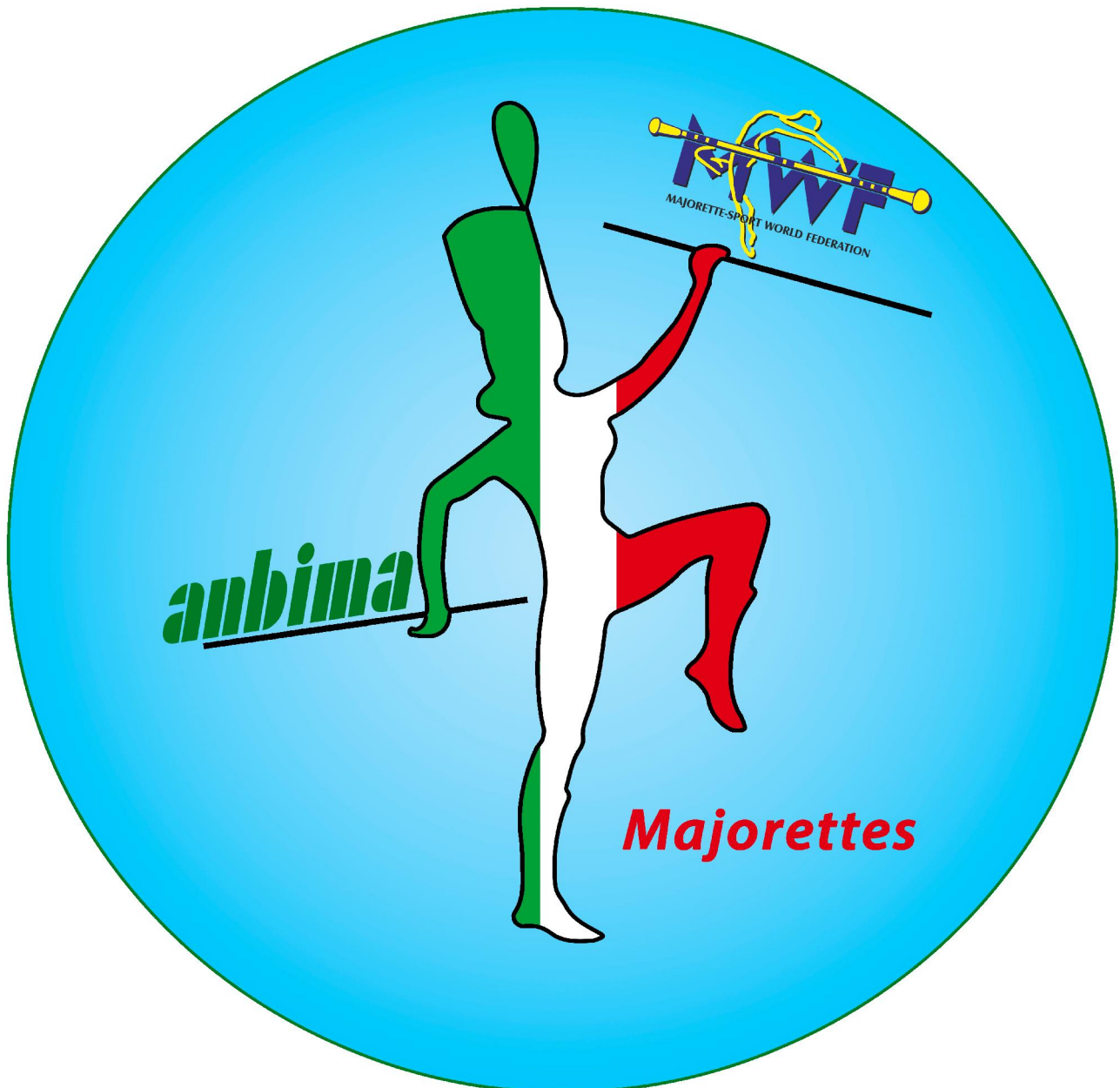


REGOLAMENTO COMPETIZIONI MWF – ANBIMA 2016

ANNO 2016

# MAJORETTE-SPORT WORLD FEDERATION E ANBIMA REGOLAMENTO COMPETIZIONI



---

TRADUZIONE  
PROF.SSA KATHRYN BRUNO

PARTE TECNICA  
ISTRUTTRICE MONICA RIZZI

**INDICE**

DISPOSIZIONI GENERALI	
STRUTTURA ORGANIZZATIVA	
DIRITTI ED OBBLIGHI DEI MEMBRI DEL CC	
DELEGAZIONE DEL CC – MEMBRI	
REGOLE PER CONCORRENTI, ALLENATORI ED ACCOMPAGNATORI	
	SEZIONE BATON- abbrev. BAT
	SEZIONE POMPON – abbrev. POM
	SEZIONE MIX – abbrev. MIX
	SEZIONE BATONFLAG – abbrev. FLAG
	SEZIONE DRUMMERS – abbrev- DRUM
	SEZIONE CLASSIC MAJORETTES – abbrev. CLASSIC
ALTRI “PROPS” IN TUTTE LE SEZIONI	
A)	PARTECIPANTI NEL CAMPIONATO
A)	CATEGORIE D’ETA’
A)	DISCIPLINE NEL CAMPIONATO
A)	SFILATA IN MARCIA
A)	COREOGRAFIA SUL PALCO
A)	ELEMENTI OBBLIGATORI IN SEZIONE POM
-	CRITERI UTILIZZATI PER LA VALUTAZIONE(Campo “A”) COREOGRAFIA, COMPOSIZIONE
-	TECNICA DI MOVIMENTO(campo “B”)

## REGOLAMENTO COMPETIZIONI MWF – ANBIMA 2016

-	LAVORO CON ATTREZZI (campo “C”)
-	a) Elementi obbligatori nella Sezione BAT b) Elementi obbligatori nella Sezione FLAG c) Punti aggiuntivi assegnati per performance con attrezzi
-	PENALITA’ TECNICHE
-	UFFICIALI DELLA COMPETIZIONE
-	PREMI PER IL CAMPIONATO MONDIALE
-	SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE
-	MUSICA PER I PROGRAMMI DELLA COMPETIZIONE
-	COSTUMI DEI CONCORRENTI
DISPOSIZIONI FINALI	
DISPOSIZIONI GENERALI	

Il “Competition Rulebook” (Regolamento della competizione) definisce l’attività dei concorrenti MWF, allenatori ed accompagnatori al seguito, le procedure per la qualificazione, classificazioni ai campionati ed il comportamento prima, durante e dopo le competizioni.

Il “Competition Rulebook” (regolamento) definisce le regole di competizione della MWF e include sia gli “articoli dell’atto costitutivo della Federazione MWF” sia le regole per i giudici.

I testi principali che regolano le competizioni nell’attività della Majorette sono:

il “Competition Rulebook”, il “Judges Rulebook” (Regolamento dei Giudici) e il “Code of Judges and Delegates (Codice dei Giudici e Delegati). Questi tre libri di Regole hanno lo stesso potere.

**STRUTTURA ORGANIZZATIVA**

Il Comitato dei Concorrenti (CC) – MWF , in conformità con le disposizioni degli “Articles of Federation MWF” , svolge le seguenti mansioni:

- Introduzione e revisione annuale del “Competition Rulebook”
- Preparazione delle modifiche per consegna al Consiglio di amministrazione MWF
- Categorizzazione delle competizioni
- Organizzazione e programmazione di seminari per allenatori
- Analisi delle gare

**DIRITTI ED OBBLIGHI DEI MEMBRI CC-MWF**

Gli obblighi per i membri CC-MWF sono:

- La riunione annuale del Comitato Concorrenti avrà luogo dopo il Campionato Mondiale MWF, non oltre il 15 maggio. Ogni anno i membri devono preparare e revisionare il “Competition Rulebook”.
- Presenziare alla riunione regolare del Comitato , con analisi di lavoro preparato precedentemente, in conformità agli obiettivi dell’Associazione Nazionale e della MWF.
- La persona incaricata per l’aggiornamento del “Competition Rulebook-MWF” è attualmente il Presidente del Comitato Concorrenti.
- La scadenza di fine lavoro per l’aggiornamento del “Competition Rulebook” è fissata a 30 gg. dopo la riunione annuale del CC.

Il membro del CC perde i suoi diritti se:

- Non assiste all’evento per il quale è stato delegato o non comunica un’eventuale assenza con preavviso e giustificazione.

La carica nel Comitato dei Concorrenti delle nazioni prescelte dura 4 anni.

**DELEGAZIONE DEI MEMBRI CC**

Ogni 4 anni gli Stati e le Associazioni membri della MWF hanno il diritto di delegare una persona come loro rappresentante al Comitato Concorrenti. Il Comitato è costituito da 5 membri.

Se il rappresentante di una Nazione non svolge il proprio ruolo in modo soddisfacente la Nazione lo può richiamare e sostituirlo.

Il membro del Comitato Concorrenti è rimborsato per il costo totale del viaggio (soluzione meno costosa calcolata), vitto ed alloggio per un giorno ed una sola volta all'anno in occasione del meeting. Il rimborso è pagato direttamente dalla MWF (con validità a partire dal 1/1/2013).

**REGOLE PER CONCORRENTI, TRAINERS (ALLENATORI) ED ACCOMPAGNATORI**

Sezioni della competizione:

Sezione BATON

Sezione POMPON

Sezione MIX

Sezione BATON FLAG (bandierine)

Sezione DRUM MAJORETTES

Sezione CLASSIC MAJORETTES

**Attrezzi****Sezione BATON – abbreviazione BAT**

Uno o due BATON per ogni majorette.

Duo BATON solo disciplina per Senior.

Nessun altro attrezzo (foulard, ecc.) è permesso nel programma di competizione BAT.

**Sezione POMPON- abbreviazione POM**

Due pezzi base pompon per ogni concorrente.

Nel corso della performance in competizione, un pompon può essere scambiato con uno di diverso colore.

Altri attrezzi non possono essere collocati nell'area della competizione.

### **Sezione MIX – abbreviazione MIX**

Durante una performance devono essere utilizzati 2 diversi attrezzi :

BAT e POM

BAT e FLAG

POM e FLAG

La coreografia sul palco è per mini formazioni (4 -7 membri) e team (8 - 25 membri)

Gli attrezzi utilizzati dovrebbero essere equilibrati tra BAT/POM o BAT/FLAG o POM/FLAG.

-Le ragazze devono utilizzare entrambi gli attrezzi durante l'intera performance scambiandoli fra loro.

- Le normative del settore attrezzi (field "C") sono sempre valide per la valutazione della categoria MIX.

- Gli elementi della coreografia sono sempre determinati dai tipi di attrezzi utilizzati : nel caso di mix BAT/POM tutti i movimenti obbligatori sono necessari e devono essere inclusi nella performance; nel caso BAT/FLAG nessun movimento di POM è necessario, ecc.

-Nel caso in cui la squadra sia costituita da un numero dispari di membri, il capitano non è obbligato a scambiare gli attrezzi.

### **Mini MIX**

-La coreografia deve includere gli elementi obbligatori di entrambi gli attrezzi utilizzati per quanto concerne sia i movimenti del corpo sia le tecniche di ogni attrezzo.

- Nel caso di utilizzo del POM, si può scegliere quali elementi coreografici utilizzare (onda o alzata di attrezzo o persona).

- Nel caso di utilizzo del BAT o FLAG, il tipo ed il numero di lanci sono facoltativi.

### **Sezione FLAG (Bandierina) – abbreviazione FLAG**

-Uno o due baton-flags per ogni majorette.

## REGOLAMENTO COMPETIZIONI MWF – ANBIMA 2016

-Il FLAG (bandierina) può essere singolo o bilaterale (di solito l'asta è lunga 70-80 cm). La lunghezza del FLAG bilaterale non è regolamentata. Possono essere utilizzati i FLAG che superano 80 cm..

- Si possono utilizzare FLAG più grandi nelle coreografie per un massimo del 30% dei membri del team o della mini formazione.

- Nessun altro tipo di attrezzo è permesso nel programma della competizione FLAG.

-La coreografia sul palco è per mini formazioni (4-7 membri) e team (8-25 membri)

- In mini formazione FLAG possono gareggiare un massimo di 3 maschi.

### **Sezione DRUMMERS/DRUM MAJORETTES – abbreviazione DRUM**

La coreografia sul palco con tamburi è riservata ai soli gruppi (team) majorettes.

-Ogni singolo membro del team utilizza un DRUM (tamburo) che potrebbe avere diverse misure e/o configurazioni.

- E' consentito l'utilizzo di 2 bacchette per ogni majorette.

- E' consentito tenere altre bacchette per rimpiazzare quelle che eventualmente cadono durante la performance. Queste dovrebbero essere collocate o in una borsa fissata alla cintura o infilate nello stivale.

- E' permesso utilizzare dei "props" (complementi), per esempio, una DRUM MAJOR (mazza), delle bandierine, ecc., per la solista ma non possono essere collocati sul palco altri attrezzi durante la performance.

-Il tamburo deve essere indossato dalla majorette durante la performance. Non è permesso appoggiarlo per terra (per esempio per eseguire un passo di danza senza l'utilizzo dello stesso tamburo).

-L'ingresso ed uscita dal palco devono essere compiuti senza musica né accompagnamento del tamburo.

-Prima dell'inizio della coreografia i partecipanti devono posizionarsi sulla linea di "stop figure". Alla fine della coreografia si devono posizionare sulla linea di "stop position".

- Durante la performance i partecipanti non possono rimanere in posizione statica. Devono essere in continuo movimento e, allo stesso tempo, suonare i tamburi.

- Durante la performance ci dev'essere sempre una cadenza ritmica battuta dai tamburi, roteazione delle bacchette, con combinazioni di danza e marcia.

-La proporzione degli elementi richiesti durante l'esecuzione della performance è la seguente:

---

**TRADUZIONE**  
**PROF.SSA KATHRYN BRUNO**

**PARTE TECNICA**  
**ISTRUTTRICE MONICA RIZZI**

- cadenza ritmica dei tamburi = 50%
- roteazione = 20%
- coreografia = 30%

-Accompagnamento musicale: è consentito qualsiasi genere. E' possibile che la performance sia eseguita senza accompagnamento musicale. In questo caso i tamburi terranno il ritmo.

- I costumi /divise ed il trucco devono esprimere la natura ed il tema della composizione musicale.

### **PARTECIPANTI AL CAMPIONATO**

Gruppi : 8 – 25 persone

I maschi possono partecipare come segue:

- 8 - 12 concorrenti 1 maschio
- 13 – 17 concorrenti 2 maschi
- 18 – 22 concorrenti 3 maschi
- 23 – 25 o più concorrenti 4 maschi

Categorie per età:

- Juniors da 12 a 14 anni
- Seniors da 15 anni in su

Limitazioni di età:

Nella categoria Juniors è possibile inserire fino a 20% di partecipanti dalla categoria più alta (Seniors). L'età dei Seniors inseriti negli juniors non può superare l'età massima di 16 anni.

Limitazioni dei partecipanti Seniors in categoria Juniors:

- 8 -12 concorrenti Juniors - 2 Seniors
- 13 - 17 concorrenti Juniors - 3 Seniors
- 18 – 22 concorrenti Juniors - 4 Seniors
- 22 – 25 concorrenti Juniors - 5 Seniors

### **Area Gara e Tempi d'Esecuzione**

Palco per coreografia: area palco per competizione = 12 x 12 metri

E' necessario una zona protettiva di 2 mt. lungo tutto il perimetro del palco.



## REGOLAMENTO COMPETIZIONI MWF – ANBIMA 2016

Durata della performance: 2,30 minuti minimi – 3,00 minuti massimi (non include il tempo per entrare ed uscire dal palco).

**LAVORO CON ATTREZZI – Sezione DRUM****Roteazione bacchette**

- Livello 1: Roteazione della bacchetta senza lancio ( separatamente con mano destra e sinistra).
- Livello 2: Lanci semplici con bacchette (la “candela” verticale e il “balance beam” orizzontale).  
Roteazione della bacchetta senza lancio (separatamente con mano destra e sinistra)
- Livello 3: Lanciando le bacchette con una roteazione (o con la mano destra o con la sinistra).  
Roteazione delle bacchette tra due dita (o con la mano destra o con la sinistra).
- Livello 4: Suonando il tamburo del vicino concorrente  
Lanciando le bacchette dall’una all’altra (in coppia)  
Lanciando le bacchette dall’una all’altra di lato in un cerchio
- Livello 5: Lanciando le bacchette sopra la testa del partner posizionato dietro  
Lanciando una bacchetta mentre l’altra mano suona il tamburo con l’altra bacchetta  
Rotazione della bacchetta tra le 4 dita

**Elementi obbligatori in DRUM****Per Juniors: 4 elementi di Roteazione**

- 2 lanci semplici di bacchette (tutti i membri)
- 1 lancio con roteazione della bacchetta (tutti i membri)
- 1 lancio scambio di una bacchetta (tutti i membri)

Nello stesso momento è obbligatorio utilizzare 4 motivi ritmici e 4 diverse formazioni/composizioni coreografiche.

Durante la performance tutti i concorrenti devono essere partecipi.

**Per Seniors: 6 elementi di Roteazione**

- 2 lanci delle bacchette con roteazione (tutti i membri)
- 2 lanci delle bacchette sopra la testa del partner posizionato dietro (1 x tutti i membri e 1 x mini gruppo)
- 1 lancio delle bacchette al componente posizionato di lato in cerchio (tutti i membri)
- 1 lancio di una bacchetta mentre l'altra mano continua a suonare con l'altra bacchetta

Nello stesso momento è obbligatorio utilizzare 6 motivi ritmici e 7 diverse formazioni/composizioni coreografiche.

Durante la performance tutti i concorrenti devono essere partecipi.

**VALUTAZIONE GIURIA**

Il punteggio massimo è 10 punti.

La Giuria:

- 3 -5 membri
- Metodo di valutazione:

Ogni giudice valuta la performance utilizzando il seguente metodo:

- a) Coreografia e composizione
- b) Tecnica di movimento
- c) Lavoro con “props” (complementi)

Un percussionista/musicista deve far parte della giuria. Il giurato/musicista valuta l'esecuzione ritmica dei tamburi. La sua valutazione sarà aggiunta a quelle degli altri 5 giudici per ottenere la media del punteggio.

Il punteggio della Giuria secondo il livello di difficoltà:

- Livello 1 - 7,50 punti
- Livello 2 - 8,00 punti
- Livello 3 - 9,00 punti
- Livello 4 - 9,40 punti
- Livello 5 - 10,00 punti

**TRADUZIONE**  
**PROF.SSA KATHRYN BRUNO**

**PARTE TECNICA**  
**ISTRUTTRICE MONICA RIZZI**

## REGOLAMENTO COMPETIZIONI MWF – ANBIMA 2016

Nel caso in cui gli elementi coreografici siano più di quelli richiesti, la Giuria valuterà la complessità ed il sincronismo come segue:

- per ogni roteazione in più 0,5 punti
- per ogni combinazione ritmica in più 0,3 punti conferito dal giudice musicista/percussionista
- penalità per caduta di bacchetta - 0.2 (la bacchetta può essere raccolta o lasciata sul palco durante la performance se la sua presenza non crea difficoltà o pericolo)

**CLASSIC MAJORETTES BATON – abbreviazione CLASSIC BATON**

- Categoria età: cadets, juniors, seniors
- Solamente gruppi/teams
- Solamente coreografia sul palco
- Limite tempo performance: 2,30 – 3,00 minuti
- Musica: musica da marcia e loro “remakes”
- Costumi: divisa caratteristica da majorette (cappello o berretto, gonna, giacca, stivali). Gli stivali per le cadets non sono obbligatori.
- Coreografia: Non e’ consentito nessun tipo di acrobazia. Il passo di marcia è obbligatorio in combinazione con passi di danza semplici. L’utilizzo del Baton prevede soltanto movimenti di primo, secondo e terzo livello (elementi obbligatori nei primi tre livelli). E’ consentito fare lanci semplici (non oltre il metro di altezza) così come lanci scambio molto semplici e ravvicinati tra i componenti del gruppo.
- La formazione deve avere una capitana in posizione leader che deve guidare il gruppo (essere leader) in almeno il 50% della coreografia.
- Entrata ed uscita sul palco senza musica.
- I Giudici valuteranno la formazione, le figure ed il movimento della coreografia, la precisione e il lavoro di squadra che dovrà essere molto sincronizzato

**CLASSIC MAJORETTES POM-PON / ABBREVIAZIONE CLASSIC POM-PON****CATEGORIA D’ETA’ : Cadets, Juniors, Seniors**

- SOLAMENTE TEAMS: minimo 8 elementi della stessa categoria d’età
- SOLAMENTE ESIBIZIONE PALCO (STAGE)

## REGOLAMENTO COMPETIZIONI MWF – ANBIMA 2016

- TEMPO LIMITE: 2.30 - 3.00 minuti (ingresso ed uscita dal palco senza musica)

**COREOGRAFIA :**

- \* La formazione deve avere una capitana in posizione leader che deve guidare il gruppo (essere leader) in almeno il 50% della coreografia.
- \* Non sono ammessi esercizi acrobatici (esempio le alzate, ruote, spaccate etc.)
- \* Il passo di marcia è l'elemento dominante
- \* Complessità e varietà di elementi
- \* Numero di elementi diversi
- \* Numero di cambio forme e formazioni
- \* Difficoltà dei passi di danza
- \* Ingresso ed uscita dal palco senza musica
- \* I giudici valutano: la varietà di elementi, formazioni e schemi della coreografia, la precisione, la sincronia, la performance ed il lavoro di gruppo.

**MUSIC :**

La musica deve essere una marcia o comunque un brano con il tradizionale ritmo del 2/4 o 4/4 corrispondente ad una classica performance. La musica deve essere composta ed arrangiata per orchestra sinfonica, filarmonica, brass e music band, marching music, percussioni, big band, dancing band, jazz band e dixieland band. E' assolutamente proibito che la musica sia creata con il computer (ad eccezione di brani musicali mixati) oppure con parti musicali suonate da strumenti elettronici, sintonizzatori, piano elettrico, "solo" chitarra (ad eccezione che la chitarra non esegua il solo ma sia uno strumento complementare). E' assolutamente proibita musica pop, disco folk, rock, reggae, house, underground etc. Tutti questi generi musicali possono essere ammessi se sono arrangiati da un'orchestra

**COSTUMI:**

Divisa tradizionale e caratteristica da Majorettes con gonna (cappello, giacca o comunque decori che richiamano la classica majorettes per es. alamari, cordoncini etc.). Per le cadette gli stivali non sono obbligatori. Tutti i costumi devono essere identici e nell'insieme devono dare l'effetto dell'uniforme da majorettes tradizionale. La capitana si deve obbligatoriamente distinguere nei colori della divisa.

### LAVORO CON POM-PON

Le majorettes devono utilizzare l'attrezzo del pom -pon rispettando i seguenti elementi: lanci bassi e lanci scambio ravvicinati, onde, il pom-pon non deve mai essere appoggiato per terra e deve sempre essere in movimento (shaking= tremante). E' apprezzabile lo scambio pom-pon di diverso colore in quanto nella scenografia crea un elemento scenografico di colore.

#### AREA DI COMPETIZIONE:

A - Coreografia

B - Movimento tecnico

C - Lavoro con l'attrezzo (Pom-pon)

In questa area un massimo di 10 punti.

#### PENALITA' TECNICHE

Per ogni elemento vietato effettuato con il pom-pon, il giudice toglierà 1 punto alla coreografia.

Per non rispettare la posizione leader della capitana durante la performance (almeno nel 50% dovrà essere coreograficamente solista rispetto al gruppo) toglierà 1 punto

Per mancanza di stivali nelle categorie juniors e seniors saranno tolti 0,3 punti

Per la capitana che non dimostra di essere leader nella performance ossia con poca personalità nella guida del gruppo sarà tolto 1 punto

Per l'ingresso e l'uscita dal palco con la musica sarà tolto 1 punto

Per ogni pom-pon che resta per terra sarà tolto 0,1 punto

Per ogni pom-pon che cade durante la performance sarà tolto 0,05 punti

#### PUNTI AGGIUNTIVI ATTREZZO POM-PON:

\* Per l'originalità della coreografia

\* Per la perfetta sincronizzazione

\* Per il lavoro con i colori (effetto che si ottiene avendo pom-pon di colore diverso).

**TRADUZIONE**  
**PROF.SSA KATHRYN BRUNO**

**PARTE TECNICA**  
**ISTRUTTRICE MONICA RIZZI**

## **ALTRI “PROPS” (COMPLEMENTI) IN TUTTE LE SEZIONI**

Mascots, bandiere, striscioni e pannelli con il nome , la città lo stato e lo sponsor del gruppo, e qualsiasi altro oggetto che non fa parte della performance in competizione sono considerati “props”(complementi).

Nessuno di questi “props” puo’ essere collocato sul percorso della parata, nella zona di competizione e nella zona protettiva. I “props” possono essere collocati soltanto nella zona spettatori senza ostruire la performance o bloccare la visione dei giudici. Qualunque infrazione a queste regole risulterà in penalità.

## **PARTECIPANTI AL CAMPIONATO**

### **Gruppi**

- 8 – 25 membri
- Nella sezione BAT possono competere soltanto ragazze
- Nelle sezioni POM, MIX e FLAG se il gruppo è formato da più di 12 membri, 1/6 del gruppo può essere formato da ragazzi (maschi)

### **FORMAZIONE “SOLO”**

- Il “Solo BATON” prevede sia ragazze sia ragazzi nelle categorie Junior e Senior
- Duetto e trio prevedono soltanto ragazze

### **MINI FORMAZIONE**

- 4 -7 membri
- In FLAG (bandierine) il gruppo può includere un massimo di 3 maschi

### **CATEGORIE PER ETA’**

Cadets	6 – 11 anni
Juniors	12 - 14 anni
Seniors	15 anni in poi

**SE IL LIMITE DELL’ETÀ DI UN PARTECIPANTE È SUPERIORE ALLA CATEGORIA:**

**TRADUZIONE  
PROF.SSA KATHRYN BRUNO**

**PARTE TECNICA  
ISTRUTTRICE MONICA RIZZI**

## REGOLAMENTO COMPETIZIONI MWF – ANBIMA 2016

- Il gruppo può iscriversi e competere nella categoria superiore
- Il gruppo può cambiare il numero delle majorettes

**NEL CASO DELL'ETÀ INFERIORE ALLA CATEGORIA:**

Un/a concorrente può essere più giovane della categoria nella quale compete:

- Juniors 8 – 11 anni (dalla categoria cadets possono accedere in Juniors le bambine che hanno un'età compresa tra gli 8 e 11 anni)
- Seniors 12 - 14 anni (Possono accedere nelle Seniors le Juniors di età compresa tra i 12 e 14 anni)

***La scelta di composizione della categoria per età di un gruppo può influire nella presentazione d'immagine del gruppo stesso e sul giudizio insindacabile della giuria (es. altezze molto differenti tra le concorrenti di uno stesso gruppo e differenza evidente nella preparazione tecnica).***

**ETÀ PER FORMAZIONI “SOLO” E MINI FORMAZIONE**

- L'età dei concorrenti deve essere conforme alla relativa categoria di età.
- Una majorette può competere soltanto una volta in ogni disciplina (per esempio: solo + duo oppure trio /solo + trio oppure duo)

**ETA' PER I GRUPPI**

Nel gruppo, l'età dei concorrenti deve essere conforme alla relativa categoria di età con le seguenti eccezioni:

in gruppi Cadets e Juniors è consentito il 20% di majorettes. La responsabilità di controllare l'età dei singoli membri per le competizioni nazionali è dell'ente organizzatore. Nel caso di una competizione internazionale questa responsabilità è del presidente dell'Associazione Nazionale che firma e invia la nomination. In Italia spetta all'ANBIMA.

**IL NUMERO DEI PARTECIPANTI DELLA PERCENTUALE SOPRACITATA È COME SEGUE:**

---

**TRADUZIONE**  
**PROF.SSA KATHRYN BRUNO**

**PARTE TECNICA**  
**ISTRUTTRICE MONICA RIZZI**

- |   |                |   |         |
|---|----------------|---|---------|
| - | 8 - 12 membri  | 2 | Seniors |
| - | 13 – 17 membri | 3 | Seniors |
| - | 18 – 22 membri | 4 | Seniors |
| - | 23 - 25 membri | 5 | Seniors |

## **SOTTO-GRUPPO IN TUTTE LE CATEGORIE PER ETÀ:**

Nei gruppi, un gruppetto di almeno 4 membri è considerato coreograficamente un sotto-gruppo.

Nella mini formazione, un gruppetto di almeno 2 membri è considerato un sotto-gruppo.

## **DISCIPLINE NELLA COMPETIZIONE**

### **GRUPPI**

#### **BAT, POM SFILATA IN MARCIA**

- |   |  |
|---|--|
| - | Lunghezza del percorso - 100 metri lungo x 6 metri largo . Il percorso può contenere fino a 4 curve. |
| - | Zona protettiva di 2 metri lungo ogni lato del percorso e spazio aggiuntivo alla fine del percorso.  |
| - | Tempo della performance : massimo 3 minuti   |

**TRADUZIONE**  
**PROF.SSA KATHRYN BRUNO**

**PARTE TECNICA**  
**ISTRUTTRICE MONICA RIZZI**



**FORMAZIONI BAT, POM, SHOW, MIX, FLAG, DRUM, CLASSIC SUL PALCO**

- Palco : 12 metri x 12 metri con zona protettiva di 2 metri lungo tutto il perimetro del palco.
- Tempo della performance: 2,30 – 3,00 minuti (escluso il tempo d’ingresso e d’uscita sul palco).

**COMBINAZIONE DI SFILATA IN MARCIA (DEFILÈ) + PALCO PER GRUPPI BAT E POM**

Ogni gruppo BAT e POM che compete deve eseguire sia sfilata in marcia sia coreografia sul palco. La sfilata e l’esibizione sul palco devono essere eseguiti dagli stessi concorrenti.

Se una delle discipline è annullata per motivi tecnici od organizzativi, il punteggio ottenuto nella performance eseguita sarà considerato come disciplina completata.

**FORMAZIONI “SOLO”**

- Solo BAT, POM
- Solo con 2 BAT per Seniors
- Duetto – TRIO BAT
- Duetto – TRIO POM
- Mini formazione : BAT, POM, MIX, FLAG

**PALCO E COREOGRAFIA**

- Palco : 12 metri x 12 metri con zona protettiva di 2 metri lungo tutto il perimetro del palco.
- Tempo del performance: 1,15 – 1,30 minuti (escluso il tempo d’ingresso e d’uscita sul palco).

**SFILATA IN MARCIA**

*TRADUZIONE*  
*PROF.SSA KATHRYN BRUNO*

*PARTE TECNICA*  
*ISTRUTTRICE MONICA RIZZI*

**Schema della performance:**

- Preparazione sulla linea “START”
- Sfilata in marcia
- Passare la linea di “finish line”
- Posizione con figura finale sullo “STOP”

**INIZIO DELLA SFILATA**

- Arrivo del gruppo
- Il gruppo rimane in piedi, pronto per iniziare, sulla linea di partenza (START)
- Gli altri gruppi devono rimanere lontani senza disturbare il gruppo in gara ed evitare il “training” di riscaldamento rimanendo in assoluto silenzio.

**TEMPO DELLA PERFORMANCE**

- Il tempo della durata della sfilata inizia ad essere conteggiato quando la musica parte
- Oltrepassare la linea d’inizio (start line) prima che parta la musica è penalità

**PERFORMANCE**

Caratteristiche della disciplina:

- La sfilata dovrebbe essere principalmente in movimento avanzato.
- Nella disciplina BATON i passi di marcia delle majorettes dovrebbero essere dominanti.
- Gli elementi base, es. : il passo di marcia e step dovrebbero essere sempre eseguiti nella direzione frontale e dovrebbero esprimere correttamente il tema della disciplina e della musica.
- Elementi di esercizi per terra non sono permessi durante la sfilata con baton.

- Elementi ginnici sono consentiti nella sezione BAT unicamente alla fine della coreografia, per esempio: la spaccata.
- Sono vietati elementi acrobatici (ruote, rovesciate...ecc.)

### **ELEMENTI DI SFILATA LUNGO IL PERCORSO**

- La marcia durante la sfilata deve avere un passo equilibrato per l'intero percorso della performance. Non è consentito un passo allungato per chiudere uno spazio vuoto.
- Durante la sfilata non è consentito fermarsi per eseguire movimenti coreografici.
- Una breve fermata o movimento in direzione opposti del percorso sono consentiti soltanto per cambio formazione o schema coreografico.

### **TECNICA DEL PASSO**

- Il passo deve adeguarsi al ritmo e cadenza della musica.
- Alcune scuole nazionali hanno stili ed interpretazioni diversi relativamente al passo di marcia. L'altezza dell'alzata delle ginocchia o dei tacchi degli stivali è apprezzata ma non decisiva nella valutazione. Il movimento delle ginocchia deve essere equilibrato sia per la destra sia per la sinistra.
- Il passo di marcia è corretto quando le ginocchia si allungano tenendo controllato caviglie e collo del piede in modo che il passo sia leggero ed elegante.

### **CONCLUSIONE DELLA MARCIA**

#### **PERCORSO**

- Il gruppo deve muoversi lungo tutto il percorso e passare la "finish line".
- Se uno o più componenti del gruppo rimangono sul percorso senza passare la "finish line", è da considerarsi un errore di coreografia o d'esecuzione (soggetto a penalità).

#### **TEMPO**

**TRADUZIONE**  
**PROF.SSA KATHRYN BRUNO**

**PARTE TECNICA**  
**ISTRUTTRICE MONICA RIZZI**

## REGOLAMENTO COMPETIZIONI MWF – ANBIMA 2016

- Il tempo di esibizione termina nel momento in cui il gruppo ha oltrepassato la “finish line”, i concorrenti si fermano nella posizione finale e la musica termina.
- Si ritiene conclusa la performance quando il gruppo assume la posizione coreografica finale.

**FINE DELLA SFILATA/MARCIA**

- La sfilata in marcia termina nel momento in cui il gruppo supera la finish line, si gira verso spettatori e Giuria assumendo la posizione finale (in coincidenza dell’ultima battuta del brano musicale).
- La discrepanza tra la fine della musica e la fine della sfilata in marcia è considerata un errore di coreografia (soggetto a penalità).

**COREOGRAFIA SUL PALCO (STAGE)****SCHEMA DELLA PERFORMANCE**

- -Ingresso sul palco senza musica dopo l’annuncio del presentatore
- Fermarsi sulla posizione di “start”
- Performance
- Termine esibizione- fine musica- posizione finale
- Uscita dal palco senza musica

**INGRESSO SUL PALCO**

- I concorrenti entrano sul palco soltanto dopo essere stati annunciati dal presentatore
- L’ ingresso anticipato è soggetto a penalità
- L’ ingresso deve essere eseguito senza musica
- L’ingresso deve essere breve, veloce e semplice; non deve essere un'altra coreografia breve. Serve unicamente a prendere posizione

- L'ingresso è inteso nel momento in cui i concorrenti sono sulla posizione "start" e deve essere ben distinto dall' inizio della performance
- Prendere posizione di "start". Prima dell'inizio della performance si può effettuare un saluto , un inchino, un cenno della testa oppure un movimento delle braccia

### **TEMPO**

- Il tempo della performance conteggiato non include l'ingresso e l'uscita dal palco
- Il tempo della coreografia è conteggiato nel momento in cui inizia la musica

## **PERFORMANCE**

### **CARATTERISTICHE DELLA PERFORMANCE**

- La coreografia con il baton deve includere una sequenza di movimenti con il bastone; può essere inclusa una proporzione maggiore di passi di danza.
- La musica deve finire contemporaneamente con la posizione finale della coreografia; l'uscita dal palco dev'essere eseguita senza musica.
- Se la musica non termina contemporaneamente con la fine della coreografia sarà considerata un'imperfezione della performance soggetta a penalità.
- La coreografia termina quando i concorrenti si fermano sulla posizione "stop" e la musica finisce; la posizione finale coreografica deve essere chiaramente separata dall'uscita .
- La posizione finale può includere un saluto militare, un inchino, un cenno della testa, oppure un movimento delle braccia.

### **ELEMENTI DI DANZA E GINNASTICA NELLA COREOGRAFIA**

- La coreografia può includere componenti e motivi di ballo folcloristico se corrispondono al carattere (genere) della musica.
- Elementi di ginnastica (per esempio di equilibrio, salti piccoli, grandi e piroette) possono essere inclusi nel programma rispettando l'armonia e la sincronia dei movimenti coreografici e l'utilizzo degli attrezzi.
- Se gli elementi ginnici sono eseguiti soltanto da alcuni componenti del gruppo gli altri membri non dovrebbero rimanere in posizione statica.
- L'alzata di uno o più concorrenti è permessa soltanto come elemento di posizione a conclusione del programma.

## REGOLAMENTO COMPETIZIONI MWF – ANBIMA 2016

- Elementi ginnici sono permessi unicamente nella sezione BAT come posizione finale coreografica ( esempio, la spaccata è permessa soltanto alla fine).
- Sono vietati elementi acrobatici.

**DURATA DELLA PERFORMANCE (TERMINE COREOGRAFIA/MUSICA)**

- Il tempo della performance termina quando i concorrenti assumono la posizione finale e la musica finisce.
- La discrepanza tra la fine della musica e la fine del programma è considerata un errore soggetto a penalità.

**USCITA DAL PALCO**

- L'uscita dal palco deve essere eseguita senza musica. L'uscita con musica risulterà in penalità.
- L'uscita deve essere veloce, breve e semplice; serve unicamente ad uscire dalla zona di competizione e non deve contenere movimenti coreografici.

**ELEMENTI OBBLIGATORI NELLA SEZIONE POM**

**Cadets: nella coreografia sul palco sono obbligatori i seguenti elementi:**

- 3 elementi di ginnastica a terra: salti ed elementi acrobatici di flessibilità : questi elementi devono essere eseguiti dal 30% della mini-formazione e dal resto del gruppo contemporaneamente.
- E' consentita l'alzata a livello della vita ma non l'alzata completa (body throwing).

**Junior e Senior: sia nella parata sia nella coreografia sul palco sono obbligatori i seguenti elementi:**

- 3 elementi di ginnastica a terra: salti/elementi di flessibilità- questi elementi devono essere eseguiti dal 30% della mini-formazione e dal resto del gruppo contemporaneamente.
- **Juniors;** una combinazione in movimento di 2 elementi diversi per la categoria ed una combinazione in movimento di 3 elementi diversi per la categoria
- **Seniors;** questi movimenti devono essere eseguiti da almeno il 30% dei membri della mini-formazione e dal resto del gruppo contemporaneamente.
- **UNA COMBINAZIONE DI ELEMENTI NE CONTIENE AL MAX 3**
- Alzata (body throwing) e/o la piramide : 2 volte per team e 1 volta per mini-formazione (4 secondi) sul palco ; 1 volta in parata.
- Alzata (body throwing) con l'aiuto di 2 o più compagni a livello spalle per **Juniors.**
- E' consentita l'alzata completa per **Seniors.**
- L' alzata completa contiene due fasi: il livello base inizia con appoggio sul palmo delle mani e si completa con la seconda fase tenendo le braccia tese verso l'alto.
- E' consentita l'alzata (body throwing) per **Juniors e Seniors**
- E' vietata la piramide a 3 livelli.
- Sono vietate capovolte in avanti e indietro.
- Il coreografo deve utilizzare un membro del team per la sicurezza sulle alzate complete altrimenti e' soggetto a penalita'.
- L'allenatore detiene la piena responsabilità per incidenti , ferite/lesioni durante l'allenamento e la performance.
- In categoria POM (Seniors) tutti i concorrenti devono scambiare i pom pon tranne la capitana – Per Cadets e Juniors non è obbligatorio ma può essere apprezzato con l'assegnazione di punti addizionali.

**PER TUTTE LE CATEGORIE D'ETA' – NELLA DISCIPLINA POM SUL PALCO  
COREOGRAFIA:**

- Sono consentiti tutti i tipi di elementi di ginnastica e acrobazia a terra.
- Sono consentiti soltanto gli elementi eseguiti in maniera corretta .

- E' obbligatorio l'attrezzo (pompon) di buona qualità; striscioline o fili cadenti sono soggetti a penalità.
- Il pompon non deve essere appoggiato per terra. E' consentito, solo per ragioni di sicurezza, nelle alzate, in movimenti coreografici o scambi di attrezzi.
- Il pompon deve sempre essere in movimento (shaking= tremante).

### **COREOGRAFIA NELLA SEZIONE POM**

- La performance deve contenere almeno il 50% di motivi/elementi di danza; elementi di esercizi a terra non possono superare il 30%; E' uno sport di danza.
- La tecnica di danza utilizzata deve essere chiaramente visibile così come alcune "figure" (pictures) coreografiche (esempio: stella, cuore, lettere, ecc.).
- Il serpente/onda con pompon deve essere utilizzato almeno 2 volte per i team e 1 volta per la mini formazione sulla melodia della musica (sviluppo rapido, esecuzione precisa).
- Nella sezione POM (Cadets, Juniors, Seniors) : per il gruppo bisogna eseguire la figura coreografica (lettera, cuore, etc.) 2 volte e nella mini-formazione 1 volta.
- Per le categorie di POM solo e POM duo/trio l'onda e la figura coreografica non sono obbligatori.
- Nella sezione POM lo strumento non può essere posato per terra tranne nel caso della sicurezza di un movimento di innalzamento o di uno scambio veloce
- Contatto continuo dello strumento nel corso della coreografia anche durante esercizi acrobatici e ginnici
- Lo scambio dello strumento è consentito tra concorrenti per un periodo breve ed in modo veloce.
- Al termine della coreografia i concorrenti devono impugnare lo strumento o lo stesso deve essere in contatto con una parte del corpo.

### **CRITERI PER LA VALUTAZIONE della COREOGRAFIA SUL PALCO**

I criteri per la valutazione e assegnazione di punti sono ben definiti. Il giudice deve valutare e assegnare punti per tutti gli elementi sostanziali della coreografia eseguita.

- La performance eseguita in stile classico e contemporaneo non è un fattore determinante per l'assegnazione di punti.
- La composizione della coreografia e la sua esecuzione sono essenziali per l'assegnazione di punti.



- L'assegnazione di punti o la detrazione di punti è basata esclusivamente sugli errori, i falli e gli aspetti positivi che sono osservati dai giudici.
- In caso di dubbio, il giudice assegna il punto a favore dei concorrenti.

## **CRITERI UTILIZZATI PER LA VALUTAZIONE DELLA COREOGRAFIA IN TUTTE LE SEZIONI (CAMPO "A")**

### **COREOGRAFIA, COMPOSIZIONE/STRUTTURA**

Quando un giudice deve giudicare la performance di un gruppo prende in considerazione il numero dei componenti ma questo non incide sull'assegnazione di più o meno punti.

#### **IL GIUDICE VALUTA:**

#### **VARIETÀ E DIVERSITÀ**

- Diversità di elementi coreografici per motivi e forme quali ad esempio : cerchi, quadri, file, linee, diagonali, ecc.
- Varietà di forme e motivi.
- Utilizzo di figure di danza ed elementi di ginnastica.
- La costruzione di forme e motivi coreografici di tutti i concorrenti nello stesso modo o in maniera diversa nei sotto-gruppi.
- Originalità

#### **UTILIZZO AREA DI ESIBIZIONI**

- Dal punto di vista coreografico, la coreografia deve svilupparsi sull'intera area a disposizione.

#### **IL GIUDICE VALUTA:**

- Direzioni varie (in avanti, indietro, di lato).

- Diversificazione di varie traiettorie in movimento: linea diritta (fila indiana), linea curva, linea ondulante, spirale, linea spezzata, ecc.

### **VARIETÀ/DIVERSITÀ DEL PASSO**

Il passo di marcia monotono ossia senza cambiamento di formazione, rappresenta un'imperfezione della coreografia. I concorrenti non dovrebbero rimanere nella stessa formazione o motivo per troppo tempo (per più di un motivo musicale).

#### **IL GIUDICE VALUTA:**

- La segmentazione della performance seconda le frasi musicali e la frequenza di variazioni dopo un certo numero di ottave.
- Espressione coreografica del genere musicale, varietà delle dinamiche ed il passo della coreografia secondo il tempo della musica.
- Diversità ritmica del passo, es.: cambiamento da veloce a lento e viceversa.

### **IMPRESSIONE GLOBALE, ESPRESSIONE**

#### **IL GIUDICE VALUTA:**

- Idoneità della musica per la categoria d'età
- Impressione/immagine d'insieme della differenza d'età tra le componenti del gruppo.
- Se la struttura della parata (start- marcia- posizione finale) è stata rispettata.
- Se la struttura sul palco è stata rispettata (ingresso-stop - start- performance-posizione finale- uscita).
- Il livello di cooperazione tra i concorrenti nella performance .
- Tutti i membri del gruppo devono avere lo stesso livello di perfezione tecnica e maturità nei movimenti: la performance deve essere eseguita con leggerezza; la sua difficoltà e lo sforzo d'esecuzione non devono essere visibili.
- Abilità di coinvolgere gli spettatori.

- L'espressione del concorrente deve rimanere nella sfera della disciplina senza esagerazione e senza usare espressioni teatrali, mimiche facciali, pantomima (gesti), canto, ecc.
- La valutazione prende in considerazione la differenza tra espressione estetica ed impatto visuale dell'insieme del gruppo.

- Divisa
- Pettinatura e make-up

- Idoneità per la categoria d'età della scelta di attrezzi, disciplina e musica
- Le squadre BAT non devono portare pantaloni
- Nella sezione BAT i Seniors devono indossare stivali per la sfilata
- Equilibrio dell'età nel gruppo eterogeneo o solo formazione

### **ELEMENTI CONSIDERATI ERRORI NELLA COREOGRAFIA E LA SUA ESECUZIONE**

Errori ripetuti o collettivi durante la performance sono soggetti a penalità (detrazione di punti).

### **ERRORI DI COMPOSIZIONE SOGGETTI A PENALITÀ**

- Diversità e varietà insufficienti degli elementi nella performance. I motivi non sono sufficientemente variati- passo monotono.
- Area d'utilizzo insufficiente (direzioni, traiettorie).
- Roteazione su un singolo lato.
- Troppi elementi di esercizi a terra.
- Utilizzo di attrezzi vietati nell'esecuzione degli esercizi a terra.
- Nella sezione BAT piramide ed alzata sono vietati.
- L'utilizzo di decorazioni, sceneggiatura e "props" (mascot, bandiere, tavole, striscioni ecc.).
- Attrezzi non necessari per la performance sul palco che creano l'effetto disordinato

**TRADUZIONE**  
**PROF.SSA KATHRYN BRUNO**

**PARTE TECNICA**  
**ISTRUTTRICE MONICA RIZZI**

### **ERRORI D'ACCOMPAGNAMENTO MUSICALE**

- Scelta di musica non idonea alla disciplina o all'età delle concorrenti.
- Mix incongruo della musica, mancanza di armonia nella sequenza di motivi musicali e suoni individuali (trombe, tamburi, fischi, rumori stridenti, ecc.).
- Interruzione della musica durante la performance, interruzione violenta per il finale della musica, graduale abbassamento del volume della musica fino al silenzio.

### **VARIAZIONE DELLA RITMICA DEL PASSO DI MARCIA RISPETTO ALLA MUSICA**

- Interruzione lunga del passo di marcia e della coreografia durante la performance; passi lunghi in avanti o indietro per raggiungere la posizione finale prima o dopo la fine della musica.
- Uso eccessivo di alzate nella sezione POM .

### **ERRORI DI ESECUZIONE COREOGRAFICA DAL PALCO SOGGETTI A PENALITÀ**

- Ingresso sul palco con la musica già iniziata e posizione di “start” mancante.
- Uscita dal palco con la musica e posizione finale mancante.
- Uscita dal palco troppo lenta con coreografia o elementi di esercizi a terra BAT

### **ERRORI D'ESECUZIONE**

- Imprecisione o mancanza di allineamento file, cerchi, diagonali, linee.
- Piramidi traballanti (2 livelli) al termine della musica.
- Non corrispondenza della fine performance con la musica.
- I concorrenti non arrivano alla linea finale.

- La coreografia supera i limiti dell'area delimitata.
- Scambio d'attrezzi troppo lungo o poco coordinato.
- Interruzione della performance da parte dei concorrenti: vedere capitolo sullo Svolgimento della Competizione, Ripetizione della Performance.

### **ASSEGNAZIONE DI PUNTI ADDIZIONALI**

Il giudice può assegnare punti addizionali per ogni criterio individuale:

- Originalità della coreografia, musica o costumi quando esprimono il tema.
- Precisione dell'esecuzione.
- Equilibrio di forme e cambiamenti coreografici .
- Capacità di coinvolgere il pubblico.
- Impressione globale eccellente.
- Nella categoria POM tutti i concorrenti si scambiano i pom pon (tranne la capitana)

## **CRITERI UTILIZZATI NELLA VALUTAZIONE TECNICA DI MOVIMENTO (CAMPO "B")**

### **TECNICA DI MOVIMENTI**

Quando il giudice assegna punti per la coordinazione ritmica e la sincronizzazione prende in considerazione il numero di componenti del gruppo ma, solo questo, non è causa di assegnazione o detrazione di punti.

### **TECNICHE DI MOVIMENTO CORPO E PASSO DI MARCIA**

Postura e passo ritmici sono le caratteristiche principali d'immagine dell'attività sportiva della majorette.

### **IL GIUDICE UTILIZZA I SEGUENTI CRITERI DI VALUTAZIONE:**

- Postura del corpo

- Schiena curvata, spalle in avanti, movimento piegato in avanti, rigidità sono considerati errori soggetti a penalità.
- Postura e movimento braccia.
- Movimento delle braccia fuori ritmo, mano chiusa a pugno, braccia flosce durante vari movimenti, allungare le braccia sopra il livello delle spalle sono considerati errori soggetti a penalità.
- Postura e movimento della testa innaturali (piegata indietro, in avanti, con occhi verso gambe, di lato) sono considerati errori soggetti a penalità.
- Il passo di marcia deve essere cadenzato sul ritmo della musica altrimenti è considerato un errore soggetto a penalità.
- Esecuzione del passo: il passo dovrebbe essere eseguito sulla punta o parte avanti dei piedi; il passo sopra il tacco è considerato un'esecuzione scorretta tranne quando si tratta di passo di danza.
- Posizioni dei piedi: i piedi dovrebbero essere paralleli. I piedi piegati verso l'interno o l'esterno sono considerati errori soggetti a penalità.
- Alcune scuole nazionali hanno stili ed interpretazioni diversi relativamente al passo di marcia. L'altezza dell'alzata delle ginocchia o dei tacchi degli stivali è apprezzata ma non decisiva nella valutazione. Il movimento delle ginocchia deve essere equilibrato sia per la destra sia per la sinistra.
- L'alzata di una gamba con la semplice chiusura del passo con l'altra è considerato errore soggetto a penalità.
- L'esecuzione della coreografia deve corrispondere al genere della danza e della musica.
- Elementi di ginnastica.
- Precisione, sicurezza nell'esibizione, simbiosi della majorette con l'attrezzo utilizzato.

### **COORDINAZIONE RITMICA E SINCRONIZZAZIONE**

L'esecuzione del programma di tutti i membri del gruppo deve essere in sintonia con la musica in maniera che il movimento del corpo e degli attrezzi esprimano la natura ed il ritmo della musica.

La coordinazione ritmica rappresenta un'armonia perfetta tra tutti i membri del gruppo con la musica, con la sincronizzazione, con il conteggio delle ottave e il movimento ritmico.

### **I SEGUENTI CRITERI SONO UTILIZZATI PER LA VALUTAZIONE:**

**TRADUZIONE**  
**PROF.SSA KATHRYN BRUNO**

**PARTE TECNICA**  
**ISTRUTTRICE MONICA RIZZI**

- Espressione della musica attraverso il movimento.
- Precisione, fluidità dei cambiamenti delle formazioni e motivi in modo unito e compatto.
- Precisione e fluidità dei movimenti: durante azioni veloci in catena e azioni di “stop”.
- Stessa continuità di movimenti con gli attrezzi e durante gli scambi degli stessi.

### **ERRORI DI BASE NELLA TECNICA DI MOVIMENTO**

Penalità aggiuntive possono essere assegnate anche dopo la performance per errori ripetuti e collettivi.

- Cattiva postura del corpo.
- Cattiva postura e movimento delle braccia.
- Cattiva postura e movimento della testa
- Scarsa tecnica di passo di marcia.
- Errori nell'esecuzione di movimenti di esercizi a terra- vedere appendice "Aiuti per insegnare gli elementi di esercizi a terra".
- Errori di coordinazione e sincronizzazione.
- Perdita del ritmo con il passo di marcia o i movimenti delle braccia- imprecisioni nell'eseguire i movimenti di danza.
- Imprecisione nell'esecuzione di movimenti a catena in sequenza veloce.
- Imprecisione nell'esecuzione delle formazioni.
- I concorrenti non si fermano allo stesso momento in posizione di “stop”.
- I movimenti e la musica non finiscono nello stesso momento.
- Perdita di ritmo o di cadenza collettivi; discrepanza tra i movimenti dei concorrenti e la musica.

### **ASSEGNAZIONE DI PUNTI ADDIZIONALI PER TECNICA DI MOVIMENTI**

Il giudice può assegnare punti aggiuntivi per ogni criterio individuale

**TRADUZIONE**  
**PROF.SSA KATHRYN BRUNO**

**PARTE TECNICA**  
**ISTRUTTRICE MONICA RIZZI**

- |  |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sincronizzazione perfetta e movimenti di tutti i concorrenti in sequenza</li> <li>- Movimento elegante di tutti i concorrenti durante la performance</li> </ul> |
|--|

## **CRITERI UTILIZZATI PER VALUTAZIONE NELL'UTILIZZO DEGLI ATTREZZI (CAMPO "C" )**

### **MOVIMENTI CON ATTREZZI**

Eseguire movimenti con attrezzi definisce la natura dello sport majorette e la sua immagine. In quest'attività si dividono le categorie per fascia d'età. Non è necessario che i cadets presentino l'intera scala di elementi con baton; Juniors e Seniors devono eseguire tutta la gamma per ottenere un punteggio pieno.

### **LIVELLI DI ROTEAZIONE( TWIRLING)- SEZIONE BAT**

#### **I° LIVELLO**

- |  |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- baton candela: movimento verticale del bastone verso l'alto, senza roteazione, con rilascio di lato</li> <li>- Ondeggiare (mezza luna)</li> </ul> |
|--|

- |   |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Alzata e piegamento con contatto braccia (apertura braccia a V, in diagonale etc.)</li> <li>- "pretzel" con giro braccio (giro braccio)</li> <li>- Tenersi per braccio, per mano , contatto braccia</li> </ul> |
|---|

#### **II°LIVELLO**

- |  |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Movimento orizzontale</li> <li>- Movimento verticale (figura 8)</li> <li>- Tutte le variazioni di roteazioni diritto/rovescio mano destra e sinistra</li> </ul> |
|--|



- **Loop (cerchi) :**
- Figura orizzontale , mano destra/mano sinistra - laterale e frontale
- Figura 8 (verticale) - mano destra/mano sinistra - dritto/rovescio
- Figura 8 rovescio/dritto mano destra/mano sinistra con foite'
- Mano destra/mano sinistra : foite' rovescio/dritto

### III° LIVELLO

Include roteazioni semplici come:

- **SUN:** baton tournant /frontale/,passaggio vita e sopra la testa orizzzzontale/ laterale con cambio mano ds/sn
- **STAR:** ruota dritto/rovescio mano destra e sinistra
- ruota rovescio mano ds con ½ figura dietro schiena girando il busto + ruota girando

### LANCI

- Lancio basso- sotto 2 mt – la roteazione del bastone in aria non è obbligatoria
- **Lanci standard:**  
mano aperta: orizzontale o verticale, mano destra o sinistra  
pretzel: lancio del bastone dai pomoli

- **Riprese standard:**
- riprendere il bastone con palmo della mano aperta
- riprendere il bastone con palmo della mano rigirata

-

#### - LANCI CON SCAMBIO:

- verticale, orizzontale
- varietà di lanci e riprese con tutti i membri del gruppo in sequenza

### IV° LIVELLO

Roteazione tra le dita orizzontali o verticali in posizione verticale e orizzontale.

Rolls singoli, rolls in combinazione, roulè corpo (wraps)

Lanci alti (oltre 2 mt.)

Lanci bassi con lancio ripresa sotto la gamba, dietro schiena.

Lanci scambio semplici

### **ROTEAZIONI TRA LE DITA**

Mano destra/mano sinistra verticali 4 dita

Mano destra/mano sinistra orizzontali 4 dita

Mano destra/mano sinistra verticali 2 dita

Mano destra/mano sinistra orizzontali 2 dita

Mano destra/mano sinistra verticali 8 dita (le nostre 5)

#### **Roulè (Wrap)**

Roulè spalle

Roulè gamba

Roulè vita

### **Rolls**

Elemento singolo: Una roteazione del bastone su qualsiasi parte del corpo:

mano, polso, braccio, gomito, collo, gamba

rolls mano –diritto/rovescio

rolls gomito- diritto/rovescio

rolls a braccia tese

combinazioni semplici di rolls : ½ Fish diritto/rovescio

rolls – mano e gomito o gomito e mano- diritto/rovescio (andato e/o ritorno)

### **LANCI ALTI: SOPRA 2 MT.**

- La roteazione del bastone in aria è obbligatoria

- lancio a mano aperta orizzontale o verticale, mano destra e sinistra
- lancio del bastone impugnando uno dei due pomoli (pretzel)
- 
- Riprese standard:
- mano a palmo aperto diritto/mano rigirata

### **LANCI BASSI : SOTTO 2 MT.**

- lancio difficile
- sotto braccio
  - sotto gamba
  - dietro la schiena

### **RIPRESA DIFFICILE**

- ripresa dietro schiena a livello vita
- ripresa sotto la gamba
- ripresa sopra la testa
- ripresa laterale
- ripresa sotto braccio

### **ROTAZIONE SUL PALMO DELLA MANO**

Inizio con figura orizzontale

#### **V° LIVELLO**

Trattasi di figure e roteazioni molto difficili:

- Lanci con movimenti del corpo: -

- in parata (in movimento) o cambiamento di direzione
- statico: in postura o “arabesque”
- con giro (Spin): Roteazione del corpo su un piede (un giro)

- Spin multiplo, spin interrotto, spin in una direzione (ds o sn) e ritorno
- Lanci con 3 elementi (lancio, spin, ripresa), 4 elementi (lancio, spin, posa, ripresa) o con combinazione (lancio, 2 spin, posa, ripresa)

### **LANCI ALTI CON RIPRESA DIFFICILE**

**LANCIO ALTO: L'ALTEZZA DEVE ESSERE SUPERIORE A 2 MT**

**LANCIO DIFFICILE DEL V° LIVELLO :**

Flip (roteazione e spinta sul pollice) il bastone gira sul pollice per essere lanciato; la mano impugna il centro del bastone ed esegue il movimento orizzontale o verticale, mano destra o mano sinistra

Flip rovescio - roteazione completa con ripresa stessa mano al rovescio

- lancio diritto con pollice: il lancio con flip deve eseguire più di 2 roteazioni in aria (oltre la testa)
- lancio rovescio: il lancio rovescio con pollice deve compiere più di 2 roteazioni in aria (oltre la testa)

### **RIPRESE DIFFICILI V° LIVELLO**

- Ripresa mano rigirata
- Ripresa cieca : ripresa sopra la spalla senza guardare il bastone
- flip- roteazione bassa sul pollice (sotto la testa)

Roteazioni con 2 bastoni - fare figure di almeno III° livello con roteazione continua di entrambi i bastoni

combinazione di rolls – unire 2 o più elementi ( gomito-mano/mano gomito)

rolls continui: senza interruzione nell'esecuzione, esempio :

fish, 4 volte gomito

**ELEMENTI OBBLIGATORI IN SEZIONE BAT****CADETS: 3 ELEMENTI OBBLIGATORI**

- 2 lanci semplici, bassi; 1 x per tutti i membri, 1 x minimo sotto-gruppo
- 1 lancio scambio a breve distanza x tutti i membri
- Utilizzare almeno 5 elementi del I°, II° e III° livello-bilanciando l'utilizzo della mano destra e sinistra

**JUNIORS: 4 ELEMENTI OBBLIGATORI**

- 2 lanci alti senza giro: 1 x tutti i membri, 1 minimo per il sotto-gruppo
- 1 lancio alto con giro x tutti i membri
- 1 lancio scambio a lunga distanza tra tutti i membri
- Utilizzare almeno 7 elementi del I°, II°, III° e IV° livello, bilanciando l'utilizzo della mano destra e sinistra
- I movimenti di roteazione del bastone devono essere eseguiti di continuo, in combinazioni diverse e con lanci

**SENIORS: 6 ELEMENTI OBBLIGATORI**

- 2 lanci alti senza giro: 1 x tutti i membri, 1 minimo x sotto-gruppo
- 2 lanci alti con giro- 1 x tutti i membri, 1 minimo x sotto-gruppo
- 2 lanci scambio a lunga distanza –1 x tutti i membri, 1 minimo x sotto-gruppo
- Utilizzare almeno 7 elementi (movimenti) diversi di roteazione ( dal I° al IV° livello e flip) bilanciando l'utilizzo della mano destra e sinistra
- I movimenti di roteazione del bastone devono essere eseguiti di continuo, in combinazioni diverse e con lanci
- Gli elementi obbligatori devono essere eseguiti anche in BATON “solo”, duo e trio
- Gli elementi obbligatori mancanti comportano penalità

**LAVORO CON ATTREZZI: BATON-FLAG(FLAG)****I° LIVELLO**

bandiera senza roteazione

- asta senza roteazione-ripresa a scivolata
- Oscillazione della bandiera
- Alzata, piegamento
- Pretzel – con grande cerchio

Tenersi per braccia, tenersi per mano, contatto con braccia

**II° LIVELLO**

Cerchio (Loop)

mano dx/mano sx - giro verticale sul polso -

mano destra/mano sinistra – giro orizzontale sul polso

- Figura 8 ( tenendo l'asta dalla base)
- figura 8 verticale diritto mano destra/mano sinistra –
- figura 8 rovescio mano destra/mano sinistra-
- figura 8 orizzontale diritto mano destra/mano sinistra –
- figura 8 orizzontale rovescio mano destra/mano sinistra

Foite' mano destra/mano sinistra – diritto/ rovescio

**III° LIVELLO**

- INCLUDE ROTEAZIONI SEMPLICI, ESEMPIO:

- **Stella (star), figure basse e semplici della bandiera con lancio facile e ripresa facile**

- **Lanci**

- **lancio basso – sotto 2 mt.**

- **La roteazione della bandiera in aria non obbligatorio**

- **Lanci standard:**

**Mano aperta: orizzontale o verticale, mano destra o sinistra**

- **Lancio della bandiera impugnandola dalla fine dell'asta**

- **Riprese standard:**

- **Ripresa: della bandiera con palmo della mano in alto**

- **Ripresa della bandiera a palmo in basso**

**Scambio : può essere effettuato verticale, orizzontale**

**varietà di lanci e riprese tra tutti i membri in sequenza**

**IV° LIVELLO**

Rolls singoli, combinazione semplice di rolls, roulè

Lanci alti e difficili della bandiera con lancio facile e ripresa facile

Lanci bassi e difficili con lancio difficile o ripresa difficile(sotto gamba, dietro schiena)

Roulè-Roulè spalla, roulè gamba, roulè vita, rolls

Elementi singoli: Una rotazione della bandiera su qualsiasi parte del corpo; es: mano, polso, braccio, gomito, collo, gamba

- Rolls mano- diritto e rovescio
- Rolls gomito- diritto e rovescio
- Rolls a braccia aperte

### LANCI ALTI E DIFFICILI DELLA BANDIERA CON LANCIO FACILE E RIPRESA FACILE

- Lancio alto – superiore a 2 mt.
- E' obbligatorio la rotazione della bandiera in aria
- Lancio standard: mano aperta, orizzontale o verticale, mano destra o sinistra
- Lancio della bandiera impugnandola alla fine dell'asta
- Ripresa standard: ripresa della bandiera con palmo verso alto/basso
- Lanci bassi e difficili con lancio difficile e ripresa difficile
  - Lancio difficile: sotto braccio, sotto gamba, dietro schiena
  - Ripresa difficile: ripresa dietro schiena a livello della vita
  - ripresa sotto gamba
  - ripresa sopra la testa
  - Ripresa con mano sinistra sul lato destro del corpo livello della vita o in posizione opposta
  - Ripresa sotto braccio

### V° LIVELLO

#### INCLUDE FIGURE E ROTEAZIONI MOLTO DIFFICILI

##### 1. Lanci con movimento del corpo

Tipo di movimento durante il lancio :

con movimenti di marcia, defilè o cambiamento di direzione

- Statico: in postura o “arabesque”



- Giro: Roteazione del corpo su un piede con minimo un giro completo
- Spin multiplo,  
spin interrotto,  
spin in una direzione (ds o sn) e ritorno
2. Lanci con 3 elementi (lancio, spin, ripresa), 4 elementi (lancio, spin, posa, ripresa) o con multi – combinazioni (lancio, 2 spins, posa, ripresa)
  3. Lanci alti con lancio difficile e ripresa superiore a 2 mt.

### **LANCIO DIFFICILE IV° LIVELLO**

- flip – la bandiera gira sul pollice per essere lanciata (eseguito dal centro della bandiera chiusa, orizzontale o verticale, mano sinistra o destra)
- flip rovescio: eseguito con scatto del polso, rilasciando il bastone in direzione inversa, 1 giro/ roteazione, ripresa con palmo verso alto
- lancio con flip , più di 2 giri in aria mentre la bandiera si apre
- lancio con flip rovescio, più di 2 giri in aria
- Ripresa difficile , V° livello
- ripresa a mano rovesciata
- ripresa alla cieca senza guardare la bandiera

### **ROTEAZIONE CON 2 BANDIERE**

- eseguire elementi di almeno III° livello con roteazione continua di entrambe le bandiere
- Combinazione di rolls: unire 2 o più elementi (gomito-mano-mano-gomito)
- Rolls continui

### **ELEMENTI OBBLIGATORI IN SEZIONE FLAG (BANDIERA)**

**CADETS: 3 ELEMENTI (MOVIMENTI) OBBLIGATORI**

-2 lanci bassi e semplici- 1 x tutti i membri, 1 minimo per sotto-gruppo

-1 lancio scambio a breve distanza tra tutti i membri

Utilizzare almeno 5 elementi del I° II° e III° livello,

bilanciando l'utilizzo della mano sinistra e destra

**JUNIORS: 4 ELEMENTI**

- 2 lanci alti senza giro- 1 x tutti i membri, 1 minimo x sotto-gruppo

- 1 lancio alto con giro – tutti i membri

- 1 lancio scambio a lunga distanza eseguito tra tutti i membri

- Utilizzare almeno 7 elementi dal I – IV° livello bilanciando l'utilizzo della mano sinistra e destra

**SENIORS: 6 ELEMENTI**

- 2 lanci alti senza giro- 1 x tutti i membri; 1 minimo x sotto-gruppo

- 2 lanci alti con giro- 1 x tutti i membri, 1 minimo x sotto-gruppo

- 2 lanci scambio a lunga distanza ( 1 x tutti i membri, 1 minimo x sotto-gruppo

- Utilizzare almeno 7 elementi dal I – IV° livello e flip bilanciando l'utilizzo della mano sinistra e destra

**SELEZIONE, DIVERSITÀ E DIFFICOLTÀ DEGLI ELEMENTI:**

## UN GIUDICE VALUTA TUTTI GLI ELEMENTI INCLUSI NEL PROGRAMMA:

- Roteazioni, movimenti tecnici specifici, elementi tecnici di base, cerchi, oscillazione, figure 8, scivolate, roulè intorno al corpo, passaggi sotto il ginocchio, ecc.
- Posizione e coinvolgimento delle mani- quando le braccia sono tese in basso/alto
- Movimenti di cambio mano(passaggio del bastone da una mano all'altra)
- Utilizzo di mano sinistra e destra in modo bilanciato
- Utilizzo di altre parti del corpo: passaggio con movimenti attorno alla vita, polpaccio e collo
- Lancio in alto con ripresa, scambio d'attrezzi
- Lancio di 1 bandiera o 2 bandiere, lanci senza rotazione, lancio semplice in alto
- Roteazione verticale, roteazione orizzontale, roteazione sincronizzata con velocità di roteazione
- Esecuzione consequenziale o sequenziale all'interno di un sotto-gruppo, tra 2 componenti, tra sotto-gruppi, durante cambiamento di formazione o motivi coreografici
- Scambio eseguito da terra, scambio da mano a mano, lancio scambio tra concorrenti a breve distanza (inferiore a 2 mt.) o a lunga distanza(superiore a 2 mt.)
- Altezza del lancio e modalità di ripresa, lancio basso (inferiore a 2 mt.), lancio alto (superiore a 2 mt.) ripresa frontale, schiena, sotto gamba, ecc. L'asta può essere ripresa nella parte finale o centrale, con giri multipli, pirouette o altri movimenti durante il lancio e durante il volo dell'attrezzo
- Ripresa dopo giro, pirouette o altro movimento

- Cooperazione e posizione dei concorrenti:
  - Faccia a faccia,
  - lato lato,
  - schiena a schiena,
  - esecuzione simultanea all' intero gruppo

- Team o formazione "solo"
- Esecuzione in sequenza veloce: durante un cambiamento di formazione o schema in movimento

## REGOLAMENTO COMPETIZIONI MWF – ANBIMA 2016

- la composizione del programma non dovrebbe essere soltanto una sequenza di elementi isolati ma rappresentare coreograficamente il carattere della musica
- Gli elementi con attrezzi dovrebbero essere completati coreograficamente con movimento, di danza o componenti ginnici dal inizio, alla fine o durante l'esecuzione

**PUNTI DI VALUTAZIONE: CADUTA ATTREZZI****UN GIUDICE VALUTA:**

- Influenza della caduta di un attrezzo sul resto dell'esecuzione del programma
- Interruzione dell'esecuzione d un individuo o del gruppo
- In che misura vengono utilizzati elementi di danza ( passo laterale, piegamento delle ginocchia, passi, allontanamento dalla formazione, ecc.) per il recupero dello strumento
- I tempi di ripresa di un attrezzo caduto: immediato, poco dopo, o dopo la fine del programma

**FREQUENZA DI CADUTE**

caduta singola o ripetuta, individuale o di gruppo,  
se gli errori sono commessi da singoli individui,  
sotto-gruppo o gruppo intero

**CIRCOSTANZA DI CADUTA**

- elemento non gestito tecnicamente
- difficoltà tecnica straordinaria dell'elemento in esecuzione
- influenza meteo (vento, pioggia, freddo, sole) o altri parametri circostanti (zona scivolosa, luci ,ecc.)
- possibilità di recuperare l'attrezzo caduto per l'altezza del palco elevato
- Ripresa con assistenza :
- ripresa passata da altri concorrenti in cooperazione; gli altri concorrenti devono essere membri del gruppo che stanno eseguendo la coreografia
- Attrezzo caduto che rimane in zona di competizione

- ripresa passata da altri concorrenti in cooperazione; gli altri concorrenti devono essere membri del gruppo che stanno eseguendo la coreografia
- l' attrezzo può essere passato dall' assistente all' organizzatore che lo appoggia sul bordo del palco
- colui che appoggia l'attrezzo non deve muoverlo, arrotolarlo sul palco, correre intorno al palco o disturbare la visione della giuria
- E' tollerato quando uno spettatore recupera l'attrezzo caduto

### **CONTATTO CON ATTREZZO DURANTE L'ESIBIZIONE**

- nel corso della coreografia è permesso quando uno o più concorrenti tengono 2 o più attrezzi per conto dei loro partners
- se tale situazione è soltanto temporanea e se i concorrenti manipolano gli attrezzi, non soltanto tenendoli per mano
- l'attrezzo deve essere sempre impugnato dal concorrente, non deve essere mai appoggiato per terra

### **CONTATTO CON ATTREZZO ALLA FINE DELLA COREOGRAFIA**

- A conclusione della coreografia è obbligatorio che i concorrenti tengano in mano l'attrezzo o che siano in contatto con lo stesso in qualche parte del corpo.
- E' consentito che un attrezzo sia tenuto da più concorrenti o che un concorrente sia in contatto con più attrezzi.

### **ERRORI D'UTILIZZO ATTREZZI**

**ERRORI RIPETUTI O COLLETTIVI SONO SOGGETTI A PENALITÀ ADDIZIONALI DOPO CHE LA PERFORMANCE È CONCLUSA.**

- Errori durante la performance

- ripresa con spostamento di lato, ginocchio piegato, piegamenti in avanti
- ripresa eseguita cambiando la formazione- passi per uscita dalla formazione
- sequenza diversa di movimento durante la manipolazione e scambio attrezzi
- posizione scorretta della mano durante la manipolazione degli attrezzi
- perdita contatto con l'attrezzo: quando l'attrezzo rimane per terra troppotempo( raccolta non immediata dopo la caduta)
- cambiamento confuso e poco coordinato di attrezzi in SHOW
- Complessità del programma insufficiente
- poca varietà di manipolazione, poca diversità di elementi , l'uso monotono dell' attrezzo
- repertorio di rotazione movimenti e manipolazioni incomplete
- elementi obbligatori mancanti

## **ASSEGNAZIONE DI PUNTI ADDIZIONALI PER PERFORMANCE CON ATTREZZI**

Punti assegnati soltanto quando gli elementi sono eseguiti senza errori o quasi, eseguiti da tutti membri del gruppo o sotto-gruppo. Il giudice può assegnare punti per ogni criterio individuale:

- Elemento nuovo, originale /elaborazione di un nuovo elemento
- Performance con giri (spins) multipli, con elemento extra che lega i diversi passaggi
- Performance sincronizzata, cooperazione/armonia perfetta tra tutti i concorrenti in formazione
- Originalità e creatività in POM
- Coordinazione perfetta tra corpo ed attrezzo in POM
- Coordinazione ed esecuzione veloce ; esecuzione di onde e pose in POM
- Cambiamento invisibile del Pompon

## **CRITERI UTILIZZATI PER VALUTAZIONE DELLE PENALITÀ TECNICHE (CAMPO “D”)**

### **PENALITÀ TECNICHE**

#### **- FUORI LIMITE DEL TEMPO**

- per ogni secondo superato il limite
- in parata/marcia: superiore 3:00
- in coreografia di gruppi sul palco: minore di 2:30, superiore 3:00
- in coreografia di formazioni “solo”: minore di 1:15, superiore 1:30

### **PENALITÀ**

- ogni singola caduta di un attrezzo
- disturbare la formazione quando si riprende l’attrezzo caduto - valutato in Coreografia – CAMPO A
- attrezzo non recuperato fino alla fine della performance, se non è una caduta immediatamente prima dalla fine della performance
- utilizzo di altri attrezzi non idonei al carattere coreografico musicale

### **NON PENALIZZATO**

- L’uscita dalla zona di competizione per recupero attrezzo
- il recupero dell’ attrezzo di un altro concorrente o persona non in competizione

### **PENALITÀ PER SVOLGIMENTO SCORRETTO DELLA COMPETIZIONE**

I concorrenti non sono pronti per iniziare la competizione dopo l’annuncio del presentatore

- Entrata sul palco prima dell’ annuncio del presentatore

**TRADUZIONE**  
**PROF.SSA KATHRYN BRUNO**

**PARTE TECNICA**  
**ISTRUTTRICE MONICA RIZZI**

- Musica non parte (CD o USB non leggibili)
- Riproduzione della musica di qualità pessima;
- performance interrotta da concorrenti
- modo non autorizzato di comunicazione tra concorrenti: fischio, contando ad alta voce, cantando, ecc.
- comunicazione non autorizzata tra responsabili per dare istruzioni a concorrenti durante la performance
- costumi non idonei dei gruppi BAT
- assenza di stivali in gruppo Senior BAT
- uso di scenografia in SHOW
- giudice se attraversa la linea per entrare in zona di competizione
- entrata o uscita dalla zona di competizione con musica
- performance eseguita oltre la zona delimitata di competizione
- mancanza di elementi obbligatori
- sfilata in marcia : non tutti i membri attraversano la “finish line”
- sfilata in marcia: il gruppo si ferma davanti alla giuria con coreografia eseguita da fermo

## **PERSONE UFFICIALI DELLA COMPETIZIONE**

- 5-7 giudici uno dei quali è giudice capo
- Delegato
- Segretaria, operatore PC
- Arbitri di linea

## **PREMI PER CAMPIONATO MONDIALE ED EUROPEO**

In ogni categoria, sezione e discipline da formazione “solo” i premi assegnati sono i seguenti:

- 1st Place, Campione del Mondo
- 2nd Place, Secondo Classificato

**TRADUZIONE**  
**PROF.SSA KATHRYN BRUNO**

**PARTE TECNICA**  
**ISTRUTTRICE MONICA RIZZI**



- 3rd Place, Terzo Classificato
- Per gruppi: 1° - 2° - 3° coppe e medaglie, diplomi / 4° - 5° -6° diplomi
- Per solisti: 1° - 2° - 3° medaglie, diplomi / 4° - 5° - 6° diplomi

Quando c'è un numero di punti uguali per più di un competitore, il premio è dato a tutti coloro che hanno lo stesso punteggio.

### **POSIZIONE DELLA GIURIA**

- La giuria è piazzata lungo il lato del percorso in marcia o di fronte all'area palco
- I singoli giudici possono essere collocati lungo il percorso di marcia o intorno all'area palco

### **SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE**

- Un club o squadra non può presentare la stessa coreografia due volte nei Campionati Mondiali. In World Championship (WC) : quota qualificazioni per ogni Stato membro MWF: 95 totali (2013).
- La decisione di assegnare i posti "free" non utilizzati da ogni Stato membro, è a discrezione della Nazione che organizza l'evento.
- L'organizzatore capo del WC deve concordare le quote dei competitori con i Presidenti Nazionali.

### **LISTE DI PARTENZA**

- La lista dell'ordine di partenza della competizione è preparata o tramite il sorteggio manuale o con software generatore di numeri random
- L'ordine del defilé (parata) è effettuato con il sorteggio
- L'ordine di partenza per la coreografia sul palco deve essere elaborato in ordine inverso al defilé

### **COMPORAMENTO DI CONCORRENTI**

- I concorrenti devono essere pronti ad iniziare la performance seguendo l'ordine della lista di partenza con le istruzioni fornite dagli organizzatori e dal presentatore

- La mancanza di puntualità o ritardo d'ingresso sono soggetti a penalità e perdita dell'ordine di partenza

- I concorrenti non possono comunicare durante la performance con parole o altri mezzi acustici, es. fischio, canto, ecc.

## **COMPORAMENTO DEI RESPONSABILI**

- Durante il programma di competizione, il responsabile o assistenti non possono controllare o dare istruzioni ai concorrenti lungo il percorso e dalla zona protettiva del palco; questa regola non è applicabile all' area degli spettatori
- Durante lo svolgimento delle competizioni, durante le pause e dopo la fine delle performance individuali, i responsabili o loro assistenti non devono comunicare con i membri del gruppo che conteggiano i risultati. La comunicazione risulterà in penalità.

## **INTERRUZIONE DELLA COMPETIZIONE**

I seguenti casi sono considerati un'interruzione della competizione: comportamento ingiusto dei concorrenti, responsabili, loro rappresentanti , assistenti o accompagnatori:

- Aggressione fisico o verbale, minacce ai giudici, organizzatori o membri dello staff che lavorano ai risultati, ecc.
- Disprezzo o ridicolizzazione della competizione, dei risultati, della valutazione, dei giudici e altri ufficiali o sul luogo della competizione o tramite media, incluso internet e social network.

In tal caso, il presidente della giuria ha il potere di squalificare tutti i concorrenti del club che hanno causato l'interruzione e annullare i loro risultati (cosa che può essere fatto sommariamente).

## **COMPORAMENTO DEI GIUDICI**

Durante lo svolgimento della competizione, della performance , nelle pause o dopo la fine delle performance individuali, il giudice non deve comunicare con i coreografi, assistenti e concorrenti. Un delegato tiene il contatto con i giudici.

## **INDISPOSIZIONE PER MOTIVI DI SALUTE PRIMA DELLA COMPETIZIONE**

L'indisposizione imprevista di un concorrente per motivi di salute non è motivazione per cambiare l'ordine di partenza.

## REGOLAMENTO COMPETIZIONI MWF – ANBIMA 2016

L'organizzatore può interrompere la competizione per 5 minuti, secondo le circostanze. Dopo questo tempo il capo gruppo della squadra può lasciare vuoto il posto del concorrente mancante, può cederlo ad un sostituto o può cancellare la performance.

**INDISPOSIZIONE PER MOTIVI DI SALUTE DURANTE LA COMPETIZIONE**

L'indisposizione imprevista di un concorrente per motivi di salute durante una performance non è motivazione per ripetere la performance.

**LASCIARE L'AREA DELLA COMPETIZIONE**

Se un singolo concorrente di un gruppo o di una formazione "solo" interrompe la performance e lascia l'area della competizione prima che la performance sia conclusa, la valutazione è annullata. Al gruppo o alla formazione "solo" non è permesso ripetere la performance.

**CAMBIO DI COSTUMI**

- La necessità di cambiare costumi non è motivazione per cambiare l'ordine di partenza.
- L'organizzatore può adattare la sequenza delle discipline in formazioni "solo" o può interrompere la competizione per 5 minuti.

**RIPETERE UNA PERFORMANCE DELLA COMPETIZIONE**

- Un gruppo o formazione "solo" costretti ad interrompere la performance per circostanze al di fuori della propria responsabilità (es. blackout, malfunzionamento del sistema audio, tempo cattivo, estranei che entrano nell'area di competizione) possono ripetere la performance.
- Il gruppo o formazione "solo" che interrompono per motivi al di fuori di quelli sopracitati non possono ripetere la performance.

**ANNUNCIO CONTINUO DEL PUNTEGGIO ASSEGNATO**

- Dopo la pubblicazione dei risultati, l'organizzatore dovrebbe annunciare o mostrare il punteggio assegnato insieme alle penalità e un punteggio per ogni singolo criterio. Prima della cerimonia finale l'organizzatore deve dare i risultati stampati ai Presidenti Nazionali.
- Dopo la competizione l'organizzatore deve inviare tutti i punteggi della giuria, con i nomi dei giudici, via e-mail a tutte le Associazione Nazionali che hanno partecipato. Inoltre, la pubblicazione dei risultati con punteggi, è obbligatoria dopo l'annuncio degli stessi risultati

## PROTESTE, OBIEZIONI

- Le decisioni dei giudici sono insindacabili e non sono ammesse proteste concernente il punteggio.
- Proteste e/o obiezioni possono essere fatte entro 60 minuti dalla fine della performance in competizione ma entro 10 minuti prima dell'annuncio del risultato.
- Ogni protesta ha un costo di €50,00. Questa somma deve essere depositata al delegato.
- Proteste possono essere presentate contro concorrenti principalmente per:
  - non conformità del limite di età
  - differenza di composizione del gruppo tra la parata in marcia e la coreografia sul palco

- altri motivi: utilizzo di "props" (striscioline, banner, ecc.)

- Tali proteste sono comunicate dal responsabile del gruppo o formazione "solo" o dalla sua rappresentante autorizzata direttamente al delegato.
- l'informazione concernente la protesta e la sua risoluzione è annunciata pubblicamente
- le proteste sono indirizzate al delegato che si consulterà con i giudici
- se una protesta è fondata il giudice assegnerà una penalità deducendola dal punteggio finale
- Una protesta presentata dopo la lavorazione dei risultati di classifica è respinta

## MUSICA PER IL PROGRAMMA DI COMPETIZIONE

### Disposizioni generali

Ogni programma deve essere eseguito con accompagnamento musicale durante l'intera performance

- L'interpretazione dei brani musicali può essere orchestrale o cantata
- Il punteggio per la scelta idonea del brano per categoria d'età è assegnato nella sezione "immagine generale"

## REGOLAMENTO COMPETIZIONI MWF – ANBIMA 2016

- Nel caso d'utilizzo di un brano "mix", i motivi individuali devono essere connessi correttamente sia dal punto di vista musicale sia tecnico.

Se il mix del brano musicale è tecnicamente scarso, risulterà in penalità

**Audio media**

la musica è riprodotta su compact disc (CD)

- non è permesso utilizzare musica su cassetta MC
- L'utilizzo di musica "live"(con orchestra dal vivo) è possibile solamente quando approvato dagli organizzatori; comunque l'orchestra non può marciare con i concorrenti; durante la parata deve rimanere in posizione ferma.

**Musica per la marcia**

- La scelta di un brano (2/4 o 4/4) con enfasi di ritmica regolare, cantata o orchestrata
- Marcia e polka sono brani adatti all'accompagnamento musicale durante la sfilata
- Altri brani con ritmica diversa possono essere utilizzati per lo stile moderno e comunque debbono corrispondere alla categoria scelta.
- Non sono ammessi brani di techno, heavy metal e generi simili

**Musica per la performance sul palco**

- Il passo ed il ritmo della musica sono a scelta del gruppo e devono avere una ritmica che consenta di effettuare il passo classico di marcia della majorette.
- Brani di heavy metal, techno, funky, hip hop e simili sono ammissibili quando arrangiati da un'orchestra; l'idoneità di questa musica è valutata dal giudice che prende in considerazione l'insieme della coreografia e l'età dei concorrenti

**DIVISE, COSTUMI PER CONCORRENTI****1. Notizie generali:**

- Le divise ed i costumi, pettinatura e make-up dei concorrenti dovrebbero corrispondere alla categoria d'età, al carattere della musica e agli attrezzi utilizzati
- I colori e la loro combinazione utilizzati per i costumi sono a scelta dei concorrenti; i costumi possono essere diversi per i sotto gruppi, i capitani o per altre majorettes

Il giudice valuta l'impressione estetica e l'idoneità dei costumi, pettinature, e make-up per ogni categoria d'età e musica

**COSTUMI NELLA SEZIONE BATON**

*TRADUZIONE*  
*PROF.SSA KATHRYN BRUNO*

*PARTE TECNICA*  
*ISTRUTTRICE MONICA RIZZI*

- Stoffa trasparente come merletto, nylon pelle, ecc. senza fodera non è permessa sulla blusa
- Le divise o i costumi devono avere qualche elemento di richiamo al costume tradizionale da majorette
- Sono permesse modifiche individuali, motivi folk, elementi derivanti da costumi nazionali
- Il costume o la divisa non deve avere la forma di una salopette, body ginnico, costume da bagno ne può avere il carattere di un costume POM
- nella sezione BAT il costume può essere usato per esprimere un tema originale e/o il carattere della musica ma ci deve essere sempre concordanza tra musica, costume e coreografia. Impresione estetica e conformità sono sempre valutate nell'immagine generale

### **COSTUMI NELLA SEZIONE COREOGRAFIA/PALCO Team BATON**

Gli stivali sono obbligatori per i gruppi Senior, opzionali per i gruppi Cadets e Junior

I pantaloni non sono permessi

- Vestito: può essere senza maniche ma il petto, la pancia e la schiena devono essere coperti
- il copricapo è obbligatorio nella coreografia BAT e nella parata/marcia per tutti: Cadets, Juniors, Seniors

Inadeguatezza della divisa o del costume risulterà soggetto a penalità

#### **4. DIVISE E COSTUMI NELLE SEZIONI POM, SHOW, MIX, FLAG**

- La natura delle discipline Pom-pon permette l'uso di qualsiasi tipo di costume, per esempio, costumi da spettacolo o disco dance, ecc.

- Il costume **può** includere elementi tradizionali da majorettes, ma non è obbligatorio.
- Il costume è determinato dallo stile della danza, dalla musica e dal tema del programma.

#### **Pettinatura e make-up**

*TRADUZIONE*  
*PROF.SSA KATHRYN BRUNO*

*PARTE TECNICA*  
*ISTRUTTRICE MONICA RIZZI*

- La pettinatura e il make-up devono essere appropriati per l'età dei concorrenti e carattere della performance.

- Stessa pettinatura e make-up per tutti i componenti del gruppo contribuiscono all'immagine estetica globale

## **PUNTEGGIO ASSEGNATO AL LAVORO CON ATTREZZI IN SEZIONI BAT E POM**

### **Sezione BAT**

- Livello I	7.5 punti
- Livello II	8.0 punti
- Livello III	9.0 punti
- Livello IV	9.4 punti
- Livello V	10.0 punti

### **Sezione POM**

- Formazioni "solo"	7.5 – 9.5 punti
- Gruppi	7.5 – 10.0 punti

### **Registrazioni Video della competizione**

Video delle coreografie dei Campionati Mondiali e delle competizioni internazionali possono essere filmati unicamente per uso personale. Video di altri gruppi possono essere filmati per uso personale, visione pubblica- tranne per allenamento ufficiale MWF- e soggetto a diffusione su Internet soltanto con autorizzazione del gruppo interessato.

## **DISPOSIZIONI FINALI**

Per ulteriori interpretazioni e chiarimenti di questo regolamento, rivolgersi al "Competitor's Committee", MWF (Comitato dei Concorrenti MWF = CC)

**APPENDICE****ELEMENTI GINNICI ED ACROBATICI NELLO SPORT DELLA MAJORETTE**

## 1. Metodologia di esercizi in ginnastica

- |    |   |
|----|---|
| 2. | a) Gli esercizi di ginnastica sono divisi tra:                      |
| 3. | testa e collo (piegamenti e giro)                                   |
| 4. | braccia e fascia spalle (sollevamento, abbassamento, raccoglimento, |
| 5. | alzate, salti, oscillazioni, cerchi, giri, piegamenti del corpo)    |
| 6. | gambe(stare in punta di piedi, step stand, step out,                |



7. straddle stand (posizione carpiata),
8. defence stand( posizione di difesa),
9. half balance(posizione semi equilibrata),
10. lying balance( posizione supina ),
11. squat supporto(posizione accovacciato per sopportare...),
12. half squat support,(posizione mezzo-accovacciata),
13. kneeling(in ginocchio, l
14. Leap (balzo),
15. hop (salto piccolo),
16. jump (salto grande)

b) Posizione di start per la ginnastica

Si definisce la posizione di start quando il concorrente assume la posa iniziale dell'esercizio

A seconda dell'altezza dal baricentro le posizioni dell'"output" (sforzo necessario) sono divise in 3 tipi:

il primo gruppo di posizioni "start" sono "high" o alte: (posizione base, posizione accovacciata, step stand, floating stand; il cambiamento della posizione delle gambe e le mani possono creare un altro sotto-gruppo di posizioni "start", per esempio: girando il tronco può creare la posizione straddle stand (a cavallo) – braccia di lato, sui fianchi o al collo.

Il secondo gruppo di posizioni sono "half high" o mezza-altezza, posizione accovacciata, in ginocchio con le seguenti variazioni:

squat supporto (posizione accovacciata per supporto...)

half squat support (posizione mezzo-accovacciata)

half-kneeling (in ginocchio a metà)

kneeling support (in ginocchio per supportare) sn/ds

kneeling balance support (ginocchio sinistro/destro per equilibrio)

Il terzo gruppo di posizioni sono “low” o basse- posizioni sedute o distese per terra con variazioni, per esempio:

long seats (sedute lunghe),

bent or tuck seats (sedute piegate) front

back lying (distese per terra sulla pancia o sulla schiena)

side lying (distesa sul lato) e front

back support (supporto davanti/dietro) sn/ds

side support (supporto lato sinistro/destro, bridge (ponte))

#### 17. Elementi ginnici

Leaps (balzi),

Jumps (salti lunghi),

Hops (salto corto) con giri in roteazioni di: 180° per esercizi a terra (spaccata, a cavallo e ad anello) 360° per esercizi a terra

Sono permesse varie tecniche di salti, balzi, e salti corti con giri:

piking (carpiato), tucking (raccolta) o straddling (carpiato) possono essere all’ inizio, in mezzo o alla fine del giro.

Definizione :

Balzi: partire da 1 piede per atterrare sull’ altro o 2 piedi  
 Balzi di lato, balzo “split” (enjambè), balzo di lato enjambè,  
 balzo “straddle”(carpiato),  
 balzo ad anello,  
 balzo a gatto,  
 balzo “switch”(cambio di gamba),  
 balzo “switch” ad anello,  
 balzo “switch” a lato spaccato/a cavallo  
 pike(Johnson), tour jetè

Hops (salti corti: partire da 1 piede per atterrare sull'altro o 2 piedi (separazione di gambe a 180° non è obbligatoria), giro allungato 180°- 360°,

tuck(piega),

“wolf”(del cosacco),

fouettè per atterrare in arabesque, salto corto con ½ giro(180°-360°), gamba libera estesa sopra orizzontale

Salti: partire da 2 piedi e atterrare su 1 o 2 piedi

salto “split” (spaccato),

salto “split” di lato,

salto cervo, salto “pike”,

salto “tuck” (piegato),

salto lupo,

salto “straddle pike”(a cavallo –pike),

salto montone ad anello (sissone)

## ELEMENTI ACROBATICI

Gli elementi acrobatici sono: esercizi che si eseguono in avanti e indietro saltando in appoggio dai piedi per atterrare sulle mani oppure sui piedi, ma anche capovolte ed elementi statici acrobatici come verticali.

Gli elementi acrobatici includono (vedi disegni allegati) :

1. Capovolta in avanti
2. Capovolta indietro
3. Verticale (sulla testa)
4. Verticale (sulle mani)
5. Ponte/ schiena piegata supina o in piedi
6. Ruota
7. Rovesciata in avanti
8. Rovesciata indietro
9. “valdez” rovesciata in dietro partendo con gamba flessa
10. Ribaltata (rovesciata avanti con rincorsa)
11. “flic-flac” rovesciata dietro con braccia allungate

12. Rovesciata avanti con cambio gamba
13. Rovesciata dietro con cambio gamba
14. Rys- flic-flac- rovesciata in dietro con passo in fuori
15. Ribaltata in avanti con cambio gamba
16. Rondata
17. Ruota senza mani
18. 18.Rovesciata senza mani Gli elementi acrobatici possono essere combinati tra loro e abbinati con elementi ginnici.

## REGOLAMENTO COMPETIZIONI MWF – ANBIMA 2016

- 1) roll forward



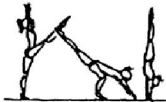
- 2) roll backward



- 3) head stand



- 4) handstand



- 5) bridge, take off with lying or stand, optional

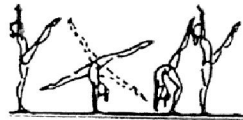


## REGOLAMENTO COMPETIZIONI MWF – ANBIMA 2016

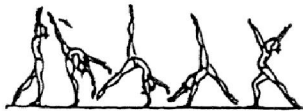
- 6) cartwheel ,support on both arm or one arm



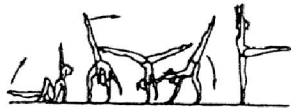
- 7) walkover forward with support both arm



- 8) walkover backward with support both arm



- 9) “Valdez” from extended tuck sit-walkover backward



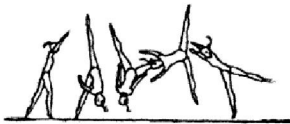
- 10) handspring forward , take off with one leg, landing optional



16) Round – off



17) Free cartwheel landing on one or both feet



18) Free walkover fwd landing on one or both feet

