE

Il TWIRL FOR FUN, all'interno del settore propaganda, ha lo scopo di far praticare il nostro sport a tutti gli iscritti alla FITw. Le attività all'interno di questo settore permettono di creare competizioni aperte agli atleti senza eccessivi vincoli e regolamenti, di rapido svolgimento, in modo da facilitare l'approccio al Twirling a tutte le età, con lo scopo finale del puro divertimento.

1.1 La competizione TWIRL FOR FUN si divide in due settori :

- PROMO TWIRL
- ALL STARS

1.1.1 PROMO TWIRL

L'attività promozionale della F.I.Tw. si ricollega a tutta l'attività di approccio allo sport che in ogni palestra è impartita ai principianti.

Possono praticare l'attività promozionale gli atleti, a partire dai 6 anni, compiuti nell'anno solare, che non svolgono attività agonistica nell'anno sportivo in corso. (Campionati regionali/interregionali/nazionali)

Per partecipare alle competizioni Twirl for Fun settore PROMO TWIRL gli atleti devono essere iscritti alla FITW

- nel settore promozionale/amatoriale (no atleti agonisti/ex agonisti)
- Essere in possesso del Certificato Medico non agonistico

1.1.2 ALL STAR

Per partecipare alle competizioni Twirl for Fun settore ALL STARS gli atleti devono essere:

- Tesserati alla FITw nel settore promozionale/amatoriale/agonismo (no preagonismo)
- Essere in possesso del Certificato Medico non agonistico o agonistico
- aver compiuto 8 anni

1.2 PERIODO DELLE COMPETIZIONI

Le competizioni ufficiali TWIRL FOR FUN sono inserite nel calendario gare pubblicato annualmente.

La Federazione stabilisce l'incontro annuale nazionale, alle regioni spetta invece il compito di organizzare gli incontri regionali con un minimo di due competizioni annuali.

Non è richiesto un numero minimo di partecipazioni agli incontri regionali, per poter accedere all'incontro nazionale.

1.3 CALENDARIO E ORGANIZZAZIONE COMPETIZIONI

Le date delle prove regionali amatoriali potranno essere scelte dalle Regioni, ed essere sottoposte alla Segreteria Federale e alla Commissione Tecnica Nazionale per l'autorizzazione. Gli incontri possono essere organizzati anche a livello societario – da parte di Società regolarmente iscritte alla F.I.Tw. – previa autorizzazione della Federazione. L'organizzazione degli incontri inseriti nel calendario della regione sarà affidata a Società affiliate che, se in possesso dei requisiti necessari, ne facciano richiesta.

La società organizzatrice dovrà tenere conto di rispettare quanto segue:

- Richiedere l'autorizzazione all'organizzazione almeno 30 giorni prima della data stabilita;
- Dopo aver ottenuto l'autorizzazione, informare le società circa l'organizzazione dell'incontro;
- Mettere a disposizione tutto il personale e i materiali necessari per la riuscita della competizione;
- Mantenere, tramite il personale addetto, l'ordine pubblico;
- Mettere a disposizione una postazione di primo soccorso;
- Ogni campo di gara dovrà essere conforme al tipo di competizione organizzata secondo gli specifici regolamenti;
- Si invitano i CCRR a cercare di rendere gli incontri più rapidi e snelli possibile;
- I premi sono a carico della Federazione Italiana Twirling per la prova Nazionale
- I premi sono a carico degli organizzatori per le altre prove

Le richieste dovranno essere inoltrate 30 giorni prima, potranno essere concesse deroghe per gare richieste successivamente, compatibilmente con il calendario ufficiale delle gare federali.

La Federazione potrà decidere di bloccare l'organizzazione di un incontro se questo non risponde alle esigenze proprie del "Twirl for Fun".

1.4 MODALITA' DI ISCRIZIONE

Per partecipare agli incontri denominati "Twirl for Fun", le iscrizioni dovranno essere fatte alla Federazione Italiana Twirling pagando la quota di partecipazione, secondo quanto stabilito dalla Federazione stessa, ogni anno. Le iscrizioni dovranno essere inviate per conoscenza anche ai Comitati Regionali di competenza.

L'iscrizione sarà aperta fino a 20 giorni prima della data stabilita.

Il Comitato Regionale o la ASD organizzatrice, una volta ricevute dalla Federazione Italiana Twirling tutte le iscrizioni, provvederà al sorteggio e all'invio del programma di gara alle società interessate.

Ogni atleta/squadra potrà partecipare liberamente a una o più specialità tenendo conto delle categorie.

(Es. un'atleta del settore amatoriale può far parte sia di un team Promo Twirl che di un team All Stars)

1.5 IMPIANTI / ATTREZZATURE

Ogni campo di gara dovrà disporre di un impianto stereo con amplificatori, microfono, lettore cd.

I CD devono contenere una sola traccia e in formato audio (WAVE), qualsiasi altro formato non verrà accettato.

La copertina ed il CD stesso dovranno recare in quest'ordine:

- società di appartenenza
- nome del team / gruppo
- settore
- specialità
- categoria

La società organizzatrice dovrà mettere a disposizione i cronometri e tutto l'occorrente per l'allestimento dei percorsi e dell'incontro stesso. La società organizzatrice, nel caso in cui l'incontro si svolga a livello nazionale, deve provvedere alla registrazione video dell'intera competizione. Il video deve essere a disposizione dei giudici di gara. Deve essere inoltre inviato entro 10 giorni dalla competizione alla FITw e alla Commissione Giudici.



1.6 PROVA CAMPO/RISCALDAMENTO

Non esiste l'obbligo della prova campo: la società organizzatrice, in collaborazione con il Comitato Regionale, o il comitato organizzatore, in base al tempo a disposizione fissa o meno la prova. Gli atleti dovranno comunque essere preparati a partecipare alle loro specialità senza aver effettuato la prova campo. Le atlete devono effettuare il controllo tessere e certificato medico al massimo 30 minuti prima della prova campo

1.7 FLOOR MONITOR

Ogni atleta è tenuto a presentarsi al Floor Monitor , almeno 5 minuti prima della sua competizione. Il Floor Monitor verificherà che siano presenti i seguenti documenti:

- Statino federale in cui deve risultare anche la data di scadenza del certificato medico
- Copia della quota versata per la partecipazione all'incontro
- Verificherà l'abbigliamento di gara

1.8 ABBIGLIAMENTO E ACCESSORI

Gli/Le atleti/e possono indossare un costume a loro scelta tenendo presente che si tratta di una competizione sportiva

- Possono essere indossati bendaggi di tipo medico
- Sono concessi occhiali da vista ma non da sole
- Sono vietati tutti i piercing e i bijoux, ad eccezione degli orecchini a bottoncino sul lobo
- L'asta del bastone e i pomelli possono essere di qualunque colore. Sul bastone possono essere utilizzati molteplici colori di scotch. I pomelli devono essere entrambi dello stesso colore. I componenti delle squadre devono usare lo stesso colore di bastone, pomelli e/o scotch.
- Il trucco è da considerarsi libero purché decoroso.
- Non sono concessi trucchi per il corpo, eccetto lo smalto per le unghie
- I tatuaggi devono essere interamente coperti

1.9 TECNICI E ACCOMPAGNATORI

Non ci sono limitazioni per il numero di accompagnatori presenti sul campo di gara .

1.10 SEZIONI GIUDICI

Gli incontri del "Twirl for Fun" potranno essere giudicati dalle seguenti figure federali:

- Giudici Federali con la qualifica minima di I Livello
- Tecnici Federali con la qualifica minima di Tecnico Promotore (solo Percorso)
- Giudici Federali abilitati a partire dalla serie C che hanno sostenuto l'esame prima dell'anno 2014

Tutti i tesserati che non possiedono i brevetti sopra elencati potranno partecipare solo come Segretario e/o Cronometrista.

Tutti i soggetti abilitati a giudicare questo settore dovranno partecipare obbligatoriamente ad eventuali aggiornamenti richiesti dalla Federazione Italiana Twirling, organizzati a livello nazionale/regionale/zonale in base alle variazioni delle regole e/o altro del regolamento vigente.

Il corso di formazione potrà essere organizzato a carattere regionale e/o territoriale e/o nazionale e sarà tenuto da un Giudice Federale designato dalla Commissione Giudici.



I Giudici per gli incontri saranno designati dalla Commissione Giudici Regionale o da quella Nazionale in mancanza del Comitato Regionale.

La Commissione Giudici Nazionale dovrà essere informata circa la nomina dei giudici scelti.

GIURIA

La Giuria posizionata sul campo di gara.

Ove possibile a discrezione degli organizzatori la giuria potrà essere posizionata in alto per giudicare le squadre.

I giudici dovranno presentarsi in gara rispettando le seguenti regole:

- Presentarsi 45 minuti prima dell'inizio dell'incontro
- Indossare abbigliamento libero ma di colore blu o nero
- Non è concesso indossare la tuta di rappresentanza della propria società

1.11 SEGRETERIA

La Società organizzatrice predisporrà una segreteria di gara composta da una o più persone che sarà collocata possibilmente vicino ai giudici.

La segreteria utilizzerà il programma di calcolo in dotazione della FITw.

1.12 CLASSIFICHE E PREMIAZIONI

Saranno stilate le classifiche per ogni specialità e categoria.

- **PERCORSO :**

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

- **SPECIALITA' INDIVIDUALI E DI SQUADRA (DUO, TEAM E GRUPPO) :**

- DIPLOMA O MEDAGLIA D'ORO : punteggio ottenuto da 100 a 80 punti
- DIPLOMA O MEDAGLIA D'ARGENTO : punteggio ottenuto da 79.9 a 60
- DIPLOMA O MEDAGLIA DI BRONZO : punteggio ottenuto da 59.9 a 40

Per la categoria ALL STAR verrà stilata una classifica all'interno delle varie fasce (ORO/ARGENTO/BRONZO) a seconda del punteggio ottenuto.

Esempio: atleta o squadra A) punteggio 50.0

Atleta o squadra B) punteggio 55.0

Atleta o squadra C) punteggio 65.0

Atleta o squadra D) punteggio 76.0

Atleta o squadra E) punteggio 80.0

Atleta o squadra F) punteggio 92.0

Si leggerà la classifica come segue:

LIVELLO BRONZO

6° CLASSIFICATO A

5° CLASSIFICATO B

LIVELLO ARGENTO

4° CLASSIFICATO C

3° CLASSIFICATO D

LIVELLO ORO

2° CLASSIFICATO E

1° CLASSIFICATO F

Al termine di ogni categoria avrà luogo la premiazione con l'assegnazione della medaglia/diploma ottenuto. Le persone addette alle premiazioni sono tenute a dare un tono di ufficialità alla premiazione. Prima di ogni competizione la società organizzatrice può decidere di stabilire, oltre al Premio per le ZERO cadute, l'attribuzione di premi speciali. (Es. il costume più bello, l'esibizione più spiritosa, il gruppo più numeroso, ecc).

2.0 PROGRAMMA TECNICO PROMO-TWIRL
Specialità Individuali - Duo- Team - Gruppo

2.1 CATEGORIE E REGOLE GENERALI

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

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

Gli iscritti dovranno presentare il Certificato Medico non agonistico, potranno indossare abbigliamento come indicato nelle informazioni generali al punto 1.8 e non saranno richiesti gradi Federali.

2.2 INDIVIDUALI:

2.2.1 MUSICA

La musica è imposta ed è scaricabile dal sito della FITw (www.federtwirling.it)

2.2.2 PROGRAMMA

Massimo contenuto tecnico presentabile: 2° grado

L'esercizio è svolto utilizzando ¼ del campo di gara.

Possono essere eseguiti in contemporanea quattro esercizi individuali.



2.3 SPECIALITA' DUO

Squadra composta da due elementi.

Numero riserve libere

2.3.1 MUSICA

La musica è imposta ed è scaricabile dal sito della FITw (www.federtwirling.it)

2.3.2 PROGRAMMA

Massimo contenuto tecnico presentabile: 2° grado.

L'esercizio è svolto utilizzando ¼ del campo di gara.

Possono essere eseguiti in contemporanea quattro esercizi.

2.4 SPECIALITA' TEAM

Squadra composta da 5 a 9 elementi

Numero riserve: libero

2.4.1 MUSICA

La musica è libera con tema dichiarato che verrà annunciato dallo speaker dopo aver presentato la squadra.

Durata: da 2' a 2'30" (tolleranza +/-10")

2.4.2 PROGRAMMA

Massimo contenuto tecnico presentabile: 2° grado

La squadra avrà a disposizione l'intero campo di gara.

Per la specialità TEAM il tecnico deve consegnare n 4 copie del modulo "FOGLIO DI GIUDIZIO SETTORE PROPAGANDA A SQUADRE" alla segreteria almeno 30 minuti prima dell'inizio della categoria con indicato il tema presentato per la competizione.

2.5 SPECIALITA' GRUPPO

Squadra composta da 10 elementi o più

Numero riserve: libero

2.5.1 MUSICA

La musica è libera con tema dichiarato che verrà annunciato dallo speaker dopo aver presentato la squadra.

Durata : da 2' a 2'30" (tolleranza +/-10")

2.5.2. PROGRAMMA

Massimo contenuto tecnico presentabile: 2° grado

La squadra avrà a disposizione l'intero campo di gara. Per la specialità GRUPPO il tecnico deve consegnare n 4 copie del modulo "FOGLIO DI GIUDIZIO SETTORE PROPAGANDA A SQUADRE" alla segreteria almeno 30 minuti prima dell'inizio della categoria con indicato il tema presentato per la competizione.

2.6 PENALITA' SUPERAMENTO LIMITE TECNICO

In caso di superamento del contenuto tecnico presentabile verrà applicata una penalità pari all'assegnazione della medaglia immediatamente inferiore a quella attribuita dal punteggio.

Es: medaglia attribuita per punteggio dai giudici, oro, medaglia assegnata dopo applicazione penalità, argento.

3.0 PROGRAMMA TECNICO ALL STAR Specialità Individuali -Duo-Team e Gruppo

3.1 CATEGORIE E REGOLE GENERALI

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

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

Gli iscritti dovranno presentare il certificato medico non agonistico, potranno indossare abbigliamento come indicato nelle informazioni generali al punto 1.8 e non saranno richiesti gradi federali.

3.2 INDIVIDUALI

3.2.1 MUSICA

La musica è imposta ed è scaricabile dal sito della FITw (www.federtwirling.it)

3.2.2 PROGRAMMA

Massimo contenuto tecnico presentabile: LIBERO

L'esercizio è svolto utilizzando ¼ del campo di gara.

Possono essere eseguiti in contemporanea quattro esercizi individuali.

3.3 SPECIALITA' DUO

Squadra composta da due elementi.

Numero riserve libere

3.3.1 MUSICA

La musica è imposta ed è scaricabile dal sito della FITw (www.federtwirling.it)

3.3.2 PROGRAMMA

Massimo contenuto tecnico presentabile: LIBERO

L'esercizio è svolto utilizzando ¼ del campo di gara.

Possono essere eseguiti in contemporanea quattro esercizi.

3.4 SPECIALITA' TEAM

Squadra composta da 5 a 9 elementi

Numero riserve: libero

3.4.1 MUSICA

La musica è libera con tema dichiarato che verrà annunciato dallo speaker dopo aver presentato la squadra.

Durata: da 2' a 2'30" (tolleranza +/-10")

3.4.2 PROGRAMMA

Massimo contenuto tecnico presentabile: LIBERO

La squadra avrà a disposizione l'intero campo di gara.

Per la specialità TEAM il tecnico deve consegnare n 4 copie del modulo "FOGLIO DI GIUDIZIO SETTORE PROPAGANDA A SQUADRE" alla segreteria almeno 30 minuti prima dell'inizio della categoria con indicato il tema presentato per la competizione.

3.5 SPECIALITA' GRUPPO

Squadra composta da 10 elementi o più

Numero riserve: libero

3.5.1 MUSICA

La musica è libera con tema dichiarato che verrà annunciato dallo speaker dopo aver presentato la squadra.

Durata : da 2' a 2'30" (tolleranza +/-10")

3.5.2. PROGRAMMA

Massimo contenuto tecnico presentabile: LIBERO

La squadra avrà a disposizione l'intero campo di gara.

Per la specialità GRUPPO il tecnico deve consegnare n 4 copie del modulo "FOGLIO DI GIUDIZIO SETTORE PROPAGANDA A SQUADRE" alla segreteria almeno 30 minuti prima dell'inizio della categoria con indicato il tema presentato per la competizione.

4.0 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 saranno 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).

4.1 CATEGORIE

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

4.2 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).

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 giudicata da un singolo giudice per le specialità individuali/duo e da un minimo di 2 ed un massimo di 4 giudici per le specialità team/gruppo.

5.2 SPECIALITA' INDIVIDUALE

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 e divertire 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.
- Coordinazione costume alla musica:
La scelta del costume di gara deve rispondere ed esaltare 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.

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

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 e divertire giudici e pubblico.
- Coordinazione costume al tema musicale:
La scelta del costume di gara deve rispondere ed esaltare 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 **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

5.5 **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.

5.6 **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 o cadute.