



**Federazione
Italiana
Twirling**

Regolamento

Settore

Amatoriale/Propaganda

TWIRL FOR FUN

Anno 2014

A cura del Dipartimento Tecnico Nazionale

Ultimo aggiornamento 12/02/2014

Si ringraziano tutte le persone che hanno collaborato alla realizzazione del progetto e alla stesura del regolamento.

INDICE

1.0 INFORMAZIONI GENERALI

1.1 SETTORE AMATORIALE/PROPAGANDA	pag. 5
1.1.1 PROMO TWIRL	pag. 5
1.1.2 ALL STAR	pag. 5
1.2 PERIODO DELLE COMPETIZIONI	pag. 5
1.3 CALENDARIO E ORGANIZZAZIONE COMPETIZIONI	pag. 6
1.4 MODALITA' DI ISCRIZIONE	pag. 6
1.5 IMPIANTI / ATTREZZATURE	pag. 6
1.6 PROVA CAMPO/RISCALDAMENTO	pag. 6
1.7 FLOOR MONITOR	pag. 6
1.8 ABBIGLIAMENTO e ACCESSORI	pag. 7
1.9 TECNICI E ACCOMPAGNATORI	pag. 7
1.10 SEZIONI GIUDICI	pag. 7
1.11 SEGRETERIA	pag. 7
1.12 CLASSIFICHE E PREMIAZIONI	pag. 8

2.0 PROGRAMMA TECNICO – PERCORSO

2.1 CATEGORIE	pag. 9
2.2 COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE	pag. 9
2.3 ATTREZZI UTILIZZATI	pag. 9
2.4 MISURA DEL CAMPO	pag. 9
2.5 DISPOSIZIONE DEL PERCORSO	pag. 10
2.6 DESCRIZIONE PERCORSO CON DISEGNO	pag. 10
2.7 PERCORSO PRE-AGONISMO	pag. 11
2.8 PERCORSO CADETTI	pag. 11
2.9 PERCORSO JUNIOR/SENIOR	pag. 12
2.10 METODO DI GIUDIZIO	pag. 12
2.11 SCHEDA DI GIUDIZIO CON ERRORI E PENALITA'	pag. 14
2.12 METODO PER LA CLASSIFICA FINALE	pag. 15
2.13 VIDEO DIMOSTRATIVO	pag. 15

3.0 PROGRAMMA TECNICO PROMO-TWIRL

3.1 SPECIALITA' INDIVIDUALE_____	pag. 16
3.1.2 CATEGORIE _____	pag. 16
3.1.3 MUSICA _____	pag. 16
3.1.4 PROGRAMMA _____	pag. 16
3.2.1 SPECIALITA' DUO _____	pag. 16
3.2.2 CATEGORIE _____	pag. 16
3.2.3 MUSICA _____	pag. 16
3.2.4 PROGRAMMA _____	pag. 16
3.3.1 SPECIALITA' TEAM _____	pag. 17
3.3.2 CATEGORIE _____	pag. 17
3.3.3 MUSICA _____	pag. 17
3.3.4 PROGRAMMA _____	pag. 17
3.4.1 SPECIALITA' GRUPPO _____	pag. 17
3.4.2 CATEGORIE _____	pag. 17
3.4.3 MUSICA _____	pag. 17
3.4.4 PROGRAMMA _____	pag. 17

4.0 PROGRAMMA TECNICO ALL STAR

4.1 SPECIALITA' INDIVIDUALE_____	pag. 18
4.1.2 CATEGORIE _____	pag. 18
4.1.3 MUSICA _____	pag. 18
4.1.4 PROGRAMMA _____	pag. 18
4.2 SPECIALITA' DUO _____	pag. 18
4.2.1 CATEGORIE _____	pag. 18
4.2.2 MUSICA _____	pag. 18
4.2.3 PROGRAMMA _____	pag. 18
4.3 SPECIALITA' TEAM _____	pag. 19
4.3.1 CATEGORIE _____	pag. 19
4.3.2 MUSICA _____	pag. 19
4.3.3 PROGRAMMA _____	pag. 19
4.4 SPECIALITA' GRUPPO _____	pag. 19
4.4.1 CATEGORIE _____	pag. 19
4.4.2 MUSICA _____	pag. 19
4.4.3 PROGRAMMA _____	pag. 19

5.0 METODO DI GIUDIZIO PROMO TWIRL E ALL STAR

5.1 INDICAZIONI GENERALI _____	pag. 20
5.2 SPECIALITA' INDIVIDUALE _____	pag. 20
5.2.1 ESPRESSIONE ARTISTICA _____	pag. 20
5.2.2 MERITO TECNICO _____	pag. 20
5.3 SPECIALITA' A SQUADRE (DUO,TEAM E GRUPPO) _____	pag. 20
5.3.1 EFFETTO GENERALE _____	pag. 21
5.3.2 PRECISIONE ED INSIEME _____	pag. 21
5.3.3 CONTENUTO _____	pag. 21
5.4 CADUTE _____	pag. 21
5.5 ISTRUZIONI PER LA COMPILAZIONE DELLA SCHEDA DI GIUDIZIO (INDIVIDUALE E SQUADRE) _____	pag. 21
5.6 METODO PER LA CLASSIFICA FINALE (INDIVIDUALE E SQUADRE) _____	pag. 22

Fogli di giudizio _____ pag. 23

Moduli d'iscrizione _____ pag. 25

1.0 INFORMAZIONI GENERALI

Scopo Generale

Il settore amatoriale/propaganda denominato Twirl for Fun ha lo scopo di far praticare il nostro sport a tutti (iscritti e non 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 Il settore **AMATORIALE/PROPAGANDA** 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 appartenere a:

- Enti di promozione sportiva
- Scuole
- Majorettes
- Npta NON AGONISTI
- Chiunque sia tesserato alla Fitw nel settore promozionale/amatoriale (no atleti agonisti/ex agonisti)
- Essere in possesso del Certificato Medico NON agonistico

1.1.2 ALL STAR

Appartengono a questo settore gli ATLETI AGONISTI (ancora in competizione e non), ex-atleti, tesserati FITw nel settore agonistico, atleti NBTA, a partire dai 9 anni compiuti nell'anno sportivo in corso.

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

- Tesserati alla Fitw nel settore promozionale/amatoriale/agonismo (solo atleti agonisti/ex agonisti per specialità individuali , no preagonismo)
- NBTA agonisti
- Essere in possesso del Certificato Medico NON agonistico

1.2 PERIODO DELLE COMPETIZIONI

Le competizioni ufficiali FITw 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 e' richiesto un numero minimo di partecipazioni agli incontri regionali, per poter accedere all'incontro nazionale.

1.3 CALENDARIO E ORGANIZZAZIONE COMPETIZIONI

Il calendario delle gare denominate "TWIRL FOR FUN" viene redatto ogni anno dal DiTN per l'anno successivo. 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 società organizzatrice.

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 del settore amatoriale/propaganda "Twirl for Fun", le iscrizioni alle gare dovranno essere fatte alla Federazione pagando la quota di partecipazione, secondo quanto stabilito dalla Fitw. Le iscrizioni dovranno essere inviate per conoscenza anche ai Comitati Regionali.

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

Il Comitato Regionale o il Comitato organizzatore, una volta ricevute dalla Fitw tutte le iscrizioni, provvederà al sorteggio e all'invio del programma di gara alla società organizzatrice e/o 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 predisporre di un impianto stereo con amplificatori, microfono, riproduttore di cd, chiavette USB. La società organizzatrice dovrà mettere a disposizione i cronometri e tutto l'occorrente per l'allestimento dei percorsi e dell'incontro stesso.

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:

- La tessera federale (in caso di tesserato Fitw);
- Copia della quota versata per la partecipazione all'incontro;
- Copia del certificato medico (senza le quali non sarà possibile partecipare). Gli atleti che sono agonisti praticanti possono presentare certificato medico agonistico, gli altri atleti possono presentare certificato medico di base;
- 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 i bijoux di tutti i generi e i piercing che possono rappresentare un rischio per la sicurezza dei ginnasti
- L'asta del bastone ed i pomelli possono essere di qualunque colore/i
- Sul bastone possono essere utilizzati molteplici colori di scotch
- Usare un moderato trucco considerando che si tratta di uno sport
- Non sono concessi trucchi per il corpo , pittura o vernice 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 settore amatoriale/propaganda "Twirl for Fun" potranno essere giudicati dalle seguenti figure federali :

- Giudici Federali con la qualifica minima di I Livello (nuovo percorso abilitante 2014)
- Quadri Tecnici con la qualifica minima di Assistente di Base (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 FITw , 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 dal TNG.

I Giudici per gli incontri saranno designati dal TRG o dal TNG ove in mancanza del Comitato Regionale. Il TNG dovrà essere informato circa la nomina dei giudici scelti.

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 e' 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 sul campo di gara vicino ai giudici.

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

1.12 CLASSIFICHE E PREMIAZIONI

Verranno stilate le classifiche per ogni specialità e categoria.

- **PERCORSO :**

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'

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

MEDAGLIA D'ORO : punteggio ottenuto da 100 a 90 punti

MEDAGLIA D'ARGENZO : punteggio ottenuto da 89.9 a 70

MEDAGLIA DI BRONZO : punteggio ottenuto da 69.9 a 50

Al termine di ogni categoria avrà luogo la premiazione con l'assegnazione della medaglia ottenuta. 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).

Il comitato organizzatore dovrà essere in possesso di tante medaglie d'oro e d'argento e di bronzo quanti sono gli iscritti .

2.0 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 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).

2.1 CATEGORIE :

- PREAGONISMO 6-7 anni
- CADETTI 8-11 anni
- JUNIOR 12-16 anni
- SENIOR 17 e + anni

2.2 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).

2.3 ATTREZZI UTILIZZATI :

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

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

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

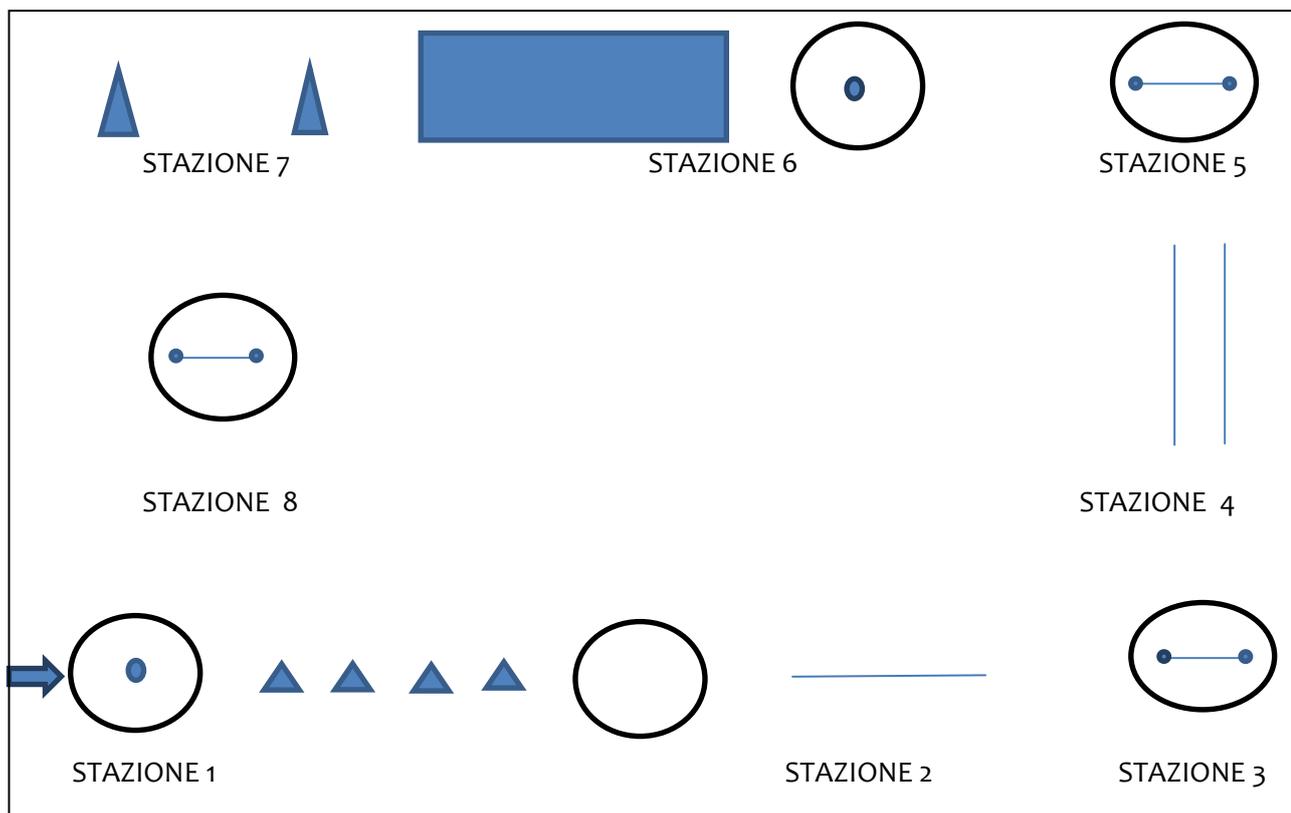
2.5 DISPOSIZIONE DEL PERCORSO (cm=centimetro , mt=metro):

- 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 - 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*

2.6 DESCRIZIONE PERCORSO CON DISEGNO :

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



2.7 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)

2.8 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)

2.9 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)

2.10 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'

Luogo e Data della Competizione _____ - _____

Nome della Squadra _____

_____ Categoria _____

STAZIONE	DESCRIZIONE	PENALITA' 1 SECONDO	PENALITA' 5 SECONDI	BONUS 5 SECONDI
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 _____ x5= _____

TEMPO PERCORSO		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).

3.0 PROGRAMMA TECNICO PROMO-TWIRL Specialità Individuali -Duo-Team e Gruppo

3.1 SPECIALITA' INDIVIDUALE

3.1.2 CATEGORIE :

- PREAGONISMO 6-7 anni
- CADETTI 8-11 anni
- JUNIOR 12-16 anni
- SENIOR 17 e + anni

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.

3.1.3 MUSICA :

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

3.1.4 PROGRAMMA:

Massimo contenuto tecnico presentabile: 2° grado (gradi federali in vigore dal 2014)

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

Possono essere eseguiti in contemporanea quattro esercizi individuali.

3.2.1 SPECIALITA' DUO

Squadra composta da due elementi.
Numero riserve libere

3.2.2 CATEGORIE:

- PREAGONISMO 5-6 anni
- CADETTI 8-11 anni
- JUNIOR 12-16 anni
- SENIOR 17 E + anni

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.

3.2.3 MUSICA:

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

3.2.4 PROGRAMMA:

Massimo contenuto tecnico presentabile: 2° grado (gradi federali in vigore dal 2014)

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

Possono essere eseguiti in contemporanea quattro esercizi.

3.3.1 SPECIALITA' TEAM

Squadra composta da 5 a 9 elementi

Numero riserve: libero

3.3.2 CATEGORIE:

- PREAGONISMO 6-7 anni
- CADETTI 8-11 anni
- JUNIOR 12-16 anni
- SENIOR 17 e + anni

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.

3.3.3 MUSICA:

La musica è libera con tema dichiarato.

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

3.3.4 PROGRAMMA:

Massimo contenuto tecnico presentabile: 2° grado (gradi federali in vigore dal 2014)

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.

3.4.1 SPECIALITA' GRUPPO

Squadra composta di 10 elementi o più

Numero riserve: libero

3.4.2 CATEGORIE:

- PREAGONISMO 6-7 anni
- CADETTI 8-11 anni
- JUNIOR 12-16 anni
- SENIOR 17 e + anni

3.4.3 MUSICA:

La musica è libera con tema dichiarato.

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

3.4.4 PROGRAMMA:

Massimo contenuto tecnico presentabile: 2° grado (gradi federali in vigore dal 2014)

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 ALL STAR Specialità Individuali -Duo-Team e Gruppo

4.1 SPECIALITA' INDIVIDUALE

4.1.2 CATEGORIE:

- CADETTI 8-11 anni
- JUNIOR 12-16 anni
- SENIOR 17 e + anni

Gli iscritti dovranno presentare il Certificato Medico non agonistico o certificato medico agonistico per gli agonisti praticanti, potranno indossare abbigliamento come indicato nelle informazioni generali al punto 1.8 e non saranno richiesti gradi Federali.

4.1.3 MUSICA:

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

4.1.4 PROGRAMMA:

Il contenuto tecnico è LIBERO.

L'esercizio è svolto utilizzando $\frac{1}{4}$ del campo di gara.

Possono essere eseguiti in contemporanea quattro esercizi individuali.

4.2 SPECIALITA' DUO

Squadra composta da due elementi.
Numero riserve libere

4.2.1 CATEGORIE:

- CADETTI 8-11 anni
- JUNIOR 12-16 anni
- SENIOR 17 e + anni

Gli iscritti dovranno presentare il Certificato Medico non agonistico o certificato medico agonistico per gli agonisti praticanti, potranno indossare abbigliamento come indicato nelle informazioni generali al punto 1.8 e non saranno richiesti gradi Federali.

4.2.2 MUSICA:

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

4.2.3 PROGRAMMA:

Il contenuto tecnico è LIBERO.

L'esercizio è svolto utilizzando $\frac{1}{4}$ del campo di gara.

Possono essere eseguiti in contemporanea quattro esercizi individuali.

4.3 SPECIALITA' TEAM

Squadra composta da 5 a 9 elementi
Numero riserve: libero

4.3.1 CATEGORIE:

- CADETTI 8-11 anni
- JUNIOR 12-16 anni
- SENIOR 17 e + anni

Gli iscritti dovranno presentare il Certificato Medico non agonistico o certificato medico agonistico per gli agonisti praticanti, potranno indossare abbigliamento come indicato nelle informazioni generali al punto 1.8 e non saranno richiesti gradi Federali.

4.3.2 MUSICA:

La musica è libera con tema dichiarato.
Durata: da 2' a 2'30" (tolleranza +/-10")

4.3.3 PROGRAMMA:

Il contenuto tecnico è 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.

4.4 SPECIALITA' GRUPPO

Squadra composta da 10 elementi o più
Numero riserve: libero

4.4.1 CATEGORIE:

- CADETTI 9-11 anni
- JUNIOR 12-16 anni
- SENIOR 17 e + anni

Gli iscritti dovranno presentare il Certificato Medico non agonistico o certificato medico agonistico per gli agonisti praticanti, potranno indossare abbigliamento come indicato nelle informazioni generali al punto 1.8 e non saranno richiesti gradi Federali.

4.4.2 MUSICA:

La musica è libera con tema dichiarato.
Durata: da 2' a 2'30" (tolleranza +/-10")

4.4.3 PROGRAMMA:

Il contenuto tecnico è 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 30 minuti prima dell'inizio della categoria con indicato il tema presentato per la competizione.

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 vengono suddivise in:

- ESPRESSIONE ARTISTICA
- MERITO TECNICO

5.2.1 ESPRESSIONE ARTISTICA

L'espressione artistica viene 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 viene 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 vengono suddivise in:

- EFFETTO GENERALE
- PRECISIONE ED INSIEME
- CONTENUTO

5.3.1 EFFETTO GENERALE

L'effetto generale viene 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 ed insieme viene valutata 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 viene 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 crea 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).

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

- MEDAGLIA D'ORO: Punteggio compreso tra 100 e 90 punti
- MEDAGLIA D'ARGENTO: Punteggio compreso tra 89.9 e 70 punti.
- MEDAGLIA DI BRONZO: Punteggio compreso tra 69.9 e 50 punti.

Verrà inoltre attribuito un premio speciale per le 0 cadute.

FOGLIO DI GIUDIZIO SETTORE PROPAGANDA SQUADRE

NOME SQUADRA:	Specialita'	DUO	TEAM	GRUPPO	
SOCIETA' :	PREAGON.	CADETTI	JUNIOR	SENIOR	
INCONTRO (Luogo e data)	Livello PROMO TWIRL				
TEMA PRESENTATO (TEAM/GRUPPO)	Livello ALL STAR				
	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
EFFETTO GENERALE					
Chiarezza di tema e programma					
Interpretazione e adattamento musicale					
Continuita' e sviluppo delle forme					
Comunicazione, Intrattenimento					
Coordinazione costume al tema musicale					
PRECISIONE ED INSIEME					
Perfezione dell'esecuzione senza cadute o errori					
Unita' e sincronizzazione del gruppo					
CONTENUTO					
Tecnica di bastone di tutti i componenti					
Varietà e difficoltà bastone /corpo					
Composizione/Lavoro di squadra					
	DA 100 A 90			DA 89,9 A 70	DA 69,9 A 50
PUNTEGGIO PARZIALE	DIVISO 10				
Penalità cadute corpo/bastone (1 p.to cad.)	Tot. P.ti Cad.				
PUNTEGGIO TOTALE				ORO	ARGENTO
				DA 100 A 90 P.TI	DA 89,9 A 70 P.TI
					BRONZO
					DA 69,9 A 50P.TI

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

FIRMA GIUDICE _____



ANNO

SETTORE PROMOZIONALE/AMATORIALE

PROMO	
TWIRL	
ALL STAR	

Società

ATLETI COMPETIZIONE DUO (Preagonismo*, Cadetti, Junior, Senior)**

COGNOME	NOME	Anno	Cat.	Tess.
		Nascita	(P*-C-J-S)	N.

RISERVE

COGNOME	NOME	Anno	Cat.	Tess.
		Nascita	(P*-C-J-S)	N.

ATLETI COMPETIZIONE DUO (Preagonismo*, Cadetti, Junior, Senior)***

COGNOME	NOME	Anno	Cat.	Tess.
		Nascita	(P*-C-J-S)	N.

RISERVE

COGNOME	NOME	Anno	Cat.	Tess.
		Nascita	(P*-C-J-S)	N.

* PREAGONISMO solo livello promo twirl

** indicare categoria

DATA..... FIRMA PRESIDENTE.....



**FEDERAZIONE
ITALIANA
TWIRLING**

Disciplina associata al C.O.N.I. – Comitato Olimpico Nazionale Italiano
Membro della W.B.T.F. – World Baton Twirling Federation

ANNO

SETTORE PROMOZIONALE/AMATORIALE

PROMO TWIRL

ALL STAR

Società

--

ATLETI COMPETIZIONE TEAM (Preagonismo*, Cadetti, Junior, Senior)**

Cognome	Nome	Anno Nascita	Cat. (P*-C-J-S)	Tess. N.

Riserva

Cognome	Nome	Anno Nascita	Cat. (P*-C-J-S)	Tess. N.

* PREAGONISMO solo livello promo twirl

** indicare categoria

DATA.....

FIRMA PRESIDENTE.....

