



**Federazione
Italiana
Twirling**

CORSO GIUDICI I LIVELLO

***GRADI**

***SOLO STANDARD**

***SETTORE AMATORIALE/PROPAGANDA**

TWIRL FOR FUN

!"#\$%!"&'(&)*!%+), '-+. "+' #-)#. "-! /). -! ('"

0123456*789: 0

INDICE

Introduzione-Premessa-Il Giudice Federale.....	pag. 3
Gradi Federali (organizzazione-corso formazione-sessione d'esame).....	pag. 4
Metodo di valutazione Gradi Federali.....	pag.6
Fogli di giudizio.....	pag.7
Solo Standard (organizzazione-corso formazione-gara).....	pag. 13
Metodo di valutazione Solo Standard.....	pag.16
Foglio di giudizio.....	pag.18
Abbigliamento Gradi/Solo Standard.....	pag.19
Regolamento Settore Amatoriale/Propaganda Twirl for Fun.....	pag. 21

"
*;<=<>>?"

Questa federazione sportiva intende autodisciplinarsi con un codice comportamentale che dia le linee guida per i comportamenti eticamente corretti a cui si dovranno attenere sia i Dirigenti Federale, per ogni ordine e grado, che Tecnici, Giudici ed Atleti. La base per costruire un fair play federale, sullo spirito sportivo e sul movimento volontario, nella società contemporanea. Essere sportivi significa adottare uno stile di vita improntato alla trasparenza, alla correttezza, al benessere proprio e del prossimo, significa trasmettere la cultura dei valori dello sport stesso e della vita.

"
)5@;6A3B265<"

Il Fair Play significa molto di più che giocare nel rispetto delle regole, esso incorpora concetti di amicizia, di rispetto degli altri e di spirito positivo. Il fair play è un modo di pensare e non solo un modo di comportarsi, esso comprende la lotta contro l'imbroglio, contro le astuzie al limite delle regole, contro ogni forma di violenza fisica, verbale e psicologica, alla diseguaglianza nelle opportunità e corruzione.

)C"123A2D<"E<A<;?C<"

Per Giudice Federale si intende estendere alla qualifica di Ufficiale di Gara, Presidente di Giuria, Segretario di Gara, Direttore di Gara.

Ogni Ufficiale di Gara, nello svolgimento delle sue funzioni, deve comportarsi con serietà e discrezione; deve essere imparziale e neutrale; non deve mostrare alcuna simpatia o antipatia nei confronti di alcun concorrente/squadra; non deve essere influenzato, nell'espressione del suo giudizio, dalla società di appartenenza dell'atleta/squadra, dal suo allenatore o da motivi di carattere personale; non deve mostrare favoritismi o pregiudizi contro o in favore di alcun atleta/squadra, allenatore, società. L' Ufficiale di Gara, nello svolgimento della sua funzione, deve evitare qualsiasi conflitto di interesse. Nessun Ufficiale di Gara può fungere da commentatore televisivo in gare in cui svolge la propria funzione.

Nessun Ufficiale di Gara può commentare pubblicamente (anche su siti internet) i risultati di una competizione né fare apprezzamenti sull'operato dei propri colleghi.

Nessun Ufficiale di Gara può commentare pubblicamente (anche su siti internet) quanto stabilito in giuria, in accordo con il presidente di giuria o di quanto detto in sede di riunione di giuria.

Nessun Ufficiale di Gara può divulgare (anche su siti internet) notizie o informazioni confidenziali riguardanti atleti/squadre e classifiche avute da altri Ufficiali di Gara.

L'ufficiale di gara che ricopre anche la qualifica di Tecnico è tenuto prima dello svolgimento delle competizioni a comunicare in Federazione la lista dei propri atleti e dei proprio assistenti. Per quanto possibile non sarà designato a giudicare atleti.

Tutti gli Ufficiali di Gara sono tenuti al rispetto delle regole contenute nel presente Codice Etico. La violazione di tali regole comporta la immediata sospensione dalle liste degli Ufficiali di Gara ed il deferimento agli organi di disciplina.

"

"

"

"

"

1. Sessione d'esame

La progressione didattica per l'apprendimento della tecnica twirling è basata su diverse serie di movimenti con difficoltà crescenti divise in sei gradi di apprendimento.

Tali gradi costituiscono il bagaglio tecnico necessario ed il percorso obbligatorio per accedere alle competizioni secondo lo schema riportato nelle norme generali del settore agonismo.

GRADI NUOVI

6°-5°-4°

3°

2°

1°

2. Formazione

La F.I.Tw. si impegna a garantire, attraverso i Comitati Regionali, più corsi di formazione e/o sessioni d'esame possibili durante l'anno anche abbinate alle competizioni. A loro volta le società interessate possono richiedere corsi di formazione e/o sessioni d'esame alle rispettive Segreterie Regionali.

3. Contenuti

Esso è rivolto quanti devono ancora apprendere i contenuti tecnici dei vari gradi.

Il corso viene tenuto da un Insegnante Federale designato dalla Regione e scelto a partire da quelli con il grado minimo di Tecnico Federale. La lista degli insegnanti abilitati viene aggiornata ogni anno dal Dipartimento Tecnico Nazionale.

E' prevista una tassa per ciascun corso.

4. Sessione d'esame

Nella stessa sessione d'esame un allievo può sostenere l'esame per più gradi.

Per ottenere la promozione il programma del grado deve essere presentato per intero e tutti i movimenti devono essere eseguiti correttamente.

L'esame viene tenuto da un Tecnico (qualifica minima tecnico di base) e/o giudice.

Gli esaminatori potranno essere tecnici e/o giudici scelti a rotazione tra quelli abilitati per l'anno sportivo in corso. Gli stessi saranno a loro volta scelti a rotazione dal Direttore Tecnico Regionale

(DTR) per sessioni a livello regionale o dal Tutor Nazionale Giudici (TNG) per sessioni a livello nazionale.

Ogni esaminatore dovrà portarsi musica, stereo e calcolatrice (o altro: PC, tablet, ecc.).

E' prevista una tassa per ciascun grado.

I Gradi Federali devono essere acquisiti prima dell'iscrizione ai campionati.

Gli esami dei gradi possono essere sostenuti anche dagli atleti iscritti nel settore amatoriale/propaganda twirl for fun.

Gli atleti, nella stessa giornata, possono presentare tutti i gradi che desiderano e partecipare al

Solo Standard di qualsiasi livello (Per il solo standard tenendo conto dei gradi richiesti).

L'esame dovrà essere organizzato dalla F.I.TW. e/o dal Comitato Regionale e/o Società affiliate in una palestra aperta al pubblico, mettendo a disposizione un tavolo per ogni esaminatore. La sessione si svolge con un esaminatore per atleta (possibilmente non della stessa società dell'atleta esaminato).

I Comitati Regionali, sono invitati, ove possibile, a designare più esaminatori e predisporre un tavolo per la segreteria.

Musica da utilizzare per l'esame: metronomo (disponibile in 3 velocità).

L'atleta si presenterà di fronte al tavolo dell'esaminatore, comunicherà il grado e la velocità che intende utilizzare.

L'esaminatore avrà il foglio di valutazione in duplice copia di cui una va consegnata al termine del grado all'atleta e una copia alla segreteria Regionale/Nazionale che dovrà conservarla in caso di vari problemi.

La musica dovrà essere tenuta a volume basso ad esclusivo uso dell'atleta e dell'esaminatore.

La società organizzatrice dovrà predisporre un Floor Monitor che controllerà l'abbigliamento ed equipaggiamento.

., ' +. &."&)"!! (\$+! /). - ' "1%! &)"E' &' %! ()"

"

A (10).....#6=J;<5A<"2"=6K2=<5@6L"6"<><43<"D6";;<@?=<5@<"

B (8).....#6=J;<5A<"2"=6K2=<5@6L"6"<><43<"M3?>2"D6";;<@?=<5@<"

C (6).....**Comprende il movimento, l'esecuzione è instabile**"

D (4).....#6=J;<5A<"2"=6K2=<5@6L"=?"565"6"<><43<"25"=6A6"D6";;<@?=<5@<"

E (0).....- 65"N?"D6=J;<6"2"=6K2=<5@6"

"

	1 ;?A6"A2" D6=J;<5>265<"0PQ"	' ><D3B265<"0PQ"	+6@?6<" 0PQ"
! "098Q"	40	40-60	80-100
R0S0"	40	20-40	60-80
#0T0"	40	0-20	40-60
&0: 0"	40	0	20-40
' 08Q"	0	0	0

Grado di comprensione=quanto ha capito il movimento

Esecuzione=corretta esecuzione del movimento

- 1) Votazione: considerare il grado di comprensione e di esecuzione. Un movimento può essere ritentato per un massimo di due volte
- 2) Fattori chiave per la valutazione (controlla questi punti ed esprimi il punteggio):
 Tecnica corretta di twirling:impugnatura morbida,balance point
 Postura corretta: lavoro dei piedi corretto, posizione della mano libera, direzione corpo
 Ritmo:ritmo stabile, tempi corretti
 Piani: piani corretti
 Fluidità
- 3) Errori (Fattori negativi)
 Movimenti non corretti: E (0)
 Cadute: valutare il movimento prima della caduta. D (4) se non lo prendi mai.
 Tempi o ritmo sbagliati: deduzione 0.5-1.0 dal punteggio totale
 Dimentica: 4 tempi 0.5, oltre i 4 tempi 1.0 a 2.0 di deduzione dal punteggio totale

WBTF/FITW: FOGLIO DI GIUDIZIO GRADO 6						
Atleta		Società		Esaminatore		
Contenuto						Valutazione
Movimenti di Base I	1. Riposo				A B C D E 10 8 6 4 0	
	2. Attenti					
	3. Saluto					
	4. Strutting base					
Basic Twirl	1. ½ Fig. 8 interno braccio(dx, sn)				A B C D E 10 8 6 4 0	
	2. Mov. Orizz. Mano dx				A B C D E 10 8 6 4 0	
	3. Mov. Orizz. Mano sx				A B C D E 10 8 6 4 0	
	4. Figura 8 vert. al diritto mano dx laterale				A B C D E 10 8 6 4 0	
	5. Mov. frontale [A]				A B C D E 10 8 6 4 0	
	6. Fig. 8 al rovescio mano sn laterale				A B C D E 10 8 6 4 0	
	7. Mov. frontale [B]				A B C D E 10 8 6 4 0	
	8. Roll mano dx sul braccio sn				A B C D E 10 8 6 4 0	
Movimenti Extra (FITW)	1. Posizioni di Danza				A B C D E 10 8 6 4 0	
	2. Fig. 8 al diritto mano sn laterale				A B C D E 10 8 6 4 0	
	3. Fig. 8 al rovescio mano dx laterale				A B C D E 10 8 6 4 0	
	4. Roll sul pollice dx				A B C D E 10 8 6 4 0	
Commenti				<input type="checkbox"/> Promosso <input type="checkbox"/> Non promosso	TOTALE /140 punti	

70 punti o oltre per superare il test

WBTF/FITW: FOGLIO DI GIUDIZIO GRADO 5						
Atleta		Società		Esaminatore		
Contenuto					Valutazione	
Movimenti di Base II	1. Perno a dx (4tempi)				A B C D E 10 8 6 4 0	
	2. Perno a sn (4tempi)					
	3. Perno 1/2 giro (4 tempi)					
Danza II	1. Plié 2. Relevé 3. Affondo				A B C D E 10 8 6 4 0	
	4. Punte (punta & tallone) 5. Camminata in relevé				A B C D E 10 8 6 4 0	
Basic Twirl	1. Passaggio alla vita 2. Passaggio alle ginocchia				A B C D E 10 8 6 4 0	
	3. Foutté al diritto mano dx				A B C D E 10 8 6 4 0	
	4. Fouetté al rovescio mano sn				A B C D E 10 8 6 4 0	
	5. Ruota al rovescio mano dx				A B C D E 10 8 6 4 0	
	6. Ruota al diritto mano sn				A B C D E 10 8 6 4 0	
	7. Roll mano dx sul gomito sn				A B C D E 10 8 6 4 0	
	8. Flip mano aperta dx				A B C D E 10 8 6 4 0	
Movimenti Extra (FITW)	1. Ruota al rovescio mano sn				A B C D E 10 8 6 4 0	
	2. Ruota al diritto mano dx				A B C D E 10 8 6 4 0	
	3. Flip a mano aperta sn				A B C D E 10 8 6 4 0	
Commenti <input type="checkbox"/> Promosso <input type="checkbox"/> Non promosso				TOTALE /130 punti		

80 punti o oltre per superare il test

WBTF/FITW: FOGLIO DI GIUDIZIO GRADO 4								
Atleta		Società		Esaminatore				
Contenuto					Valutazione			
Danza III	1. Balance Step 2. Passo composto			A	B	C	D	E
	3. Slanci 4. Salto con divaricata			10	8	6	4	0
Basic Twirl	1. Figura 8 orizzontale mano sn			A	B	C	D	E
	2. Figura 8 al diritto + 4 dita mano dx			10	8	6	4	0
	3. Movimento frontale (B) laterale a sn e dx			A	B	C	D	E
	4. Roll al diritto sul gomito/polso sn, ripresa mano dx			10	8	6	4	0
	5. Flip al diritto (mano dx)			A	B	C	D	E
	6. Pretzel, ricciolo alla nuca girando mano dx			10	8	6	4	0
Combina-zione	1. Mov. Orizz. Mano dx (piede sn puntato) – Scivolata sul pomello - Passaggio intorno al collo - passaggio alla schiena (piedi in 3a sn di fronte)			A	B	C	D	E
	2. Roll rov. Mano dx (piede sn punt. avanti) - Roll dir. Mano dx (affondo in 4a dx) - Roll sul gomito sn (piede sn puntato avanti), circonduzione con entrambe le braccia (piedi in 3a sn di fronte)			10	8	6	4	0
Movimenti Extra (FITW)	1. Figura 8 al diritto + 4 dita mano sn			A	B	C	D	E
	2. Roll con cambio sui polsi			10	8	6	4	0
	3. Flip al diritto mano sn			A	B	C	D	E
	4. Fig. 8 orizzontale mano dx			10	8	6	4	0
Commenti: <input type="checkbox"/> Promosso <input type="checkbox"/> Non promosso			TOTALE					
						/140 punti		

100 punti o oltre per superare il test

WBTF/FITW: FOGLIO DI GIUDIZIO GRADO 3									
Atleta		Società		Esaminatore					
Contenuto						Valutazione			
Danza IV	1. Arabesque dx o sn 2. Passo Samba 3. 1 Giro a sn				A	B	C	D	E
					10	8	6	4	0
Twirling	1. Flip al diritto da una mano all'altra (mano dx sn/sn dx)				A	B	C	D	E
					10	8	6	4	0
	2. Fig. 8 al diritto 2 dita frontali mano dx				A	B	C	D	E
					10	8	6	4	0
	3. Lancio orizzontale mano dx				A	B	C	D	E
					10	8	6	4	0
Combinazione	4. Roll rovescio Polso Gomito mano dx ripresa mano sn				A	B	C	D	E
					10	8	6	4	0
	5. Flip laterale da una mano all'altra				A	B	C	D	E
					10	8	6	4	0
	1. Lancio dir. mano dx (piede dx puntato avanti) presa dx -Fig.8 rov. (affondo 4a sn) -1/2 Fig. 8 (piedi in 3a dx frontale)				A	B	C	D	E
					10	8	6	4	0
Combinazione	2. Mov. orizz. Mano dx - 2 dita (piede sn puntato avanti), cambio mano, Fig. 8 orizzontale mano sn - lancio orizz. Dalla sn alla dx – chiudo al petto (piedi in 3a sn frontale)				A	B	C	D	E
					10	8	6	4	0
	3. Roll rov. Polso/gomito mano dx (piede dx puntato avanti) ripresa mano dx rigirata (affondo sn in 2a), 1/2 Fig. 8 (piedi in 3a dx frontale) Roll gomiti - ripresa sn – chiudo dietro				A	B	C	D	E
					10	8	6	4	0
Movimenti Extra (FITW)	1. Flip al diritto mano dx e sn - ripresa stessa mano rigirata				A	B	C	D	E
					10	8	6	4	0
Movimenti Extra (FITW)	2. Fig. 8 al diritto 2 dita frontale sn				A	B	C	D	E
					10	8	6	4	0
Commenti:				<input type="checkbox"/> Promosso <input type="checkbox"/> Non promosso			TOTALE		
							/110 punti		

90 punti o oltre per superare il test

WBTF/FITW: FOGLIO DI GIUDIZIO GRADO 2						
Atleta		Società		Esaminatore		
Contenuto						Valutazione
Corpo I	1. Ruota (2 mani) dx o sn 2. Grand Jeté dx o sn					A B C D E 10 8 6 4 0
Twirling	1. Fish al diritto mano dx frontali					A B C D E 10 8 6 4 0
	2. Roll spalle da sotto braccio					A B C D E 10 8 6 4 0
	3. 8 Dita frontali sn					A B C D E 10 8 6 4 0
	4. Lancio mano dx - 1 giro a sn					A B C D E 10 8 6 4 0
	5- Lancio orizzontale dalla sn alla dx - 1 giro a sn					A B C D E 10 8 6 4 0
Combina- zione	1. Flip dx girando presa schiena (piede sn puntato avanti) 1/2 Fig. 8 (piede dx puntato davanti) Flip ripresa nuca (affondo sn)					A B C D E 10 8 6 4 0
	2. ½ Fig. 8 rov. mano sn, fouetté, ½ fig. 8 (piede dx puntato avanti) Flip rovescio mano sn - ripresa mano dx rigirata (affondo sn in 2a) - 1/2 Fig. 8 (piedi in 3° dx frontale)					A B C D E 10 8 6 4 0
	3. Roll sui gomiti - Apertura laterale (piede sn puntato avanti)					A B C D E 10 8 6 4 0
Movimenti Extra (FITW)	1. Cabriole dx o sn - Fly away dx o sn					A B C D E 10 8 6 4 0
	2. Fish al rovescio frontali mano dx + sn					A B C D E 10 8 6 4 0
	3. Fish al diritto frontali mano sn					A B C D E 10 8 6 4 0
	4. 8 dita frontali mano dx					A B C D E 10 8 6 4 0
	5. Flip sn girando presa schiena stessa mano					A B C D E 10 8 6 4 0
	4. Flip al rovescio mano dx					A B C D E 10 8 6 4 0
Commenti:				<input type="checkbox"/> Promosso <input type="checkbox"/> Non promosso		TOTALE /150 punti

110 punti o oltre per superare il test

WBTF/FITW: FOGLIO DI GIUDIZIO GRADO 1										
Atleta		Società		Esaminatore						
Contenuto						Valutazione				
Corpo II	1. Illusion al diritto (dx) 2. Tour jeté dx o sn				A	B	C	D	E	
					10	8	6	4	0	
Twirling	1. Roll 3 gomiti girando				A	B	C	D	E	
					10	8	6	4	0	
	2. Roll nuca 4 appoggi				A	B	C	D	E	
					10	8	6	4	0	
Combina- zione	3. Lancio orizzontale mano sn - ripresa dx schiena mano dx				A	B	C	D	E	
					10	8	6	4	0	
	4. Lancio al diritto mano dx - 2 giri a sn				A	B	C	D	E	
					10	8	6	4	0	
Movimenti Extra (FITW)	1. ½ Fig.8 mano dx, Fouetté, (piedi in 3a dx puntato avanti) - lancio mano dx ripresa mano dx rigirata in illusion rovescio				A	B	C	D	E	
					10	8	6	4	0	
	2. 2 Mov. orizzontali mano sn (piedi in 3a dx puntato avanti) lancio orizzontale man sn ripresa mano dx rig., in arabesque plié dx in 4a				A	B	C	D	E	
					10	8	6	4	0	
Movimenti Extra (FITW)	3. Roll al rov. Mano dx (piede sn puntato avanti), 1/2 Fujiimi - Fish (affondo in 4a dx)				A	B	C	D	E	
					10	8	6	4	0	
	4. Fish al rovescio mano dx (piede sn puntato in fuori) + Angelo (arrivo piede dx puntato)				A	B	C	D	E	
					10	8	6	4	0	
	1. Illusion al rovescio				A	B	C	D	E	
					10	8	6	4	0	
Movimenti Extra (FITW)	2. 2 giri a sn (senza bastone)				A	B	C	D	E	
					10	8	6	4	0	
	3. Lancio al rovescio mano dx e sn ripresa l'altra mano				A	B	C	D	E	
					10	8	6	4	0	
	4. Lancio al diritto mano dx ripresa mano sn sotto gamba dx				A	B	C	D	E	
					10	8	6	4	0	
Movimenti Extra (FITW)	5. Roll gola da sotto braccio dx				A	B	C	D	E	
					10	8	6	4	0	
	6. Lancio mano dx presa nuca sn				A	B	C	D	E	
					10	8	6	4	0	
	Commenti:				<input type="checkbox"/> Promosso			TOTALE		
					<input type="checkbox"/> Non promosso					
							/150 punti			

110 punti o oltre per superare il test

G. ("G+! - &! %&F"" . ;4?52BB?B265<-"#6;>6"E6;=?B265<-"**Sessione d'esame**

L'attività agonistica INDIVIDUALE si inizia con il solo standard (4 livelli) ed è abbinata al passaggio dei gradi

SOLO STANDARD	NUOVI GRADI RICHIESTI
Livello debuttanti	6° e 5°
Livello principianti	4°
Livello intermedio	3° e 2°
Livello avanzato	1°

Gli atleti individualisti prima di iniziare le gare delle specialità tecniche o free style, dovranno completare l'acquisizione dei 6 gradi, gareggiare nei 4 livelli di solo standard e ricevere l'oro in tutti e 4 i livelli (percorso Obbligato)

Un'atleta può decidere di gareggiare nello stesso livello per tutta la carriera. Al contrario per accedere al livello superiore deve raggiungere l'oro.

Non ci sono passaggi obbligatori e non ci sono retrocessioni

Gradi e solo standard sono accessibili anche dagli atleti iscritti nel settore amatoriale/propaganda twirl for fun.

Certificato medico agonistico se l'atleta è tesserata come agonista, altrimenti certificato del medico curante se l'atleta è tesserata come amatoriale.

#. %G. "&)"E. %, ! /). - ' "

Esso è rivolto a quanti devono ancora apprendere i contenuti tecnici dei livelli di solo standard.

Il corso viene tenuto da un Insegnante Federale designato dalla Regione e scelto a partire da quelli con il grado minimo di Tecnico Federale. La lista degli insegnanti abilitati viene aggiornata ogni anno dal Dipartimento Tecnico Nazionale.

E' prevista una tassa per ciascun corso.

. %1! -)//! /). - ' "

La F.I.Tw. si impegna, attraverso i Comitati Regionali, ad organizzare più competizioni possibili durante l'anno anche abbinata alle competizioni.

"
"
1! %!"

Campo di gara diviso in 4-6-8 (dipende dal numero dei concorrenti).

Un Giudice per atleta.

Contemporaneamente alla gara in corso, 3 file di atlete (ogni fila composta dallo stesso numero di atlete in campo), effettuerà la prova di riscaldamento.

Esempio: campo diviso in 4 atleti in gara. Contemporaneamente sul lato sinistro della palestra 3 file da 4 atleti proveranno con la musica.

Terminata la prova il Giudice consegnerà il foglio di giudizio all'atleta (sul quale ci sarà scritto oro, argento o bronzo). L'atleta si presenterà al tavolo della premiazione, che sarà situato sul lato destro della palestra, consegnerà il foglio di giudizio alla persona addetta alla premiazione e riceverà la corrispondente medaglia.

Gli atleti, nella stessa giornata, possono presentare tutti i gradi che desiderano e partecipare al Solo Standard di qualsiasi livello.(previa acquisizione del grado richiesto)

La competizione non viene interrotta durante la premiazione. Quando il primo gruppo di atlete uscirà dal campo di gara, immediatamente entrerà la prima fila del gruppo che ha effettuato il riscaldamento e una nuova fila si aggiungerà allo stesso.

Le competizioni si giudicano con l'assegnazione del bronzo, argento, oro.

L'atleta che riceve l'oro può accedere al livello successivo.

I giudici potranno essere tecnici (qualifica minima tecnico di base)e/o giudici scelti a rotazione tra quelli abilitati per l'anno sportivo in corso. Gli stessi saranno a loro volta scelti a rotazione dal Direttore Tecnico Regionale (DTR) per sessioni a livello regionale o dal Tutor Nazionale Giudici (TNG) per sessioni a livello nazionale.

La persona/persone addette alle premiazioni sono tenute a dare un tono di ufficialità alla premiazione.

L'organizzazione dovrà avere pronte tante medaglie oro, argento e bronzo quanti sono gli atleti iscritti.

In occasione di una delle prove del Campionato Italiano di serie A tutti gli atleti che hanno ricevuto la medaglia d'oro (in qualsiasi livello) potranno essere chiamati ad esibirsi.

Organizzazione dell'esibizione: posizionare i numeri delle file e delle righe sul campo di gara, dare ad ogni atleta il relativo numero, in modo che entrino in campo e si posizionino in modo ordinato e veloce. Un'esibizione per ogni livello.

Ogni regione dovrà pubblicare il calendario ufficiale all'inizio della stagione (1° settembre), in modo da permettere ai tecnici di preparare un programma per i propri atleti. . Si suggerisce una sessione d'esame/competizione ogni due mesi.

Per non rallentare la preparazione degli atleti, gli stessi potranno dare esami e gareggiare nella regione che preferiscono.

„ +. &."! ! (\$+! /). - ' "G. (. "G+! - &! %&"

Lo scopo per l'introduzione del solo standard è promuovere la tecnica di bastone e corpo.

(2K<CC2F"

SOLO STANDARD

NUOVI GRADI RICHIESTI

Livello debuttanti

6° e 5°

Livello principianti

4°

Livello intermedio

3° e 2°

Livello avanzato

1°

#:2@<:2"A2"423A2B26F"

Viene dato un punteggio alle seguenti voci, scegliendo fra i 9 livelli proposti (da A+ a C-)

Tecnica di bastone

Tecnica di corpo

Performance

"

#C?>>2U2D?F"

Vengono utilizzate 3 fasce di merito: oro, argento e bronzo

Per passare al livello successivo è necessario aver ricevuto l'oro nel livello precedente (si inizia con il 1° Livello).

"

"

"

"

"

"

"

"

	!"	R"	#"
	A+,A,A-	B+, B, B-	C+, C, C-
TECNICA DI BASTONE			
Corretto maneggio Ritmo costante Piani Corretti Twirling fluido	Chiara comprensione dei movimenti, con corretta esecuzione	Comprensione dei movimenti ma, esecuzione non stabile	Comprensione dei movimenti non suff., esecuzione non stabile
TECNICA DI CORPO			
Corretta postura Corretta posizione delle mani Corretto lavoro di piedi Corretto lavoro di corpo	Chiara comprensione dei movimenti, con corretta esecuzione	Comprensione dei movimenti ma, esecuzione non stabile	Comprensione dei movimenti non suff., esecuzione non stabile
PERFORMANCE			
Sicurezza Espressione gradevole Costume appropriato	Si esibisce con sicurezza per tutto l'esercizio	La sicurezza non è consistente	Insicurezza
!! (\$+! /). - ' "	. % . "	! %1' - +. "	R%. - / . "

!! (\$+! /). - ' "

. % . "	"A" nella tecnica di bastone, nessuna C nelle altre due voci
! %1' - +. "	B" nella tecnica di bastone, "C" nelle altre voci OPPURE "C" nella tecnica di bastone
R%. - / . "	tutto il resto

1\$)&! "*" %#! &\$+' "' &
' %%. %)"

. % . "	cadute e movimenti saltati: max 3
! %1' - +. "	cadute e movimenti saltati: max 4
R%. - / . "	Tutto il resto

WBTF/FITW STANDARD SOLO

FOGLIO DI GIUDIZIO PER L'ATLETA

NOME ATLETA	SET N.	GIURIA N.	CATEGORIA
			CADETTI
			JUNIOR
			SENIOR
TECNICA DI BASTONE			
	A+	B+	C+
Corretto maneggio			
Ritmo costante	A	B	C
Piani corretti			
Twirling fluido	A-	B-	C-
TECNICA DI CORPO			
	A+	B+	C+
Corretta postura			
Corretta posizione delle mani	A	B	C
Corretto lavoro dei piedi			
Corretto lavoro di corpo	A-	B-	C-
PERFORMANCE			
	A+	B+	C+
Sicurezza			
Espressione gradevole	A	B	C
Costume appropriato	A-	B-	C-
VALUTAZIONE	ORO	ARGENTO	BRONZO

Firma Giudice _____

"

"

! RR)1(! , ' - +. "G. (. "G+! - &! %&" "- \$. I)"1%! &)"E' &' %! ()"

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

Sono concessi:

- PANTALONI aderenti di qualunque lunghezza e CANOTTA/MAGLIA;
- COSTUME di gara, di qualunque lunghezza, non trasparente che deve ben modellare il corpo.

Per gli atleti di sesso maschile, il PANTALONE se lungo, può non aderire al corpo.

Non sono concessi gonnellini, nulla può essere appeso al body né alla maglia né ai pantaloni.

Le applicazioni devono essere interamente cucite.

#! (/ ' F"

- Il collant può essere:
- intero con piede (entrambe le gambe uguali)
- collant fino alle caviglie, senza piede (entrambi le gambe uguali)
- collant con staffa sotto il piede, dita e tallone fuori (entrambi le gambe uguali) .

G#! %* ' F"

Gli/Le atleti/e possono eseguire l'esercizio con scarpe sportive a "mezze punte" o a suola intera (color bianco/beige/rosa/nero o stesso color del pantalone ma tinta unita) .

! ##. - #)! + \$% ' "" &"! ##' GG. %)F""

I capelli devono essere completamente raccolti -

Possono essere indossati bendaggi di tipo medico.

Sono concessi gli occhiali da vista ma non da sole.

Sono vietati i bijoux di tutti i generi ed i piercing che possono rappresentare un rischio per la sicurezza dei ginnasti.

' V\$)*! 11)! , ' -+. :

L'asta del bastone può essere di qualsiasi colore/i.

Sul bastone possono essere utilizzati molteplici colori di scotch.

+%\$##. F"

Usare un moderato trucco per esaltare i lineamenti del viso e ricordare che si tratta di uno sport.

Non sono concessi trucchi per il corpo, pittura o vernice ad esclusione dello smalto sulle unghie.

I tatuaggi devono essere interamente coperti.

PENALITA': "

Non sono previste penalità.

E' prevista la presenza del Floor Monitor che accerta la regolarità dell'abbigliamento e degli accessori e se l'atleta non rispetta quanto indicato nel regolamento non potrà accedere al campo di gara, fino a quando non avrà provveduto ad indossare un abbigliamento secondo le richieste previste.

"

"

"

"

"

"

"

Regolamento

Settore

Amatoriale/Propaganda

TWIRL FOR FUN

Anno 2014

A cura del Dipartimento Tecnico Nazionale

Ultimo aggiornamento 06/03/2014"

.....

"

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	. 25
1.1.1 PROMO T IRL	. 25
1.1.2 ALL STAR	. 25
1.2 PERIODO DELLE COMPETI IONI	. 25
1.3 CALENDARIO E ORGANI A IONE COMPETI IONI	. 26
1.4 MODALITA' DI ISCRIZIONE	. 26
IMPIANTI / ATTRE ATURE	. 26
NO A CAMPO/RISCALDAMENTO	. 26
OR MONITOR	. 26
GLIAMENTO ACCESSORI	. 27
1.9 NICI E ACCOMPAGNATORI	. 27
1.10 SE IONI GIUDICI	. 27
1.11 SEGRETERIA	. 27
1.12 CLASSIFICHE E PREMIA IONI	. 28

2.0 PROGRAMMA TECNICO PERCORSO

2.1 CATEGORIE	. 29
2.2 COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE	. 29
2.3 ATTRE I UTILI ATI	. 29
2.4 MISURA DEL CAMPO	. 29
2.5 DISPOSIZIONE DEL PERCORSO	. 30
2.6 DESCRIZIONE PERCORSO CON DISEGNO	. 30
2.7 PERCORSO PRE-AGONISMO	. 31
2.8 PERCORSO CADETTI	. 31
PERCORSO JUNIOR/SENIOR	. 32
MODO DI GIUDIZIO	. 32
MODI DI GIUDIZIO CON ERRORI E PENALITA'	. 34
2.12 METODI PER LA CLASSIFICA FINALE	. 35
3. IDEE PER IL TIPO	. 35

3.0 PROGRAMMA TECNICO PROMO-TWIRL

3.1 SPECIALITA' INDIVIDUALE _____	. 36
3.1.2 CATEGORIE _____	. 36
3.1.3 MUSICA _____	. 36
3.1.4 PROGRAMMA _____	. 36
3.2.1 SPECIALITA' DUO _____	. 36
3.2.2 CATEGORIE _____	. 36
3.2.3 MUSICA _____	. 36
3.2.4 PROGRAMMA _____	. 36
3.3.1 SPECIALITA' TEAM _____	. 37
3.3.2 CATEGORIE _____	. 37
3.3.3 MUSICA _____	. 37
3.3.4 PROGRAMMA _____	. 37
3.4.1 SPECIALITA' GRUPPO _____	. 37
3.4.2 CATEGORIE _____	. 37
3.4.3 MUSICA _____	. 37
3.4.4 PROGRAMMA _____	. 37

4.0 PROGRAMMA TECNICO ALL STAR

4.1 SPECIALITA' INDIVIDUALE _____	. 38
4.1.2 CATEGORIE _____	. 38
4.1.3 MUSICA _____	. 38
4.1.4 PROGRAMMA _____	. 38
4.2 SPECIALITA' DUO _____	. 38
4.2.1 CATEGORIE _____	. 38
4.2.2 MUSICA _____	. 38
4.2.3 PROGRAMMA _____	. 38
4.3 SPECIALITA' TEAM _____	. 39
4.3.1 CATEGORIE _____	. 39
4.3.2 MUSICA _____	. 39
4.3.3 PROGRAMMA _____	. 39
4.4 SPECIALITA' GRUPPO _____	. 39
4.4.1 CATEGORIE _____	. 39
4.4.2 MUSICA _____	. 39
4.4.3 PROGRAMMA _____	. 39

5.0 METODO DI GIUDIZIO PROMO TWIRL E ALL STAR

5.1 INDICAZIONI GENERALI	. 40
5.2 SPECIALITA' INDIVIDUALE	. 40
5.2.1 ESPRESSIONE ARTISTICA	. 40
5.2.2 MERITO TECNICO	. 40
5.3 SPECIALITA' A SQUADRE (DUO,TEAM E GRUPPO)	. 40
5.3.1 EFFETTO GENERALE	. 41
5.3.2 PRESSIONE ED INSIEME	. 41
5.3.3 EFFETTO	. 41
5.4 CADUTA	. 41
5.5 ISTRUZIONI PER IL GIUDIZIO E DELLA SCHEDA DI VALUTAZIONE (SQUADRE)	. 41
5.6 METODO PER IL GIUDIZIO (INDIVIDUALE E SQUADRE)	. 42"

6.0 FOGLI

6.1 SETTORE PROMO INDIVIDUALI	. 43
6.2 SETTORE PROMO SQUADRE	. 44
6.3 SCHEDA GIUDIZIO PER IL CONCORSO	. 45

MODULISTICA GARA

7.1 SETTORE PROMO TWIRL PERCORSO	. 46
7.2 SETTORE PROMO INDIVIDUALE	. 47
7.3 SETTORE PROMO SQUADRE	. 48
7.4 SETTORE PROMO TEAM	. 49
7.5 SETTORE PROMO GRUPPO	. 50

1.0 INFORMAZIONI GENERALI

Scopo Generale

L'obiettivo della Federazione Italiana Twirling (FIT) è promuovere e sviluppare le attività all'interno di questo settore di rapido svolgimento, in modo da facilitare l'approccio al twirling a tutte le età, con lo scopo

1.1 I CAMPI AMATORIALE/PROPAGANDA :

- 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 Italia si svolge. Possono praticare l'attività promozionale gli atleti, a partire dai 6 anni, compiuti nell'anno (Categorie: / /)

Promozioni: TWIRL F PROMO TWIRL

- E
- S
- M
- N NON AGONISTI
- C F / (/)
- E C M NON

1.1.2 ALL STAR

A partire dall'anno FIT, gli atleti agonisti (NBTA, 8), -

Promozioni: TWIRL F ALL STARS (/ /)

- NBTA
- E C M NON

1.2 PERIODO DELLE COMPETIZIONI

L'attività FIT La Federazione stabilisce l'incontro a

Non è 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

L'organizzazione degli incontri inseriti ne

- Richiedere l'autorizzazione all'organizzazione almeno 30
- Dopo aver ottenuto l'autorizzazione, informare le società circa l'organizzazione dell'incontro;
- M
- M , ramite il personale addetto, l'ordine pubblico;
- M
- O
- S CCRR
- I
- L 30

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

1.4 ! !

P matoriale/propaganda "Twirl for Fun", le iscrizioni alle

R F .L C

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

I C R C F /
provvederà al sorteggio e all'invio del programma di gara alla società organizzatr /

O /

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

1.5 IMPIANTI / ATTREZZATURE

O USB. L
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 R , . G

. L 30

1.7 FLOOR MONITOR

O M , 5 .

I F M :

- L (F);
- Copia della quota versata per la partecipazione all'incontro;

- C () . G
- A

1.8 ABBIGLIAMENTO E ACCESSORI

G /L /

- P
- S
- S
- L'asta del bastone ed i pomelli possono essere di qualunque colore/i
- S
- U
- N
- I

1.9 TECNICI E ACCOMPAGNATORI

N

1.10 SEZIONI GIUDICI

Gli incontri del settore amatoriale/propaganda "Twirl for Fun" potranno essere giudicati dalle

- G F IL (2014)
- Q T A B (P)
- G F abilitati a partire dalla serie C che hanno sostenuto l'esame prima dell'anno 2014

T

S / C

T

FIT , / /

I

G F TNG. / /

I G

TRG TNG C

R

I TNG

I

- Presentarsi 45 minuti prima dell'inizio dell'incontro
- I
- Non e' concesso indossare la tuta di rappresentanza della propria società

1.11 SEGRETERIA

L S

L

FIT

1.12 CLASSIFICHE E PREMIAZIONI

- **PERCORSO :**

! : SQUADRA CHE HA OTTENUTO IL MIGLIOR TEMPO
! : SQUADRA CHE HA OTTENUTO IL SECONDO MIGLIOR TEMPO

MEDAGLIA DI BRONZO : TUTTI I PARTECIPANTI DAL 3 TEMPO IN GIU'

- **SPECIALIT ! ! ! ! !**

! : 100 90

! !: 89.9 70

MEDAGLIA DI BRONZO : 69.9 50

A remiazione con l'assegnazione della medaglia ottenuta.

L

P

ERO cadute, l'attribuzione di premi speciali. (Es. il costume più bello, l'esibizione più spiritosa, il , P).

I

2.0 PROGRAMMA TECNICO - PERCORSO

Il percorso, unificato a livello nazionale, serve a facilitare l'avvicinamento degli atleti nuovissimi, PROMOT IRL.

N

(P - , C , J / S).

2.1 CATEGORIE :

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

2.2 COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE







O (4 / 50%) L

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

I C R , C ().

2.3 ATTREZZI UTILIZZATI :

- C 
- P 
- B 
- F 
- T 
- C /B /C /C 

**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 (= , =):

1 - P

2 - A 1 mt dalla linea di partenza collocare il primo conetto , all'interno di questa distanza

. l 80
dall'altro.

3 - Al termine dell'ultimo conetto , posizionare un altr 50

4 - A 50 1.5

5 - A 50

6 - Nel lato corto a 50 cm dal cerchio dove e' posizionato il bastone v

1.5

7- A 50 cm dalle due funi collocare l'altro cerchio con il bastone

8 - A 50

9 - A 50 , (2)

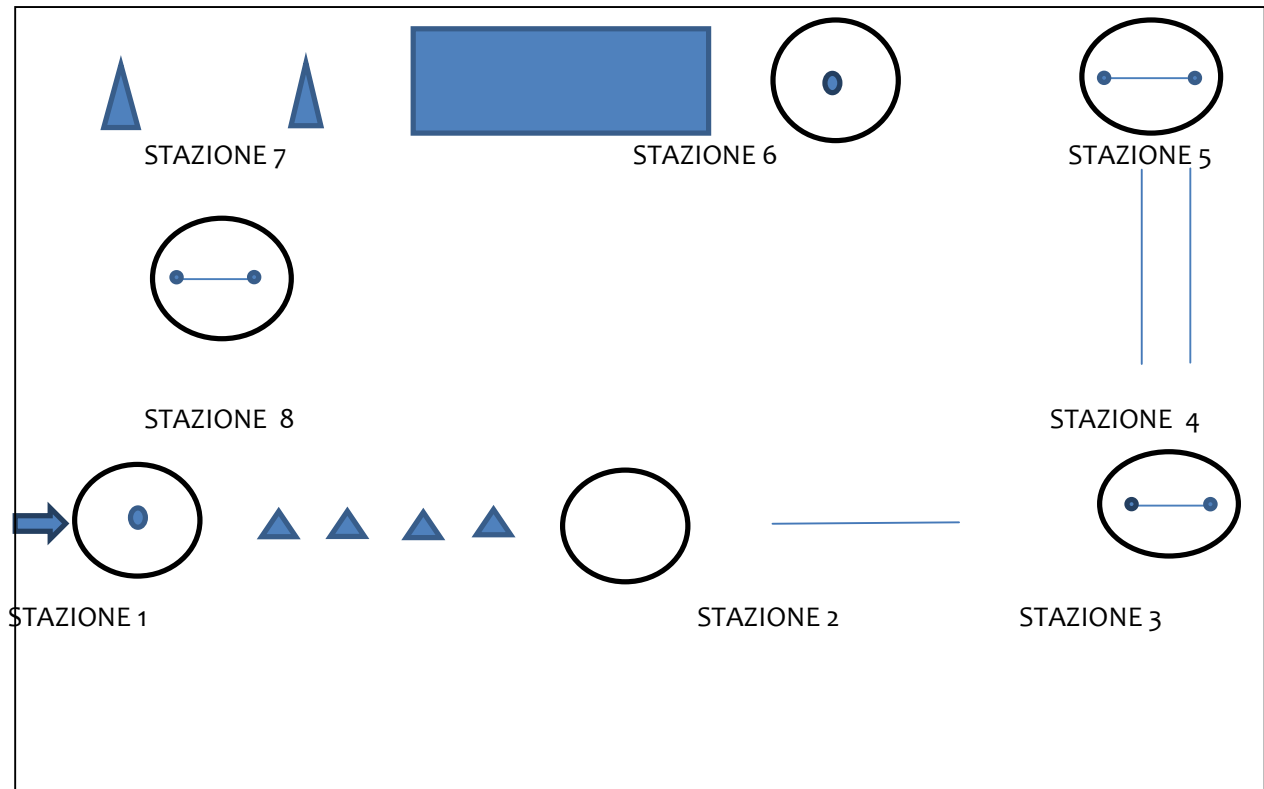
10 - A 1 2

11 - A 1.5

**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 ASSEN A)



2.7 PERCORSO PRE-AGONISMO

STAZIONE 1 : E

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

STAZIONE 3 : P

2

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

STAZIONE 5 : P

STAZIONE 6 : P

2

STAZIONE 7 : E

STAZIONE 8 : E

()

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 (

)

2.8 PERCORSO CADETTI

STAZIONE 1 : E

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

STAZIONE 3 : P

1

+ 1

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

STAZIONE 5 : P

STAZIONE 6 : P

2

STAZIONE 7 : E

STAZIONE 8 : E

()

Alla fine 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 (

)

2.9 PERCORSO JUNIOR/SENIOR

STAZIONE 1 : E

STAZIONE 2 : E 4 () da una parte all'altra

STAZIONE 3 : P 1 + 1

STAZIONE 4 : Camminare in mezzo alle 2 funi in releve' con le braccia in alto , a meta'

E
STAZIONE 5 : P 8
STAZIONE 6 : P

l'esecuzione della c

STAZIONE 7 : E

STAZIONE 8 : E ()

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 termi ()

2.10 METODO DI GIUDIZIO

I
O
6 8 (5)

ERRORI E PENALITA'

STAZIONE 1 :

- P 1 .
- C 1 .
- M 5 .
- O 5 .

STAZIONE 2 :

- N 1 .
- T 1 .
- O 5 .

STAZIONE 3 :

- M 1 . (1 2)
- C 1 .

- O :M 5 .

STAZIONE 4 :

- Movimento non eseguito come richiesto 1 sec. (esempio : camminata non in releve')

- O 5 .

STAZIONE 5 :

- C 1 .

- O :M 5 .

STAZIONE 6 :

- C 1 .

- E 1 .

- O 5 .(L)

- R B 5 .(/)

STAZIONE 7 :

- E 1 .

- Esecuzione errata dell'andatura (non in posizione accosciata) 5 sec.

- O 5 .

STAZIONE 8 :

- C 1 .

- M 1 .

- O 5 .

- R B 5 .

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 (1 secondo)												
	Toccare la fune (1 secondo)												
	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

(. S
S 1, 4 4
i 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'

A

P

2.13 VIDEO DIMOSTRATIVO

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

I

I

FIT (. .).

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

3.1 !

3.1.2 CATEGORIE :

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

G C M ,
1.8

F .

3.1.3 MUSICA :

L FIT ()

3.1.4 PROGRAMMA:

M : 2 (2014)

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

P .

3.2.1 ! !

S
N .

3.2.2 CATEGORIE:

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

G C M ,
1.8

F .

3.2.3 MUSICA:

L FIT ()

3.2.4 PROGRAMMA:

M : 2 (2014)

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

P .

3.3.1 !
S 5 9
N :

3.3.2 CATEGORIE:

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

G C M ,
F . 1.8

3.3.3 MUSICA:

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

3.3.4 PROGRAMMA:

M : 2 (2014)

L a disposizione l'intero campo di gara.

Per la specialità TEAM il tecnico deve consegnare n 4 copie del modulo "FOGLIO DI GIUDI IO SETTORE PROPAGANDA A SQUADRE" alla segreteria almeno 30 minuti prima dell'inizio della

3.4.1 !

S 10
N :

3.4.2 CATEGORIE:

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

3.4.3 MUSICA:

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

3.4.4 PROGRAMMA:

M : 2 (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

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

4.1 !

4.1.2 CATEGORIE:

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

G C M
1.8 ' F .

4.1.3 MUSICA:

L FIT ()

4.1.4 PROGRAMMA:

I LIBERO.

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

P .

4.2 ! !

S .
N

4.2.1 CATEGORIE:

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

G C M
1.8 ' F .

4.2.2 MUSICA:

L FIT ()

4.2.3 PROGRAMMA:

I LIBERO.

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

P .

4.3 !

S 5 9
N :

4.3.1 CATEGORIE:

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

G C M
1.8 ' F .

4.3.2 MUSICA:

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

4.3.3 PROGRAMMA:

I 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

4.4 SPECIAL !

S 10
N :

4.4.1 CATEGORIE:

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

G C M
1.8 ' F .

4.4.2 MUSICA:

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

4.4.3 PROGRAMMA:

I 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

5.0 METODO DI GIUDIZIO PROMO TWIRL E ALL STAR

5.1 INDICAZIONI GENERALI

S

Il livello di abilità dell'atleta parte da zero ed acquisisce credito quanto più l'atleta soddisfa in

I

O

2

4

/

/

5.2

!

LE

L

- ESPRESSIONE ARTISTICA
- MERITO TECNICO

5.2.1 ESPRESSIONE ARTISTICA

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

- I _____ :
A
- C _____ :
C
- S _____ :
P
- T _____ :
C
- L _____ :
U
- C _____ :
L

5.2.2 MERITO TECNICO

- I M T
- T _____ :
C
 - T _____ :
C
 - _____ / _____ :
A
 - _____ L /R /M _____ :
U
 - _____ :
P
 - _____ :
E

5.3

I

!!

!

!!

L

- EFFETTO GENERALE
- PRECISIONE ED INSIEME
- CONTENUTO

5.3.1 EFFETTO GENERALE

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

- $\frac{C}{T}$;
- $\frac{I}{A}$;
- $\frac{C}{L}$;
Sviluppo di un'idea in un'altra.
- $\frac{C}{C}$;
- $\frac{C}{L}$;

5.3.2 PRECISIONE ED INSIEME

- L
- Perfezione dell'esecuzione senza cadute o errori:
P
- Unità e sincronizzazione del gruppo:
I

5.3.3 CONTENUTO

- I
- $\frac{T}{C}$;
- $\frac{A}{C}$ / ;
- $\frac{C}{L}$ / ;
- Q

5.4 CADUTE

- Per cadute di bastone s'intende il contatto dei due pomelli con il suolo o il rimbalzo del
- Per caduta di persona s'intende la chiara perdita di equilibrio e appoggio obbligato di una
- P : 1 /

5.5 ISTRUZIONI PER LA COMPILAZIONE DELLA SCHEDA DI GIUDIZIO. (INDIVIDUALE E SQUADRE)

I

5.6 METODO PER LA CLASSIFICA FINALE (INDIVIDUALE E SQUADRE):

S , 10.

A (1

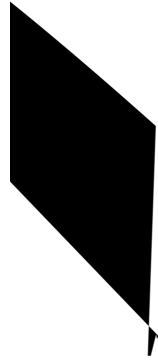
).

P , ; :

Q , ; 4 ; ; ,

I i 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.



6.2 SETTORE PROPAGANDA SQUADRE

FOGLIO DI GIUDIZIO SETTORE PROPAGANDA SQUADRE					
NOME SQUADRA:	Specialità	DUO	TEAM	GRUPPO	
SOCIETA':	PREAGON.	CADETTI	JUNIOR	SENIOR	
INCONTRO (Luogo e data)	Livello PROMO TWIRL				
TEMA PRESENTATO (TEAM/GRUPPO)	Livello ALL STARS				
	A		B		C
	Molto evidente, superiore in accuratezza e qualità	90	evidente, buono in accuratezza e qualità	70	Poco evidente, sufficiente in accuratezza e qualità
	100	80	60	50	
EFFETTO GENERALE					
Chiarezza di tema e programmazione					
Interpretazione e adattamento musicale					
Continuità e sviluppo delle 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 90	DA 89,9 A 70	DA 69,9 A 50		
PUNTEGGIO PARZIALE	DIVISO 10				
Penalità cadute corpo/bastone (1p.to cad.)	Tot. P.ti cad.				
PUNTEGGIO TOTALE					
	ORO	ARGENTO	BRONZO		
	DA 100 A 90 P.TI	DA 89,9 A 70 P.TI	DA 69,9 A 50		
PREMIO SPECIALE PER LE 0 CADUTE	SI	NO			

FIRMA GIUDICE _____

6.3 SCHEDA DI GIUDIZIO PERCORSO

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 (1 secondo)												
	Toccare la fune (1 secondo)												
	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)												
8	Omissione della stazione (5 secondi)												
	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
	+	-	=		

7.1 SETTORE PROMO TWIRL PERCORSO



**FEDERAZIONE
ITALIANA
TWIRLING**

ANNO

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

SETTORE AMATORIALE/PROPAGANDA

Società

ATLETI Settore Promo Twirl PERCORSO (Preagonismo, Cadetti, Junior)

NOME SQUADRA _____

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

NOME SQUADRA _____

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

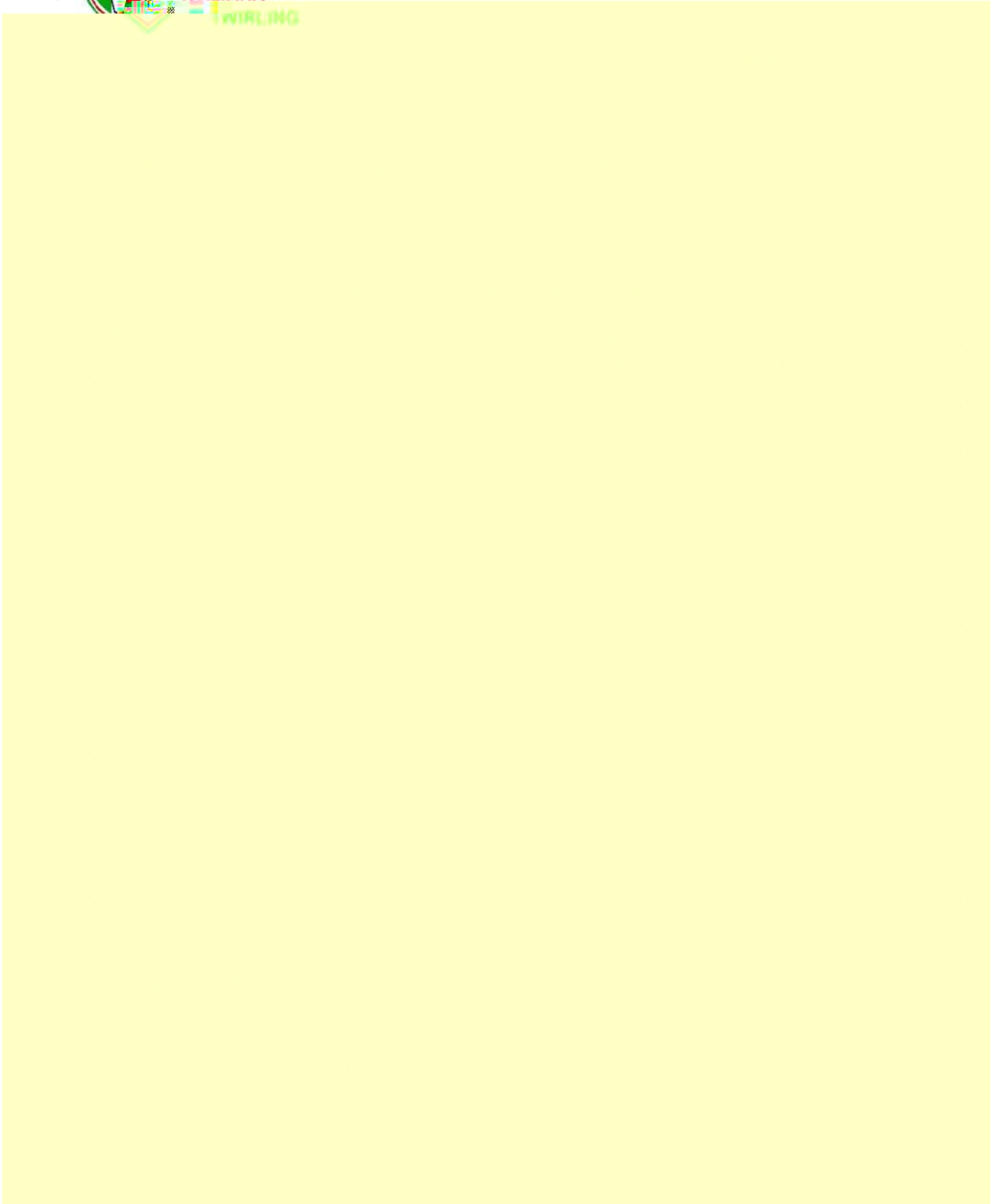
NOME SQUADRA _____

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

A..... FIRMA PRESIDENTE.....

DA*

7.2 SETTORE INDIVIDUALE



7.3 SETTORE DUO



**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 AMATORIALE/PROPAGANDA

PROMO TWIRL

ALL STAR

Società

--

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

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

RISERVE

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

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

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

RISERVE

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

* PREAGONISMO solo livello promo twirl

** indicare categoria

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

7.4 SETTORE TEAM



**FEDERAZIONE
ITALIANA
TWIRLING**

ANNO

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

SETTORE AMATORIALE/PROPAGANDA

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.....

