Settore Propaganda

Promozionale e Amatoriale

Anno sportivo – agonistico 2026/2027

(approvato CF giugno 2026)

DTN Pro Germana Zanini
Commissione Settore Promozionale

INDICE

1.0 Premessa
2.0 Panoramica generale
Pag. 4 JOY TWIRLING (liv base e liv avanzato)
Pag. 17 Metodo di giudizio JOY TWIRLING per Indiv/Duo/Trio/Quartetto
Pag. 21 Tabulation e Criterio attribuzione medaglie per Indiv/Duo/Trio/Quartetto
Pag. 22 Metodo di giudizio JOY TWIRLING per Squadra Tecnica
Pag. 24 Tabulation e Criterio attribuzione medaglie per Squadra Tecnica
Pag. 25 Staffetta info generali
Pag. 26 Staffetta livello base – Descrizione dettagliata
Pag. 29 Staffetta livello base – Metodo di giudizio
Pag. 34 Staffetta livello avanzato – Descrizione dettagliata
Pag. 37 Staffetta livello avanzato – Metodo di giudizio
Pag. 42 Procedure amministrativo-organizzative
Pag. 45 SHOW TWIRLING
Pag. 48 Glossario - Ringraziamenti

1.0 PREMESSA

Il settore Propaganda è classificato come attività federale non agonistica.
Al suo interno vi sono contemplate attività federali per il settore Promozionale/Amatoriale in modalità non competitiva e competitiva.
In questi ambiti si ha la possibilità di praticare la disciplina del Twirling senza sottostare ai canoni rigidi del settore agonistico pur essendo la materia dotata di regolamento.
L'obiettivo primario è sostenere la divulgazione della disciplina su larga scala offrendo programmi tecnici guidati e finalizzati all'introduzione e all'apprendimento corretto dei fondamentali di corpo e di bastone in cui la parte ludico-creativa possa trovare grande spazio.

Questo settore contempla le seguenti attività:
- attività dimostrative
- attività ludiche nelle sue diverse espressioni
- attività motorie di mantenimento fisico
- attività non competitive
- attività competitive

2.0 PANORAMICA GENERALE

Nello specifico, in questo fascicolo, le attività contemplate prendono il nome di JOY TWIRLING (attività competitiva) e SHOW TWIRLING (attività non competitiva).

Tale suddivisione consente di scegliere a quale delle proposte rivolgere i propri atleti.

Tipologie di tesseramento:
Come da Regolamento Tecnico FITW gli atleti possono essere tesserati nel modo seguente:

NON AGONISTI (Propaganda):
Promozionale (dai 3 ai 16 anni) e *Amatoriale* (dai 17 anni)
L'età da considerare è quella relativa all'anno solare (calcolata dal 01.01 al 31.12).

A chi è destinata l'attività JOY TWIRLING?

L'attività JOY TWIRLING (competitiva) è suddivisa in due livelli:
JOY TWIRLING BASE
JOY TWIRLING AVANZATO
è destinata a praticanti con tesseramento: PROMOZIONALE/AMATORIALE

A chi è destinata l'attività SHOW TWIRLING?

L'attività SHOW TWIRLING (non competitiva - esibizioni)
è destinata a praticanti con tesseramento: PROMOZIONALE/AMATORIALE/AGONISMO.

Certificato Medico:
Come da Regolamento Tecnico FITW, gli atleti sono obbligati a sottoporsi a visita medica sportiva una volta all'anno al fine di accertare l'idoneità alla pratica sportiva (certificato non agonistico per atleti con tesseramento promozionale-amatoriale, certificato agonistico per atleti con tesseramento agonismo).
Non sono sottoposti all'obbligo di certificazione medica per l'esercizio dell'attività sportiva prescolare i bambini di età compresa tra 0 e 6 anni, ad eccezione dei casi indicati dal pediatra (DL 20.09.2017).
Tipologia di certificato medico come da regole federali.

Jingle:

Per gli eventi del settore Propaganda è previsto il Jingle di apertura e chiusura giornata che potrà essere utilizzato anche ogni qualvolta l'organizzatore della competizione lo ritenga opportuno (inizio/fine categorie, inizio/fine mezza giornata etc).

Il brano musicale nominato "*PROPAGANDA Musica Jingle 2027*" è scaricabile dal sito FITW – "Download Media" – "Musiche" – "Settore Propaganda".

I relativi video dimostrativi denominati "*PROPAGANDA Video Jingle 2027*" e "*PROPAGANDA Spiegazione Jingle 2027"* sono disponibili nel drive federale condiviso "*SETTORE PROPAGANDA materiale per utenti*". Si specifica che i contenuti di questa cartella sono esclusivamente ad uso didattico interno e ne è vietata la divulgazione.

Descrizione/Organizzazione

Competizione a carattere zonale, provinciale, regionale e interregionale.
Per le gare zonali, provinciali e regionali l'organizzazione sarà a carico delle società oppure a carico dei CR/Delegati Regionali.
Nel primo caso il coordinamento per i programmi di gara e le giurie dovrà comunque essere a cura dei CR/Delegati Regionali.
Le date delle gare di cui sopra saranno decise dai CR/Delegati Regionali, su approvazione del Direttore Tecnico Nazionale Promozionale (DTNPro) sentita la Direzione Tecnica Federale (DTF) ed il Consiglio Federale (CF).
La richiesta da parte delle società per l'organizzazione delle gare del settore propaganda dovrà pervenire in segreteria regionale almeno 60 giorni prima della data dell'evento in calendario. L'autorizzazione da parte del CR/Delegati Regionali dovrà essere riconosciuta entro 15 gg dalla richiesta.
E' previsto un incontro a carattere INTERREGIONALE NORD – CENTRO – SUD che, per l'aspetto gestionale sarà a carico della FITW mentre tutta la parte organizzativa resta a carico della ASD richiedente la competizione.
Agli organizzatori spetta il compito di contattare la segreteria federale per il coordinamento in merito agli aspetti organizzativi e apprendere se vi siano variazioni annuali in materia.

Specialità:
Individuali
Squadra: Duo - Trio - Quartetto – Squadra Tecnica - Staffetta

Musiche: (scaricabili dal sito FITW, "Download Media" – "Musiche" – "Settore Propaganda")

MUSICHE obbligatorie – specialità INDIVIDUALI		
Individuali PREAGON - CAD	Individuali JR - SR	Individuali MASCHILE (tutte le categorie)

MUSICHE obbligatorie – specialità DUO	
Duo PREAGON - CAD	Duo JR – SR

MUSICHE obbligatorie – specialità TRIO	
Trio PREAGON - CAD	Trio JR – SR

MUSICHE obbligatorie – specialità QUARTETTO	
Quartetto PREAGON - CAD	Quartetto JR – SR

MUSICHE obbligatorie – specialità STAFFETTA	
Brano per livello BASE	Brano per livello AVANZATO

Musiche per SQUADRA TECNICA: libera scelta
Cadetti 1'30" – 1'45"
Junior/Senior 2'00" – 2'15"
(10" di tolleranza)

Struttura coreografica per le specialità INDIVIDUALI-DUO-TRIO-QUARTETTO:
La coreografia dovrà essere composta da due parti.
Metà coreografia sarà a CORPO LIBERO (CL) e metà coreografia di TECNICA TWIRLING (TT).
La composizione dovrà prevedere l'inserimento di tutti i movimenti di corpo (per la parte CL) e tutti i movimenti di tecnica twirling (per la parte TT) elencati nelle richieste tecniche (obbligatorietà).

Le obbligatorietà dovranno essere eseguite in ordine come elencate nella tabella.

La scelta di eseguire prima la parte di CL o la parte di TT è libera.
Se il coreografo sceglie di iniziare con la parte del CL, dovrà far posizionare il/i bastone/i al suolo (all'interno del campo) nel punto in cui gli atleti li dovranno trovare per proseguire con la parte di TT.
Se il coreografo sceglie di iniziare con la parte TT, dovrà far lasciare al suolo (all'interno del campo) il /i bastone/i senza che questo/i interferiscano con la parte a seguire, cioè con quella del CL.

I brani musicali obbligatori avranno un segnale acustico che indicherà il "punto di cambio" tra una parte e l'altra da eseguire.

La coreografia, oltre a contenere le richieste, potrà essere completata con parti accessorie libere che evidenzino ed enfatizzino possibilmente le qualità degli atleti (siano esse anche solo minime, semplici e/o di carattere interpretativo).

Gli obiettivi sono l'acquisizione di movimenti di base correttamente eseguiti, lo sviluppo delle abilità in progressione, il controllo motorio, il lavoro sulle capacità di coordinazione generale, il sincronismo, l'uso del ritmo, la creatività e l'uso della gestualità in funzione degli accenti della musica. Si suggerisce di puntare, quindi, alla proposizione della qualità e non della quantità.
Non sono previste delle restrizioni ma l'inserimento di movimenti maggiori nelle parti accessorie (CL o TT) non correttamente eseguiti (errati/abbozzati) contribuiranno notevolmente alla riduzione del punteggio della performance.

Ogni coreografia sarà accompagnata da una fiche che conterrà le obbligatorietà elencate e dovrà essere compilata dal tecnico nelle parti delle richieste a scelta.
Il numero di copie della fiche da presentare dovrà essere due o tre in base al nr. dei giudici. Comunicazione a cura dell'organizzatore, il quale fornirà inoltre tutti i dettami inerenti la necessità di presentarsi con le fiche cartacee oppure di recapitare via mail solamente i movimenti liberi di ogni partecipante.

Dimensioni campo gara:
In riferimento alle misure di un campo da pallacanestro i riferimenti sono i seguenti:

¼ di campo per le **coreografie individuali**
¼ di campo per le **coreografie duo**
¼ di campo = circa 6 x 6 mt

½ campo per le **coreografie trio**
½ campo per le **coreografie quartetto**
½ campo = circa 9 x 9 mt.

Si richiede agli organizzatori delle gare di delimitare il campo in maniera ben visibile.
Tale delimitazione servirà agli atleti ai fini della comprensione dei confini entro i quali dover restare e, non ultimo, serve per la loro sicurezza.
Non sono previste penalità per uscite di campo.

Composizione delle squadre DUO – TRIO - QUARTETTO:

Il settore Propaganda è aperto ad atleti di genere femminile e maschile.
Le squadre possono essere miste.
Due componenti di un Duo possono essere componenti anche di un Trio e gli stessi anche di un Quartetto.
In questi casi, in fase di iscrizione, preghiamo di far presente la situazione (evidenziare eventuali abbinamenti) in modo da agevolare lo studio del programma di gara e poterlo rendere il più funzionale possibile.
E' prevista una riserva per ogni tipologia di squadra.
Una squadra può essere composta da componenti di categoria inferiore ma non il contrario.
La categoria di una squadra è determinata dall'età (anno solare) del componente più anziano. L'elemento più anziano, se unico a determinare la categoria, dovrà sempre gareggiare nella squadra. In caso di assenza dell'unico componente anziano, se viene inserita la riserva giovane, la squadra dovrà comunque gareggiare nelle categoria per cui è stata iscritta.

Specialità Individuali e relative categorie:

Preagonismo (6-7 anni) (cat. non prevista nel livello avanzato)
Cad 1 (8-9 anni)
Cad 2 (10-11 anni)
Jr1 (12-13-14 anni)
Jr 2 (15-16-17 anni)
Sr (dai 18 in avanti)

Classifiche Specialità Individuale:

Possibilità di accorpare Cad 1 e Cad 2 oppure Jr 1 e Jr 2 nei casi in cui il numero dei partecipanti delle singole categorie risulti inferiore a 3 (decisione a discrezione dei CR/Delegati Regionali). In questi casi la classifica sarà per categoria.

Specialità di squadra:

Duo
Trio
Quartetto
Squadra Tecnica
Staffetta

Categorie per squadre:

Preagonismo (6-7)
Cadetti (8-11 anni)
Junior (12 -17 anni)
Senior (dai 18 in avanti)

Classifiche specialità di squadra:

Classifica per categoria e specialità.
Possibilità di far gareggiare la squadra Preagonismo insieme alle squadre Cadetti oppure la squadra Cadetti insieme alle squadre Junior nei casi in cui vi sia un'unica squadra iscritta (decisione a discrezione dei CR/Delegati regionali in accordo con la società in questione).

Richieste/Obbligatorietà per JOY TWIRLING BASE:

Specialità	Categorie	Corpo Libero	Tecnica Twirling
Individuali	**Preagonismo Cadetti**	**Equilibri** PASSE' chiuso in appoggio su 1 piede (no relevè - 2" tenuta) **Giri** 1 giro chainè (giro a passi 360°) **Salti** Salto ciseaux a gambe flesse (salto del gatto) **Souplesse busto** Flessione dorsale del busto e risalita (in ginocchio) **Movimenti Maggiori** **(*1 a scelta tra*):** Rotolino Ruota 2 mani Capovolta indietro su spalla (arrivo in ginocchio)	**Lanci** 1 lancio a 2 mani aperte, senza rivoluzioni **Materiale Contatto** Sequenza verticale: Fouettè dir dx + movimento frontale B + chiusura a tergo con mano sx (tramite fouettè rov sx) **Rolls** Roll su gomito sx al diritto (con mano dx) – rif. 5° **Difficoltà libera** **(*1 a scelta tra*):** Lancio orizz sx/dx 1 Flip al diritto dx/dx vert. Roll rov su mano dx+ ½ fig. 8 dir dx + roll dir su mano dx – rif. 4°
Individuali	**Junior e Senior**	**Equilibri** PASSE' chiuso in appoggio su 1 piede (in relevè - 2" tenuta) **Giri** 1 giro puro 360° **Salti** Salto ciseaux a gambe tese avanti (sforbiciata) **Souplesse busto** Flessione dorsale del busto e risalita (in ginocchio) **Movimenti Maggiori** **(*1 a scelta tra*):** Rotolino Ruota 2 mani Salto Biche (battuta a piedi pari)	**Lanci** Lancio dx/dx al diritto a mano aperta con rivoluzioni **Materiale Contatto** Sequenza orizzontale: 4 movimenti orizz dx (davanti o laterale) + scivolata sul pomello + passaggio intorno al collo + chiusura a tergo con mano sx – rif. 4° **Rolls** Roll al diritto su gomito sx con passaggio su polso sx (ripresa mano dx) - rif 4° **Difficoltà libera** **(*1 a scelta tra*):** Lancio orizz sx/dx 1 Flip al diritto dx/dx vert. Roll rov su mano dx + ½ fig. 8 dir dx + roll dir su mano dx – rif. 4°

<table>
<tr><th>Specialità</th><th>Categorie</th><th>Corpo Libero</th><th>Tecnica Twirling</th></tr>
<tr><td rowspan="2">Duo
Trio
Quartetto</td><td rowspan="2">Preagonismo
Cadetti</td><td>Equilibri
PASSE’ chiuso in appoggio su 1 piede (no relevè - 2” tenuta)

Giri
1 giro chainè
(giro a passi 360°)

Salti
Salto ciseaux a gambe flesse (salto del gatto)

Souplesse busto
Flessione dorsale del busto e risalita (in ginocchio)

Movimenti Maggiori
(1 a scelta tra):

Rotolino
Ruota 2 mani
Capovolta indietro su spalla (arrivo in ginocchio)</td><td>Lanci
1 lancio a 2 mani aperte, senza rivoluzioni

Materiale Contatto
Sequenza verticale:
Fouettè dir dx + movimento frontale B + chiusura a tergo con mano sx (tramite fouettè rov sx)

Rolls
Roll su gomito sx al diritto (con mano dx) – rif. 5°

Difficoltà libera (1 a scelta tra):
Lancio orizz sx/dx
1 Flip al diritto dx/dx vert.
Roll rov su mano dx + ½ fig. 8 dir dx + roll dir su mano dx – rif. 4°

Lanci Scambi
1 scambio a mano aperta senza rivoluzioni, contemporaneamente tra tutti i componenti</td></tr>
<tr><td colspan="2">ALMENO 1 Collaborazione che dovrà essere inserita come ultimo movimento prima del finale</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Duo
Trio
Quartetto</td><td rowspan="2">Junior
Senior</td><td>Equilibri
PASSE’ chiuso in appoggio su 1 piede (in relevè - 2” tenuta)

Giri
1 giro puro 360°

Salti
Salto ciseaux a gambe tese avanti (sforbiciata)

Souplesse busto
Flessione dorsale del busto e risalita (in ginocchio)

Movimenti Maggiori
(1 a scelta tra):

Rotolino
Ruota 2 mani
Salto Biche (battuta a piedi pari)</td><td>Lanci
Lancio dx/dx al diritto a mano aperta con rivoluzioni

Materiale Contatto
Sequenza orizzontale:
4 movimenti orizz dx (davanti o laterale) + scivolata sul pomello + passaggio intorno al collo + chiusura a tergo con mano sx – rif. 4°

Rolls
Roll al diritto su gomito sx con passaggio su polso sx (ripresa mano dx) rif. 4°

Difficoltà libera
(1 a scelta tra):

Lancio orizz sx/dx
1 Flip al diritto dx/dx vert.
Roll rov su mano dx+ ½ fig. 8 dir dx + roll dir su mano dx – rif. 4°

Lanci Scambi
1 scambio a mano aperta senza rivoluzioni, contemporaneamente tra tutti i componenti</td></tr>
<tr><td colspan="2">ALMENO 1 Collaborazione che dovrà essere inserita come ultimo movimento prima del finale</td></tr>
</table>

Nelle squadre tutti i movimenti richiesti dovranno essere eseguiti da tutti i componenti contemporaneamente.

Per le specialità di squadra Duo Trio Quartetto, tra le obbligatorietà, è prevista anche ALMENO una COLLABORAZIONE. La collaborazione che verrà giudicata come correttamente inserita nella COMPOSIZIONE sarà quella eseguita come ultimo movimento prima del finale (cioè: collaborazione e successivamente la posa finale). Tutte le eventuali altre collaborazioni saranno considerate come materiale accessorio.
Non sono consentite fasi di volo.
La collaborazione deve coinvolgere tutti i componenti della squadra.
Nel caso di collaborazione nella parte TT i bastoni non potranno essere lasciati al suolo ma dovranno essere a contatto col corpo (mano, nuca, sotto ascella, in appoggio sulle gambe, etc.) E' possibile che gli stessi vengano tenuti anche solo da un componente della squadra, non per forza ogni componente deve avere un bastone.

Definizione di collaborazione:
gli elementi di collaborazione fra i componenti della squadra sono tutti quei movimenti che non potrebbero essere realizzati senza la partecipazione attiva o passiva di un compagno.
Nello specifico si intende: atleti in totale o parziale contatto tra loro, il contatto può essere diretto o per mezzo dell'attrezzo – formazioni con contatto o tipi di spostamenti con contatto - prese/sollevamenti/etc.

Esempio di Fiche INDIVIDUALE liv. Base

FICHE JOY TWIRLING BASE INDIVIDUALE cat. PREAGONISMO E CADETTI

ATLETA:			SOCIETA':			REGIONE:	
CATEGORIA:	PREAGON ☐ CADETTI ☐		LUOGO:			DATA:	
DESCRIZIONE ESERCIZIO	Mediocre	sufficiente	Buono	eccellente	NO ACCREDITO	MOTIVAZIONE	
	pt.1	pt.2	pt.3	pt.4	pt. 0		
PERCENTUALE DI REALIZZAZIONE	0%-20%	20%- 50%	50%- 80%	80%-100%			
PASSE chiuso su 1 piede (no relevè) tenuta 2"							
1 giro chainè 360°							
Salto ciseaux a gambe flesse (salto del gatto)							
Flessione dorsale e risalita (in ginocchio)							
MOV LIBERO: _____							
Lancio a 2 mani aperte, senza rivoluzioni							
MCV: Fouettè dir dx + mov frontale B + chiusura a tergo mano sx							
Roll su gomito sx al diritto (con mano dx) rif. 5°							
DIFFICOLTA' LIBERA: _____							
COMPOSIZIONE							
PERFORMANCE							

PENALITA'

CADUTA di Bastone - nr. _____ Pt. 0,20

CADUTA di persona - nr. _____ Pt. 0,4

Conferimento Diploma ZERO CADUTE SI ☐ NO ☐

GIUDICE N° _

NOME E COGNOME _____ FIRMA _____

Esempio di Fiche SQUADRE Liv. Base

FICHE JOY TWIRLING **BASE DUO-TRIO-QUARTETTO cat. JR e SR**

SPECIALITA':			SOCIETA':			REGIONE:	
CATEGORIA:	JUNIOR ☐ SENIOR ☐		LUOGO:			DATA:	
DESCRIZIONE ESERCIZIO	Mediocre	sufficiente	Buono	eccellente	NO ACCREDITO	MOTIVAZIONE
	pt.1	pt.2	pt.3	pt.4	pt.0	
PERCENTUALE DI REALIZZAZIONE	0 %-20%	2 0%-50%	50%-80%	80%-100%		
PASSE chiuso su 1 piede (IN RELEVE') tenuta 2"						
1 giro puro 360°						
Salto ciseaux a gambe tese avanti (sforbiciata)						
Flessione dorsale e risalita (in ginocchio)						
MOV LIBERO: _____						
Lancio al dir dx/dx a mano aperta con rivoluzioni						
MCO: 4 mov orizz + scivolata sul pomello + passaggio intorno al collo + chiusura a tergo mano sx						
Roll su gomito sx al diritto con passaggio su polso sx (ripresa mano dx) del 4°						
DIFFICOLTA' LIBERA: _						
LANCIO SCAMBIO a mano aperta senza rivoluzioni, contemporaneamente tra tutti						
COMPOSIZIONE						
PERFORMANCE						

PENALITA'

MOVIMENTO non eseguito da tutti i componenti contemporaneamente - nr. __ Pt. 1.0

COLLABORAZIONE assente o non come richiesta Pt. 1.0

CADUTA di Bastone - nr. ___ Pt. 0,20

CADUTA di persona - nr. __ Pt. 0,40

Conferimento Diploma ZERO CADUTE SI ☐ NO ☐

Conferimento Diploma SUPER SINCRO SI ☐ NO ☐

GIUDICE N° _ FIRMA

NOME E COGNOME _____ _____

Le fiche sono scaricabili dal sito FITW, sezione “Documenti”, cartella “Settore Propaganda”.
Si rende noto che le segreterie di gara potrebbero non richiedere le fiche compilate bensì richiedere solamente, secondo loro modalità, il MOVIM LIBERO CL e la DIFFICOLTA’ LIBERA TT .

1 INDIVIDUALI PREAG/CAD
1 INDIVID JR/SR
1 DUO/TRIO/QUARTETTO PREAG/CAD
1 DUO/TRIO/QUARTETTO JR/SR

Squadra Tecnica Liv. BASE:
Coreografia libera
Uso del campo libero
Componenti minimo 5

Sono previste delle **Restrizioni** da non superare quali:

- *Lanci Giri* = lancio al diritto dx/dx + 1 giro
- *Lanci statici* = 1 movimento di corpo minore sotto il lancio
- *Lanci in spostamento* = 1 movimento di corpo minore sotto il lancio
- *Movimenti di corpo* = acrobatica con mani
- *Collaborazioni* = senza fasi aeree

(Materiale contatto e Rolls liberi)

Penalità per superamento restrizioni: pt. 2.0 per ogni movimento (anche se eseguito da un solo componente)

Richieste/Obbligatorietà per JOY TWIRLING AVANZATO:

Specialità	Categoria	Corpo Libero	Tecnica Twirling
Individuali	**Cadetti**	**Equilibri** PASSE' chiuso in appoggio su 1 piede (in relevè) (2" tenuta) **Giri** 1 giro puro 360° **Salti** Cabriole (avanti) **Souplesse busto** Ponte (partenza da terra e ritorno – da posiz supina o seduta) **Movimenti Maggiori (1 a scelta tra):** Ruota 1 o 2 mani Rovesciata avanti 2 mani Illusion rovescio	**Lanci** 1 lancio diritto dx/dx con rivoluzioni **Materiale Contatto** **Sequenza orizzontale:** 4 movimenti orizz dx (davanti o laterale) + scivolata sul pomello + passaggio intorno al collo + chiusura a tergo con mano sx – rif. 4° **Rolls** Roll rovescio gomito dx ripresa mano sx - rif. 3° **Difficoltà libera (1 a scelta tra):** Lancio orizz sx/dx con 1 giro Lancio vert dir dx/dx con 1 giro 1 pop
Individuali	**Junior** **Senior**	**Equilibri** Equilibrio gamba tesa avanti 45° (no relevè) (2" tenuta) **Giri** 1 giro puro 360° **Salti** Salto a biche (battuta a piedi pari) **Souplesse busto** Ponte (partenza da terra e ritorno – da posiz supina o seduta) **Movimenti Maggiori (1 a scelta tra):** Ruota 1 o 2 mani Rovesciata avanti 2 mani Illusion rovescio	**Lanci** 1 lancio diritto dx/dx con rivoluzioni **Materiale Contatto** **Sequenza orizzontale**: 1 Movimento orizz dx + 2 dita sotto + 2 dita sopra + cambio mano sopra la testa con mov orizz A+ fig.8 orizz sx + lancio orizz sx/dx – rif. 3° **Rolls** Roll sui gomiti ripresa sx - rif 3° **Difficoltà libera (1 a scelta tra):** Lancio orizz sx/dx con 1 giro Lancio vert dir dx/dx con 1 giro Fish 3 tempi dir dx

<table>
<tr><th>Specialità</th><th>Categoria</th><th>Corpo Libero</th><th>Tecnica Twirling</th></tr>
<tr><td rowspan="2">Duo
Trio
Quartetto</td><td rowspan="2">Preagonismo
Cadetti</td><td>Equilibri
PASSE’ chiuso in appoggio su 1 piede (in relevè) (2” tenuta)

Giri
1 giro puro 360°

Salti
Cabriole (avanti)

Souplesse busto
Ponte (partenza da terra e ritorno – da posiz supina o seduta)

Movimenti Maggiori
(1 a scelta tra):

Ruota 1 o 2 mani
Rovesciata avanti 2 mani
Illusion rovescio</td><td>Lanci
1 lancio diritto dx/dx con rivoluzioni

Materiale Contatto
Sequenza orizzontale:
4 movimenti orizz dx (davanti o laterale) + scivolata sul pomello + passaggio intorno al collo + chiusura a tergo con mano sx – rif. 4°

Rolls
Roll rovescio gomito dx ripresa mano sx - rif 3°

Difficoltà libera
(1 a scelta tra):

Lancio orizz sx/dx con 1 giro
Lancio vert dir dx/dx con 1 giro
1 pop

Lanci Scambi
1 scambio vert oppure orizz, con rivoluzioni, contemporaneamente tra tutti i componenti</td></tr>
<tr><td colspan="2">ALMENO 1 Collaborazione che dovrà essere inserita come ultimo movimento prima del finale</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Duo
Trio
Quartetto</td><td rowspan="2">Junior
Senior</td><td>Equilibri
Equilibrio gamba tesa avanti 45° (no relevè) (2” tenuta)

Giri
1 giro puro 360°

Salti
Salto a biche (battuta a piedi pari)

Souplesse busto
Ponte (partenza da terra e ritorno – da posiz supina o seduta)

Movimenti Maggiori
(1 a scelta tra):

Ruota 1 o 2 mani
Rovesciata avanti 2 mani
Illusion rovescio</td><td>Lanci
1 lancio diritto dx/dx con rivoluzioni

Materiale Contatto
Sequenza orizzontale:
1 Movimento orizz dx + 2 dita sotto + 2 dita sopra + cambio mano sopra la testa con mov orizz A+ fig.8 orizz sx + lancio orizz sx/dx – rif. 3°

Rolls
Roll sui gomiti ripresa sx - rif 3°

Difficoltà libera
(1 a scelta tra):

Lancio orizz sx/dx 1 giro
Lancio vert dir dx/dx 1 giro
Fish 3 tempi dir dx

Lanci Scambi
1 scambio vert oppure orizz, con rivoluzioni, contemporaneamente tra tutti i componenti</td></tr>
<tr><td colspan="2">ALMENO 1 Collaborazione che dovrà essere inserita come ultimo movimento prima del finale</td></tr>
</table>

Nelle squadre tutti i movimenti richiesti dovranno essere eseguiti da tutti i componenti contemporaneamente.

Per le specialità di squadra Duo Trio Quartetto, tra le obbligatorietà, è prevista anche ALMENO una COLLABORAZIONE. La collaborazione che verrà giudicata come correttamente inserita nella COMPOSIZIONE sarà quella eseguita come ultimo movimento prima del finale (cioè: collaborazione e successivamente la posa finale). Tutte le eventuali altre collaborazioni saranno considerate come materiale accessorio.
Non sono consentite fasi di volo.
La collaborazione deve coinvolgere tutti i componenti della squadra.
Nel caso di collaborazione nella parte TT i bastoni non potranno essere lasciati al suolo ma dovranno essere a contatto col corpo (mano, nuca, sotto ascella, in appoggio sulle gambe, etc.) E' possibile che gli stessi vengano tenuti anche solo da un componente della squadra, non per forza ogni componente deve avere un bastone).

Definizione di collaborazione:
gli elementi di collaborazione fra i componenti della squadra sono tutti quei movimenti che non potrebbero essere realizzati senza la partecipazione attiva o passiva di un compagno.
Nello specifico si intende: atleti in totale o parziale contatto tra loro, il contatto può essere diretto o per mezzo dell'attrezzo – formazioni con contatto o tipi di spostamenti con contatto - prese/sollevamenti/etc.

Esempio di Fiche INDIVIDUALE Liv. Avanzato

FICHE JOYTWIRLING **AVANZATO** **INDIVIDUALE cat. JUNIOR e SENIOR**

ATLETA:			SOCIETA':			REGIONE:	
CATEGORIA: JUNIOR ☐ SENIOR ☐			LUOGO:			DATA:	
DESCRIZIONE ESERCIZIO	mediocre	sufficiente	Buono	eccellente	NO ACCREDITO	MOTIVAZIONE	
	pt.1	pt.2	pt.3	pt.4	pt.0		
PERCENTUALE DI REALIZZAZIONE	0%-20%	20%-50%	50%-80%	80%100%			
Equilibrio gamba tesa avanti 45° (no relevè) tenuta 2"							
1 giro puro 360°							
Salto biche (battuta piedi pari)							
Ponte (salita da terra e ritorno)							
MOV LIBERO: _____							
Lancio al dir dx/dx con rivoluz							
MCO: 1 Movimento orizz dx + 2 dita sotto + 2 dita sopra + cambio mano sopra la testa con mov orizz A + fig.8 orizz sx + lancio orizz sx/dx - rif. 3							
Roll sui gomiti ripresa sx							
DIFFICOLTA' LIBERA: _							
COMPOSIZIONE							
PERFORMANCE							

PENALITA'

CADUTA di Bastone - nr. _ Pt. 0,20

CADUTA di persona - nr. _ Pt. 0,40

Conferimento Diploma ZERO CADUTE SI ☐NO ☐

GIUDICE N° _
NOME E COGNOME _____ **FIRMA**

Esempio di Fiche SQUADRE Liv. Avanzato

FICHE JOY TWIRLING **AVANZATO** **DUO-TRIO-QUARTETTO cat. PREAG/CAD**

SPECIALITA'			SOCIETA':			REGIONE:	
CATEGORIA:			LUOGO:			DATA:	
DESCRIZIONE ESERCIZIO		mediocre	sufficiente	buono	eccellente	NO ACCREDITO	MOTIVAZIONE
		pt.1	pt.2	pt.3	pt.4	pt.0	
PERCENTUALE DI REALIZZAZIONE		0%-20%	20%-50%	50%-80%	80%-100%		
PASSE chiuso su 1 piede in relevè (tenuta 2")							
1 giro puro (360°)							
Cabriole (avanti)							
Ponte (partenza da terra e ritorno)							
MOV LIBERO: _____							
Lancio dir dx/dx							
MCO: 4 movim orizz dx (davanti o laterale) + scivolata sul pomello + passaggio intorno al collo + chiusira a tergo con mano sx - rif 4°							
Roll rovescio gomito dx ripresa mano sx - rif 3°							
DIFFICOLTA' LIBERA: _____							
LANCIO SCAMBIO vert o orizz, con rivoluzioni, contemporaneamente tra tutti componenti							
COMPOSIZIONE							
PERFORMANCE							

PENALITA'

MOVIMENTO non eseguito da tutti i componenti contemporaneamente - nr. ___ Pt. 1.0

COLLABORAZIONE assente o non eseguita come richiesto Pt. 1.0

CADUTA di Bastone - nr. _____ Pt. 0,20

CADUTA di Persona - nr. _____ Pt. 0,40

Conferimento Diploma ZERO CADUTE SI ☐ NO ☐

Conferimento Diploma SUPER SINCRO SI ☐ NO ☐

GIUDICE N° ___
NOME E COGNOME _____ FIRMA _____

Le fiche sono scaricabili dal sito FITW, sezione "Documenti", cartella "SettorePropaganda".
Si rende noto che le segreterie di gara potrebbero non richiedere le fiche compilate bensì richiedere Solamente, secondo loro modalità, il MOVIM LIBERO CL e la DIFFICOLTA' LIBERA TT.

1 INDIVIDUALI CAD
1 INDIVID JR/SR
1 DUO/TRIO/QUARTETTO PREAG/CAD
1 DUO/TRIO/QUARTETTO JR/SR

Il video di tutti i movimenti di corpo (obbligatorietà) è disponibile nel drive federale condiviso "*SETTORE PROPAGANDA materiale per utenti*". Si specifica che i contenuti di questa cartella sono esclusivamente ad uso didattico interno e ne è vietata la divulgazione.

Squadra Tecnica Liv. AVANZATO:
Coreografia libera
Uso del campo libero
Componenti minimo 5

Sono previste delle **Restrizioni** da non superare quali:

- *Lanci Giri* = lancio al diritto dx/dx + 2 giri
- *Lanci statici* = 1 movimento di corpo maggiore sotto il lancio
- *Lanci in Spostamento* = 1 movimento di corpo maggiore sotto il lancio
- *Movimenti di corpo* = acrobatica con mani
- *Collaborazioni* = senza fasi aeree

  (Materiale contatto e Rolls liberi)

Penalità per superamento restrizioni: pt. 2.0 per ogni movimento (anche se eseguito da un solo componente)

Metodo di giudizio per INDIVIDUALI – DUO – TRIO – QUARTETTO:

Le coreografie devono essere composte dalle obbligatorietà in ordine come descritto nelle tabelle + 1 movimento a scelta per il CL e 1 movimento a scelta per la TT e possono essere correlate da parti accessorie libere.
Tutti i componenti della squadra (Duo-Trio-Quartetto) dovranno eseguire contemporaneamente ogni movimento richiesto.
Le obbligatorietà possono essere eseguite in qualsiasi direzione o piano, purchè risultino leggibili per la giuria.
Le posizioni degli arti superiori/mani nelle obbligatorietà sono libere.
Il materiale accessorio non ha restrizioni ma se quanto verrà proposto non sarà valutabile in termini di qualità (abbozzato/irriconoscibile/errato) contribuirà notevolmente alla riduzione del punteggio. L'obiettivo è la qualità, non la quantità. Presentare ciò che è tecnicamente e correttamente acquisito, non i tentativi.

Il metodo di giudizio delle obbligatorietà (sia di CL sia di TT) si basa sulla determinazione dell'abilità dimostrata nell'esecuzione.

Si utilizzerà il concetto delle FASCE DI RIFERIMENTO, che per il JOY TWIRLING saranno 4: Mediocre, Sufficiente, Buono, Eccellente. Il giudice determinerà la fascia di abilità per ogni richiesta apponendo una crocetta direttamente sulla fiche. Le fasce di abilità per ogni giudice dovranno essere attigue.

Fasce di riferimento:

- Mediocre pt. 1.0
- Sufficiente pt. 2.0
- Buono pt. 3.0
- Eccellente pt. 4.0

Oltre alle obbligatorietà e ai movimenti a scelta verranno valutati anche le voci:

- Composizione
- Performance

Il valore "0" viene assegnato nei seguenti casi:

- se il movimento non viene presentato
- se il movimento non viene presentato come richiesto
- se il movimento non viene presentato nell'ordine richiesto
- se il movimento non è riconoscibile (a causa di errori tecnici importanti)
- se il movimento richiesto in relevè non viene eseguito in relevè (anche da solo uno dei componenti)

Le penalità sono le seguenti:

- Penalità pt. 1,0 al movimento richiesto che non viene eseguito da tutti i componenti contemporaneamente (o se un componente salta il movimento)
- Penalità pt. 1,0 per collaborazione non eseguita, non eseguita come richiesto
- Penalità pt. 0,20 per caduta di bastone
- Penalità pt. 0,40 per caduta di persona

Se l'atleta (o un atleta), per evidenti motivi di primo soccorso abbandona il campo di gara o viene fermato dal giudice e non è in grado di ripetere la coreografia (o la squadra non è più in grado di ripetere la coreografia) i giudici procederanno con la valutazione indipendentemente dal tempo di esecuzione assegnando valore "0" ai movimenti non presentati. Valuteranno in modo opportuno le voci Composizione e Performance per il lavoro fino a quel punto presentato.

Principi per determinare l'abilità:

La valutazione del CL e della TT si basa sulla tecnica corretta. Solo quest'ultima può conferire capacità di esecuzione, ovvero l'abilità. L'abilità è la padronanza che favorisce il controllo e questi aspetti includono una buona preparazione di base. La consapevolezza sostiene il sapersi destreggiare. Il tutto è frutto di allenamento.

Più i movimenti verranno eseguiti correttamente più alto sarà il livello di abilità dell'atleta.

Gli errori non sono tutti uguali, il giudice dovrà valutare la causa dell'errore che può essere tecnico (deficienza tecnica) o accidentale (di performance, istantaneo).

Punti fondamentali su cui focalizzarsi per il Corpo Libero:

Postura - Controllo
Equilibrio (corretta gestione del peso corporeo)
Allineamento (piedi, gambe, mani, braccia, capo, etc)
Ampiezza
Capacità di salto
Ritmo

Punti fondamentali su cui focalizzarsi per la Tecnica Twirling:

Impugnatura corretta dell'attrezzo per ogni tipologia di movimento – mobilità polsi
Piani (verticale ed orizzontale in primis, e obliquo a seguire)
Direzioni
Balance point
Fluidità
Riconoscimento del bastone in volo e abilità di ripresa (comprensione)

FASCE DI ABILITA' - GRIGLIA DI VALUTAZIONE - MOVIMENTI DI TECNICA TWIRLING JOY TWIRLING

Errori - Minimo dovuto per il riconoscimento - Plus

	abbozzato	leggibile	consapevole e acquisito	evidente controllo
	MEDIOCRE	**SUFFICIENTE**	**BUONO**	**ECCELLENTE**
TECNICA TWIRLING	L'atleta non ha capito il movimento	L'atleta ha compreso il movimento ma presenta errori di esecuzione tipici da pratica base	Movimenti compresi, eseguiti con una certa consapevolezza	Movimenti eseguiti con sicurezza e postura
	Errori tecnici gravi	Esecuzione non ancora stabile ma leggibile	Piccoli errori	Stabilità totale (sia parte bassa sia alta)
		Postura debole	Postura abbastanza controllata	

FASCE DI ABILITA' - GRIGLIA DI VALUTAZIONE - MOVIMENTI DI CORPO LIBERO JOY TWIRLING

Errori - Minimo dovuto per il riconoscimento - Plus

		abbozzato	leggibile	consapevole e acquisito	evidente controllo
		MEDIOCRE	**SUFFICIENTE**	**BUONO**	**ECCELLENTE**
Equilibrio PASSE CHIUSO SU 1 PIEDE (no relevè) 2" tenuta		Totale mancanza di equilibrio	Tenuta di 1"	Tenuta 2"	Tenuta 2"
		Posizione di passè alla caviglia (invece che al ginocchio)	Posizione di passè al ginocchio ancora debole	Posizione di passè corretta	Stabilità totale (sia parte bassa sia alta)
		Punta piede non controllata	Punta del piede non ben controllato (ancora debole)	Punta del piede ben controllata	Punta perfettamente controllata e in posizione corretta
		Arto inf portante piegato	Arto inf portante teso	Leggera perdita di equilibrio nella parte alta	
Equilibrio PASSE'	IDEM +	Relevè non leggibile	Relevè ancora debole ma leggibile	Relevè leggibile/allenato	Relevè alto e molto ben definito
Equilibrio GAMBA TESA AVANTI 45° (no relevè) 2" tenuta		< a 45°	a 45°	a 45°	a 45°
		Mancanza di tenuta/equil	Tenuta 1 "	Tenuta 2 "	Tenuta 2"
		Arto inf portante piegato	Anche non ben allineate	Anche allineate	Anche allineate
		Busto flesso in avanti	Punta piede ancora debole	Punta piede ben controllata	Punta piede perfettamente controllata e in en dehors
			Busto abbastanza controllato	Busto controllato	
GIRO CHAINE 360° - Giro a passi		Giro casuale/non leggibile	Giro completo (3 passi + chiusura)	Giro completo e in buon equlibrio	Fluido
		Mancanza del relevè	Relevè e arti inferiori ancora deboli	Relevè allenato	Relevè alto e sostenuto
		Giro incompleto (1/2 giro)	Parte alta ancora poco controllata	Parte alta in accordo con parte bassa	Veloce
GIRO PURO 360°	IDEM +	Perdita d'equilibrio	Giro completo su 1 piede	Giro completo in relevè	
			Arrivo debole/equil ancora debole		
CABRIOLE		Battito dei piedi in volo > a 45°	Battito dei piedi in volo a 45°	Battito dei piedi in volo a 45°	Battito piedi in volo oltre 45°
		Mancanza del battito dei piedi	Controllo dell'atterraggio debole	Controllo dell'atterraggio su 1 piede	Controllo atterraggio su 1 piede e chiusura in V relevè
SALTO CISEAUX gamble flesse (salto del gatto)		Salto insufficiente (distacco da terra quasi inesistente)	Salto leggibile/sollevam gambe	Salto definito/buon sollevam gambe	Salto alto e ben sviluppato
		Mancanza spostamento corpo	Leggero spostamento corpo	Buon spostamento corpo	Evidente spostamento corpo con controllo parte bassa e parte alta
		Arti inferiori e piedi senza controllo	Punte ancora deboli	Punte piedi allenate	Punte piedi perfettamente controllate e in en dehors
			Parte alta ancora debole	Parte alta in accordo con parte bassa	
SALTO CISEAUX gambe tese (sforbiciata)	IDEM +		Sforbiciata almeno a 45°	Sforbiciata a 90°	Sforbiciata a 90° o >
			Arti inf ancora leggerm poco controllati	Arti inferiori tesi	Arti inferiori e punte perfettamente controllate
SALTO BICHE		Salto insufficiente distacco da terra quasi inesistente)	Salto leggibile	Salto definito	Salto alto e ben sviluppato
		Mancanza posizione arto flesso o slancio quasi inesistente	Slancio arto inferiore dietro ancora debole	Slancio evidente dell'arto inferiore dietro	Posizioni arti inferiori corretti
		Piedi senza controllo	Chiusura arto inferiore flesso ancora debole	Arto inferiore davanti ancora impreciso	Punte controllate
			Punte ancora deboli	Punte controllate	Parte alta controllata
				Arrivo ancora impreciso	Arrivo preciso

		abbozzato	leggibile	consapevole e acquisito	evidente controllo
		MEDIOCRE	**SUFFICIENTE**	**BUONO**	**ECCELLENTE**
FLESSIONE DORSALE BUSTO e risalita (in ginocchio)		Flessione minima (solo accenno di partenza)	Flessione parziale (circa 50% - mani che non toccano terra)	Flessione totale (mani toccano terra)	Flessione totale (mani toccano terra)
		Perdita di equilibrio	Arti superiori non ancora ben controllati	Arti superiori non ancora ben controllati	Arti superiori tesi
		Flessione senza controllo (laterale/parziale)	Risalita	Arti inferiori non in linea con anche	Arti inferiori in linea con le anche
				Risalita controllata	Risalita ben controllata
PONTE partenza da terra e ritorno		Sviluppo del ponte insufficiente (quasi inesistente)	Arco riconoscibile	Sviluppo corretto del ponte	Ponte definito (salita-sviluppo-discesa) corretto
		No allinemaneto totale	Discesa controllata	Discesa controllata	
		Caduta in discesa	Arti superiori ancora non ben tesi	Arti superiori tesi	Arti superiori tesi
			Arti inferiori ancora non ben tesi	Arti inferiori tesi ma divaricati	Arti inferiori tesi e chiusi
			Disallineamento mani-art sup	Leggero disallineam mani-arti sup	Allineamento mani-arti sup
RUOTA		Passaggio gambe < a 90° (squadratura)	Passaggio dalla verticale	Partenza, movimento, arrivo controllati	Partenza, movimento fluido, arrivo corretti e controllati
		Divaricata molto limitata	Divaricata > 90°	Divaricata > 90°	Ampiezza evidente (180°)
		Mancanza di linearità	Linearità ancora imprecisa	Mano-mano-piede-piede	Punte ben controllate
		Appoggio contemporaneo delle mani	Arrivo ancora impreciso	Punte ancora un po' deboli	
			Punte ancora deboli		
ROVESCIATA AVANTI		Ampiezza < 90°	Ampiezza tra 90° e 135°	Ampiezza leggerm > 180°	Ampiezza 180°
		Discesa in ponte e poi risalita con appoggio di entrambi i piedi	Sviluppo poco fluido	Sviluppo abb fluido	Partenza, movimento fluido, arrivo corretti e controllati
		Arti inferiori non tesi	Rotazione completa	Rotazione completa	Arti inf e punte ben controllati
		Arti superiori piegati	Appoggio mani non in linea	Mani in linea	
		Arco dorsale insufficiente (quasi inesistente)	Arti inf e arti sup ancora non ben controllati - Punte deboli	Arti inf e punte ancora deboli	
RROTOLINO		Rotololamento < al 50%	Rotolamento completo poco preciso (non progressivo su arti inferiori)	Corretto (passaggio progressivo su arti inferiori)	Veloce/elegante/punte
				Arrivo definito	Arrivo definito
CAPOVOLTA INDIETRO su spalla		Rotolamento laterale	Rotolamento completo ma ancora non ben definito	Rotolamento completo e controllato	Partenza, movimento, arrivo corretti e controllati
		Spinta insufficiente per poter rotolare	Spinta ancora debole	Spinta sufficiente	Fluido, elegante
		Posizione errata degli arti superiori (che ostacolano il rotolamento)	Posizione arti sup ancora non ben definita	Arti superiori tesi fuori	Arti inferiori ben raccolti
				Arrivo ancora poco controllato	Punte tese
ILLUSIONE ROVESCIO		Corpo squadrato (ampiezza > 90°)	Ampiezza tra 90° e 135°	Ampiezza circa 180°	Ampiezza 180°
		Appoggio mano a terra	Rotazione completa	Rotazione completa e in equiibrio	Partenza, movimento, arrivo corretti e controllati
		Rotazione incompleta (> 50%)	Appoggio lieve mano a terra	Arti inferiori tesi	Arti inferiori e punte ben controllati
		Arti inferiori piegati	Arti iinferiori ancora non ben tesi	Punte ancora deboli	
		Punte senza controllo	Punte ancora deboli		

COMPOSIZIONE: è la trama che lega le OBBLIGATORIETA' al MATERIALE ACCESSORIO libero

Considerare le seguenti caratteristiche:

§ successione logica dei movimenti
§ densità delle parti accessorie
§ adattabilità alla richiesta musicale
§ originalità
§ uso dello spazio e sviluppo coreografico

	grado di successo 0%-20%	grado di successo 20%-50%	grado di successo 50%-80%	grado di successo 80%-100%
	MEDIOCRE	**SUFFICIENTE**	**BUONO**	**ECCELLENTE**
COMPOSIZIONE	Coreografia poco equilibrata a causa di abilità tecniche dell'atleta molto limitate Errore di composizione Parti vuote	Coreografia abbastanza equilibrata tra obbligatorietà e parti accessorie Staging dei movimenti non sempre corretti Leggibilità della coreografia Adattamento alla musica per almeno il 50% Sviluppo coreografico ancora Limitato	Coreografia equlibrata e con qualche dettaglio artistico Staging corretto dei movimenti Chiarezza e logica Adattamento alla musica per almeno 75% Buon sviluppo coreografico	Coreografia equilibrata e densa e arricchita da dettagli artistici (densità) Staging corretto Sviluppo coreografico logico, creativo ed interessante Originalità

PERFORMANCE: è l'abilità dell'atleta di eseguire la coreografia grazie alla tecnica acquisita, alla musicalità e allo stile

Considerare le seguenti caratteristiche:

§ abilità tecniche = esecuzione corretta e priva di deficienze tecniche - controllo postura
§ musicalità = capacità di rendere vivo l'esercizio attraverso il rispetto del ritmo, del fraseggio, dello stile della musica
§ interpretazione = capacità di trasmettere uno stile/carattere e di catturare l'attenzione del giudice/pubblico

	grado di successo 0%-20%	grado di successo 20%-50%	grado di successo 50%-80%	grado di successo 80%-100%
	MEDIOCRE	**SUFFICIENTE**	**BUONO**	**ECCELLENTE**
PERFORMANCE	Carenze tecniche - programma limitatamente leggibile Difficoltà a seguire la musica Mancanza controllo della Performance	Tecnica leggibile dei movimenti Movimenti più difficoltosi ancora debolezze di esecuzione Comprende il ritmo della musica	Tecnica dei movimenti acquisita che consente esecuzione consapevole Presenza di qualche incertezza Rispetto della musica Valorizzazione di alcuni accenti musicali con inizio di interpretazione	Sviluppo equilibrato, consapevolezza, controllo A proprio agio con la musica, rispetto del fraseggio Comunica con la giuria attraverso il corpo e l'interpretazione

Tabulation per INDIVIDUALE – DUO-TRIO-QUARTETTO

Per ogni voce (obbligatorietà, composizione e performance) il giudice attribuisce un punteggio.
Si sommano i punteggi di tutte le voci ottenendo un totale punteggio per ogni giudice.
Somma dei totali dei giudici : nr dei giudici = media punteggi
Dalla media dei punteggi sottrarre le penalità.
Il punteggio minimo dovrà essere, in ogni caso, non inferiore a pt 5.0

Criterio attribuzione medaglie per INDIVIDUALI (sia base, sia avanzato)

MEDAGLIA D'ORO da 34 a 44 punti
MEDAGLIA D'ARGENTO da 23 a 33 punti
MEDAGLIA DI BRONZO da 5 a 22 punti

Criterio attribuzione medaglie per DUO-TRIO-QUARTETTO (sia base, sia avanzato)

MEDAGLIA D'ORO da 37 a 48 punti
MEDAGLIA D'ARGENTO da 24 a 36 punti
MEDAGLIA DI BRONZO da 5 a 23 punti

Metodo di giudizio per SQUADRA TECNICA:

Il foglio di giudizio contempla 3 aree di valutazioni (Contenuto, Precisione ed Insieme, Effetto Generale) suddivise a loro volte in 9 voci specifiche.

Valutazione di ogni voce in percentuale con riferimento alle fasce Mediocre, Sufficiente, Buono, Eccellente. Ogni fascia ha un valore in punti.

Esempio di Foglio di giudizio SQUADRA TECNICA

FOGLIO DI GIUDIZIO - JOY TWIRLING - SQUADRA TECNICA		LIV. BASE ☐	LIV. AVANZATO ☐	
NOME SQUADRA/SOCIETA': _____	PREAGONISMO ☐	CADETTI ☐	JUNIOR ☐	SENIOR ☐
LUOGO - REGIONE - DATA: _____				

	MEDIOCRE	SUFFICIENTE	BUONO	ECCELLENTE
	pt. 1	pt. 2	pt. 3	pt. 4
PERCENTUALE DI VALUTAZIONE	0% - 20%	20% - 50%	50% - 80%	80% - 100%
CONTENUTO (bastone e corpo)				
Qualità Tecnica				
Varietà movimenti				
Difficoltà movimenti				
PRECISIONE ED INSIEME				
Precisione di esecuzione				
Insieme - Sincronismo				
Uniformità delle posizioni (di corpo)				
EFFETTO GENERALE				
Composizione della coreografia (equilibrio delle aree)				
Varietà delle formazioni coreografiche				
Leggibilità delle formazioni coreografiche				

Penalità Cadute bastone pt. 0,20 x nr.cad. _____	pt. _____	
Penalità Caduta persona pt. 0,40 x nr. cad. _____	pt. _____	
Penalità superamento restrizione pt. 2.0 x nr.movimenti ____	pt. _____	
Conferimento Diploma ZERO CADUTE SI ☐ NO ☐		
Conferimento Diploma SUPER SINCRO SI ☐ NO ☐		Firma Giudice _____

VOCI DI GIUDIZIO - SQUADRA TECNICA - JOY TWIRLING

CONTENUTO	si riferisce sia ai movimenti di corpo libero sia ai movimenti di tecnica twirling				
		MEDIOCRE	SUFFICIENTE	BUONO	ECCELLENTE
QUALITA' TECNICA	La qualità tecnica è direttamente proporzionale all'abilità tecnica sviluppata dall'atleta; è l'esecuzione priva di deficienze tecniche; è la consapevolezza dell'esecuzione; è controllo, definizione, ampiezza, flessibilità, perfezione estetica, maestria.	Carenze tecniche importanti (errori gravi)	Piccole carenze tecniche (errori medi)	Correttezza (errori piccoli)	Totale consapevolezza e controllo (assenza di errori)
VARIETA' DEI MOVIMENTI TECNICI	La varietà dei movimenti è utile al fine di evitare la monotonia e la ripetizione; il coreografo deve comprendere e studiare la struttura musicale per creare varietà; sentire e seguire il fraseggio musicale favorisce la creazione di sequenze.	Mancanza di idee, sequenze illogiche; disequilibrio aree	Sequenze e movimenti alternati con ancora varietà limitata ma aree abbastanza in equilibrio	Buona alternanza di sequenze e movimenti; presenza di tutte le aree	Passaggi logici e scorrevoli da un movimento all'altro, presenza di dettagli
DIFFICOLTA' DEI MOVIMENTI	Le difficoltà di corpo e di bastone devono essere supportate dalla tecnica corretta; variano in base alla forza, velocità ed intensità di esecuzione, in base alla loro composizione con altro materiale; in base alla direzione / piano di lavoro	Carenze tecniche importanti (errori gravi); contenuto superiore all'abilità degli atleti	Piccole carenze tecniche ma movimenti acquisiti ed eseguiti con consapevolezza	Movimenti ben acquisiti e sostenuti dalla forza; ancora piccoli errori di performance	Movimenti in sequenza ben composti nella coreografia eseguiti con totale consapevolezza e controllo

PRECISIONE ED INSIEME	si riferisce alla capacità degli atleti di presentare il progetto in maniera leggibile				
		MEDIOCRE	SUFFICIENTE	BUONO	ECCELLENTE
PRECISIONE DI ESECUZIONE	La coreografia deve essere in armonia con la musica e deve consentire all'atleta di poter essere precisa nell'esecuzione; la tecnica supporterà la precisione limitando le cadute di bastone e gli errori di corpo.	Intero esercizio eseguito senza cura; gli atleti non rispettano gli accenti della musica; presenza di errori e cadute di bastone	Precisione di esecuzione per almeno il 50% dei componenti della squadra; poche cadute; leggibilità	Precisione di esecuzione per almeno il 75% dei componenti della squadra; poche cadute e accidentali; consapevolezza	Esecuzione precisa per almeno il 90% dei componenti, controllo, realizzazione, max 1 o 2 cadute; consapevolezza e attenzione
INSIEME - SINCRONISMO	I movimenti di corpo e con l'attrezzo devono essere correlati agli accenti della musica, devono essere eseguiti insieme a favore di un sincronismo ben leggibile; sincronia è l'esecuzione simultanea degli stessi movimenti; spostamenti coreografici eseguiti con logica di precisione ed insieme.	Mancanza del sincro e della consapevolezza	Insieme e sincro sugli accenti forti della musica e almeno per il 50% della coreografia rispettata dalla quasi totalità dei componenti; ancora poca precisione nelle parti più difficili	insieme e sincro per almeno il 75% della coreografia rispettata dalla quasi totalità dei componenti; consapevolezza frutto di allenamento	Sincro ben visibile e mantenuto per almeno il 90% dell'esercizio;
UNIFORMITA' DELLE POSIZIONI (di corpo)	Buon uso dei segmenti corporei per dare definizione alle posizioni di corpo scelte dal coreografo; capacità di rendere elegante la coreografia ponendo la giusta attenzione alle posizioni; consapevolezza	Disordine, mancanza di cura a causa di scarsa consapevolezza ed allenamento	Posizioni uniformi rispettate dalla quasi totalità dei componenti per almeno il 50% della coreografia	Posizioni uniformi rispettate dalla quasi totalità dei componenti per almeno il 75% della coreografia	Atleti consapevoli e partecipativi alla resa coreografica; attenzione precisa all'uso dei propri segmenti corporei.

EFFETTO GENERALE	si riferisce all'effetto scaturito				
		MEDIOCRE	SUFFICIENTE	BUONO	ECCELLENTE
COMPOSIZIONE DELLA COREOGRAFIA (EQUILIBRIO DELLE AREE)	La composizione è una creazione e deve offrire una immagine/idea della coreografia. La stessa deve essere logica e adatta sia alla musica sia alle abilità dell'atleta. Deve contenere equilibrio tra le varie aree: lanci, MC, rolls, movimenti di corpo. La composizione può inoltre essere arricchita da elementi artistici.	Forte disequilibrio delle aree - continue ripetizioni di parti molto semplici - passaggi illogici	Equilibrio tra le aree - logica	Equilibrio tra le aree e ben adattate alla musica	Equilibrio aree e presenza di dettagli
VARIETA' DELLE FORMAZIONI COREOGRAFICHE	Varietà di direzioni e piani; uso dello spazio in maniera varia e completa.	Poche formazioni (da 1 a 5); scarso sviluppo coreografico	Tra 6 e 7 formazioni	Tra 8 e 9 formazioni	Oltre le 10 formazioni
LEGGIBILITA' DELLE FORMAZIONI COREOGRAFICHE	La leggibilità delle formazioni è direttamente proporzionale alla precisione di esecuzione; è consapevolezza da parte degli atleti nel conoscere e riconoscere quando eseguire cosa e in che posizione trovarsi nello spazio. Responsabilità personale e di squadra.	Scarsa precisione; scarsa leggibilità	Leggibilità di almeno il 50% delle formazioni	Leggibilità di circa il 75% delle formazioni	Chiarezza; leggibilità di circa il 90% delle formazioni

Tabulation

Per ogni voce il giudice attribuisce un punteggio.
Si sommano i punteggi di tutte le voci ottenendo un totale punteggio per ogni giudice.
Somma dei totali dei giudici : nr dei giudici = media punteggi
Dalla media dei punteggi sottrarre le penalità.
Il punteggio minimo dovrà essere, in ogni caso, non inferiore a pt 5.0

Criterio attribuzione medaglie per SQUADRA TECNICA (sia base, sia avanzato)

MEDAGLIA D'ORO da 28 a 36 punti
MEDAGLIA D'ARGENTO da 18 a 27 punti
MEDAGLIA DI BRONZO da 5 a 17 punti

Percorso a STAFFETTA con attrezzo (bastone) con musica obbligatoria

In una staffetta è previsto il passaggio del testimone e in questo caso il testimone sarà l'attrezzo del Twirling: il bastone.
La staffetta è un percorso eseguito da un insieme di componenti che, a turno, svolgono il proprio ruolo.

Tale percorso prevede dei movimenti di corpo e di bastone da eseguire su base musicale secondo un programma dettagliatamente descritto per il livello base e per il livello avanzato.

I due percorsi diversi sono composti da richieste tecniche di base le cui finalità sono l'avviamento del bambino alla disciplina del Twirling, l'uso del corpo nello spazio in abbinamento all'attrezzo (bastone), la socializzazione, la condivisione di esperienze sportive tra compagni di squadra.

I brani musicali nominati "*STAFFETTA Base - Musica*" e "*STAFFETTA Avanzato – Musica*" sono scaricabili dal sito FITW – "Download Media" – "Musiche" – "Settore Propaganda".

A supporto, nel drive federale condiviso "*SETTORE PROPAGANDA materiale per utenti*" si rendono disponibili quattro video dimostrativi denominati:

"*STAFFETTA Base - Video* " - "*STAFFETTA Base - Spiegazione*"

"STAFFETTA Avanzato - Video " - "*STAFFETTA Avanzato – Spiegazione.*

Si specifica che i contenuti di questa cartella sono esclusivamente ad uso didattico interno e ne è vietata la divulgazione.

Composizione delle squadre per il percorso a staffetta:

La squadra dovrà essere formata da 4 componenti, di genere femminile e maschile.
Il nome della/e formazione/i possono essere: quello delle società oppure di fantasia oppure entrambi, soprattutto nel caso di più di una formazione all'interno della stessa società.
Esempio:
Formazione "ROMA – Tulipani"
Formazione "ROMA – I Gladiatori"

I componenti di una formazione possono essere componenti anche di un'altra formazione (magari ricoprendo un ruolo diverso, ovvero eseguendo una linea diversa della staffetta rispetto alla formazione precedente).

In questi casi, in fase di iscrizione, preghiamo di far presente la situazione (evidenziare eventuali abbinamenti) in modo da agevolare lo studio del programma e poterlo rendere il più funzionale possibile.

Non sono previste riserve; nel caso di un atleta assente all'ultimo momento è possibile inserire un altro tesserato che sia comunque stato iscritto alla giornata di gara e che appartenga alla stessa categoria.

Abbigliamento: Libero (si ricorda di considerare il contesto sportivo-artistico-sociale)

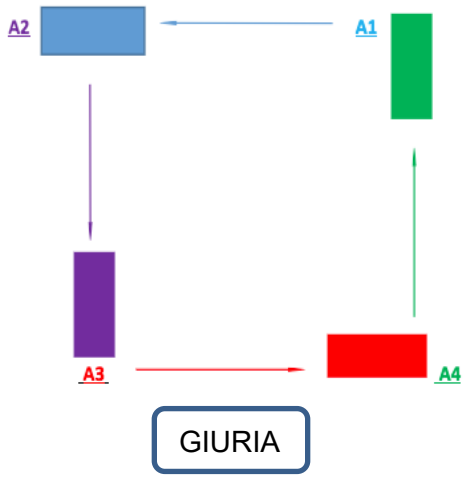
Attrezzi necessari: Tappetini - bastone da Twirling

Uso del campo:
Posizionamento del percorso in metà campo da pallacanestro (circa 12 x 12 mt) e in caso di partecipazione numerosa prevedere di posizionare due percorsi, uno in metà campo ciascuno.

Premiazione: Sistema attribuzione medaglie oro/argento/bronzo e diploma.

STAFFETTA - LIVELLO BASE

- Superficie del campo 12 x 12 m
- Materiale occorrente: 4 tappetini
- Staffetta eseguita su base musicale obbligatoria con tempi musicali predefiniti
- Componenti staffetta: 4 atleti, 1 solo bastone



Rispetto alla giuria l'atleta 1 dovrà iniziare nell'angolo DX nord

Per iniziare i 4 componenti si disporranno nel seguente modo:

ATLETA 1, sarà la prima ad iniziare la staffetta partendo **DAVANTI AL TAPPETO "VERDE" (A1)**

ATLETA 2, DIETRO AL TAPPETO "BLU" (A2)

ATLETA 3, DIETRO AL TAPPETO "VIOLA" (A3)

ATLETA 4, DIETRO AL TAPPETO "ROSSO" (A4)

L'atleta 1 esegue 8 passi non in relevè abbinati a 8 riccioli con la mano destra. Tempi 1-8.

Il primo passo è con il piede destro. I riccioli dovranno essere eseguiti mantenendo il bastone lungo il fianco destro. La mano sinistra è posizionata sul fianco sinistro.

Tempo 1-4 **Posa** (posizione eretta a gambe e piedi uniti, 6a posizione) con il bastone verticale davanti, impugnato dai pomelli.

Tempo 5-6 salto divaricato con cambio di direzione del bastone.

Tempo 7-8 salto a piedi uniti, tornando in posizione eretta a gambe e piedi uniti (6a posizione) con cambio del bastone.

Tempo 9-10 bastone impugnato dal pomello con la mano sinistra. Braccio teso lungo il fianco sinistro.

Seguiranno **8 passi non in relevè abbinati a 8 riccioli con la mano sinistra.** Tempi 1-8.

Piede di inizio sinistro. I riccioli dovranno essere eseguiti mantenendo il bastone lungo il fianco sinistro. La mano destra è appoggiata sul fianco destro.

Terminati i riccioli, al tempo 1-2 l'atleta impugnerà il bastone dai pomelli e al tempo 3-4 lo appoggerà a terra.

Al tempo 5-6 l'atleta eseguirà un **salto a pennello**, con le braccia tese verso l'alto lungo le orecchie.

Al tempo 7-8 prenderà il bastone con la mano destra.

Al tempo 1-2 eseguirà **uno scambio senza rotazione** (**a testimone in volo**) con la mano destra, impugnatura centrale e distendendo l'arto all'altezza della spalla passerà il bastone all'atleta 2, che lo prenderà con la mano destra.

Eseguito lo scambio, al tempo 3-4 l'atleta 1 stenderà le braccia tese verso l'alto lungo le orecchie tenendo le mani unite e con le gambe tese e chiuse in sesta **posizione in pianta (no relevè)**.

Al tempo 5-6 l'atleta 2 passerà il bastone dalla mano destra alla mano sinistra intorno alla vita dell'atleta 1.

L'atleta 2 eseguita la collaborazione, si posizionerà davanti al tappetino blu, con il bastone nella mano sinistra e sarà pronta per iniziare la sua linea.

Al tempo 1-4 eseguirà la **"posa mercoledì"**, con il braccio sinistro teso in avanti all'altezza della spalla mentre il braccio destro eseguirà per 4 volte un piccolo movimento sopra il braccio sinistro (sx/dx/sx/dx).

Al tempo 5-8 l'atleta eseguirà **4 passi effettuando 4 movimenti orizzontali mano sinistra**.

Il piede con cui iniziare i passi è libero.

Al tempo 1-4 eseguirà un **equilibrio passè in pianta (no relevè)** con passaggio del bastone dalla mano sinistra alla mano destra.

Il passaggio del bastone è diretto sopra la testa con le braccia tese.

Al tempo 5-8 l'atleta eseguirà **4 passi effettuando 4 movimenti orizzontali mano destra.**

Il piede con cui iniziare i passi è libero.

Al tempo 1-4 l'atleta incastrerà il bastone nel collo (parte anteriore), stenderà le braccia in diagonale in avanti verso il pavimento e lascerà rotolare l'attrezzo su di esse.

Al tempo 5-6 effettuerà uno **scambio orizzontale senza rotazione** lanciando il bastone alla compagna posizionata dietro al tappetino (viola) che riceverà con la mano destra al diritto.

Al tempo 7-8 l'atleta 3 si posizionerà davanti al tappetino.

L'atleta 3 prenderà lo scambio con la mano destra e al tempo 1-4 eseguirà **4 chassè con la gamba destra**.

Le braccia durante i salti sono tese fuori all'altezza delle spalle. Terminati gli chassè l'atleta chiuderà i piedi in sesta posizione con i talloni a terra e con le gambe tese.

Al tempo 5-8 eseguirà un **movimento frontale di tipo A**.

Eseguito il movimento frontale il bastone sarà impugnato con la mano destra come richiesto nel 6° grado.

Al tempo 1-4 l'atleta eseguirà **4 chassè con la gamba sinistra**, sempre con le braccia tese fuori all'altezza delle spalle.

Al tempo 5-6 l'atleta scenderà in ginocchio (scendendo con una gamba alla volta e scegliendo di scendere prima con la gamba destra o con la gamba sinistra), si posizionerà al lato del tappetino (rosso) dove al tempo 1-2 eseguirà una **capovolta laterale** con le gambe chiuse raccolte al petto.

Al tempo 7-8 si rialzerà in piedi (salendo con una gamba alla volta e scegliendo di salire prima con la gamba destra o con la gamba sinistra), al tempo 1-2 prenderà con la sua mano sinistra la mano sinistra dell'atleta 4.

Al tempo 5-6 l'atleta 3 eseguirà un **roll in coppia** sul suo braccio sinistro, il bastone dovrà essere ripreso dall'atleta 4 con la mano destra.

L**'atleta 4** eseguito il roll in coppia e preso il bastone con la mano destra, inizierà al tempo 1-4 la sua linea eseguendo **4 passi in relevè**, con le braccia tese fuori all'altezza delle spalle.

Al tempo 5-6 scenderà dal relevè e si posizionerà in sesta posizione.

Al tempo 7-8 eseguirà un **movimento frontale di tipo B.**

Eseguito il movimento frontale tipo B il bastone sarà impugnato con la mano destra come richiesto nel sesto grado.

Al tempo 1-4 l'atleta eseguirà **4 passi di marcia (non in relevè)** con le ginocchia che raggiungano come minimo i 90° (strutting di base in spostamento avanti: riferimento 6° grado).

Il ginocchio con cui iniziare la marcia è libero.

Al tempo 5-8 l'atleta scenderà in ginocchio (scendendo con una gamba alla volta, e scegliendo di scendere prima con la gamba destra o con la gamba sinistra) e appoggerà il bastone a terra.

Al tempo 1-4 l'atleta si siederà sul fianco (dx o sx) si appoggerà sul gomito (dx o sx) ed effettuerà uno **slancio laterale** a gamba tesa (dx o sx).

La gamba con cui eseguire lo slancio è libera.

Al tempo 5-8 ritornare in ginocchio ed eseguire la **posa finale**.

Posizione finale: in ginocchio, con sedere appoggiato sui talloni. Il braccio sinistro teso avanti all'altezza della spalla. Il braccio destro esegue una piccola circonduzione intorno alla testa e terminata la circonduzione, col polso destro si posizionerà sopra il polso del braccio sinistro. Le mani si inclineranno verso il pavimento mentre la testa verrà inclinata indietro con sguardo verso il soffitto.

Tenere la posizione fino al termine della musica.

METODO GIUDIZIO - Contenuti STAFFETTA LIVELLO BASE

Il metodo è stato studiato su 100 punti totali.
Per ogni linea sono stati evidenziati 5 movimenti soggetti a giudizio, a cui sono stati assegnati tot punti per arrivare ad un totale di 25 punti a linea.

PRIMA LINEA Movimenti da giudicare:

- **8 passi non in relevè, effettuando 8 riccioli mano dx** (Valore 8 punti)
  Penalità: 4,0 pt se impugnatura pomello errata
  2,0 pt se non mantiene il bastone lungo il fianco richiesto
  2,0 pt se il numero di elementi richiesti non è corretto
  Se movimento non eseguito = annullamento del valore

- **8 passi non in relevè effettuando 8 riccioli mano sx** (Valore 8 punti)
  Penalità: 4,0 pt se impugnatura pomello errata
  2,0 pt se non mantiene il bastone lungo il fianco richiesto
  2,0 pt se il numero di elementi richiesti non è corretto
  Se movimento non eseguito = annullamento del valore

- **Salto pennello** (Valore 3 punti)
  Penalità: 1,5 pt se il distacco da terra è quasi inesistente
  Se movimento non eseguito = annullamento del valore

- **Scambio senza rivoluzioni** (Valore 5 punti)
  Penalità: 2,5 pt se eseguito con rivoluzioni
  2,5 pt se eseguito con mano sx
  Se movimento non eseguito = annullamento del valore

- **Passaggio bastone intorno alla vita (tra atleta 1 e 2)** (Valore 1 punto)
  Penalità: Se movimento non eseguito = annullamento del valore

SECONDA LINEA Movimenti da giudicare:

- **Posa "mercoledì** (Valore 1 punto)
  Penalità: Se movimento non eseguito = annullamento del valore

- **4 passi + 4 movimenti orizzontali mano sx** (Valore 8 punti)
  Penalità: 4,0 pt se il movimento non è orizzontale
  2,0 pt se il numero di elementi richiesti non è corretto
  Se movimento non eseguito = annullamento del valore

- **Equilibrio passè in pianta (no relevè) con passaggio bastone** (Valore 3 punti)
  Penalità: 1,5 pt se il piede non arriva al ginocchio
  1,5 pt se non avviene il passaggio del bastone sopra la testa
  Se movimento non eseguito = annullamento del valore

- **4 passi + 4 movimenti orizzontali mano dx** (Valore 8 punti)
  Penalità: 4,0 pt se il movimento non è orizzontale
  2,0 pt se il numero di elementi richiesti non è corretto
  Se movimento non eseguito = annullamento del valore

- **Scambio orizzontale senza rivoluzioni** (Valore 5 punti)
  Penalità: 2,5 pt se eseguito con rotazioni
  Se movimento non eseguito = annullamento del valore

TERZA LINEA Movimenti da giudicare:

- **4 chassè gamba dx** (Valore 8 punti)
  Penalità: 4,0 pt se non c'è il contatto in volo tra un piede e l'altro
  2,0 pt se il numero di elementi richiesti non è corretto
  Se movimento non eseguito = annullamento del valore

- **Movimento frontale A** (Valore 1 punto)
  Penalità: Se movimento non eseguito = annullamento del valore

- **4 chassè gamba sx** (Valore 8 punti)
  Penalità: 4,0 pt se non c'è il contatto in volo tra un piede e l'altro
  2,0 pt se il numero di elementi richiesti non è corretto
  Se movimento non eseguito = annullamento del valore

- **Capovolta laterale con gambe chiuse al petto** (Valore 3 punti)
  Penalità: 1,5 pt se le gambe non sono chiuse al petto
  Se movimento non eseguito = annullamento del valore

- **Scambio roll polso (6°grado)** (Valore 5 punti)
  Penalità: 2,5 pt se lo scambio non avviene correttamente sul polso
  Se movimento non eseguito = annullamento del valore

QUARTA LINEA Movimenti da giudicare:

- **4 passi <u>in relevè</u>** (Valore 8 punti)
  Penalità: 4,0 pt se eseguiti non in relevè
  2,0 pt se il numero degli elementi richiesti non è corretto
  Se movimento non eseguito = annullamento del valore

- **Movimento frontale B** (Valore 5 punti)
  Penalità: 2,5 se esegue il movimento frontale di tipo A
  Se movimento non eseguito = annullamento del valore

- **4 passi di marcia (<u>non in relevè</u>)** (Valore 8 punti)
  Penalità: 4,0 pt se marcia non eseguita (viene eseguite solo una camminata)
  2,0 pt se il numero dei passi non è corretto
  2,0 pt per mancato tempismo (coordinamento) braccio dx/gamba sx
  Se movimento non eseguito = annullamento del valore

- **Slancio laterale della gamba tesa dx o sx** (Valore 3 punti)
  Penalità: 1,5 pt se presenza di errori tecnici (ampiezza < 90°, arti inferiori e piedi deboli)
  Se movimento non eseguito = annullamento del valore

- **Posa finale** (Valore 1 punto)
  Penalità: 0,50 pt se non corretta - come da descrizione
  Se movimento non eseguito = annullamento del valore

PENALITA' GENERALI

1,0 pt caduta di bastone
1,0 pt caduta di persona
3,0 pt evidente fuori tempo (ritardo e/o anticipo sulla musica - per ogni linea)
2,5 pt ripresa a due mani (negli scambi a fine linea)

CRITERIO ATTRIBUZIONE MEDAGLIE

FASCIA BRONZO: da 0,5 pt a 45,9 pt
FASCIA ARGENTO: da 46,0 pt a 85,9 pt
FASCIA ORO: da 86,0 pt a 100 pt

SCHEDA DI GIUDIZIO - STAFFETTA LIVELLO BASE

Luogo e Data Competizione _____ Nome Squadra _____ Categoria _____

	DESCRIZIONE	Pen 4,0	Pen 2,5	Pen 2,5	Pen 2,0	Pen 2,0	Pen 1,5	Pen 1,5	Pen 0,5	MOVIMENTO NON ESEGUITO = ANNULLAME VALORE
1 PT. TOT 25	8 passi **non in relevè** effettuando 8 riccioli mano dx lungo il fianco dx **Penalità 4 - 2** Valore 8 punti									
	8 passi **non in relevè** , effettuando 8 riccioli mano sx lungo il fianco sx **Penalità 4 - 2** Valore 8 punti									
	Salto pennello **Penalità 1,5** Valore 3 punti									
	Scambio senza rivoluzioni da mano dx a mano dx **Penalità 2,5** Valore 5 punti									
	Passaggio bastone intorno alla vita (tra atleta 1 e 2) **Penalità solo se il movimento non è eseguito** Valore 1 punto									
2 PT. TOT 25	Posa "mercoledì" **Penalità solo se il movimento non è eseguito** Valore 1 punto									
	4 passi **non in relevè** + 4 movimenti orizzontali mano sx **Penalità 4 - 2** Valore 8 punti									
	Equilibrio passè **non in releve'** con passaggio bastone **Penalità 1,5** Valore 3 punti									
	4 passi **non in relevè** + 4 movimenti orizzontali mano dx **Penalità 4 - 2** Valore 8 punti									
	Scambio orizzontale senza rivoluzioni **Penalità 2,5** Valore 5 punti									
3 PT. TOT 25	4 chassè gamba dx **Penalità 4 - 2** Valore 8 punti									
	Movimento frontale A **Penalità solo se il movimento non è eseguito** Valore 1 punto									
	4 chassè gamba sx **Penalità 4 - 2** Valore 8 punti									
	Capovolta laterale con gambe chiuse al petto **Penalità 1,5** **Valore 3 punti**									
	Scambio roll polso (6° grado) **Penalità 2,5** Valore 5 punto									

4 PT.T OT 25	4 passi **in relevè** **Penalità 4 - 2** Valore 8 punti									
	Movimento frontale B **Penalità 2,5** Valore 5 punti									
	4 passi di marcia **non in relevè** **Penalità 4 - 2** Valore 8 punti									
	Slancio laterale **Penalità 1,5** Valore 3 punti									
	Posizione finale **Penalità 0,5** Valore 1 punto									
	PUNTEGGIO PARZIALE									

PENALITA'

CADUTA DI BASTONE- nr _____ Pt. 1,0
CADUTA DI PERSONA - nr _____ Pt. 1,0
EVIDENTE FUORI TEMPO – nr _____ Pt. 3,0 (per ogni linea)
RIPRESA A DUE MANI – nr _____ Pt. 2,5

TOTALE PENALITA' _____

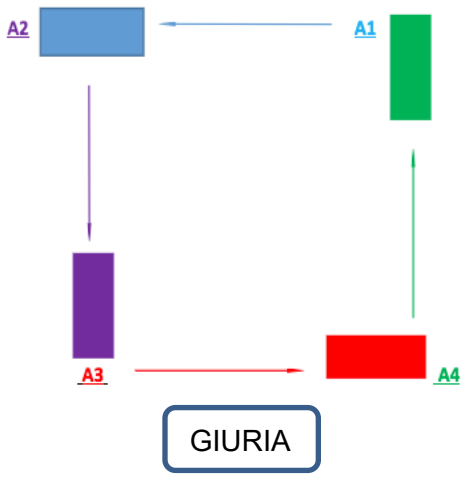
TOTALE PUNTEGGIO _____

FIRMA GIUDICE _____

MEDAGLIA BRONZO	MEDAGLIA ARGENTO	MEDAGLIA ORO
da 0,0 a 45,9 pt	da 46,0 a 85,9 pt	da 86,0 a 100 pt

STAFFETTA – LIVELLO AVANZATO

- Superficie del campo 12 x 12 m
- Materiale occorrente: 4 tappetini
- Staffetta eseguita su base musicale obbligatoria con minutaggio predefinito
- Componenti staffetta: 4 atleti, 1 solo bastone



Rispetto alla giuria l'atleta 1 dovrà iniziare nell'angolo DX nord

Per iniziare i 4 componenti si disporranno nel seguente modo:

ATLETA 1, sarà la prima ad iniziare la staffetta partendo **DAVANTI AL TAPPETO "VERDE" (A1)**

ATLETA 2, **DIETRO AL TAPPETO "BLU" (A2)**

ATLETA 3, **DIETRO AL TAPPETO "VIOLA" (A3)**

ATLETA 4, **DIETRO AL TAPPETO "ROSSO" (A4)**

L'atleta 1 esegue **8 slanci frontali NON in relevè** alternando gamba dx e sx che raggiungano come minimo i 90° ed entrambe le gambe dovranno essere tese; durante lo slancio effettuerà un passaggio diretto del bastone da una mano all'altra che inizierà e terminerà a braccia tese, all'altezza delle spalle. L'atleta potrà cominciare con la gamba destra o sinistra.

GLI SLANCI DOVRANNO ESSERE ESEGUITI DOPO IL BEEP E CON INIZIO DELLA PRIMA NOTA MUSICALE FINO A 0.11"

Seguiranno **8 passi in relevè** abbinati a **8 lancetti** con entrambe le mani (impugnatura al rovescio); l'ultimo lancio verrà ripreso con la mano destra al diritto, eseguendo una mezza rotazione del bastone da sinistra a destra. (spinta della mano sinistra).

I PASSI IN RELEVE' INIZIERANNO A 0.12 SECONDI (sulla frase che inizia con MY BESTIE AND YOUR BESTIE) E TERMINERANNO A 0.19"

L'atleta 1 giunto di fronte al tappetino blu, eseguirà uno scambio **senza rotazione** con la mano destra, impugnatura centrale e distendendo l'arto all'altezza della spalla passando il bastone verso **l'atleta 2.**

PREPARAZIONE SCAMBIO SULLA FRASE TALKING ABOUT, LO SCAMBIO INIZIA SULLA FRASE HEY NOW E VIENE RIPRESO SULLA SECONDA RIPETIZIONE DI HEY NOW, 0.21"-0.22".

Eseguito lo scambio, **l'atleta 1** effettuerà una capovolta in avanti con risalita a piedi uniti e senza l'appoggio delle mani sul tappeto.

LA CAPOVOLTA AVANTI E RELATIVA RISALITA' SARA' ESEGUITA SUI TEMPI MUSICALI 0.23"- 0.25" (FRASE MUSICALE IKO IKO A NAE JOCK-A- MO FEE-NO AI NA NEY).

Terminata quest'ultima l'atleta 1 e l'atleta 2 eseguiranno la posa in cui l'atleta 1 terrà con la mano sinistra la mano sinistra dell'atleta 2, peso sulla gamba sinistra e piede destro puntato indietro in en dehors; braccio destro teso lungo il corpo.

LA POSA DOVRA' ESSERE TENUTA DA 0.26 SECONDI A 0.28 (JOCK-A-MO A FEE NA NEY).

L'atleta 2 preso lo scambio con la mano dx, afferrerà con la mano sinistra la mano della compagna, inarcherà la schiena all'indietro, tenendo il peso sulla gamba sx e gamba destra tesa in avanti.

LA POSA DOVRA' ESSERE TENUTA PER DUE SECONDI DA 0.26" A 0.28" (FRASE MUSICALE JOCK-A-MO A FEE NA NEY).

SUL RULLO DI TAMBURI L'ATLETA 2 SI PREPARERA' A PARTIRE POSIZIONANDOSI CON I PIEDI IN SESTA POSIZIONE DAL LATO LUNGO DEL TAPPETO SUL QUALE L'ATLETA 1 HA ESEGUITO LA CAPRIOLA.



L'atleta 2, proseguirà la staffetta eseguendo 4 affondi alternando gamba dx e sx (**primo affondo eseguito con gamba destra**) con passaggio del bastone da una mano all'altra con inizio e fine all'altezza delle spalle e braccia tese lateralmente. Il primo passaggio avverrà dalla mano destra verso la sinistra, poiché al termine dei 4 passaggi in affondo l'atleta possa proseguire camminando in relevè ed eseguendo in contemporanea **8 movimenti orizzontali al diritto con la mano destra,** braccio aperto lateralmente all'altezza della spalla. Il braccio libero verrà tenuto teso all'altezza della spalla aperto lateralmente.

I QUATTRO PASSAGGI IN AFFONDO SARANNO ESEGUITI SUI TEMPI MUSICALI DA 0.32" A 0.38".

I MOVIMENTI ORIZZONTALI CON CAMMINATA IN RELEVE' SARANNO ESEGUITI DA 0.39" A O.44".

Terminato l'ottavo movimento orizzontale l'atleta chiuderà le braccia al petto, scenderà da relevè chiudendo i piedi in sesta posizione e incastrerà il bastone nel collo; stenderà le braccia in diagonale in avanti verso il pavimento e lascerà rotolare l'attrezzo su di esse; infine lo lancerà alla compagna posizionata dietro al tappetino che riceverà con la mano destra al diritto.

IL POSIZIONAMENTO DEL BASTONE NEL COLLO E RELATIVO SCIVOLAMENTO SULLE BRACCIA CON LANCIO SENZA RIVOLUZIONI AL COMPAGNO DOVRANNO ESSERE ESEGUITI NEI TEMPI MUSICALI DA 0.45" A 0.46"

Una volta scambiato il bastone l'atleta esegue una ruota a due mani destra o sinistra

DA 0.47" A 0.48"

A seguire verrà realizzata un equilibrio di due secondi in collaborazione con l'atleta 3; piede destro in appoggio al pavimento, piede sinistro al ginocchio destro, braccio dx in diagonale verso il basso esternamente e tenendosi per la mano sinistra.

LA POSIZIONE DOVRA' ESSERE TENUTA DA 0.50" A 0.51" (A KEIA MAMANG GWELE)

L'atleta 3 (rivolta verso la giuria) impugnando il bastone dal pomello eseguirà 6 galoppi laterali partendo con il piede sx, eseguirà 6 grandi cerchi al diritto mano destra, braccio sx tirato all'altezza della spalla, terminati i quali si posizionerà con i piedi in terza posizione danza (piede destro avanti) ed eseguirà 4 riccioli frontali più un quinto che termina in un passaggio sotto il braccio, con gomito alto. Durante l'esecuzione del passaggio sotto braccio sposta il piede dx e incrocia i piedi, facendo perno sul piede sinistro esegue 1 giro e ¼ posizionandosi frontalmente rispetto al materassino.

I 6 GALOPPI LATERALI CON GRANDE CERCHIO DOVRANNO ESSERE ESEGUITI DA 0.53" (STEP ON THE DANCING FLOOR) A 0-59"

I 4 RICCIOLI + IL QUINTO CHE TERMINA CON IL PASSAGGIO SOTTO BRACCIO DOVRANNO ESSERE ESEGUITI DA 1.00' (KEIO BABY MAMA) A 1.02" (PUT ON YOUR DANCING SHOES).

Scambia l'attrezzo con rotazione a mano aperta sinistra verso l'atleta 4 **(1.04" -1.05" ONE DROP IT…MAX NOW)**

Terminato il quale realizzerà un rotolino **1.06" (JAMMIN' THE SMALL JAM WAY) E SULLA RIPETIZIONE DELLA FRASE MUSICALE** una chiusura del corpo (talloni sui glutei, mani appoggiate al pavimento, pancia appoggiata sulle cosce).

L**'atleta 4** ripreso lo scambio a mano destra, appoggerà entrambe le mani sulla schiena della compagna 3 ed eseguirà un sollevamento della gamba destra o sinistra tesa indietro, superando i 90 gradi e mantenendo la posizione per 2 secondi.

IL SOLLEVAMENTO DELLA GAMBA SARA' REALIZZATO DA 1.11" A 1.12" (sulla frase musicale MY BESTIE AND YOUR BESTIE).

Successivamente eseguirà 8 passi di marcia spostandosi in avanti, senza relevè.

PARTENZA A 1.15" (YOUR BESTIE SAY SHE WAN' PARTY) ARRIVO A 1.22"

8 passi abbinati a mezza figura 8 interna al braccio con la mano dx in RELEVE'. Il braccio libero viene tenuto piegato con la mano al fianco.

PARTENZA SULLA FRASE A 1.23" (IKO IKO A NAE)

Terminerà con un ventaglio a terra con l'appoggio della schiena.

Il ventaglio potrà essere eseguito con la gamba destra o sinistra.

ESEGUITO A 1.29"

Posizione finale con glutei appoggiati a terra, una gamba piegata con esterno appoggiato al pavimento e piede posto sotto l'altra gamba che rimarrà con ginocchio rivolto verso il soffitto e piede appoggiato su tappetino; a questo punto si esegue circonduzione del braccio dx e sinistro a canone da davanti a dietro. Ciascuna circonduzione terminerà con l'appoggio delle mani sul tappetino. Infine portando il viso verso il soffitto si fermerà in posizione sino al termine della musica.

NOTA BENE

Tutti i seguenti movimenti di corpo ruota a due mani - ventaglio - sollevamento e tenuta della gamba indietro (ultima collaborazione tra atleta 3 e atleta 4), potranno essere eseguiti con la gamba destra o sinistra.

La partenza dell'atleta avverrà davanti al tappetino (come indicato dalla freccia nello schema e specificato per l'atleta A2) e non lateralmente dove invece attenderà la ripresa dello scambio (come indicato da A1,2,3 o 4).

METODO GIUDIZIO - Contenuti STAFFETTA LIVELLO AVANZATO

Il metodo è stato studiato su 100 punti totali.
Per ogni linea sono stati evidenziati 5 movimenti soggetti a giudizio, a cui sono stati assegnati tot punti per arrivare ad un totale di 25 punti a linea.

PRIMA LINEA

Movimenti da giudicare:

- **8 slanci frontali non in relevè, ampiezza almeno 90° con passaggio del bastone da una mano all'altra** (Valore 8 punti)
  Penalità: 4,0 pt se slancio inferiore a 90°
  4,0 pt se non viene eseguito il passaggio del bastone durante lo slancio
  2,0 pt se il numero di elementi richiesti non è corretto
  Se movimento non eseguito = annullamento del valore

- **8 passi in relevè + 8 lancetti** (Valore 8 punti)
  Penalità: 4,0 pt se i passi non eseguiti in relevè
  4,0 pt se non vengono eseguiti i lancetti
  2,0 pt se il numero di elementi richiesti non è corretto
  Se movimento non eseguito = annullamento del valore

- **Scambio senza rivoluzioni** (Valore 5 punti)
  Penalità: 2,5 pt se eseguito con rivoluzioni
  Se movimento non eseguito = annullamento del valore

- **Capovolta in avanti con risalita a piedi uniti e senza appoggio delle mani** (Valore 3 punti)
  Penalità: 1,5 pt se la risalita non avviene a piedi uniti
  1,5 pt se durante la risalita si verifica l'appoggio delle mani
  Se movimento non eseguito = annullamento del valore

- **Posa/collaborazione** (Valore 1 punto)
  Penalità: 0,5 pt se la tenuta non soddisfa il tempo minimo richiesto 2"
  Se movimento non eseguito = annullamento del valore

SECONDA LINEA

Movimenti da giudicare:

- **4 affondi alternando gamba dx/sx con passaggio del bastone** (Valore 8 punti)
  Penalità: 4,0 pt se affondo non riconoscibile (valutazione della tecnica)
  4,0 pt se non viene eseguito il passaggio del bastone durante l'affondo
  2,0 pt se il numero di elementi richiesti non è corretto
  Se movimento non eseguito = annullamento del valore

- **8 movimenti orizzontali – in relevè** (Valore 8 punti)
  Penalità: 4,0 pt se il piano di lavoro non è corretto e/o se il braccio non è altezza spalla
  2,0 pt se andatura non in relevè
  2,0 pt se il numero di elementi richiesti non è corretto
  Se movimento non eseguito = annullamento del valore

- **Scambio a due mani - senza rivoluzioni** (Valore 5 punti)
  Penalità: 2,5 pt se modo di lanciare diverso da come richiesto o se con rivoluzioni
  Se movimento non eseguito = annullamento del valore

- **Ruota a due mani** (Valore 3 punti)
  Penalità: 1,5 pt errori tecnici (passaggio gambe < 90° (squadratura), divaricata limitata, appoggio contemporaneo delle mani, arti e punte deboli, arrivo impreciso)
  Se movimento non eseguito = annullamento del valore

- **Posa/collaborazione** (Valore 1 punto)
  Penalità: 0,5 pt se la tenuta non soddisfa il tempo minimo richiesto 2"
  Se movimento non eseguito = annullamento del valore

TERZA LINEA

Movimenti da giudicare:

- **6 galoppi laterali con grande cerchio** (Valore 8 punti)
  Penalità: 4,0 pt se non esegue grande cerchio
  4,0 pt se galoppi non riconoscibili tecnicamente
  2,0 pt se il numero di elementi richiesti non è corretto
  Se movimento non eseguito = annullamento del valore

- **4 riccioli frontali** (Valore 8 punti)
  Penalità: 4,0 pt se il piano di lavoro non è corretto
  2,0 pt se impugnatura del bastone errata
  2,0 pt se il numero di elementi richiesti non è corretto
  Se movimento non eseguito = annullamento del valore

- **Scambio a mano aperta con rivoluzioni** (Valore 5 punti)
  Penalità: 2,5 pt se modo di lanciare diverso da come richiesto o senza rivoluzioni
  Se movimento non eseguito = annullamento del valore

- **Rotolino** (Valore 3 punti)
  Penalità: Se movimento non eseguito = annullamento del valore

- **Posa** (Valore 1 punto)
  Penalità: Se movimento non eseguito = annullamento del valore

QUARTA LINEA

Movimenti da giudicare:

- **Posa/collaborazione con sollevamento della gamba a 90° - tenuta per 2"** (Valore 5 punti)
  Penalità: 2,5 pt se tenuto meno di 2"
  2,5 pt se ampiezza inferiore a 90°
  Se movimento non eseguito = annullamento del valore

- **8 passi di marcia (6° grado)** (Valore 8 punti)
  Penalità: 4,0 pt se marcia non eseguita (camminata)
  2,0 pt se numero passi non corretto
  2,0 pt per mancato tempismo/coordinamento braccio dx/gamba sx della marcia
  Se movimento non eseguito = annullamento del valore

- **8 passi in relevè con ½ figura 8 interno braccio** (Valore 8 punti)
  Penalità: 4,0 pt mancato tempismo/coordinamento ½ figura 8 con i passi
  2,0 pt se esegue passi non in relevè
  2,0 pt se esegue numero elementi richiesti non corretto
  Se movimento non eseguito = annullamento del valore

- **Ventaglio** (Valore 3 punti)
  Penalità: 1,5 pt se presenza errori tecnici (ampiezza < 90°, arti inferiori e piedi deboli, sedere non appoggiato bene a terra)
  Se movimento non eseguito = annullamento del valore

- **Posa finale** (Valore 1 punto)
  Penalità: 0,50 pt se non corretta come da descrizione
  Se movimento non eseguito = annullamento del valore

PENALITA' GENERALI

1,0 pt caduta di bastone
1,0 pt caduta di persona
3,0 pt evidente fuori tempo (ritardo e/o anticipo sulla musica – per ogni linea)
2,5 pt ripresa a due mani (negli scambi a fine linea)

CRITERIO ATTRIBUZIONE MEDAGLIE

FASCIA BRONZO: da 0,0 pt a 45,9 pt
FASCIA ARGENTO: da 46,0 pt a 85,9 pt
FASCIA ORO: da 86,0 pt a 100 pt

SCHEDA DI GIUDIZIO - STAFFETTA LIVELLO AVANZATO

Luogo Data Competizione _____ Nome Squadra _____ Categoria _____

STAZIONE	DESCRIZIONE	Pen 4,0	Pen 4,0	Pen 2,5	Pen 2,5	Pen 2,0	Pen 2,0	Pen 1,5	Pen 1,5	Pen 0,5	MOVIMENTO NON ESEGUITO = ANNULLAM VALORE
1 PT. TOT 25	8 slanci frontali **non in relevè**, ampiezza almeno 90°, con passaggio del bastone da una mano all'altra **Penalità 4 - 2**										
	8 passi **in relevè** abbinati ad 8 lancetti con entrambe le mani **Penalità 4 - 2**										
	Scambio: senza rivoluzioni con la mano dx **Penalità 2,5**										
	Capovolta avanti - risalita a piedi uniti senza appoggio delle mani **Penalità 1,5**										
	Posa /collaborazione (tenuta 2") **Penalità 0,5**										
2 PT. TOT 25	4 affondi con passaggio del bastone da una mano all'altra **Penalità 4 - 2**										
	8 movimenti orizzontali al diritto con la mano dx – **in relevè** **Penalità 4 - 2**										
	Scambio a 2 mani – senza rivoluzioni **Penalità 2,5**										
	Ruota a due mani **Penalità 1,5**										
	Posa/collaborazione: equilibrio passè **non in relevè** (tenuta 2") **Penalità 0,5**										
3 PT. TOT 25	6 galoppi laterali con grande cerchio al diritto **Penalità 4 - 2**										
	4 riccioli frontali **Penalità 4 – 2**										
	Scambio a mano aperta con rivoluzioni **Penalità 2,5**										
	Rotolino **Penalità solo se il movimento non è eseguito**										
	Posa: chiusura del corpo (talloni sui glutei, mani appoggiate al pavimento) **Penalità solo se il movimento non è eseguito**										
4 PT. TOT 25	Posa/collaborazione: sollevamento della gamba tesa dietro superando i 90° (tenuta 2") **Penalità 2,5**										
	8 passi di marcia (6°grado) **Penalità 4 – 2**										
	8 passi **in relevè** con mezza figura 8 interna al braccio dx con la mano dx **Penalità 4 – 2**										
	Ventaglio **Penalità 1,5**										
	Posizione finale **Penalità 0,5**										
	PUNTEGGIO PARZIALE										

PENALITA'

CADUTA DI BASTONE- nr _____	Pt. 1,0
CADUTA DI PERSONA - nr _____	Pt. 1,0
EVIDENTE FUORI TEMPO – nr _____	Pt. 3,0 (per ogni linea)
RIPRESA A DUE MANI – nr _____	Pt. 2,5

TOTALE PENALITA' _____

TOTALE PUNTEGGIO _____

FIRMA GIUDICE _____

MEDAGLIA BRONZO	MEDAGLIA ARGENTO	MEDAGLIA ORO
da 0,0 a 45,9 pt	da 46,0 a 85,9 pt	da 86,0 a 100 pt

Procedure amministrativo-organizzative

Iscrizioni:

Le iscrizioni sono aperte fino a 30 giorni prima della data dell'evento. L'anno da considerare per il calcolo dell'età degli atleti è l'anno solare (01.01. – 31.12)

Le stesse dovranno essere inoltrate direttamente alla Segreteria Generale, in copia conoscenza ai CR/Delegati Regionali, unitamente al versamento delle quote stabilite ogni anno.

Eventuali iscrizioni tardive saranno accettate se trasmesse entro il 10° giorno successivo alla scadenza originaria. In tal caso sarà richiesto il pagamento del doppio dell'importo stabilito per le iscrizioni entro i termini. Oltre tale scadenza le iscrizioni non saranno ritenute valide e gli atleti non saranno ammessi alle competizioni.

Chiuse le iscrizioni sarà cura della segreteria regionale di competenza la stesura del programma di gara. Per le regioni prive di comitato tale attività sarà a carico della segreteria generale.
Il programma dovrà successivamente essere inviato alle società interessate almeno 15 giorni prima della gara.
Ogni atleta/squadra potrà partecipare liberamente ad una o più specialità facendo riferimento alle categorie.

Si specifica che non ci sono vincoli di partecipazioni territoriale, una società può decidere di far partecipare i propri atleti a qualsiasi incontro del settore propaganda. Esempio atleti di una asd della Lombardia può decidere ci prendere parte ad un incontro organizzato in un'altra regione.

Impianto di diffusione:

L'impianto di diffusione dovrà essere stereo con porta USB, dovrà assicurare una perfetta riproduzione del suono e possedere un'adeguata potenza di uscita. Sarà necessario un Personal Computer per garantire la lettura delle Pendrive e l'addetto all'impianto di diffusione avrà la responsabilità di garantirne il perfetto funzionamento.

Le musiche libere dovranno essere caricate su una chiavetta USB e consegnate da un responsabile delle società iscritte al quale verranno poi restituite oppure, a discrezione dell'organizzatore, potranno essere richieste via mail.

Il brano dovrà essere nel formato ufficiale MP3 denominato nel modo seguente:

Società_nome gruppo_categoria_livello
(es: Roma_SquadraTecnicaCalendule_Jr_Avanzato)

La partenza del brano musicale sarà determinata dalla parola "Musica" pronunciato dallo speaker. L'interruzione del brano può essere determinata solamente dal responsabile della Società in caso di errore del brano o dai Giudici in caso di abbandono del campo di gara da parte dell'atleta. Se l'interruzione è dovuta a guasti tecnici saranno i giudici a dare indicazioni per la ripetizione dell'esecuzione.

Riprese video:

Sono obbligatorie le riprese video (una telecamera per ogni giuria).
I video dovranno essere inviati entro 15 giorni dall'evento alla segreteria federale.

Prova campo/area riscaldamento:

Non esiste l'obbligo della prova campo: la società organizzatrice, in collaborazione con il CR/Delegati Regionali, in base al tempo a disposizione fissa o meno la prova.

Floor Monitor:

Gli atleti devono presentarsi:

- almeno 15 minuti prima della competizione per consentire la verifica dell'abbigliamento di gara.

Abbigliamento e Accessori:

Gli atleti possono indossare un costume a loro scelta tenendo presente che si tratta di una competizione sportiva. Fra i componenti delle squadre qualsiasi combinazione è possibile. Il body non può coprire il palmo della mano.
Possono essere indossati bendaggi di tipo medico possibilmente di color nudo.
Sono concessi 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 degli atleti. Non è concesso coprirli con il cerotto, devono essere tolti.
Piccoli orecchini a bottoncino sono consentiti.
Sul bastone possono essere utilizzati molteplici colori di scotch (grip tape)
I pomelli devono essere bianchi.

I componenti delle squadre devono usare lo stesso tipo di bastone, pomelli e/o scotch.

Il trucco è da considerarsi libero purché decoroso e in considerazione del fatto che si tratta di una competizione sportiva.
Non sono concessi trucchi per il corpo e/o oggetti attaccati al viso e corpo
Lo smalto sulle unghie è consentito.
I tatuaggi visibili sono consentiti.
Scarpe adatte all'attività ginnica di colore bianco, neutro (carne), nero
I capelli devono essere molto ben raccolti e legati in qualsiasi modo.
I brillantini sui capelli sono consentiti

E' prevista la presenza del Floor Monitor che ne accerta la regolarità.

Tecnici ed accompagnatori:

Tutte le A.S. dovranno registrarsi ad inizio competizione.

Al campo di gara potranno accedere solo i tesserati Fitw (Tecnico/Accompagnatore – rif. Regolamento Tecnico FITW e/o protocollo organizzazione gare)

Giudici:

Gli incontri del JOY TWIRLING base ed avanzato potranno essere giudicati dalle seguenti figure federali:

Giudici federali con la nuova (dal 2021-2022) qualifica di 1° Livello. Partecipazione al corso di formazione e superamento dell'esame.

Giudici federali abilitati a partire dal 1° Livello (vecchio inquadramento), previa partecipazione all'aggiornamento giudici annuale obbligatorio.

I giudici per gli incontri saranno designati dal Direttore di Giuria regionale (DGR) o dal Direttore di Giuria Nazionale (DGN) in mancanza del Comitato Regionale. Il Direttore Nazionale di Giuria (DNG) dovrà essere informato circa la nomina dei giudici scelti per approvazione.

Nella composizione delle giurie il DGR/DGN dovrà prevedere l'inserimento di un giudice più esperto (Supervisore) il cui compito sarà anche quello di coordinare il lavoro delle giurie durante gli incontri competitivi del settore propaganda.

I giudici dovranno presentarsi in gara 45 minuti prima dell'inizio dell'evento indossando la divisa composta da giacca e pantalone (o gonna) color nero e camicia bianca.

Come previsto nel cap. 7 del Regolamento di Giuria per poter operare secondo la qualifica dei Quadri Giudici federali è necessaria la partecipazione obbligatoria all'aggiornamento annuale ed agli allenamenti periodici secondo le indicazioni impartite dal DTF.

Giurie:

Le giurie per le specialità individuali, duo, trio e quartetto saranno composte da minimo 2 e massimo 3 giudici e dovranno essere posizionate sul campo di gara.
La giuria per la specialità Squadra Tecnica sarà composta da minimo 2 e massimo 4 giudici e viene richiesto il posizionamento in tribuna; dove ovviamente non ci fossero le possibilità la stessa potrà essere posizionata sul campo di gara.

Segreteria:

La Società organizzatrice dovrà predisporre una segreteria di gara composta da una o più persone. Utilizzerà il programma di calcolo in dotazione della FITw.

Deciderà e comunicherà alle ASD se richiedere le fiche cartacee oppure solamente elenco dei movimenti liberi di ogni partecipante.

Classifiche:

Le classifiche si riferiscono solamente alla giornata di gara.
Non è prevista una classifica regionale.
I vincitori non acquisiscono il titolo di campione.
Non è previsto il passaggio alla fase nazionale per merito.
La partecipazione agli incontri interregionali è per scelta.

Premiazioni

Per ogni specialità/categoria verranno definiti gli individualisti/squadre da premiare con medaglia d'Oro, medaglia d'Argento, medaglio di Bronzo. Nel caso di squadre tutti i componenti dovranno ricevere la medaglia conquistata.
Sono inoltre previsti premi speciali quali:
Diploma per "ZERO CADUTE" (sia per individualisti sia per la squadra)
Diploma per "SUPER SINCRO" (per le specialità di squadra)

L'organizzatore dovrà prevedere comunque una medaglia di partecipazione per tutti i partecipanti.
I diplomi potranno essere fisici (stampati) e consegnati al momento delle premiazioni oppure inviati successivamente on line alle ASD partecipanti per divulgazione ai propri atleti.
La scelta è a carico dell'organizzazione.



Descrizione/Organizzazione

Incontri a carattere zonale, provinciale, regionale e nazionale.
Per gli incontri zonali, provinciali e regionali l'organizzazione sarà a carico delle società oppure a carico dei CR/Delegati Regionali.
Le date degli incontri di cui sopra saranno decise dai CR/Delegati Regionali, su approvazione della Direzione Tecnica Nazionale (DTN) e del Consiglio Federale (CF).
La richiesta da parte delle società per l'organizzazione degli incontri del settore propaganda dovrà pervenire in segreteria regionale almeno 60 giorni prima della data dell'evento in calendario. L'autorizzazione da parte del CR/Delegati Regionali dovrà essere riconosciuta entro 15 gg dalla richiesta.

E' previsto un incontro a carattere INTERREGIONALE NORD – CENTRO – SUD che, per l'aspetto gestionale sarà a carico della FITW mentre tutta la parte organizzativa resta a carico della ASD richiedente la competizione

Agli organizzatori spetta il compito di contattare la segreteria federale per il coordinamento in merito agli aspetti organizzativi e apprendere se vi siano variazioni annuali in materia.

Le esibizioni dello SHOW TWIRLING possono essere abbinate alle gare del JOY TWIRLING oppure trovar un loro spazio all'interno di altri campionati. Scelta a discrezione dei CR/Delegati Regionali e/o ASD in accordo con i rispettivi riferimenti federali.

Lo SHOW TWIRLING prevede esclusivamente due specialità di squadra.

Specialità di squadra:

- Squadra con coreografia solamente a corpo libero (musica libera)
- Specialità Show (musica libera)

Squadra con coreografia a CL

Nello SHOW TWIRLING questa specialità prevede una coreografia composta da movimenti di corpo tipici della ginnastica e della danza nelle loro varie sfumature. Non è previsto, quindi, l'uso dell'attrezzo (bastone).
Le finalità sono la socializzazione, la condivisione, lo sviluppo delle capacità di coordinazione generale, lo sviluppo della musicalità e del senso del ritmo, l'uso dello spazio in sincro, l'interpretazione.

La musica è libera – durata da 1.30 a 2.00
Contenuto libero con massima attenzione alla messa in sicurezza degli atleti.

Composizione Squadra a corpo libero:
Il settore non competitivo SHOW TWIRLING è aperto ad atleti di genere femminile e maschile. Le squadre possono essere miste sia per genere sia per età. Non è prevista la suddivisione per categorie.

La Squadra potrà essere formata da minimo 5.

Il nome della/e Squadra/e possono essere: quello delle società oppure di fantasia oppure entrambi, soprattutto nel caso di più di una formazione all'interno della stessa società.

Esempio:
Formazione "ROMA – Squadra Peppa Pig"
Formazione "ROMA – Squadra I coriandoli"

Alcuni componenti di una Squadra possono essere componenti anche di un'altra Squadra della stessa società.
In questi casi, in fase di iscrizione, preghiamo di far presente la situazione (evidenziare eventuali abbinamenti) in modo da agevolare lo studio del programma delle esibizioni e poterlo rendere il più funzionale possibile.

Non sono previste riserve; nel caso di un atleta assente all'ultimo momento è possibile inserire un altro tesserato che sia comunque stato iscritto alla giornata di esibizioni oppure è possibile presentare la squadra con un numero di componenti inferiore a quello iscritto purchè si rispetti il minimo di 5.

E' necessario per i partecipanti possedere il tesseramento promozionale o amatoriale o agonismo

Abbigliamento:
Libero (si ricorda di considerare il contesto sportivo-artistico-sociale)

Uso del campo:
Campo intero

Riconoscimenti di partecipazione:
Diploma di partecipazione e qualsiasi altro premio l'organizzatore potrà/vorrà offrire (fiori, etc)
Diploma "SUPER SINCRO" (diploma attribuito per particolare precisione ed insieme dell'esecuzione) conferito su parere del Referente Regionale settore Promozionale presente alla giornata di esibizioni o su suo incaricato (es: Direttore di Gara con parere di un Tecnico del CR/Delegati Regionali) o dalla giuria se presente in occasione della gara competitiva.

Specialità Show

Gruppo Show – Duo Show – Trio Show – Quartetto Show

Nello SHOW TWIRLING per le specialità Show sopra contemplate è consentito l'uso di altri attrezzi e/o accessori (con possibilità che gli attrezzi/accessori siano anche diversi tra loro) oltre al bastone da Twirling.
La scelta degli attrezzi/accessori deve essere fatta sulla base della messa in sicurezza a 360° di tutti i partecipanti e dello stile che si intende dare alla coreografia.
Le finalità sono l'intrattenimento, il divertimento, la socializzazione, lo spettacolo.

La coreografia è libera e si incentiva la caratterizzazione e la creatività.

Musica libera
- Gruppo Show da 2.00 a 3.30
- Duo / Trio / Quartetto da 1.30 a 2.00

Composizione delle specialità Show:
Il settore non competitivo SHOW TWIRLING è aperto ad atleti di genere femminile e maschile. Le squadre possono essere miste sia per genere sia per età. Non è prevista la suddivisione per categorie.

La squadra per la specialità Gruppo Show potrà essere formata da minimo 8 componenti in avanti.

I nomi delle squadre (Duo-Trio-Quartetto-Gruppo) Specialità Show possono essere quelli delle società oppure di fantasia, soprattutto nel caso di più di una squadra all'interno della stessa società.
Queste specialità offrono possibilità di aggregazione anche per genitori che desiderano esibirsi in squadra con i propri figli, tecnici che desiderano esibirsi con i propri atleti, etc.
E' necessario per i partecipanti possedere il tesseramento promozionale o amatoriale o agonismo

Esempio:
Formazione "ROMA – Via col vento"
Formazione "ROMA – I minions"

In questi casi, in fase di iscrizione, preghiamo di far presente la situazione (evidenziare eventuali abbinamenti) in modo da agevolare lo studio del programma delle esibizioni e poterlo rendere il più funzionale possibile.

Non sono previste riserve; nel caso di un atleta assente all'ultimo momento è possibile inserire un altro tesserato che sia comunque stato iscritto alla giornata di esibizioni.

Abbigliamento:
Libero (si ricorda di considerare il contesto sportivo-artistico-sociale)

Attrezzo bastone:
Il colore dei pomelli e degli scotch è libero

Uso del campo:
Campo intero

Riconoscimenti di partecipazione:
Diploma di partecipazione e qualsiasi altro premio l'organizzatore potrà/vorrà offrire (fiori, etc) Diploma "IDEA GENIALE!" (diploma attribuito per effetto scenografico o effetto WOW) conferito su parere del Referente Regionale settore Promozionale presente alla giornata di esibizioni o si suo incaricato (es: Direttore di Gara con parere con parere di un Tecnico del CR/Delegati Regionali) o dalla giuria se presente in occasione della gara competitiva. Creare un clima di festa.

Glossario:

Modo di lancio Standard
verticale al diritto (con il pollice) mano dx o sx;
verticale al rovescio (con torsione del polso) mano dx o sx;
orizzontale al diritto o al rovescio mano dx o sx.

Riprese Standard
Verticale diritto dx o sx
Verticale rovescio (mano verso l'alto) dx o sx
Orizzontale diritto o rovescio dx o sx

Movimenti di corpo minori
Si tratta di movimenti che non richiedono particolare controllo, flessibilità, forza, ampiezza ed estensione e non richiedono ri-orientamento verticale o orizzontale rispetto al bastone (ovvero non vi è rotazione del corpo) o movimento del corpo dall'alto verso il basso (es. Illusion, Onde, etc). Indicativamente sono movimenti che non durano più di 2 tempi.
Questi movimenti includono: saltelli, skipe, chassé, piqué, doppio passo, sauté, coupé.
Questi movimenti sono normalmente usati come preparazione o come movimenti di chiusura.
Nell'acquisizione della tecnica di base questi movimenti sono utilizzabili come movimenti a se'.

Movimenti di corpo maggiori
Si tratta di movimenti che richiedono particolare controllo, flessibilità, forza, ampiezza ed estensione.
Sono movimenti che durano indicativamente almeno 3 tempi.
In questa categoria rientrano: illusion, balzi, salti, arabesque sauté, attitude, rotolini, slanci, sauté de basque, tour jeté, cabriole, ventaglio, capovolte, ruote, rovesciate. Le rovesciate e le capovolte possono essere avanti e indietro. E' possibile eseguire i movimenti maggiori con 1 o 2 mani.

Ringraziamenti:
Hanno collaborato al progetto e alle successive integrazioni i membri della Commissione Promozionale:

Angela Bramati
Giulia Caporgno
Francesca Inzoli
Federica Tognana
Marzia Grillo