



REGOLAMENTO GARA

MAJORETTE SPORT-ANBIMA

Valido dal 01.01.2026

(aggiornato dal Comitato Giudici il 31.12.2025)

TRADUZIONE

FEDERICA DI SOMMA

TEAM NAZIONALE
MAJORETTES ANBIMA

INDICE

Disposizioni generali	3
Sezione BATON <i>abbr. BAT</i>	4
Sezione POM – PON <i>abbr. POM</i>	27
Sezione MIX <i>abbr. MIX</i>	46
Sezione BATONFLAG <i>abbr. FLAG</i>	54
Sezione CLASSIC MAJORETTES BATON	75
Sezione CLASSIC MAJORETTES POM – PON	80
Sezione MACE	85
Sezione DRUMMERS	99
Sezione TWIRLING BATON	103
Elementi ginnici e acrobatici per majorettes sport	112
Alzate per majorettes sport	122
L'organizzazione, le condizioni e lo svolgimento delle competizioni	125



DISPOSIZIONI GENERALI

Il regolamento descrive i principi di lavoro dei concorrenti MWF, dei trainers MWF e dei loro accompagnatori. Definisce le procedure per la loro qualificazione e la classificazione in competizioni e campionati, il loro comportamento prima, durante e dopo le competizioni.

Il regolamento definisce le regole di competizione della MWF, include gli articoli dell'atto costitutivo della Federazione MWF e anche le regole di giudizio.

I testi principali che regolano le competizioni MWF sono: "Regolamento gara", "Regolamento dei giudici" e "Codice dei Giudici e Delegati". Questi tre libri hanno lo stesso potere.

L'interpretazione delle regole, le modifiche alle regole e la formazione delle regole sono di competenza esclusiva del comitato giudici.

CATEGORIE DI COMPETIZIONE:

1. BATON Sezione - Stage
2. BATON Sezione - Defile
3. POM PON Sezione - Stage
4. POM PON Sezione - Defile
5. Sezione MIX
6. Sezione BATONFLAG
7. Sezione DRUM MAJORETTES
8. CLASSIC MAJORETTES BATON Sezione – Defile
9. CLASSIC MAJORETTES BATON Sezione – Stage
10. Sezione CLASSIC POM PON
11. Sezione MACE
12. Sezione TWITLING (ACROBATICA) BATON MAJORETTES
13. Sezione SMALL DRILL (solo al Campionato del Mondo o alla World Cup) **(la categoria non rientra nella tradizione italiana ma, in caso di necessità, è possibile richiederne il regolamento all'ufficio nazionale)**

N.B. Gli aggiornamenti 2026 sono evidenziati in giallo.

Sezione **BATON** *Abbr. BAT*

- ❑ 1 o 2 baton per una majorette.
- ❑ 2 (due) baton solo: disciplina esclusiva per majorettes senior.
- ❑ Non è permessa altra attrezzatura (sciarpe, nastri, ecc.) per le formazioni BAT.
- ❑ È obbligatorio il contatto continuo con l'attrezzatura durante lo svolgimento della coreografia.
- ❑ È permesso, per uno o più concorrenti tenere 2 o più pezzi di attrezzatura al posto dei propri compagni ma solo per una piccola sezione di coreografia.
- ❑ Il contatto ininterrotto con l'attrezzatura durante la coreografia è obbligatorio; l'attrezzatura non deve mai essere lasciata sul pavimento.
- ❑ Nella posizione finale e iniziale, l'attrezzatura non può essere deposta a terra senza il contatto con il concorrente.

1. Altri oggetti di scena

- ❑ Gli altri oggetti di scena, come mascot, bandiere, banners, pannelli con indicazioni dei concorrenti, città, stati, sponsor, ed eventualmente altri oggetti, non sono parte delle formazioni da competizione.
- ❑ Nessuno di questi oggetti di scena può essere messo nel percorso del defile, nell'area da competizione o nella loro zona protettiva.
- ❑ Essi possono essere posizionati solo nello spazio del pubblico, ma non devono interferire con le performances in gara o impedire la visuale ai giudici. In questo caso, nella valutazione della coreografia eseguita verrà applicata una penalità.

2. Concorrenti

2.1. Grandi formazioni (gruppi)

- ❑ Coreografia stage 8 – 25 membri, solo ragazze
- ❑ Defilé 8-25 membri, solo ragazze

2.2. Piccole formazioni

- ❑ Solo ragazze (Cadets, juniors, seniors)
- ❑ Solo baton ragazzo (cadets, juniors, seniors)
- ❑ Solo 2 baton (esclusivamente per ragazze – esclusivamente seniors)
- ❑ Duo – trio (esclusivamente ragazze - cadets, juniors, seniors)
- ❑ Mini formazioni (4-7 membri, esclusivamente ragazze, cadets, juniors, seniors)

3. Categorie d'età

- 1) cadets – 7 – 11 anni
- 2) juniors – 12 – 15 anni
- 3) seniors – dai 16 anni in su

Il mese del compleanno non è decisivo, si fa fede all'età raggiunta nell'anno in corso.

a) Età dei concorrenti nelle piccole formazioni

- Nelle piccole formazioni (solo, duo – trio e mini) l'età dei concorrenti deve corrispondere con l'età prevista per la categoria.
- Una majorette può partecipare solo una volta per ogni disciplina, per esempio in sezione BAT lei può partecipare una volta nel solo, un volta nel duo – trio e una volta nella mini-formazione.

b) Età dei concorrenti nelle grandi formazioni

- Nelle grandi formazioni l'età dei concorrenti deve corrispondere all'età prevista dalla categoria, è permesso includere il 20% dei concorrenti più anziani di una categoria d'età
- Numero dei membri nel gruppo e limite di ragazze più grandi da inserirvi:
 - 8 – 12 membri, il numero permesso di ragazze più grandi è= 2
 - 13 – 17 membri, il numero permesso di ragazze più grandi è= 3
 - 18 – 22 membri, il numero permesso di ragazze più grandi è= 4
 - 23 – 25 membri, il numero permesso di ragazze più grandi è= 5.
- Se il limite delle ragazze più grandi viene superato, il gruppo sarà registrato nella categoria corrispondente all'età delle ragazze più grandi oppure bisogna cambiare il numero di ragazze nel gruppo.
- Il numero delle ragazze più giovani non è limitato. I concorrenti possono essere, però, più giovani solo di una categoria:
 - per le juniors – 7 – 11 anni
 - per le seniors – 12 - 15 anni
- L'eccezione è valida per la categoria di età CADET dove ci possono essere concorrenti fino ad 1 anno più giovani (6 anni).
- Una majorette può competere nella disciplina BAT in più categorie di età di formazione, ma la composizione per età dei concorrenti deve essere mantenuta.
- L'età dei membri può influire nella valutazione dell'impressione generale e della compattezza.

Sottogruppo

- In caso di mini-formazioni almeno 2 persone rappresentano un sottogruppo in tutte le categorie d'età.

- In caso di grandi formazioni almeno il 30% delle persone rappresenta un sottogruppo in tutte le categorie d'età. L'esatta quantità di majorettes che creano il sottogruppo (30%) nelle grandi formazioni è:

8 majorettes → 2 sottogruppo

19 - 21 majorettes → 6 sottogruppo

9 - 11 majorettes → 3 sottogruppo

22 - 24 majorettes → 7 sottogruppo

12 - 14 majorettes → 4 sottogruppo

25 majorettes → 8 sottogruppo

15 - 18 majorettes → 5 sottogruppo

3. Discipline

3.1. Piccole formazioni

1. Solo BAT ragazze (cadets, juniors, seniors)
2. Solo BAT ragazzi (cadets, juniors, seniors)
3. Solo 2 BAT (esclusivamente senior - esclusivamente ragazze)
4. Duo-trio BAT (esclusivamente ragazze – cadets, juniors, seniors)
5. Mini formazioni BAT (4-7 membri, esclusivamente ragazze, cadets, juniors, seniors)

Area coreografica:

- Area per piccole formazioni: 12x12 metri
- Zona protettiva: 2 metri per ogni lato lungo tutte le linee di confine
- Tempo: tra 1:15 e 1:30 min (*senza il tempo di ingresso e uscita*).

3.2. Grandi formazioni (gruppi)

a) Defile BAT (categoria indipendente)

- Percorso da competizione: lunghezza 100 metri, larghezza 6 metri.
- Il percorso può avere 4 curve.
- Zona protettiva: 2 metri dietro le linee laterali e l'area dietro la linea finale del percorso per la posizione finale.
- Tempo: max. 3 minuti.

b) Coreografia da palco BAT (categoria indipendente)

- Area per grandi formazioni (gruppi): minimo 12x12 metri, 14x14 metri se le condizioni del palazzetto sportivo lo permettono
- Zona protettiva: 2 metri lungo le linee perimetrali su tutti i lati
- Tempo: tra 2:30 e 3:00 min (*senza il tempo di ingresso e uscita*).

Defile BAT

1. Composizione della coreografia da gara

1. Preparazione alla partenza.

2. Marcia.
3. Attraversamento della linea finale.
4. Posizione finale, figura di stop.

2. Inizio del defilé

a) Arrivo del gruppo

- Il gruppo gara deve essere pronto sullo start dietro alla linea d'inizio.
- Gli altri gruppi non devono stare immediatamente dietro al gruppo in partenza e non devono disturbarlo in alcun modo.

b) Misurazione del tempo

- La durata del defilé è misurata dal momento di inizio della musica.
- Non è permesso oltrepassare la linea di partenza prima dell'inizio della musica; la penalità è di - **0,10 punti a persona.**

3. Coreografia Defilé

a) Carattere della disciplina

- Realizzazione in marcia, principalmente con movimento in avanti
- Marcia e spostamento in avanti (defilé) – l'elemento di base, ad es. elemento in marcia (marcia, passo di flusso), eseguito in ogni momento nella direzione della marcia.
- La tecnica del movimento e la tecnica del passo devono rispettare la musica ed esprimere correttamente il carattere della disciplina
- L'uso del passo di danza non deve prevalere.
- L'uso di elementi ginnici nella sezione BAT defilé è permesso durante lo svolgimento dell'intera coreografia.
- Nella sezione BAT gli elementi acrobatici, le piramidi durante lo svolgimento della coreografia e all'inizio, le piramidi a tre livelli, il lancio dei concorrenti e il cosiddetto "rotolino" sono proibiti.
- L'alzata dei concorrenti nella sezione BAT è permessa solo come figura finale di coreografia. L'alzata deve essere messa in sicurezza da almeno 1 concorrente. L'assenza di sicurezza comporta una penalità di **-0,30** da parte della giuria tecnica.
- L'alzata dei concorrenti nelle categorie cadets e juniors è permessa solo per piano terra e primo piano mentre per le seniors è consentito anche il secondo piano.

b) Ritmo uniforme

- Il defilé deve avere un tempo bilanciato durante lo svolgimento dell'intera coreografia; non sono consentiti lunghi salti per la chiusura dello spazio.
- Non è permesso fermarsi ed eseguire la coreografia sul posto.

- ❑ Un breve arresto o movimento nella direzione opposta è consentito solo per cambiare una forma o una formazione

c) Tecnica del passo

- ❑ Il passo deve rispettare il ritmo e il tempo della musica
- ❑ Per il sollevamento del ginocchio l'altezza del ginocchio/sollevamento del piede non è decisiva (gamba indietro), ma il sollevamento del ginocchio deve essere bilanciato su entrambi i lati.
- ❑ Durante il passo le ginocchia devono essere rilassate, caviglie e piante gestite per rendere il passo morbido, leggero e scorrevole.
- ❑ I piedi devono essere messi in parallelo, con la punta del piede verso il basso.

4. Conclusione del Defile

a) Passaggio attraverso l'intero percorso

- ❑ Il gruppo deve attraversare l'intero percorso gara e lasciarsi dietro la linea di fine.
- ❑ Se l'intero gruppo o alcuni concorrenti restano sul percorso, è considerato come imperfezione della coreografia e ogni persona che non avrà attraversato la linea sarà penalizzata di **-0,20** punti.

b) Misurazione del tempo

- ❑ La misurazione del tempo termina nel momento in cui il gruppo si ferma dietro la linea finale, i concorrenti assumono la posizione finale e la musica termina.
- ❑ Il momento decisivo è lo stop in posizione finale.

c) Fine della coreografia

- ❑ La parata finisce nel momento in cui il gruppo si ferma dietro la linea di stop e si gira indietro, in direzione del pubblico e della giuria.
- ❑ Discrepanza tra la fine della musica e la fine della parata è considerato come errore coreografico.

Coreografia da palco BAT

1. Composizione della coreografia da gara

1. Ingresso senza musica, sempre successivo alla presentazione.
2. Sosta, posizione di inizio. (*figura ferma*)
3. Svolgimento.
4. Fermata, fine della musica, posizione finale. (*figura ferma*)
5. Uscita. (*senza musica*)

2. Ingresso sul palco

a) Caratteristiche d'arrivo

- ❑ I concorrenti possono entrare nell'area della performance solo dopo essere stati annunciati dal presentatore. Se i concorrenti entrano prima, la penalità per **arrivo prematuro** assegnata dalla giuria tecnica è di **-0,20** punti.
- ❑ L'ingresso è eseguito senza musica o accompagnamento acustico.
- ❑ Deve essere breve, veloce e semplice; serve solo per assumere la posizione iniziale per la coreografia.
- ❑ Non deve essere un'altra "piccola coreografia".
- ❑ L'ingresso termina nel momento in cui i concorrenti si stoppano in posizione d'inizio, deve essere adeguatamente differenziata dalla coreografia in gara.
- ❑ Assumere la posizione d'inizio prima di attuare la coreografia è considerato come saluto; può essere anche un saluto militare, inchino, testa china in avanti, movimento del braccio, ecc.

b) Misurazione del tempo all'inizio della coreografia

- ❑ Il tempo della coreografia da palco è misurato senza il tempo di arrivo.
- ❑ La misurazione del tempo della coreografia da palco comincia nel momento in cui inizia la musica.

3. Performance della coreografia dal palco

a) Caratteristiche

- ❑ La composizione della coreografia con attrezzo baton deve includere sequenze di tempo con passo della classica majorette.
- ❑ La musica per la performance deve finire simultaneamente con la fine della coreografia, non deve continuare come un accompagnamento per l'uscita.
- ❑ La fine della coreografia deve corrispondere perfettamente con la fine della musica.
- ❑ Discrepanza tra la musica e la coreografia è considerata come imperfezione coreografica.
- ❑ La coreografia termina con lo stop dei concorrenti e la loro assunzione di una posizione finale, deve esserci chiara separazione tra la fine (*movimento e musica*) e l'uscita.
- ❑ La posizione finale può includere un saluto militare, inchino, testa china in avanti, movimento del braccio ecc.

b) Inclusione di elementi ginnici e di danza

- ❑ La composizione può includere componenti e motivi del ballo sociale o folcloristico, se corrispondono col carattere della musica.
- ❑ Gli elementi ginnici possono essere inclusi nel programma:
 - se vengono eseguiti senza interruzione di scorrevolezza del programma
 - se non vengono eseguiti senza uno scopo, ma nella connessione con un elemento, con attrezzature, con forme e schemi

- se gli elementi ginnici vengono eseguiti solo da alcuni concorrenti in un gruppo o in una mini formazione, gli altri membri non devono essere in posizione statica o posizione di attesa.
- ❑ Gli elementi ginnici nella categoria stage BAT sono permessi durante tutto il corso della coreografia.
- ❑ Nella sezione BAT gli elementi acrobatici, le piramidi durante lo svolgimento della coreografia e all'inizio, le piramidi a tre livelli, il lancio dei concorrenti e il cosiddetto "rotolino" sono proibiti
- ❑ Le alzate nelle coreografie BAT sono permesse solo come elemento di posa finale. L'alzata deve essere messa in sicurezza da minimo un concorrente, l'assenza di costui comporta una penalità di **- 0,30** punti da parte della giuria tecnica.
- ❑ L'alzata dei concorrenti nelle categorie cadet e junior è permessa ma solo al piano terra e al primo piano, per le seniors è consentito anche il secondo piano.

c) Misurazione del tempo alla fine della coreografia

- ❑ La misurazione del tempo termina non appena i concorrenti assumono la loro posizione finale e la musica finisce.
- ❑ Discrepanza tra la fine della musica e la fine della coreografia è considerata come errore coreografico.

d) Uscita dal palco

- ❑ L'uscita dal palco deve avvenire senza musica. L'uscita con la musica sarà soggetta a penalità.
- ❑ L'uscita deve essere breve, veloce e semplice; serve solo per lasciare l'area gara.
- ❑ Non deve essere un'altra "piccola coreografia".

5. Musica per le formazioni da competizione

5.1. Condizioni generali

- ❑ Tutte le coreografie devono essere effettuate con accompagnamento musicale.
- ❑ La canzone può essere di orchestra o con accompagnamento, le cosiddette canzoni cantate.
- ❑ L'adeguatezza della musica in base alla categoria d'età sarà premiata nella sezione delle impressioni generali.
- ❑ Possono essere usati interi pezzi musicali o loro parti
- ❑ Nel caso di mix musicali, le singole parti musicali devono essere uniti correttamente dal punto di vista musicale e tecnico; la realizzazione di una connessione errata (*passaggio tecnicamente non corretto da un motivo all'altro*) è motivo di detrazione punti (**- 0,1 punti**)

5.2. File audio

- ❑ La musica è riprodotta da CD o USB.

5.3. Musica per Defile

- ❑ Composizione nel ritmo (2/4 o 4/4) con enfasi regolare, in versione orchestra (*band di fiati, orchestra sinfonica, ecc.*), la canzone può anche essere cantata.
- ❑ La musica con ritmi diversi può essere utilizzata anche in uno stile moderno; deve sempre rispettare la natura della disciplina.

5.4. Musica per coreografia da palco

- ❑ Tempo e ritmo non sono prescritti ma la coreografia deve includere una parte con la cosiddetta marcia classica da majorette.

6. Divise, abiti da competizione, viso

6.1. Generali

- ❑ I costumi dei concorrenti, la loro pettinatura e il loro trucco e l'impressione generale devono rispettare la categoria d'età, il carattere musicale e l'attrezzatura usata
- ❑ I colori e le loro combinazioni possono essere scelti dai concorrenti, possono variare per i sottogruppi e per la capitana o per le divise individuali da majorette.
- ❑ Negli stili il giurato può includere l'impatto estetico e l'idoneità di costumi, acconciature o trucco per ogni categoria d'età e musica.
- ❑ Il nome del gruppo e la città o loghi e sponsor non possono essere visibili sulle divise in nessun modo - vi è una penalità di **-0,10** punti assegnata dalla giuria tecnica.

6.2. Divise per la sezione BAT

- ❑ Esse devono avere degli elementi tradizionali dei costumi da majorettes (cappello o una sua imitazione, gonna (vestito) o stivali).
- ❑ Esse non possono avere la forma di una tuta, di un completo da ginnastica, di un maglione o di un costume da bagno inoltre non può avere le caratteristiche di un costume per pom-pon.
- ❑ Nella sezione BAT si può usare un costume per esprimere un tema originale o una caratteristica musicale – ma durante tutta la performance deve esserci conformità tra musica, costumi e coreografia. Adeguatezza ed effetto estetico sono sempre valutati nei criteri di effetto generale.
- ❑ Nelle coreografie di gruppo BAT e defile:
 - Gli stivali sono obbligatori per i gruppi baton senior, opzionali per le juniors e le cadets.
 - I pantaloni sono proibiti, ma se il tema della coreografia li necessita, essi sono consentiti per un massimo di 2 majorettes. Nel caso di utilizzo dei pantaloni (max 2 membri), la restante parte del costume di questi membri (1 o 2) deve avere le parti obbligatorio del costume (cappello, stivali – in caso di ragazze senior)
 - La divisa può essere senza maniche ma deve coprire le spalle, inoltre anche la parte superiore del corpo deve essere coperta (non deve mostrare dorso, pancia e petto)
 - la schiena deve essere completamente coperta, quindi non sono ammesse né grandi né piccole "gocce" (i costumi possono essere cuciti con, ad esempio, una cerniera). Per quanto riguarda la zona del torace,

sono ammessi tutti i tipi di colletti, ma non devono essere inappropriati o volgari.

- È obbligatorio indossare un berretto da majorettes o un tipo di berretto che copra la maggior parte della parte superiore della testa.
- Un cappello è definito come un copricapo chiaramente visibile indossato sulla testa della majorette, che può essere senza dubbio riconosciuto come berretto o cappello. Deve essere un elemento separato e staccabile, non fissato in modo permanente (cucito, incollato o fissato) al costume.
- Il cappello può includere decorazioni o abbellimenti, ma la sua forma e struttura di base devono rimanere visibili. Accessori, installazioni o elementi decorativi da soli NON sono considerati un cappello.

c) PER ESEMPIO:

- ACCETTATI COME CAPPELLO:

- Classico cappello majorette (qualsiasi variazione)
- Cilindro / borsalino / cappello da sole
- Cappello da Cowboy
- Sombrero
- Cappello Asiatico (Cinese/Vietnamese)
- Cappello da Baseball
- Cappello invernale / berretto di lana
- Basco
- Cappello da Chef
- Turbante
- Cappello stile Scozzese
- Cappello da strega
- Cappello da Pirata
- Corona (solo con base solida)
- Cappello da Pilota
- Cappello da assistente di volo
- Cappello da marinaio
- Elmetto/casco

- NON ACCETTATI COME CAPPELLO: -

- (Oggetti che non rispecchiano la definizione o non hanno una struttura chiara a cappello)
- Fasce/cerchietti/diademi
- Bandane
- Accessori per capelli (fermagli, forcine, corone decorative, fiori, piccole imitazioni di capelli, etc.)
- Sciarpe o coperture in tessuto
- Coperture in tessuto senza una forma definita del cappuccio
- Installazioni o costruzioni in cui non è chiaro se sotto esista un cappuccio

- Divise inadatte alle regole saranno giudicate dalla giuria tecnica con una penalità di **- 1 punto a gruppo (non più a persona e per elemento del costume).**
- Divise inappropriate (gonna troppo corta, ecc.) punite con -0,1 punti a persona

- Nelle piccole formazioni BAT:
- La divisa dei concorrenti deve includere almeno 2 degli elementi basici della divisa da majorette (stivali, gonna, cappello).
- La divisa può essere senza maniche ma deve coprire le spalle, inoltre anche la parte superiore del corpo deve essere coperta (non deve mostrare dorso, pancia e petto)
- **la schiena deve essere completamente coperta, quindi non sono ammesse né grandi né piccole "gocce" (i costumi possono essere cuciti con, ad esempio, una cerniera). Per quanto riguarda la zona del torace, sono ammessi tutti i tipi di colletti, ma non devono essere inappropriati o volgari.**
- I pantaloni non sono proibiti, sono permessi se il tema della coreografia li necessita ma altri due elementi basici della divisa da majorette devono essere inclusi (ex: pantaloni + stivali + cappello)
- **Divise inadatte alle regole saranno giudicate dalla giuria tecnica con una penalità di- 1 punto a gruppo (non più a persona e per elemento del costume)**
- Divise inappropriate (gonna troppo corta, ecc.) punite con -0,1 punti a persona

6.3. Acconciatura e make-up, viso

- Deve essere opportunamente scelto in base alla categoria d'età dei concorrenti e in base al carattere della coreografia.
- Un'acconciatura compatta ed il make-up contribuiscono all'effetto estetico generale.

7. Criteri di valutazione

I criteri di valutazione e l'assegnazione dei punteggi sono impostati in modo tale da consentire al giurato di assegnare tutte le qualità rilevanti della coreografia eseguita.

- Non è decisivo se la coreografia viene eseguita in stile classico o moderno.
- Gli aspetti rilevanti per la valutazione sono la composizione e l'esecuzione della coreografia.
- I punti assegnati devono basarsi sugli errori, sulle imperfezioni, ma anche sulle note positive segnate dai giudici.
- Per evitare dubbi o incomprensioni è sempre deciso a favore del concorrente.

Caratterizzazione dei criteri all'interno del campo "A": COREOGRAFIA E COMPOSIZIONE

I giurati nel valutare le prestazioni della coreografia e del design di gruppo tengono conto delle dimensioni del gruppo. Il basso numero di membri nel gruppo non è ragione di punteggio inferiore.

1. Varietà e diversità

a) Diversità degli elementi

Un giudice valuta:

- Selezione e diversità degli elementi, schemi e forme (cerchi, quadrati, file, righe, diagonali ecc.)
- Cambi di schemi e forme.
- Uso di component ginnici e di danza.

- ❑ Se gli elementi, le forme e gli schemi vengono eseguiti da tutti i concorrenti in modo sincronizzato o in differenti modi senza sottogruppi.
- ❑ Originalità.

b) Diversità nell'utilizzo dell'area

Dal punto di vista coreografico, il programma deve essere composto in modo tale da utilizzare l'intera area da competizione.

Un giudice valuta l'utilizzo di:

- ❑ varie direzioni (Avanti, indietro, di lato)
- ❑ varie traiettorie (linea retta, linea curva, linea ondulata, spirale, linea spezzata)
- ❑ formazioni in movimento

c) Diversità nel ritmo

Il ritmo monotono e immutabile è considerato come imperfezione coreografica. I concorrenti non dovrebbero rimanere nella stessa formazione, forma o schema per troppo tempo (*più di un motivo musicale*).

Un giudice valuta:

- ❑ segmentazione del programma in base a frasi musicali, frequenza di variazioni dopo un certo numero di battute
- ❑ espressione del carattere musicale, variabilità delle dinamiche e ritmo della coreografia secondo la musica
- ❑ diversità di ritmo, ad es. cambio di parti veloci e lente

2. Impressioni generali, espressione

Un giudice valuta:

- ❑ Adeguatezza della musica alla categoria d'età
- ❑ Discrepanza nell'equilibrio d'età e nelle piccole formazioni
- ❑ Conformità alla struttura di marcia del defilé (*inizio – marcia – posizione finale*)
- ❑ Conformità alla struttura coreografica da palco (*arrivo – stop – svolgimento – stop - uscita*)
- ❑ Il livello di cooperazione tra i concorrenti nelle formazioni compatte, nell'esecuzione di gruppo
- ❑ La coreografia dovrebbe essere eseguita alla leggera, la sua difficoltà e il suo sforzo non devono essere ovvi, la coreografia dovrebbe sembrare eseguita semplicemente e con piacere
- ❑ Contatto col pubblico:
 - l'espressione deve rimanere nella sfera dello sport, senza esagerazioni e smancerie, senza usare espressioni teatrali, gesti facciali, pantomima, ecc.
 - quando si valuta l'espressione, l'espressione estetica differisce dalla mera impressione visiva.
- ❑ Outfit (divise):
 - Adeguatezza per categoria, carattere dell'attrezzatura e disciplina

- Per una corretta scelta dei costumi, vedi capitolo 6.2 divise in sezione BAT
- Acconciatura e viso:
 - Adeguatezza per categoria, carattere dell'attrezzatura e disciplina, carattere della musica.
 - Per una corretta scelta dell'acconciatura e viso, vedi cap. 6.3. Acconciatura e make-up, visage.

Errori basici in coreografia e nella sua esecuzione

Ripetuti e collettivi errori possono essere valutati come penalità addizionale alla fine della performance.

a) Errori nella composizione:

- Insufficiente diversità e varietà di elementi.
- Le forme non sono sufficientemente varie.
- Monotonia, ritmo che non cambia
- Insufficiente utilizzo dell'area (*direzioni, percorsi*)
- Attrezzo usato solo a dx o sx
- Danza verso un solo lato
- Elementi acrobatici non autorizzati in sezione BAT.
- Piramidi alte (tre livelli) non autorizzate
- Pantaloni non autorizzati in gruppi BAT (non applicabile per le coreografie originali delle mini BAT)
- Use of oggetti in BAT (mascot, bandiere, cartelli, striscioni, ecc.)

b) Errori in accompagnamento musicale:

- Musica non appropriata per l'età dei concorrenti e la disciplina
- Mix incongruo di musica, serie inappropriata di temi e suoni musicali (corno, percussioni, fischi ...)
- La fine della musica non è conforme alla fine delle frasi musicali, interruzione violenta o interruzione della musica o quando il volume della musica viene gradualmente abbassato fino al completo silenzio

c) Il carattere del defile viene perso:

- coreografia lunga durante lo spettacolo
- coreografia lunga dopo aver raggiunto il traguardo
- slanci e salti lunghi per guadagnare tempo
- marcia indietro e passo all'indietro
- Parti di coreografia durante le quali uno dei concorrenti è elevato in aria e portato da altri (è autorizzata solo l'elevazione alla fine della coreografia come parte della posizione finale).
- Inserimento di elementi acrobatici nella sezione BAT.

d) Il carattere della coreografia stage è perso:

- Ingresso sul palco quando la musica è già attiva
- mancano la posizione d'inizio e di chiusura, i concorrenti se ne vanno subito dopo aver terminato la coreografia

- ❑ lasciare il palco quando la musica è ancora attiva
- ❑ l'uscita è veloce, non deve esserci un'altra coreografia
- ❑ Alzata utilizzata durante il corso della coreografia (è autorizzata solo un'elevazione alla fine della coreografia come posizione finale).
- ❑ Inserimento di elementi acrobatici nella sezione BAT.

d) Errori nella performance:

- ❑ squilibrio e imprecisione in linee, righe, cerchi, diagonali
- ❑ la suspense delle piramidi nelle posizioni finali BAT
- ❑ la fine della musica non corrisponde alla fine della performance
- ❑ i concorrenti non raggiungono il traguardo
- ❑ parte della coreografia viene eseguita al di fuori dell'area della competizione (sottogruppo)
- ❑ Interruzione della prestazione da parte dei concorrenti stessi (vedi il capitolo Corso della competizione, punto Ripetizione delle coreografie della competizione).

Benefici per la coreografia ed il suo svolgimento

Il giurato può assegnare un bonus per ogni criterio individualmente:

- ❑ Conformità della coreografia originale, musica o costume con il tema coreografico.
- ❑ Elevata precisione, equilibrio delle forme e dei cambiamenti
- ❑ Impressionante contatto con il pubblico, eccellente impressione generale

Caratterizzazione dei criteri all'interno del campo "B":

TECNICA DI MOVIMENTO

Quando la giuria assegna il coordinamento del ritmo e la sincronia, tiene conto di quanto sia difficile la performance riguardo alle dimensioni del gruppo. La dimensione del gruppo non è motivo di punteggio basso.

1. Tecnica del corpo e del passo

La postura e il passo ritmico rappresentano le caratteristiche principali del fascino estetico delle majorette.

Sono valutati in particolare i seguenti fattori:

- ❑ *postura del busto* – sono considerati errori: piegato indietro, le spalle nella parte anteriore, il movimento nella posizione piegata in avanti, rigidità
- ❑ *postura e movimenti delle braccia* - per errore sono considerati movimenti della mano fuori ritmo, tenendo le dita in un pugno, braccia penzolati, braccia alzate in avanti sopra il livello delle spalle
- ❑ *postura e movimenti della testa* - la posizione innaturale della testa è considerata un errore (scagliare, piegare, piegarsi in avanti con uno sguardo verso il basso).

- ❑ *passo ritmo* - il passo è legato al ritmo della musica, in particolare la non conformità con il ritmo in defile (marcia sulla gamba destra) sono considerati come dimostrazione difettosa.
- ❑ *Utilizzo del tallone* – l'utilizzo del tallone è consentito **SOLO** per elementi di danza
- ❑ *posizione delle suole* - i piedi devono essere paralleli, se le punte sono rivolte dentro o fuori durante una marcia sono considerate come errore.
- ❑ *innalzamento del ginocchio* - fondamentale non è l'altezza del sollevamento o del sollevamento del tallone (gamba all'indietro); il sollevamento deve essere bilanciato; il sollevamento irregolare è considerato come errore, l'enfasi su una gamba, come l'alto sollevamento della gamba sinistra e il semplice sollevamento della gamba destra ("claudicazione").
- ❑ *ritmo di elementi danzanti* - la dimostrazione deve corrispondere alla natura della danza
- ❑ *elementi ginnici* - l'accuratezza, la portata e la certezza della dimostrazione, la connessione dell'elemento con l'attrezzatura o con il cambio della forma / schema.

2) Coordinazione ritmica e sincronia

La dimostrazione della coreografia di tutti i concorrenti deve essere collegata alla musica in modo che la natura dei movimenti del corpo e delle attrezzature abbia una connessione molto accurata con la natura e le componenti ritmiche dell'accompagnamento musicale. Per coordinazione ritmica si intende una perfetta armonia di movimento di tutti i concorrenti con la musica, la dimostrazione sincrona, la sensazione tattile di gruppo e il movimento nel ritmo.

Un giudice valuta:

- ❑ espressione della musica attraverso il movimento
- ❑ precisione, distinzione e scorrevolezza dei cambiamenti nelle forme e negli schemi
- ❑ compattezza degli schemi in movimento
- ❑ precisione e collegamento dei movimenti nelle reazioni a catena, da una sequenza veloce e in azioni di arresto
- ❑ la stessa continuità di movimento al lavoro con l'attrezzatura durante i cambi di attrezzatura

Errori basici nei movimenti tecnici

Ripetuti e collettivi errori possono essere valutati come penalità addizionale alla fine della performance.

a) Errori in tecnica del corpo e nei passi:

- ❑ cattiva postura del busto
- ❑ cattiva postura e movimento delle braccia
- ❑ cattiva postura e movimento della testa
- ❑ cattiva tecnica dei passi

b) Errori nell'esecuzione degli elementi ginnastici

- ❑ Perdita di equilibrio
- ❑ Esecuzione incorretta di un elemento
- ❑ Caduta di un concorrente

c) Errori in coordinazione e sincronizzazione

- Perdita del ritmo – passo, movimento del braccio
- imprecisione durante l'esecuzione degli elementi di danza
- imperfezione da reazioni a catena in una sequenza veloce
- arresto impreciso e disuguale del movimento
- movimento dello schema incompleto e impreciso
- il movimento e la musica non finiscono allo stesso tempo
- mancano sensazione di tatto collettivo e movimento ritmico; disarmonia del movimento da parte di tutti i concorrenti con la musica

Bonus per tecnica dei movimenti

La giuria può assegnare un bonus per ogni criterio individuale:

- perfetta sincronizzazione e sequenza di movimenti di tutti i concorrenti.
- movimento elegante di tutti i concorrenti

Caratterizzazione dei criteri all'interno del campo "C":

LAVORO CON L'ATTREZZATURA

Il lavoro con le attrezzature definisce la natura dello sport delle majorette e la sua estetica. Sarà valutato rispetto alla categoria di età. Mentre le cadets non devono eseguire tutti gli elementi con il bastone, le junior e le seniors devono mostrare tutti i tipi di elementi per ottenere il voto più alto. Il Baton deve sempre essere in contatto con il concorrente.

LIVELLI- BATON

I. LIVELLO

- Tutti i movimenti del baton senza rotazione ma in linea con le braccia
- Cambio semplice da una mano all'altra senza lancio o rotazione
- Scivolata sulle braccia
- Ondeggio (Swing and Sway), mezza luna
- Alzata e piegamento con contatto braccia
- Rotazione marziale del bastone con presa dai pomoli
- Rotazione con braccia
- Pretzel.
- Impugnatura del bastone senza rotazione

II. LIVELLO

- Figura orizzontale

- Figura otto verticale
- E tutte le variazioni di questi giri in ogni direzione con mano destra e sinistra, sia diritto che rovescio
- LOOP (Cerchi)
 - Rotazione del bastone con presa dal pomolo mano destra e sinistra, orizzontale e verticale
- FOITE':
 - Foitè mano destra e sinistra
 - Foitè mano destra e sinistra diritto e rovescio

III. LIVELLO

Include rotazioni semplici come:

- **Baton tournant** (SUN) in tutte le posizioni del corpo (frontale, vita, sopra la testa, lato destro e sinistro del corpo...)
- **Ruota** (STAR) diritto/rovescio, mano destra/mano sinistra. Può essere semplice, veloce, con giro del corpo, in tutte le direzioni...
- Lanci semplici verticali e orizzontali con ripresa semplice (per un momento il baton non è in contatto con alcuna parte del corpo)
- Lanci:
 - Lanci bassi – sotto i 2 m.
 - La rotazione in aria del Baton non è richiesta
 - Lanci classici:
 - Con mano aperta – da posizione orizzontale o verticale, con mano destra o sinistra
 - Pretzel – lancio del baton dai pomoli
- Riprese classiche:
 - Presa rovescio (palmo girato verso l'alto)
 - Presa diritta (palmo girato verso il basso-posizione mano a "ciao")
- Lanci scambio:
 - Scambi semplice e crevi – distanza massima tra i concorrenti 2m
 - Verticali, orizzontali
 - Vari tipi di lanci e riprese
 - Tra tutti i membri
 - In sequenza

IV. LIVELLO

- Rotazioni tra le dita verticalmente e orizzontalmente (frontali, orizzontali)
- Rolls semplici (360°), semplici combinazioni di ROLLS e ROULE' (180°)
- Lanci alti del baton - lanci e riprese semplici (per esempio: il Baton ruota in aria con movimento orizzontale)
- Lanci bassi del baton - lanci bassi e riprese difficili (sotto la gamba, dietro alla schiena).

- Semplici lanci scambio di baton tra le majorettes.
- Rotazioni tra le dita:
 - Verticale mano destra/sinistra con 4 dita
 - Orizzontale mano destra/sinistra con 4 dita
 - Verticale mano destra/sinistra con 2 dita
 - Orizzontale mano destra/sinistra con 2 dita
 - Verticale mano destra/sinistra con 5 dita
- ROULE' (intorno alla spalla, alla gamba, alla vita, ...)180°.
- ROLLS, 360°.

Elementi individuali:

- Semplici rolls con baton intorno a diverse parti del corpo; mano, polso, braccio, gomito, collo, gamba.
- Rolls intorno alla mano Avanti e indietro.
- Rolls intorno al gomito Avanti e indietro.
- Rolls intorno al braccio allungato.

Semplici combinazioni di rolls:

- ½ FISH (mezza fish) entrambe le direzioni, diritto/rovescio
- SNAKE – rolls polso gomito/gomito polso con pugno chiuso

□ Figure:

1. Lanci alti e semplici del baton con riprese semplici.

- Lancio alto – superiore ai 2 m.
- La rotazione del Baton in aria è richiesta.

Lanci classici:

- A mano aperta– posizione orizzontale o verticale, con mano destra o sinistra.
- Pretzel – lancio del baton dai pomoli

Riprese classiche:

- Presa rovescio- ripresa del baton con il palmo verso l'alto.
- Presa diritta – ripresa del baton con il palmo verso il basso (mano a “ciao”)

2. Lanci alti difficili del baton e riprese difficili.

Lanci difficili:

- Da sotto il braccio.
- Da sotto la gamba.
- Da dietro la schiena.

Riprese difficili:

- Dieto la schiena– a livello vita dietro la schiena.
- Sotto la gamba – ripresa del baton sotto la gamba.
- Sopra la testa – ripresa del baton sopra la testa.
- Lato a lato – con la mano sinistra sul lato destro del corpo a livello della vita e viceversa.
- Sotto il braccio– ripresa del baton sotto il braccio.
- Palmo – con rotazione sul palmo.

V.LIVELLO

Include figure molto difficili e rotazioni come:

- Lanci con movimento del corpo

Tipi di movimento del corpo durante i lanci:

- SPOSTAMENTO – spostamento verso un altro posto con marcia o chassè
- STAZIONARIO – sul posto in “attenti” o arabesque
- GIRO – rotazione del corpo a 360° su una gamba (più giri, giri interrotti e giri in direzione opposta).

Definire l'altezza della gamba nel giro: la punta del piede alzato deve essere posizionata al di sopra del livello della caviglia del piede stabile sul pavimento. E' importante che il giro sia eseguito fluidamente disegnando un cerchio (360°) e la posizione finale della gamba deve corrispondere a quella iniziale.

- Lanci con 3 elementi (lancio, giro, ripresa), 4 elementi (lancio, giro, posa ripresa) o con più elementi (lancio, 2 giri, posa, ripresa).
- Lanci alti con lancio e ripresa difficili.
- Lanci sopra i 2 m.
- Lanci difficili:
 - FLIP CON POLLICE – il baton ruota attorno al pollice e lascia la mano (eseguito dalla metà del baton con posizione verticale o orizzontale, con mano destra o sinistra - il baton esegue due giri completi).
 - FLIP ROVESCIO – con l'uso del polso, il baton viene lasciato con mano rovesciata, più giro in aria, ripresa con il palmo verso il basso – il baton esegue due giri completi).
 - LANCIO CON POLLICE – lancio con l'uso del pollice, più di due giri in aria.
 - LANCIO ROVESCIO CON POLLICE – lancio con l'uso del polso (flip rovescio), più di due giri in aria.
- Riprese difficili:
 - RIPRESA CON MANO RIGIRATA – ripresa con il palmo girato nella direzione opposta.
 - RIPRESA CIECA – ripresa sopra le spalle senza guardare il baton.
 - FLIP – aiuto costante della mano grazie alla rotazione costante del baton attorno al pollice.

- ❑ Rotazioni con 2 baton – esecuzione di figure del III livello con rotazione costante del baton.
- ❑ Combinazioni di Rolls – connessione di 2 o più elementi (snake con mani tese).
- ❑ Rolls fluidi – movimento ininterrotto.

Per il lavoro con il BAT è possibile assegnare max 10 punti. Gli elementi vengono valutati nel seguente modo:

I. LIVELLO – max. 7,50 punti

II. LIVELLO – max. 8,00 punti

III. LIVELLO – max. 9,00 punti

IV. LIVELLO – max. 9,40 punti

V. LIVELLO – max. 10,00 punti

ELEMENTI OBBLIGATORI PER BAT (anche per solo, duo trio, mini formation)

Per CADETS 3 elementi:

- ❑ 2 x lanci bassi semplici (1x tutti i membri, min. 1x sottogruppo).
- ❑ 1 x scambio breve tra tutti i membri.
- ❑ Uso di minimo 5 elementi diversi dai livelli 1-2-3, eseguiti sia con la mano destra che con la sinistra.

Per JUNIORS 4 elementi:

- ❑ 2 x lanci alti senza giro (1x tutti i membri, min. 1x sottogruppo).
- ❑ 1 x lancio alto con giro (360°) tutti i membri. Solo un giro di 360° è accettato come elemento obbligatorio del giro. L'esecuzione errata del giro e più giri NON lo farà accettare come obbligatorio.
- ❑ 1 x lancio scambio lungo tra tutti i membri.
- ❑ Uso di minimo 7 elementi diversi dai livelli 1-2-3-4, eseguiti sia con la mano destra che con la sinistra.
- ❑ Gli elementi devono essere eseguiti fluidamente, in combinazioni, lanci da elementi lineari.

Per SENIORS 6 elementi:

- ❑ 2 x lanci alti senza giro (1x tutti i membri, min. 1x sottogruppo).
- ❑ 2 x lanci alti con giro (360°) (1x tutti i membri, min. 1x sottogruppo). Solo un giro di 360° è accettato come elemento obbligatorio del giro. L'esecuzione errata del giro e più giri NON lo farà accettare come obbligatorio
- ❑ 2 x lanci scambio lunghi, 1x tra tutti i membri, 1x tra il sottogruppo.
- ❑ Uso di minimo 7 elementi differenti dai livelli 1-2-3-4-5 e flips eseguiti sia con la mano destra che con la sinistra.
- ❑ Gli elementi devono essere eseguiti fluidamente, in combinazioni, lanci da elementi lineari, riprese.

Se gli elementi obbligatori non saranno eseguiti, verranno sottratti 0,40 punti per ogni elemento mancante.

1. Scelta, diversità e difficoltà degli elementi

I giudici valutano le estensioni da includere nella coreografia:

a) Twirling, special twirling, altre manipolazioni:

- ❑ Rotazioni di base, cerchi, ondeggi, otto.
- ❑ Rotolare, scorrere, scorrere e ruotare intorno a diverse parti del corpo, un passaggio del baton sotto il ginocchio, ecc.
- ❑ Posizione e inclusione delle mani quando le braccia sono rivolte verso il basso, lateralmente o verso l'alto, lo scambio del baton da una mano all'altra, l'uso di entrambe le mani.
- ❑ L'uso di altre parti del corpo, giri intorno alla vita, al collo...

b) Lanci, riprese e scambi

- ❑ Rotazione verticale, rotazione orizzontale, rotazione sincronizzata (considerata per virtuosismo), monitorata è la velocità di rotazione.
- ❑ La dimostrazione successiva o progressiva, in un sottogruppo, tra due majorette, tra più sottogruppi, durante il cambio di forma.
- ❑ I lanci bassi e gli scambi a breve distanza sono sotto i 2 m, i lanci alti e gli scambi a lunga distanza sono oltre i 2 m in tutte le categorie.
- ❑ L'altezza del lancio è misurata dalle spalle delle majorettes.
- ❑ La ripresa è consentita davanti al corso, dietro al corpo, sotto una gamba etc, il baton può essere ripreso alla fine (tip) o al centro.
- ❑ Dimostrazione con spin multipli, pirouettes o altri elementi durante il lancio e il volo dell'attrezzatura, cattura dopo giro, piroetta o altro elemento.

c) Cooperazione e posizione dei concorrenti

- ❑ Uno di fronte all'altro, di lato l'uno con l'altro, schiena contro schiena, lo scambio simultaneo tra l'intero gruppo o in piccole formazioni, stop per un breve periodo di tempo o durante un cambio di forma.
- ❑ L'inclusione e il collegamento di elementi di accompagnamento - durante una dimostrazione la composizione della coreografia non dovrebbe solo includere pezzi di elementi separati con le attrezzature, dove il concorrente è in attesa solo dell'attrezzatura
- ❑ Durante l'intera coreografia gli elementi con l'attrezzatura devono essere coreografati in sintonia con i movimenti dei concorrenti, elementi ginnici o di danza.

2. Certezza nell'esecuzione

Il giurato valuta:

a) L'impatto delle attrezzature cadute nel corso della coreografia della competizione

- ❑ Interruzione delle prestazioni di gruppo o individuali.

- ❑ L'estensione degli elementi di danza ausiliaria usata (passo falso, ginocchia sospese, piegamenti all'indietro, passi, ecc.).
- ❑ Sollevare l'attrezzatura immediatamente dopo la caduta o non sollevare l'attrezzatura fino alla fine della coreografia.

b) Frequenza di caduta dell'attrezzatura

- ❑ Separata o ripetuta caduta dell'attrezzatura da uno o più concorrenti, gli errori effettuati individualmente, dal sottogruppo o dall'intero gruppo.

c) Le circostanze di caduta dell'attrezzatura

- ❑ Elemento tecnicamente non governato.
- ❑ Dimostrazione di insoliti elementi tecnici difficili.
- ❑ L'impatto del tempo (vento, pioggia, freddo, sole), parametri tecnici (area di gara scivolosa, illuminazione)
- ❑ La possibilità di raccogliere le attrezzature cadute nel caso di un'area di competizione rialzata (podio)

d) Recupero di attrezzature nell'area di gara con assistenza

- ❑ Altri concorrenti possono raccogliere l'attrezzo caduto e consegnarlo al concorrente, ma lui/lei deve far una parte della formazione attualmente presentata.

e) Recupero di attrezzature fuori dall'area di gara con assistenza

- ❑ Altri concorrenti possono raccogliere le attrezzature cadute ma devono essere membri del gruppo che attualmente presenta la coreografia.
- ❑ L'attrezzatura caduta può essere consegnata da un assistente organizzatore, ma può solo mettere l'attrezzo caduto al confine dell'area di gara.
- ❑ La persona che ha raccolto l'attrezzo caduto potrebbe non essere d'accordo, farlo rotolare nell'area della competizione, correre con esso o interrompere la vista della giuria in qualsiasi altro modo e quindi interferire con il corso della coreografia.
- ❑ È tollerata la consegna dell'attrezzo da parte di uno spettatore casuale.

f) Contatto con l'attrezzo per l'intero corso della coreografia

- ❑ Nel corso della coreografia è consentito a 1 o più concorrenti di avere 2 pezzi di attrezzatura, a scapito di altri concorrenti, tale situazione può essere solo temporanea, e i concorrenti devono usare l'attrezzatura, non tenerla senza muoversi.
- ❑ Il Baton è sempre in contatto con il concorrente, non deve essere appoggiato a terra.

g) Contatto con l'attrezzatura alla fine della coreografia.

- ❑ I concorrenti devono terminare la coreografia in modo che l'attrezzatura sia in contatto con qualsiasi parte del loro corpo, non con l'attrezzatura rimasta a terra senza contatto con il concorrente.

- ❑ È consentito il contatto con un'attrezzatura da parte di più di un concorrente o di un concorrente con più di un attrezzo.

Errori basici con il lavoro con l'attrezzo

Ripetuti errori di gruppi sono soggetti ad una penalità addizionale dopo la fine della coreografia.

a) Errori nella coreografia da gara.

- ❑ Afferrare il bastone con un passo laterale, con le ginocchia piegate o piegato in avanti.
- ❑ Ripresa del baton con interruzione della forma - passo laterale, uscendo dalla forma.
- ❑ Diverse serie di movimenti durante i movimenti dell'attrezzo e durante gli scambi di attrezzatura.
- ❑ Posizione della mano errata durante la manipolazione con l'attrezzatura.
- ❑ Perdita di contatto con l'attrezzatura - quando giace sul pavimento troppo a lungo.

b) Difficoltà insufficiente.

- ❑ Diversità di elementi piccoli, uso monotono dell'attrezzo.
- ❑ Contenuto incompleto di elementi del twirling e manipolazioni inclusi nella coreografia.
- ❑ Lancio mancante con rotazione o altri elementi combinatori.
- ❑ Mancanza dei lanci alti col baton durante il defilé o la coreografia da palcoscenico nei gruppi junior e senior da parte dell'intero gruppo o sottogruppo.
- ❑ Mancanza di scambi lunghi del baton durante il defilé o la coreografia da palcoscenico nei gruppi junior e senior da parte dell'intero gruppo o sottogruppo.

Bonificazioni per il lavoro con l'attrezzatura

Assegnate solo nel caso in cui l'elemento è stato eseguito senza errori o quasi senza errori da parte dell'intero gruppo o sottogruppo:

Il giurato può concedere il bonus in ciascuno dei criteri separatamente:

- ❑ Nuovo elemento originale, prestazioni di nuovi elementi.
- ❑ Coreografia con spin multipli; elemento aggiunto o connesso.
- ❑ Esecuzione coreografica sincronizzata, esecuzione di coreografie eccellenti, eccellente collaborazione di tutti i partecipanti alla coreografia.

PENALITA'

a) Violazione del tempo

Per ogni secondo oltre il tempo limite – **0,05** punti saranno sottratti / *giuria tecnica* /

- ❑ In defilé oltre 3:00 min.
- ❑ Nelle grandi formazioni palco sotto i 2:30 e oltre i 3:00 min.
- ❑ Nelle piccole formazioni palco sotto 1:15 e oltre 1:30 min.

b) Caduta dell'attrezzatura

Penalizzati:

- ❑ **Ogni attrezzo caduto individualmente– 0,05 punti / giuria tecnica /**
- ❑ La distorsione della forma, quando si solleva un attrezzo caduto - punti assegnati dal giurato - valutato nel campo "A"
- ❑ L'abbandono di un attrezzo caduto a terra fino alla fine della coreografia, a meno che non si tratti di cadere poco prima della fine della coreografia - punti assegnati dal giurato - valutati nel campo "A"
- ❑ L'uso di attrezzature ridondanti - punti assegnati dal giurato - valutati nel campo "A"

Non penalizzati:

- ❑ Attrezzatura lasciata nell'area gara
- ❑ Superamento dell'area del palco quando si recupera l'attrezzatura
- ❑ Consegna di attrezzature cadute da parte di altri concorrenti o altre persone

c) Penalità per corso di competizione scorretto

- ❑ I concorrenti non sono pronti per la competizione dopo essere stati annunciati dal presentatore - **0,10** punti / *giurato tecnico* /
- ❑ Ingresso sul palco prima dell'annuncio del presentatore - **0,2** punti / *giurato tecnico* /
- ❑ La musica non è pronta - **0,10** punti / *giurato tecnico* /
- ❑ La trascrizione della musica è di scarsa qualità tecnica, cattivo mix - **0,10** punti / *giurato tecnico* /
- ❑ Costume rotto o caduta di parti, mancato rispetto dei requisiti di costume -**0,10** punti per ogni parte/persona / *giurato tecnico* /
- ❑ **Costumi non autorizzati per BAT (esempio tuta, maglia ginnica, tricot) - 1 punto per gruppo (non per persona o per elemento del costume) / giurato tecnico /**
- ❑ **Mancanza del cappello nei gruppi BAT e defilé - 1 punto per gruppo (non per persona o per elemento del costume) / giurato tecnico /**
- ❑ **Stivali mancanti nei gruppi BAT e defilé - 1 punto per gruppo (non per persona o per elemento del costume) / giurato tecnico /**
- ❑ La performance è interrotta dal concorrente - **squalifica** / *giurato tecnico* /
- ❑ Mezzi di comunicazione non autorizzati tra concorrenti - **0,10** punti / *giurato tecnico* /
- ❑ Equilibrio del concorrente - **0,10** punti / *giurato tecnico* /
- ❑ Caduta del concorrente - **0,30** punti / *giurato tecnico* /
- ❑ Sicurezza mancante per le prese - **0,30** punti / *giurato tecnico* /
- ❑ Sollevamenti e lanci non autorizzati dei concorrenti nella categoria di età interessata, uso proibito di piramidi a tre livelli in tutte le categorie di età - **5** punti / *giurato tecnico* /
- ❑ Uso di prese durante la coreografia nella sezione BAT – **5** punti / *giurato tecnico* /

- ❑ Non tagliare il traguardo - **0,20** punti **per ogni persona che non lo taglia** / *giurato tecnico* /
- ❑ Ingresso o uscita con musica - **0,50** punti / *giurato tecnico* /
- ❑ Assenza figura di stop - **0,10** punti / *giurato tecnico* /
- ❑ L'attrezzatura non è in contatto con il concorrente nella posizione iniziale e finale **-0,05** punti per attrezzo /*giurato tecnico* /
- ❑ Elementi BAT obbligatori mancanti - **0,40** punti per ogni elemento mancante / *giurato tecnico*/
- ❑ Superamento della linea (per ogni persona) - **0,10** punti / *giurato tecnico* /
- ❑ Comunicazione non autorizzata tra leader e concorrenti durante la performance- dando istruzioni ai concorrenti durante la performance - **1 punto** / *giurato tecnico* /
- ❑ Uso vietato di elementi acrobatici e cosiddetto “roll over” nella sezione BAT **-5 punti** / *giurato tecnico* /

Sezione POM POM *abbr. POM*

- ❑ Due pom-pom per un concorrente.
- ❑ Nessun'altra attrezzatura aggiuntiva (sciarpe, nastri e altro) è autorizzata per le coreografie della competizione POM.
- ❑ Nella sezione POM, l'attrezzatura non può essere posata sul pavimento, salvo eccezioni a favore del sollevamento di sicurezza o della formazione di onde o immagini (massimo 4 battute-2 secondi), o per l'ausilio di elementi acrobatici e ginnici.
- ❑ Il contatto ininterrotto con l'attrezzatura durante l'intero corso di coreografia è obbligatorio.
- ❑ È consentito a uno o più concorrenti di tenere 2 o più pezzi di attrezzatura a spese dei loro partner - ma solo in una breve parte della coreografia.
- ❑ Nella posizione finale e nella posizione iniziale, l'attrezzatura non può essere a terra senza contatto con il concorrente.

1. Altri oggetti di scena

- ❑ Altri oggetti di scena come mascotte, bandiere, striscioni, cartelloni con il nome dei concorrenti, città, stato, sponsor e altri oggetti non fanno parte delle prestazioni della competizione.
- ❑ Nessuno di questi oggetti di scena deve essere posizionato nel percorso della sfilata in marcia, nell'area di gara o nelle loro zone di protezione.
- ❑ Possono essere posizionati solo nella zona dello spettatore. Ma anche lì non devono interferire con le prestazioni della competizione o ostacolare la visione dei giurati. Se si verifica un caso del genere, il risultato sarà la penalizzazione della formazione in competizione.

2. Concorrenti

2.1. Grandi formazioni (*gruppi*)

- ❑ Coreografia da palco -8-25 membri - può esserci 1/6 di ragazzi, solo nel caso in cui il gruppo abbia più di 12 membri
- ❑ Defilé -8-25 membri - può esserci 1/6 di ragazzi, solo nel caso in cui il gruppo abbia più di 12 membri.

2.2. Piccole formazioni

- ❑ Solo /ragazze e ragazzi/
- ❑ Duo – trio /*esclusivamente ragazze/*
- ❑ Mini formazioni 4-7 membri /*esclusivamente ragazze/*

3. Categorie d'età

1. Cadets – 7 – 11 anni
2. Juniors – 12 – 15 anni
3. Seniors – da 16 anni in su

Il mese del compleanno non è decisivo, ma fa fede l'età raggiunta nell'anno in corso.

a) **Età nelle piccole formazioni**

- In formazioni solo, duo-trio e mini l'età di tutti i concorrenti deve corrispondere con la categoria d'età.
- La stessa majorette può competere solo una volta in ogni disciplina, per esempio in sezione POM, può competere in solo, duo-trio e mini-formazione.

b) **Età nelle grandi formazioni**

- In caso di grandi formazioni, l'età dei concorrenti deve corrispondere con l'età della categoria, è permesso includere il 20% di majorettes più anziani di una categoria d'età
- Il numero dei membri del gruppo e il limite di ragazze più grandi è:
 - 8-12 membri, numero permesso di ragazze più grandi = 2
 - 13-17 membri, numero permesso di ragazze più grandi = 3
 - 18-22 membri, numero permesso di ragazze più grandi = 4
 - 23-25 membri, numero permesso di ragazze più grandi = 5.
- Se il limite d'età viene superato il gruppo può essere registrato nella categoria per le majorettes più grandi o bisogna cambiare il numero di majorettes del gruppo.
- Il numero di membri più giovani nel gruppo è illimitato. I concorrenti possono essere più giovani di una sola categoria:
 - per juniors – 7 – 11 anni
 - per seniors – 12 – 15 anni
- L'eccezione è valida per la categoria di età CADET dove ci possono essere concorrenti fino ad 1 anno più giovani (6 anni).
- Una majorette può competere nella disciplina POM in varie categorie d'età nelle grandi formazioni, ma la composizione d'età deve essere rispettata.
- La composizione d'età di un gruppo può influire sull'impressione generale e sulla valutazione complessiva.

Sottogruppo

- In caso di mini-formazione almeno 2 persone indicano un sottogruppo in tutte le fasce di età
- In caso di squadre almeno il 30% delle persone indica un sottogruppo. La quantità esatta di majorette che crea un sottogruppo (30%) in grandi formazioni è:

8 majorettes → 2 sottogruppo

9 - 11 majorettes → 3 sottogruppo

12 - 14 majorettes → 4 sottogruppo

15 - 18 majorettes → 5 sottogruppo

19 - 21 majorettes → 6 sottogruppo

22 - 24 majorettes → 7 sottogruppo

25 majorettes → 8 sottogruppo

4. Discipline

4.1. Piccole formazioni

1. Solo POM / ragazze e ragazzi /cadets, juniors, seniors
2. Duo- trio POM /esclusivamente ragazze/ cadets, junior, seniors
3. Mini formazioni POM /esclusivamente ragazze/ cadets, juniors, seniors

Area competizione:

- ❑ Area per piccole formazioni: 12x12 metri
- ❑ zona protettiva: 2 metri lungo le line perimetrali dell'area
- ❑ tempo: tra 1:15 e 1:30 minuti (non sono inclusi il tempo d'ingresso e uscita)

4.2. Grandi formazioni (gruppi)

a) POM defile (categoria separata)

- ❑ **Percorso gara: lunghezza 100 metri, larghezza 6 metri.**
- ❑ Il percorso può avere 4 curve
- ❑ La zona protettiva è di 2 metri lungo le line perimetrali e spazio addizionale dietro la linea finale per la posizione finale
- ❑ Tempo: Massimo 3 minuti

b) Formazione Stage POM (categoria separata)

- ❑ Area per grandi formazioni (gruppi): minimo 12x12 metri, 14x14 metri se le condizioni del palazzetto sportivo lo permettono
- ❑ La zona protettiva è di 2 metri lungo le linee perimetrali del palco
- ❑ Tempo: tra i 2:30 e i 3:00 minuti (escludendo tempo d'ingresso e uscita)

POM Defilè

1. Composizione della coreografia

1. Preparazione alla linea d'inizio
2. Movimento in avanti
3. Superamento della linea finale
4. Posizione finale, figura di stop.

2. Inizio della marcia

a) Arrivo del gruppo

- ❑ Preparazione del gruppo davanti alla linea di partenza
- ❑ Le altre squadre non devono stare immediatamente dietro alla squadra che sta iniziando e disturbarlo in alcun modo

b) Misurazione del tempo

- ❑ La durata della parata viene misurata dal momento in cui inizia la riproduzione della musica
- ❑ Non è consentito oltrepassare la linea di partenza prima che inizi la musica; penalizzazione 0,10.

3. Defile composizione

a) Carattere della disciplina

- ❑ Realizzazione in Marcia, principalmente con il movimento in avanti.
- ❑ la tecnica del movimento e del passo devono rispettare la musica ed esprimere correttamente il carattere della disciplina

b) Ritmo uniforme

- ❑ la marcia della parata deve avere un ritmo equilibrato durante l'intero percorso della competizione, non è consentito l'uso di salti lunghi al fine di "colmare il divario"
- ❑ non è permesso fermarsi ed eseguire la coreografia sul posto
- ❑ un breve arresto o movimento in direzione opposta è consentito solo per cambiare la forma, lo schema

c) Tecnica del passo

- ❑ il passo deve rispettare il ritmo e il tempo della musica
- ❑ Il sollevamento del ginocchio, l'altezza del ginocchio / sollevamento del piede, non sono decisivi (gamba indietro), ma il sollevamento del ginocchio deve essere in equilibrio su entrambi i lati.
- ❑ Durante il passo le ginocchia devono essere rilassate, caviglie e soles gestite per rendere il passo morbido, leggero e scorrevole.
- ❑ I piedi devono essere messi in parallelo, con la punta del piede verso il basso.

4. Fine del defilè

a) Passaggio attraverso l'intero percorso

- ❑ Il gruppo deve attraversare l'intero percorso di gara e lasciarlo solo dopo il traguardo
- ❑ Se l'intero gruppo o alcuni concorrenti rimangono sul percorso, è considerata una imperfezione della coreografia e ogni persona che non ha attraversato la linea è penalizzata

b) Misurazione del tempo

- ❑ La misurazione del tempo viene interrotta dal momento in cui il gruppo si ferma dietro il traguardo, i concorrenti occupano la posizione finale e la musica per la competizione termina.
- ❑ Il momento decisivo è lo stop nella posizione finale

c) Fine della parata

- ❑ Il defilé della competizione termina dal momento in cui il gruppo si ferma dietro il traguardo e si volta indietro, verso il pubblico e la giuria
- ❑ Discrepanza tra la fine della musica e la fine del defilé è considerata come errore nella coreografia

Coreografia da palco POM

1. Composizione della formazione da gara

1. Ingresso senza musica, sempre dopo l'annuncio del presentatore
2. Stop, posizione di apertura (*figura ferma*)
3. Programma gara, svolgimento
4. Stop, fine della musica, posizione finale (*figura ferma*)
5. Uscita (*senza musica*)

2. Ingresso sul palco

a) Carattere dell'arrivo:

- ❑ I concorrenti possono arrivare nell'area della performance solo dopo essere stati annunciati dal presentatore. Se i concorrenti arrivano prima, la penalizzazione per l'arrivo prematuro è data dal giurato tecnico
- ❑ L'ingresso è eseguito senza accompagnamento musicale (acustico)
- ❑ Deve essere breve, veloce e semplice; serve solo per prendere la posizione di partenza per la performance.
- ❑ Non deve essere un'ulteriore "piccola coreografia"
- ❑ L'arrivo termina all'arresto dei concorrenti nella posizione di partenza
- ❑ Assumere la posizione di attesa di base, prima della coreografia effettiva, viene considerata come un saluto; può anche essere un saluto militare, inchino, testa china in avanti, un movimento del braccio, ecc.

b) Misurazione del tempo all'inizio della coreografia

- ❑ Il tempo della coreografia da palco viene misurato senza il tempo di ingresso
- ❑ La misurazione del tempo della coreografia da palco inizia nel momento in cui inizia l'accompagnamento musicale.

c) Misurazione del tempo alla fine della coreografia

- ❑ la misurazione del tempo termina non appena i concorrenti assumono la loro posizione finale e la musica per il programma di competizione termina
- ❑ la discrepanza tra la fine della musica e la conclusione del programma è considerata un errore coreografico

d) Uscita dal palco

- ❑ L'uscita dal palco deve essere effettuata senza musica. L'uscita con la musica è penalizzata.
- ❑ L'uscita deve essere breve, veloce e semplice; serve solo per lasciare l'area da competizione.
- ❑ Non deve essere una sorta di "piccolo coreografia"

5. Musica per gruppi

5.1. Condizioni generali

- ❑ Tutte le formazioni devono essere eseguite con accompagnamento musicale
- ❑ La scelta della musica per la formazione del pom pom è libera
- ❑ Il ritmo non è impostato, ma la coreografia deve includere una parte (sezione) con la cosiddetta marcia delle classiche majorettes.
- ❑ L'adeguatezza della musica alla categoria di età viene premiata nella sezione delle impressioni generali
- ❑ Possono essere usate pezzi musicali o loro parti.
- ❑ Nel caso di mix musicale, i singoli motivi musicali (parti) devono essere dal punto musicale e tecnico uniti correttamente; la realizzazione di una connessione errata (*passaggio tecnicamente errato da un motivo all'altro*) è motivo per la sottrazione di **0,1** punto

5.2. File audio

- ❑ La musica è riprodotta da CD o USB

6. Costumi, abiti dei concorrenti, viso

6.1. Generali

- ❑ I costumi dei concorrenti, la loro pettinatura e il trucco e il visage devono rispettare la categoria di età, il carattere musicale e l'attrezzatura usata
- ❑ I colori e le loro combinazioni possono essere scelti dai concorrenti, possono variare nei sottogruppi, nei costumi leader (capitani) o nei costumi delle singole majorette.
- ❑ Negli stili il giurato può includere l'impatto estetico e l'idoneità di costumi, acconciature o trucco per ogni categoria di età e musica.
- ❑ Sul costume non deve essere visualizzato in alcun modo il nome e la città del gruppo o un logo e il nome dello sponsor

6.2. Costumi in categoria POM

- ❑ Il carattere delle discipline Pom-pom permette l'uso di qualsiasi costume, per esempio show dance, disco dance ecc.
- ❑ Il costume può ma non deve includere elementi della tradizionale divisa da majorettes

- ❑ Decisiva è la musica, lo stile di danza e il tema

6.3. Acconciatura, make-up, viso

- ❑ Devono essere opportunamente selezionati per l'età dei concorrenti e il carattere del gruppo
- ❑ Acconciatura compatta e trucco contribuiscono all'estetica generale

7. Criteri di valutazione

I criteri per la valutazione e l'assegnazione dei punti sono definiti, quindi il giurato deve valutare e assegnare i punti per tutte le caratteristiche sostanziali della coreografia della competizione che viene eseguita.

- ❑ Non è decisivo se la coreografia viene eseguita in stile classico o contemporaneo
- ❑ Essenziali per l'assegnazione dei punti sono la composizione della coreografia e il modo in cui viene eseguita
- ❑ L'assegnazione dei punti deve essere basata sugli errori, i difetti e anche gli aspetti positivi che vengono osservati
- ❑ In caso di dubbio, la decisione è a favore dei concorrenti

Elementi obbligatori in sezione POM

Se gli elementi obbligatori non verranno eseguiti, saranno sottratti **0,40** punti per ogni elemento mancato.

CADETS

- ❑ 3 differenti elementi ginnici, salti o elementi di flessibilità – devono essere eseguiti dal **30%** della formazione nello stesso momento!
- ❑ Il numero massimo di elementi acrobatici in solo, duo-trio e mini formazione è 6 volte in coreografia. Per la grande formazione il numero massimo è 12 volte nella coreografia. Viene considerato se viene eseguito da un concorrente, dal sottogruppo o da tutti i concorrenti. Se eseguono l'elemento acrobatico in cascata in un'ottava, uno dopo l'altro, i giudici lo contano come uno dei 6 elementi massimi / o dei 12 se è una grande formazione. Il superamento degli elementi di acrobazia ammessi comporta la sottrazione di **5 punti** dal giurato tecnico.
- ❑ Le alzate nella sezione cadet non sono obbligatorie, ma è permesso sollevare un concorrente al piano terra e al primo livello di altezza. L'alzata può essere una posizione finale.
- ❑ Devono essere eseguiti almeno **5** elementi diversi dai livelli I II e III di lavoro con il POM (devono essere eseguiti da almeno il 30% dei concorrenti)
- ❑ Il lancio di concorrenti è proibito.
- ❑ Le piramidi a tre livelli sono proibite.

JUNIORS

- ❑ 3 differenti elementi ginnici, salti o elementi di flessibilità – devono essere eseguiti dal **30%** della formazione nello stesso tempo!

- Il numero massimo di elementi acrobatici in solo, duo-trio e mini formazione è 6 volte in coreografia. Per la grande formazione il numero massimo è 12 volte nella coreografia. Viene considerato se viene eseguito da un concorrente, dal sottogruppo o da tutti i concorrenti. Se eseguono l'elemento acrobatico in cascata in un'ottava, uno dopo l'altro, i giudici lo contano come uno dei 6 elementi massimi / o dei 12 se è una grande formazione. Il superamento degli elementi di acrobazia ammessi comporta la sottrazione di **5 punti** dal giurato tecnico
- Obbligatoria è la combinazione di minimo 2 elementi differenti (acrobatici, ginnici) – il **30%** della formazione deve eseguirli nello stesso momento.
- La combinazione può essere composta da un numero qualsiasi di elementi. Per es. quando Junior ha una combinazione di due elementi e loro ne eseguono tre è considerato come elemento obbligatorio della combinazione.
- Alzata (o piramide), **2 volte nella coreografia da palco, 1 volta in piccola formazione, 2 volte in defile (almeno 4 tempi)**. In defile l'elevazione in cat. Junior è obbligatorio come posizione finale. - La piramide (sollevamento) **non deve essere statica** (girare, muoversi ...) ma deve durare almeno 4 conteggi / numeri (non secondi). In tal caso sarà accettato come obbligatorio. Se la piramide è alla fine della performance, la regola del 4 conteggi non è necessaria.
- L'alzata di un concorrente per le Juniors è permessa ma solo al piano terra e al primo piano.
- In coreografia il concorrente alzato deve essere messo in sicurezza da un altro concorrente. L'assenza di sicurezza sarà penalizzata dalla giuria tecnica con una sottrazione di **0,3** punti.
- Il leader del gruppo è pienamente responsabile della sicurezza dei concorrenti durante l'intera performance di gara.
- Devono essere eseguiti almeno **7** elementi diversi dai livelli I II III e IV di lavoro con i POM (devono essere eseguiti da almeno il 30% dei concorrenti)
- Le piramidi a tre livelli sono proibite.
- Il lancio di un concorrente è proibito.

SENIORS

- 3 differenti elementi degli esercizi a terra, salti ed elementi di flessibilità – devono essere eseguiti dal **30%** della formazione nello stesso momento!
- Il numero massimo di elementi acrobatici in solo, duo-trio e mini formazione è 6 volte in coreografia. Per la grande formazione il numero massimo è 12 volte nella coreografia. Viene considerato se viene eseguito da un concorrente, dal sottogruppo o da tutti i concorrenti. Se eseguono l'elemento acrobatico in cascata in un'ottava, uno dopo l'altro, i giudici lo contano come uno dei 6 elementi massimi / o dei 12 se è una grande formazione. Il superamento degli elementi di acrobazia ammessi comporta la sottrazione di **5 punti** dal giurato tecnico.
- Obbligatoria è la combinazione di minimo **3** elementi differenti (acrobatici, ginnici) – il **30%** della formazione deve eseguirli nello stesso momento – la combinazione può essere composta da un numero qualsiasi di elementi.
- Alzata (o piramide), **2 volte nella coreografia da palco, 1 volta in piccola formazione, 2 volte in defile (almeno 4 tempi)**. In defile l'elevazione in cat. Senior è obbligatorio come parte della posizione finale. - La piramide (sollevamento) **non deve essere statica** (girare, muoversi ...) ma deve durare

almeno 4 conteggi / numeri (non secondi). In tal caso sarà accettato come obbligatorio. Se la piramide è alla fine della performance, la regola dei 4 conteggi non è necessaria.

- ❑ Alzate alte in categoria Senior – sopra le spalle come livello è accettato. L'alzata massima per le senior è il secondo livello.
- ❑ Nella coreografia il concorrente sopraelevato deve essere protetto da un altro concorrente. La mancata sicurezza comporta una penalizzazione di **-0,3** dal giurato tecnico.
- ❑ Il leader del gruppo è pienamente responsabile della sicurezza dei concorrenti durante l'intera performance.
- ❑ Bisogna eseguire almeno **7** elementi diversi dai livelli I II III e IV di lavoro con i POM (devono essere eseguiti da almeno il 30% dei concorrenti)
- ❑ Le piramidi a tre livelli sono proibite.
- ❑ Il lancio dei concorrenti non è vietato.

PER TUTTE LE CATEGORIE

- ❑ Sono permessi tutti i tipi di elementi acrobatici e ginnici, tranne i flip avanti e indietro sul posto.
- ❑ Possono essere accettati solo gli elementi correttamente eseguiti
- ❑ Il pompon non deve essere posato, tranne che a favore della sicurezza del sollevamento e degli elementi acrobatici
- ❑ Il pompon deve muoversi durante l'intera esibizione
- ❑ La coreografia di Pompon dovrebbe includere - almeno il 50% di elementi di danza e formazioni - è uno sport da ballo e su questo ci si focalizza
- ❑ La tecnica della danza usata per le prestazioni deve essere chiaramente visibile
- ❑ **L'uso di forme con pom-pom è obbligatorio in tutte le categorie di età - min. 2 volte per un gruppo e 1 volta per mini formazione.**
- ❑ **L'onda con pom-pon è obbligatoria in tutte le categorie di età - almeno 2 volte per i gruppi, una volta per mini formazione, connessa con la musica** (sviluppo rapido, implementazione accurata)
- ❑ L'onda e le forme con pom poms non sono elementi obbligatori nelle categorie POM solo, duo-trio
- ❑ All'inizio e in base alla figura dell'arresto (dove c'è l'elevazione utilizzata) l'attrezzatura deve essere in contatto con i concorrenti (non deve essere messa sul pavimento, un concorrente può tenere l'attrezzatura di un altro concorrente)

Caratterizzazione dei criteri all'interno del campo "A": COREOGRAFIA E COMPOSIZIONE

I giurati nel valutare le prestazioni della coreografia e del design di gruppo tengono conto delle dimensioni del gruppo. Il basso numero di membri nel gruppo non è la ragione del punteggio inferiore.

1. Varietà e diversità

a) Diversità degli elementi

Un giudice valuta:

- Selezione e diversità degli elementi, schemi e forme (cerchi, quadrati, file, righe, diagonali ecc.)
- Cambi di schemi e forme.
- Uso di componenti ginnici e di danza.
- Se gli elementi, le forme e gli schemi vengono eseguiti da tutti i concorrenti in modo sincronizzato o in differenti modi senza sottogruppi.
- Originalità.

b) Diversità nell'utilizzo dell'area

Dal punto di vista coreografico, il programma deve essere composto in modo tale da utilizzare l'intera area da competizione.

Un giudice valuta l'utilizzo di:

- varie direzioni (Avanti, indietro, di lato)
- varie traiettorie (linea retta, linea curva, linea ondulata, spirale, linea spezzata)
- cambi di formazione

c) Diversità nel ritmo

Il ritmo monotono e immutabile è considerato un'imperfezione coreografica. I concorrenti non dovrebbero rimanere nella stessa formazione, forma o schema per troppo tempo (*più di un motivo musicale*).

Un giudice valuta:

- segmentazione del programma in base a frasi musicali, frequenza di variazioni dopo un certo numero di battute
- espressione del carattere musicale, variabilità delle dinamiche e ritmo della coreografia secondo la musica
- diversità di ritmo, ad es. cambio di parti veloci e lente

2. Impressioni generali, espressione

Un giudice valuta:

- Adeguatezza della musica alla categoria d'età
- Un effetto della composizione d'età del gruppo o della piccola formazione
- Conformità alla struttura di marcia del defilé (*inizio – marcia – posizione finale*)
- Conformità alla struttura coreografica da palco (*arrivo – stop – svolgimento – stop - uscita*)
- il livello di cooperazione tra i concorrenti nelle formazioni compatte, nell'esecuzione di gruppo
- la stessa perfezione di tecnica e maturità del movimento di tutti i membri

- ❑ la coreografia dovrebbe essere eseguita alla leggera, la sua difficoltà e il suo sforzo non devono essere ovvi, la coreografia dovrebbe sembrare eseguita semplicemente e con piacere
- ❑ Contatto col pubblico:
 - l'espressione deve rimanere nella sfera dello sport, senza esagerazioni e smancerie, senza usare espressioni teatrali, gesti facciali, pantomima, ecc.
 - quando si valuta l'espressione, l'espressione estetica differisce dalla mera impressione visiva.
- ❑ Outfit (divise):
 - Adeguatezza per categoria, carattere dell'attrezzatura e disciplina
 - Per una corretta scelta dei costumi, vedi capitolo 6.2 Divise in sezione POM
- ❑ Acconciatura e viso:
 - Adeguatezza per categoria, carattere dell'attrezzatura e disciplina, carattere della musica.
 - Per una corretta scelta dell'acconciatura e viso, vedi cap. 6.3. Acconciatura e make-up, visage.

Errori basilari in coreografia e nella sua esecuzione

Ripetuti e collettivi errori possono essere valutati come penalità addizionale alla fine della performance.

a) Errori nella composizione:

- ❑ Insufficiente diversità e varietà di elementi.
- ❑ Le forme non sono sufficientemente varie.
- ❑ Monotonia, ritmo che non cambia
- ❑ Insufficiente utilizzo dell'area (*direzioni, percorsi*)
- ❑ Utilizzo di una sola mano
- ❑ Troppi elementi ginnici e acrobatici
- ❑ Elementi acrobatici non autorizzati: flip da posto
- ❑ Piramidi alte (*tre livelli*) non autorizzate
- ❑ Uso di oggetti in POM (mascot, bandiere, cartelli, striscioni, ecc.)

b) Errori in accompagnamento musicale:

- ❑ musica non appropriata per l'età dei concorrenti e la disciplina
- ❑ miscela incongrua di musica, serie inappropriata di motivi e suoni musicali (corno, percussioni, fischi ...)
- ❑ La fine della musica non è conforme alla fine delle frasi musicali, interruzione violenta o interruzione della musica o quando il volume della musica viene gradualmente abbassato fino al completo silenzio

c) Il carattere del defile viene perso:

- ❑ coreografia lunga durante lo spettacolo
- ❑ coreografia lunga dopo aver raggiunto il traguardo
- ❑ slanci e salti lunghi per guadagnare tempo
- ❑ marcia indietro e passo all'indietro
- ❑ troppe elevazioni

d) Il carattere della coreografia stage è perso:

- ❑ Ingresso sul palco quando la musica è già attiva
- ❑ mancano la posizione d'inizio e di chiusura, i concorrenti se ne vanno subito dopo aver terminato la coreografia
- ❑ uscita dal palco quando la musica è ancora attiva
- ❑ uscita non abbastanza veloce, altra coreografia durante l'uscita

e) Errori nella performance:

- ❑ squilibrio e imprecisione in linee, righe, cerchi, diagonali
- ❑ piramidi traballanti
- ❑ la fine della musica non corrisponde con la fine della performance
- ❑ i concorrenti non raggiungono il traguardo
- ❑ parte della coreografia viene eseguita al di fuori dell'area della competizione (sottogruppo)
- ❑ espressione del movimento debole attraverso la musica
- ❑ Interruzione della prestazione da parte dei concorrenti stessi (vedi il capitolo Corso della competizione, punto Ripetizione delle coreografie della competizione).

Benefici per la coreografia ed il suo svolgimento

Il giurato può assegnare un bonus per ogni criterio individualmente:

- ❑ Conformità della coreografia originale, musica o costume con il tema coreografico.
- ❑ Elevata precisione, equilibrio delle forme e dei cambiamenti
- ❑ Impressionante contatto con il pubblico, eccellente impressione generale

Caratterizzazione dei criteri all'interno del campo "B":

TECNICA DI MOVIMENTO

Quando la giuria assegna il coordinamento del ritmo e la sincronia, tiene conto di quanto sia difficile la performance riguardo alle dimensioni del gruppo. La dimensione del gruppo non è un motivo per il punteggio basso.

1. Tecnica del corpo e del passo

La postura e il passo ritmico rappresentano le caratteristiche principali del fascino estetico delle majorette.

Sono valutati in particolare i seguenti fattori:

- ❑ *postura del busto* – sono considerati errori: piegato indietro, le spalle nella parte anteriore, il movimento nella posizione piegata in avanti, rigidità
- ❑ *postura e movimenti delle braccia* - sono considerati errori i movimenti della mano fuori ritmo, tenendo le dita in un pugno, le spalle ricurve, il movimento delle braccia più alte delle spalle durante la marcia
- ❑ *postura e movimenti della testa* - la posizione innaturale della testa è considerata un errore (scagliare,

piegare, piegarsi in avanti con uno sguardo verso il basso).

- ❑ *passo ritmo* - il passo è legato al ritmo della musica, in particolare la non conformità con il ritmo in defile (marcia sulla gamba destra) sono considerati come dimostrazione difettosa.
- ❑ *Utilizzo del tallone* – l'utilizzo del tallone è consentito **solo** per elementi di danza
- ❑ *posizione delle suole* - i piedi devono essere paralleli, se le punte sono rivolte dentro o fuori durante una marcia sono considerate come errore.
- ❑ *innalzamento del ginocchio* - fondamentale non è l'altezza del sollevamento o del sollevamento del tallone (gamba all'indietro); il sollevamento deve essere bilanciato
- ❑ *ritmo di elementi danzanti* - la dimostrazione deve corrispondere alla natura della danza
- ❑ *elementi ginnici* - l'accuratezza, la portata e la certezza della dimostrazione, la connessione dell'elemento con l'attrezzatura o con il cambio della forma / schema.

2. Coordinazione ritmica e sincronia

La dimostrazione della coreografia da parte di tutti i concorrenti deve essere collegata alla musica in modo che la natura dei movimenti del corpo e delle attrezzature abbia una connessione molto accurata con la natura e le componenti ritmiche dell'accompagnamento musicale. Per coordinazione ritmica si intende una perfetta armonia di movimento di tutti i concorrenti con la musica, la dimostrazione sincrona, la sensazione tattile di gruppo e il movimento nel ritmo.

Un giudice valuta:

- ❑ espressione della musica attraverso il movimento
- ❑ precisione, distinzione e scorrevolezza dei cambiamenti nelle forme e negli schemi
- ❑ compattezza degli schemi in movimento
- ❑ precisione e collegamento dei movimenti nelle reazioni a catena, da una sequenza veloce e in azioni di arresto
- ❑ la stessa continuità di movimento al lavoro con l'attrezzatura durante i cambi di attrezzatura

Errori basici nei movimenti tecnici

Ripetuti e collettivi errori possono essere valutati come penalità addizionale alla fine della performance.

1. Errori in tecnica del corpo e nei passi:

- ❑ cattiva postura del busto
- ❑ cattiva postura e movimento delle braccia
- ❑ cattiva postura e movimento della testa
- ❑ cattiva tecnica dei passi

2. Errori nell'esecuzione degli elementi ginnici

- ❑ Perdita di equilibrio
- ❑ Esecuzione incorretta di un elemento
- ❑ Caduta di un concorrente

3. Errori nell'esecuzione di elementi acrobatici

- Perdita di equilibrio
- Esecuzione incorretta di un elemento
- Caduta di un concorrente

4. Errori in coordinazione e sincronizzazione

- Perdita del ritmo – passo, movimento del braccio
- imprecisione durante l'esecuzione degli elementi di danza
- imperfezione da reazioni a catena in una sequenza veloce
- arresto impreciso e disuguale del movimento
- movimento dello schema incompleto e impreciso
- il movimento e la musica non finiscono allo stesso tempo
- mancano sensazione di tatto collettivo e movimento ritmico; disarmonia del movimento da parte di tutti i concorrenti con la musica

Bonificazione per tecnica dei movimenti

La giuria può assegnare un bonus per ogni criterio individuale:

- perfetta sincronizzazione e sequenza di movimenti di tutti i concorrenti.
- movimento elegante di tutti i concorrenti
- uso di elementi ginnici e acrobatici impegnativi eseguiti in modo minimale dal sottogruppo

Caratterizzazione dei criteri all'interno del campo "C":

LAVORO CON L'ATTREZZATURA

Il lavoro con le attrezzature definisce la natura dello sport delle majorette e la sua estetica. Sarà valutato rispetto alla categoria di età.

Livelli POM – POM

I. LIVELLO

- fermo –pom pom fermo, il concorrente lo impugna – non esegue lavoro con esso
- il concorrente esegue gli elementi di danza agitando i pom pon, facendo cerchi, salti, passi, movimenti, marciando e impugnando i pom pon
- scuotimento del pom-pom durante l'intera coreografia

II. LIVELLO

- Lanci all'altezza di 1m
- lancio basso e semplice di uno o di entrambi i pom pom davanti al corpo

- ❑ Scambio semplice da una mano all'altra e viceversa
- ❑ Scambio semplice tra sottogruppo o tra tutti i membri a breve distanza (meno di 2 metri)
- ❑ Scivolata del pom lungo il braccio, la gamba o il corpo

III. LIVELLO

- ❑ Qualsiasi tipo di rotazione attorno a qualsiasi parte del corpo (intorno alla vita, alla mano, al braccio allungato, alla gamba ...)
- ❑ Lanci di altezza 1 metro e superiore con movimenti del corpo.
 - IN MOVIMENTO - spostandosi durante il lancio con marcia o chassè in un'altra posizione.
 - STAZIONARIO - sul posto in posizione di "attenti", arabesque, posa.
- ❑ Qualsiasi lancio di pom pom con riprese difficili (sotto la gamba, dietro la schiena, sopra la testa...)
- ❑ Lancio difficile del pom-pon (sotto la spalla, sotto la gamba, da dietro la schiena...) con qualsiasi tipo di ripresa.
- ❑ Scambio semplice tra sottogruppo o tutti i membri a lunga distanza (più di 2 metri)
- ❑ Lancio del pom con rotazione del corpo di 360° (girare senza alzare gamba)
- ❑ Lancio del pom con un elemento ginnico

IV. LIVELLO

- ❑ Lancio dei Pom Pom con l'uso di elementi acrobatici
- ❑ GIRO – giro di 360° con lancio alto
- ❑ Lancio con un'altra parte del corpo (non mani) per esempio bocca, gambe, gomito
- ❑ Scambio di pom pon tra mano destra e sinistra o viceversa con l'uso di elementi acrobatici
- ❑ Lancio difficile del pom con ripresa difficile (per es. sotto la gamba, sotto il braccio, attorno al corpo...)
- ❑ Lancio con l'uso di due, tre e più elementi ginnici o acrobatici (combinazione di più elementi)
- ❑ Scambio difficile tra sottogruppo o Gruppo a lunga distanza (più di 2m)
- ❑ roll over con lancio
- ❑ angel – scivolata senza contatto visivo da una mano all'altra (sulla schiena o sul petto)

Per il lavoro con attrezzature pom pom si possono assegnare max. 10 punti e min. 6,00 nel modo seguente:
nel caso in cui prevalgano elementi da:

I. Livello: min. 6,00 max. 7,00

II. Livello: min. 7,00 max. 8,00

III. Livello: min. 8,00 max. 9,00

IV. Livello: min 9,00 max. 10,00

Il Giudice può assegnare un bonus per un lavoro eccellente ed originale con l'attrezzo ma non può essere un

punteggio più alto di 10,00.

1. Scelta, diversità e difficoltà degli elementi

Il giurato valuta fino a che punto la composizione della coreografia include:

a) Lavoro base

- Tenendo il pom pom in una e nell'altra mano - cerchi, circondando la combinazione di elementi di danza, passi, salti ...
- Lavoro individuale - scorrere, rotolare sul corpo, cambi intorno la mano, il ginocchio, girando ...

b) Lancio, Spostamento, scambio di attrezzo

- Scambio di attrezzature - semplice (ad esempio da una mano all'altra ...)
- Scambio di attrezzature tra concorrenti
- lancio fino a 1 metro
- lancio sopra 1 metro
- Lancio difficile e presa difficile - nella parte anteriore del corpo, dietro il corpo, sotto la gamba ...
- Scambio di attrezzature tra concorrenti / *non devono essere messi sul pavimento* /.
- Lavorare con l'attrezzatura ruotando, piroette, elementi ginnici e elementi acrobatici, lanci.

c) Cooperazione e posizione dei concorrenti

- L'uno di fronte all'altro, da un lato all'altro, spalle e spalle, lancio simultaneo tra l'intero gruppo o tra una piccola formazione eseguita in un breve lasso di tempo o durante il cambio di forma
- Inclusione e connessione dei seguenti elementi - la composizione della coreografia non dovrebbe includere solo parti in cui il concorrente attende l'attrezzatura durante la performance.
- Gli elementi con l'attrezzatura devono essere armonizzati coreograficamente con i concorrenti, i loro movimenti e la danza, utilizzati nell'area, combinati con elementi ginnici, acrobatici e danzanti - durante l'intera coreografia

2. Certezza nelle prestazioni degli elementi

Il giurato valuta:

a) L'influenza di caduta dell'attrezzatura durante la coreografia

- Interruzione del gruppo o della performance individuale.
- L'estensione all'uso degli elementi di ballo (passo laterale, sospensione del ginocchio, piegamento all'indietro, passi ecc.).
- Attrezzatura ripresa immediatamente dopo la caduta o non ripresa fino alla fine della coreografia.

b) Frequenza di caduta dell'attrezzatura

- ❑ Individuale o caduta ripetuta, da un singolo concorrente o da più concorrenti, errori eseguiti individualmente, da un sottogruppo o dall'intero gruppo.

c) Circostanze di caduta dell'attrezzatura

- ❑ Imperfezione dell'elemento tecnico
- ❑ L'elemento è tecnicamente difficile
- ❑ Influenza meteorologica (vento, pioggia, freddo, sole), parametri tecnici del palco (palcoscenico scivoloso, luce)
- ❑ Possibilità di ripresa dell'attrezzatura in caso di palco sopraelevato

d) Riprese dell'attrezzo con l'aiuto di qualcun altro

- ❑ Un concorrente può prendere l'attrezzo e darlo a un altro concorrente, ma deve essere un membro del gruppo che si sta esibendo.

e) Ripresa dell'attrezzo fuori l'area gara con assistenza

- ❑ Altri concorrenti possono consegnare l'attrezzatura ma devono essere membri del gruppo che sta attualmente eseguendo la coreografia.
- ❑ L'equipaggiamento caduto può essere consegnato da un assistente organizzatore, ma può mettere l'equipaggiamento caduto solo al confine dell'area di gara.
- ❑ La persona che ha raccolto l'equipaggiamento caduto non deve sventolarlo, farlo rotolare nell'area della competizione, correre con esso o interrompere la vista della giuria in qualsiasi altro modo e quindi interferire con il corso della coreografia.
- ❑ È tollerata la consegna delle attrezzature da parte di uno spettatore casuale.

f) Contatto con l'attrezzatura nel corso della coreografia

- ❑ Nel corso della coreografia è consentito ai concorrenti di avere 2 pezzi di attrezzatura, ma deve essere costantemente utilizzata durante l'intera coreografia, deve essere costantemente a lavoro
- ❑ Il concorrente può rimanere senza l'attrezzatura per un breve periodo di tempo a scapito dei suoi partner - questa situazione è solo contemporanea
- ❑ Nella sezione pom-pom è consentito mettere l'attrezzatura giù per effettuare difficili elementi ginnici, acrobatici e per le prese.

g) Contatto con l'attrezzatura alla fine della coreografia.

- ❑ Alla fine della coreografia per la figura di stop - in caso di presa - il pom-pom deve essere in contatto con i concorrenti (un concorrente può tenere l'attrezzo di un altro concorrente).
- ❑ Nella posizione finale l'attrezzatura non può essere posata sul pavimento senza il contatto con il concorrente.

Errori basici dal lavoro con l'attrezzo

Ripetuti errori di gruppo sono soggetti a un'addizionale penalità dopo la fine della coreografia.

a) Errori nella coreografia da gara.

- ❑ Afferrare pom pom con passo laterale, ginocchia piegate o piegate in avanti
- ❑ Cattura di pom-pom con interruzione della forma - passo laterale, uscendo dalla forma.
- ❑ Scambio caotico di pom-poms.
- ❑ Perdita di equilibrio o caduta dal lavoro con pom-pom, dallo scambio di pom-pom
- ❑ Perdita di contatto con l'attrezzatura - quando giace sul pavimento troppo a lungo

b) Insufficiente difficoltà.

- ❑ Diversità di elementi piccoli, uso monotono di attrezzatura.
- ❑ Lavoro insufficiente con l'attrezzo pom in base ai livelli POM.
- ❑ Mancanza di elementi obbligatori /onde, figure/

Bonificazioni per il lavoro con l'attrezzatura

Assegnato solo nel caso in cui l'elemento sia stato eseguito senza errori o quasi senza errori da parte dell'intero gruppo o sottogruppo

Il giurato può concedere il bonus in ciascuno dei criteri separatamente:

- ❑ Nuovo elemento originale, nuovo elemento eseguito, nuova idea eseguita con l'attrezzo.
- ❑ Lavoro impeccabile con attrezzature collegate a elementi ginnici o acrobatici più esigenti.
- ❑ Gioco originale con colori pom-pom e colori del costume.

PENALITA'

a) Violazione del tempo

Per ogni secondo oltre il tempo limite saranno sottratti **0,05** punti /*giudice tecnico*/

- ❑ In defile oltre 3:00 min.
- ❑ Nelle grandi formazioni, coreografia da palco, sotto i 2:30 e oltre i 3:00 min.
- ❑ Nelle piccole formazioni, coreografia da palco, sotto 1:15 e oltre 1:30 min.

b) Caduta dell'attrezzatura

Penalizzati:

- ❑ Ogni attrezzo caduto individualmente - **0,05** punti / *giurato tecnico* /
- ❑ Distorsione delle onde (per ogni distorsione) - **0,05** punti / *giurato tecnico* /
- ❑ La distorsione della forma, quando si solleva un attrezzo caduto - punti che assegna il giurato - valutato nel campo "A"
- ❑ L'abbandono di un attrezzo caduto a terra fino alla fine della coreografia, a meno che non si tratti di cadere poco prima della fine della coreografia - punti assegnati dal giurato - valutati nel campo "A"

- ❑ L'uso ripetitivo dell'attrezzatura - punti che premiano giurati - valutati nel campo "A"

Non penalizzati:

- ❑ Le attrezzature lasciate nell'area di gara
- ❑ Superamento l'area del palco quando si recupera l'attrezzatura
- ❑ Consegna di attrezzature cadute da parte di altri concorrenti o altre persone

c) Penalizzazioni per svolgimento incorretto

- ❑ I concorrenti non sono pronti per la competizione dopo essere stati annunciati dal presentatore - **0,10** punti / *giurato tecnico* /
- ❑ Ingresso sul palco prima dell'annuncio del presentatore - **0,20** punti / *giurato tecnico* /
- ❑ La musica non è pronta - **0,10** punti / *giurato tecnico* /
- ❑ La traccia musicale è di scarsa qualità tecnica, cattivo mix - **0,10** punti / *giurato tecnico* /
- ❑ Mancato rispetto dei requisiti per il costume, cadute di parti del costume - **0,10** punti / *giurato tecnico* /
- ❑ Le prestazioni sono interrotte dal concorrente - **squalifica** / *giurato tecnico* /
- ❑ Mezzi di comunicazione non autorizzati tra concorrenti - **0,10** punti / *giurato tecnico* /
- ❑ Equilibrio del concorrente - **0,10** punti / *giurato tecnico* /
- ❑ Caduta del concorrente - **0,30** punti / *giurato tecnico* /
- ❑ Sicurezza mancante nelle prese - **0,30** punti / *giurato tecnico* /
- ❑ Sollevamento e lancio non autorizzati di concorrenti nella categoria di età interessata, uso proibito di piramidi a tre livelli in tutte le categorie di età - **5** punti / *giurato tecnico* /
- ❑ Traguardo non oltrepassato - **0,20** punti per persona / *giurato tecnico* /
- ❑ Uscita con musica - **0,50** punti / *giurato tecnico* /
- ❑ Manca figura di stop - **0,10** punti / *giurato tecnico* /
- ❑ L'attrezzatura non è in contatto con il concorrente alla figura iniziale e finale - **0,05** punto / *giurato tecnico* /
- ❑ Elementi POM obbligatori mancanti - **0,40** punti per ogni elemento mancante / *giurato tecnico* /
- ❑ Superamento della linea (per ogni persona) - **0,10** punti / *giurato tecnico* /
- ❑ Comunicazione non autorizzata tra leader e concorrenti - dare istruzioni ai concorrenti durante la performance comporta la sottrazione di **1 punto** / *giurato tecnico* /
- ❑ Superamento degli elementi di acrobazia ammessi - **5 punti** / *giurato tecnico* /

Sezione MIX *abbr. MIX*

- ❑ Durante la performance coreografica deve essere utilizzata la combinazione di due attrezzi:
 - BAT e POM
 - BAT e FLAG
 - POM e FLAG
- ❑ L'utilizzo dell'attrezzatura deve essere bilanciato, in uguale proporzione BAT:POM o POM:BAT, FLAG:BAT o BAT:FLAG, POM:FLAG o FLAG: POM.
- ❑ Durante la coreografia devono essere utilizzati entrambi i componenti dell'attrezzatura.
- ❑ **Lo scambio di attrezzature è obbligatorio tra tutti i membri della formazione.**
- ❑ In caso di numero dispari di concorrenti, il capitano della formazione non deve scambiare l'equipaggiamento - questo è valido per la mini-formazione e per la grande formazione.
- ❑ Il periodo richiesto per l'utilizzo dell'attrezzatura è 1 - 1, circa il **50% - 50%**. Il periodo differente per l'uso dell'attrezzatura è penalizzato.
- ❑ Durante l'esibizione con la combinazione BAT e POM o FLAG e POM, il POM può essere utilizzato in vari colori e successivamente il pom-pom può essere scambiato tra i concorrenti per pom-pom di altro colore.
- ❑ Nessun altro attrezzo aggiuntivo è permesso nella competizione MIX (sciarpe, nastri, ecc.)
- ❑ Il contatto ininterrotto con l'attrezzatura durante la coreografia è obbligatorio; l'attrezzatura non deve essere posata sul pavimento.
- ❑ Con la combinazione BAT e POM o FLAG e POM, l'attrezzo POM non può essere posato sul pavimento, l'unica eccezione è a favore della sicurezza per le prese o della formazione di forme e onde (max.4 battiti - 2 secondi), o per difficili elementi acrobatici o ginnici.
- ❑ È consentito a uno o più concorrenti di avere 2 o più pezzi di attrezzatura a scapito dei loro partner - ma solo per una breve parte di coreografia.
- ❑ Nella posizione iniziale e finale l'attrezzatura **non può** essere posata sul pavimento senza il contatto con il concorrente.

1. Altri oggetti di scena

- ❑ Altri oggetti di scena come mascotte, bandiere, striscioni, tavole con il nome dei concorrenti, città, stato, sponsor e altri oggetti non fanno parte delle prestazioni della competizione.
- ❑ Nessuno di questi oggetti di scena deve essere posizionato nel percorso della sfilata in marcia, nell'area di gara o nelle loro zone di protezione.
- ❑ Possono essere posizionati solo nella zona dello spettatore. Ma anche lì non devono interferire con le prestazioni della competizione o ostacolare la visione dei giurati. Se si verifica un caso del genere, il risultato sarà la penalizzazione della formazione in competizione.

2. Concorrenti

2.1. Grandi formazioni (gruppi)

- ❑ 8 - 25 membri.
- ❑ Nella sezione MIX con le combinazioni di attrezzi possono esserci 1/6 di ragazzi ma solo nel caso in cui il gruppo abbia più di 12 membri.

2.2. Piccole formazioni

- ❑ Mini formazioni 4 – 7 membri.
- ❑ BAT e POM combinazione attrezzatura – possono gareggiare i maschi (30% o max 2 maschi).
- ❑ BAT e FLAG o POM e FLAG combinazione attrezzatura, qui possono gareggiare max 3 ragazzi e solo se c'è una maggioranza di ragazze (per es. in proporzione 3 ragazzi e 4 ragazze).

3. Categorie d'età

- 1) cadets – 7 - 11 anni
- 2) juniors – 12 - 15 anni
- 3) seniors – da 16 anni in su

Il mese del compleanno non è decisivo, fa fede l'età raggiunta nell'anno in corso.

a) Età dei concorrenti nelle piccole formazioni

- ❑ Nelle piccole formazioni l'età dei concorrenti deve corrispondere con l'età delle categorie.
- ❑ Una majorette può competere solo una volta nella formazione MIX.

b) Età dei concorrenti nelle grandi formazioni

- ❑ Nelle formazioni di grandi dimensioni, se l'età dei concorrenti corrisponde alle categorie di età, è consentito includere il 20% dei concorrenti più anziani di una categoria d'età
- ❑ Il numero di membri del gruppo e il limite delle ragazze più grandi è il seguente:
 - 8 - 12 membri, il numero di ragazze più grandi ammesse = 2
 - 13 - 17 membri, il numero di ragazze più grandi ammesse = 3
 - 18 - 22 membri, il numero di ragazze più grandi ammesse = 4
 - 23 - 25 membri, il numero di ragazze più grandi ammesse = 5.
- ❑ Se il limite delle ragazze più grandi è superato, il gruppo si iscriverà nella categoria di età in base alle ragazze più grandi o cambierà il numero di ragazze nel gruppo.
- ❑ Il numero di ragazze più giovani non è limitato. I concorrenti possono essere, tuttavia, più giovani solo per una categoria di età:
 - per Juniors - 7 - 11 anni
 - per Seniors - 12 - 15 anni
- ❑ L'eccezione è valida per la categoria di età CADET dove ci possono essere concorrenti fino ad 1 anno più giovani (6 anni).

- Una majorette può competere nella disciplina MIX in più categorie di età di grande formazione, ma la composizione per età dei concorrenti deve essere mantenuta.
- La composizione per età può influire nella valutazione dell'impressione generale e della compattezza.

Sottogruppo

- in caso di gruppi almeno il 30% di essi rappresenta un sottogruppo, in caso di mini formazione almeno due persone rappresentano un sottogruppo in tutte le categorie d'età.
- In case di MIX il sottogruppo ovvero il 30% dei membri deve avere lo stesso attrezzo:
4 - 8 majorettes → 2 sottogruppo
9 - 11 majorettes → 3 sottogruppo
12 -13 majorettes → 4 sottogruppo

4. Discipline

4.1. Mini formazione (4 – 7 membri)

Coreografia da palco

- Area per piccole formazioni: 12x12 metri
- Zona protettiva: 2 metri lungo le linee perimetrali.
- Tempo: tra 1:15 e 1:30 min (*senza il tempo d'ingresso ed uscita*).

Performance degli elementi obbligatori in mini formazioni MIX

- Gli elementi obbligatori mancanti sono penalizzati con la sottrazione di **0,40 punti per ogni elemento mancante**.
- L'inclusione di un numero maggiore di elementi e variazioni dai seguenti punti crea un vantaggio nella valutazione.
- **In MINI MIX BAT / POM si possono scegliere quali elementi obbligatori utilizzare di ogni sezione, ma deve essere utilizzato almeno un elemento obbligatorio per ogni sezione.**
- Nel caso di BAT / FLAG è opzionale il numero di lanci e il numero di scambi.
- Nel caso di inclusione di una maggiore quantità di elementi di qualità superiore e più variazioni da quanto sopra saranno valutati positivamente.

4.2. Grandi formazioni (gruppi)

Coreografia da palco MIX

- Area per grandi formazioni (gruppi): minimo 12x12 metri, 14x14 metri se le condizioni del palazzetto sportivo lo permettono)
- Zona protettiva: 2 metri lungo le linee perimetrali dell'area gara
- Tempo: tra i 2:30 e i 3:00 min (*senza tempo d'ingresso ed uscita*).

Performance degli elementi obbligatori in grandi formazioni MIX

- ❑ **Per le grandi formazioni è previsto l'uso di tutti gli elementi obbligatori per entrambi gli attrezzi** (nel caso di BAT e POM è necessario utilizzare tutti gli elementi obbligatori dell'area BAT e tutti gli elementi obbligatori dell'area POM, nel caso di FLAG e POM è necessario utilizzare tutti gli elementi obbligatori dell'area FLAG e tutti gli elementi obbligatori dell'area POM, nel caso di attrezzature BAT e FLAG è necessario utilizzare tutti gli elementi obbligatori dell'area BAT e tutti gli elementi obbligatori dell'area FLAG).
- ❑ Gli elementi obbligatori mancanti sono penalizzati con una sottrazione di **0,40 punti per ogni elemento mancante**.

Coreografia da palco MIX

1. Composizione della formazione gara

1. Ingresso senza musica, sempre dopo la presentazione del presentatore
2. Stop, figura di inizio (*figura ferma*)
3. Svolgimento
4. Stop, fine della musica, posizione finale (*figura ferma*)
5. Uscita (*senza musica*)

2. Ingresso sul palco

a) Caratteristiche d'arrivo:

- ❑ I concorrenti possono arrivare nell'area delle prestazioni solo dopo essere stati annunciati dal presentatore. Se i concorrenti arrivano prima, la penalizzazione per l'arrivo prematuro è data dal giurato tecnico
- ❑ L'ingresso viene eseguito senza accompagnamento musicale
- ❑ Deve essere breve, veloce e semplice; serve solo per riprendere la posizione di partenza per le prestazioni
- ❑ Non deve essere un'ulteriore "piccola coreografia"
- ❑ L'arrivo termina al momento dall'arresto dei concorrenti nella posizione di inizio.
- ❑ Assumere la posizione di attesa, prima che la coreografia venga eseguita, è considerato come saluto, oppure possono esserci un saluto militare, inchino, testa china in avanti, un movimento del braccio, ecc.

b) Misurazione del tempo all'inizio della coreografia

- ❑ Il tempo della coreografia da palco viene misurato senza il tempo d'ingresso.
- ❑ La misurazione del tempo della coreografia da palco inizia nel momento in cui inizia l'accompagnamento musicale.

3. Performance della coreografia da palco

a) Caratteristiche

- ❑ La composizione della coreografia con l'attrezzatura BAT e FLAG deve includere la sequenza di battute con il passo classico delle majorettes.
- ❑ La musica per la performance deve terminare simultaneamente con la fine della coreografia, non deve continuare, come accompagnamento per l'uscita.
- ❑ Discrepanza tra musica e fine coreografia è considerata come imperfezione coreografica.
- ❑ La coreografia si conclude con l'arresto dei concorrenti e il raggiungimento della posizione finale, deve essere chiaramente separata dall'uscita.
- ❑ La posizione finale può includere un saluto militare, dance bow, bow of head, movimento del braccio.

b) Inclusione di elementi ginnici e di danza

- ❑ La composizione può includere componenti e motivi di danza sociale o folcloristica, se corrispondono al carattere musicale.
- ❑ Gli elementi di ginnastica possono essere inclusi nel programma:
 - se vengono eseguiti senza interruzioni di linearità del programma,
 - se non vengono eseguiti senza uno scopo, ma nella connessione con un elemento, con attrezzature, con forme e schemi,
 - se gli elementi ginnici sono eseguiti solo da alcuni concorrenti nel gruppo o da una mini formazione, gli altri membri non devono essere in una posizione statica di attesa.
- ❑ Il sollevamento di un concorrente nella categoria cadet e junior è ammesso all'altezza del primo piano e per i senior all'altezza del secondo piano.
- ❑ Dalla combinazione BAT e FLAG l'elevazione può essere utilizzata solo come elemento di posizione finale.
- ❑ Nella combinazione BAT e POM o FLAG e POM il sollevamento è consentito solo come posizione finale, ma i concorrenti che lavorano con l'attrezzatura POM possono utilizzare il sollevamento durante l'intero corso della coreografia o alla sua fine.
- ❑ Gli elementi di ginnastica nella coreografia da palco FLAG e BAT sono consentiti durante l'intero corso della coreografia di gara. È vietato utilizzare elementi acrobatici e il cosiddetto rotolino (con o senza lancio del BAT o della FLAG).
- ❑ Nella combinazione BAT e POM o FLAG e POM gli elementi ginnici sono consentiti durante l'intero corso della coreografia.
- ❑ Per i concorrenti con BAT o FLAG è vietato utilizzare elementi acrobatici e il cosiddetto rotolino (con o senza lancio del BAT o della FLAG).
- ❑ Per i concorrenti con attrezzo POM è consentito utilizzare elementi acrobatici e il cosiddetto rotolino durante l'intero corso della coreografia.

c) Misurazione del tempo alla fine della coreografia

- ❑ La misurazione del tempo termina non appena i concorrenti assumono la loro posizione finale e la musica termina.
- ❑ La discrepanza tra la fine della musica e la conclusione della performance è considerata un errore di coreografia.

d) Uscita dal palco

- ❑ L'uscita dal palco deve essere senza accompagnamento musicale (acustico). L'uscita con la musica è penalizzata.
- ❑ L'uscita deve essere breve, veloce e semplice; serve solo per uscire dall'area di gara.
- ❑ Non deve essere un'ulteriore "piccola coreografia".

5. Musica per le formazioni in gara

5.1. Condizioni generali

- ❑ Tutte le formazioni devono essere eseguite con accompagnamento musicale.
- ❑ La scelta della musica per le formazioni MIX è libera.
- ❑ Le canzoni possono essere sia d'orchestra sia con accompagnamento canoro.
- ❑ Non viene imposto ritmo, ma la coreografia deve includere una parte (sezione) con la cosiddetta marcia delle majorette classiche.
- ❑ L'adeguatezza della musica alla categoria di età viene premiata nella sezione delle impressioni generali.
- ❑ Possono essere usati interi pezzi musicali o loro parti.
- ❑ Nel caso del mix musicale, i singoli motivi devono essere dal punto di vista musicale e tecnico uniti correttamente; la realizzazione di una connessione errata (passaggio tecnicamente errato da un motivo all'altro) è un motivo per la sottrazione di **- 0,1 punto**.

5.2. File Audio

- ❑ La musica è riprodotta da CD o USB

6. Costumi, abiti dei concorrenti, viso

6.1. Generali

- ❑ I costumi dei concorrenti, la loro pettinatura e il loro trucco devono rispettare la categoria di età, il carattere musicale e l'attrezzatura usata.
- ❑ I colori e le loro combinazioni possono essere scelti dai concorrenti, possono variare nei sottogruppi, nei costumi leader (capitano) o nei costumi delle singole majorette.
- ❑ Negli stili il giurato può includere l'impatto estetico e l'idoneità di costumi, acconciature o trucco per

ogni categoria di età e musica.

- Sul costume non deve essere visualizzato in alcun modo il nome e la città del gruppo o un logo e il nome dello sponsor.

6.2. Costumi in BAT e FLAG

- Devono avere alcuni elementi del costume tradizionale delle majorette.
- Non possono avere una forma di una tuta, una maglia da ginnastica, un tricot o un costume da bagno e inoltre non possono avere le caratteristiche di un costume da pom pom.
- In questa combinazione è possibile utilizzare un costume per l'espressione di un tema originale o per il carattere musicale, ma in ogni momento devono essere rispettati la musica, i costumi e la coreografia. Idoneità ed effetto estetico sono sempre valutati nei criteri di effetto generale.
- Nelle coreografie di gruppo MIX, combinazioni di attrezzature BAT e FLAG:
 - Gli stivali sono obbligatori per i gruppi senior, facoltativi per junior e cadet.
 - I pantaloni sono vietati, ma se il tema coreografico li richiede, sono permessi per un massimo di 2 majorettes. Nel caso di uso dei pantaloni (max. 2 membri), la restante parte del costume di questi 1-2 membri devono essere parti del costume obbligatorie (cappello, stivali-in caso di ragazze senior).
 - Il costume può essere senza maniche ma deve coprire le spalle, inoltre deve coprire il torace, la cintura addominale, la pancia e il dorso.

- la schiena deve essere completamente coperta, quindi non sono ammesse né grandi né piccole "gocce" (i costumi possono essere cuciti con, ad esempio, una cerniera). Per quanto riguarda la zona del petto, sono ammessi tutti i tipi di colletti, ma non devono essere inappropriati o volgari.

- È obbligatorio indossare un berretto da majorettes o un tipo di berretto che copra la maggior parte della parte superiore della testa.

- Un cappello è definito come un copricapo chiaramente visibile indossato sulla testa della majorette, che può essere senza dubbio riconosciuto come berretto o cappello. Deve essere un elemento separato e staccabile, non fissato in modo permanente (cucito, incollato o fissato) al costume.

- Il cappello può includere decorazioni o abbellimenti, ma la sua forma e struttura di base devono rimanere visibili. Accessori, installazioni o elementi decorativi da soli NON sono considerati un cappello.

c) PER ESEMPIO:

- ACCETTATI COME CAPPELLO:

- Classico cappello majorette (qualsiasi variazione)

- Cilindro / borsalino / cappello da sole

- Cappello da Cowboy

- Sombrero

- Cappello Asiatico (Cinese/Vietnamese)

- Cappello da Baseball

- Cappello invernale / berretto di lana

- Basco
- Cappello da Chef
- Turbante
- Cappello stile Scozzese
- Cappello da Strega
- Cappello da Pirata
- Corona (solo con base solida)
- Cappello da Pilota
- Cappello da assistente di volo
- Cappello da marinaio
- Elmetto/casco

- **NON ACCETTATI COME CAPPELLO: -**

- (Oggetti che non rispecchiano la definizione o non hanno una struttura chiara a cappello)
- Fasce/cerchietti/diademi
- Bandane
- Accessori per capelli (fermagli, forcine, corone decorative, fiori, piccole imitazioni di cappelli, etc.)
- Sciarpe o coperture in tessuto
- Coperture in tessuto senza una forma definita del cappuccio
- Installazioni o costruzioni in cui non è chiaro se sotto esista un cappuccio

- **Divise inadatte alle regole saranno giudicate dalla giuria tecnica con una penalità di - 1 punto a gruppo (non più a persona e per elemento del costume).**

- Il costume inappropriato (gonna troppo corta etc) è penalizzato con -0,1 punti a persona.

□ Nelle mini-formazioni MIX, combinazioni di attrezzature BAT e FLAG:

- I costumi da gara devono includere almeno due degli elementi della divisa da majorettes (stivali, gonna, cappello)
- Il costume può essere senza maniche ma con le spalle coperte, anche la parte superiore del corpo deve essere coperta (non scoprire schiena, pancia, petto).
- I pantaloni non sono vietati, sono consentiti se il tema della coreografia li necessita, ma la divisa deve includere altri due elementi della divisa basica da majorette (per esempio: pantaloni + stivali + cappello).
- **Il costume non idoneo alle regole è giudicato dal giurato tecnico con penalizzazione di -1 punto per gruppo (non a persona o per elemento).**
- Il costume inappropriato (gonna troppo corta etc) è penalizzato con -0,1 punti a persona.

6.3. Costumi per le combinazioni di attrezzatura BAT e POM o FLAG e POM

- Stivali, gonne, cappello o la sua imitazione sulla testa, non sono obbligatori. I pantaloni sono

ammessi

- ❑ Questa combinazione di attrezzature consente di utilizzare qualsiasi tipo di costume, ad es. show dance, disco dance ...
- ❑ Il costume può ma non deve includere alcuni elementi del costume tradizionale delle majorette.
- ❑ Decisivi sono la musica, lo stile e il tema della danza.

6.4. Acconciatura, make-up, viso

- ❑ Deve essere opportunamente selezionato per l'età dei concorrenti e il carattere dei gruppi
- ❑ Acconciatura e trucco compatti contribuiscono all'estetica generale

7. Criteri di valutazione

I criteri per la valutazione e l'assegnazione dei punti sono definiti; quindi, il giurato deve valutare e assegnare i punti per tutte le caratteristiche sostanziali della coreografia della competizione che viene eseguita.

- Non è decisivo se la coreografia viene eseguita in stile classico o contemporaneo
- Essenziali per l'assegnazione dei punti sono la composizione della coreografia e il modo in cui viene eseguita
- L'assegnazione dei punti deve essere basata sugli errori, i difetti e anche gli aspetti positivi che vengono osservati
- In caso di dubbio, la decisione è a favore dei concorrenti

Valutazione nelle sezioni MIX – “A” Coreografia e composizione, “B” tecnica di movimento, “C” lavoro con attrezzature - è identica alla valutazione per l'attrezzatura usata (vedere la sezione BAT - 7. Criteri di valutazione, sezione FLAG - 7. Valutazione criteri, sezione POM - 7. Criteri di valutazione).

Le penalizzazioni sono identiche alle penalizzazioni per BAT, FLAG, POM (vedi Penalizzazioni BAT, FLAG, POM).

Sezione **BATONFLAG** *abbr. FLAG*

- ❑ 1 batonflag per una majorette
- ❑ **Esclusivamente per juniors e seniors.**
- ❑ Per l'attrezzo batonflag serve un bastone con un pezzo speciale al quale fissare la bandiera. Non sono acetate alter variazioni o imitazioni di questo attrezzo (bandiera legata con catena o corda)
- ❑ Il Baton, sul quale è attaccata la bandiera, deve avere una o due estremità fisse.
- ❑ La lunghezza del baton con una estremità fissa alla quale è attaccata la bandiera, deve essere tra 65-80cm.
- ❑ La lunghezza del baton con due estremità fisse alle quali sono attaccate le bandiere, non ha restrizioni.
- ❑ La lunghezza del pezzo speciale attaccato al baton per la bandiera è 65 – 75 cm.
- ❑ Il 30% dei membri del gruppo o della mini-formazione può usare una bandiera più lunga
- ❑ Non sono permessi altri attrezzi (sciarpe, nastri, ecc.) per la coreografia con FLAG
- ❑ È obbligatorio il contatto con l'attrezzo durante tutto il corso della coreografia, l'attrezzo non deve essere poggiato a terra.
- ❑ È permesso ad un concorrente, o più di uno, tenere più di un attrezzo a spese del partner ma solo in una piccola parte di coreografia.
- ❑ Nella posizione finale e in quella iniziale l'attrezzo non può essere lasciato sul pavimento senza contatto con il concorrente.

1. Altri oggetti di scena

- ❑ Altri oggetti di scena come mascotte, bandiere, striscioni, tavole con il nome dei concorrenti, città, stato, sponsor e altri oggetti non fanno parte delle prestazioni della competizione.
- ❑ Nessuno di questi oggetti di scena deve essere posizionato nel percorso della sfilata in marcia, nell'area di gara o nelle loro zone di protezione.
- ❑ Possono essere posizionati solo nella zona dello spettatore. Ma anche lì non devono interferire con le prestazioni della competizione o ostacolare la visione dei giurati. Se si verifica un caso del genere, il risultato sarà la penalizzazione della formazione in gara.

2. Concorrenti

2.1. Grandi formazioni (*gruppi*)

- ❑ 8 - 25 membri.

- Nella sezione FLAG si può inserire max il 20% di ragazzi rispetto al totale dei membri (non più 1/6).

2.2. Piccole formazioni

- Mini formazioni 4 – 7 membri.
- Nelle mini formazioni FLAG possono esserci max. 3 ragazzi.

3. Categorie d'età

- 1) Juniors –12 - 15 anni
- 2) Seniors – da 16 anni in su

Il mese del compleanno non è decisivo ma fa fede l'età raggiunta durante l'anno in corso.

a) Età dei concorrenti nelle piccole formazioni

- Nelle piccole formazioni l'età dei concorrenti deve corrispondere all'età della categoria.
- Una majorette può competere solo una volta nelle mini-formazioni FLAG.

b) Età dei concorrenti nelle grandi formazioni

- Nelle grandi formazioni l'età dei concorrenti dovrebbe coincidere con l'età della categoria ma è permesso includere un 20% di concorrenti più anziani di una categoria d'età.
- Il numero dei membri del gruppo e il limite delle ragazze più grandi è il seguente:
 - 8 - 12 membri, il numero di ragazze più grandi ammesse = 2
 - 13 - 17 membri, il numero di ragazze più grandi ammesse = 3
 - 18 - 22 membri, il numero di ragazze più grandi ammesse = 4
 - 23 - 25 membri, il numero di ragazze più grandi ammesse = 5.
- Se il limite dei concorrenti più grandi è in eccesso, il gruppo si iscriverà nella categoria di età in accordo con l'età dei concorrenti più grandi o cambierà il numero di concorrenti nel gruppo.
- Il numero di ragazze più giovani non è limitato. I concorrenti possono essere, tuttavia, più giovani solo per una categoria di età:
 - per Juniors - 7 - 11 anni
 - per Seniors - 12 - 15 anni
- Una majorette può competere nella disciplina FLAG in più categorie di età di formazione, ma la composizione per età dei concorrenti deve essere mantenuta.
- La composizione per età può influire nella valutazione dell'impressione generale e della compattezza.

Sottogruppo

- In caso di squadre almeno il 30% di persone rappresenta il sottogruppo, in caso di mini-formazione almeno 2 persone rappresentano un sottogruppo in tutte le fasce di età.
- La quantità esatta di majorette che crea un sottogruppo (30%) in grandi formazioni è:

8 majorettes → 2 sottogruppo	19-21 majorettes → 6 sottogruppo
9 -11 majorettes → 3 sottogruppo	22-24 majorettes → 7 sottogruppo
12-14 majorettes → 4 sottogruppo	25 majorettes → 8 sottogruppo
15-18 majorettes → 5 sottogruppo	

4. Discipline

4.1. Mini formazioni (4 – 7 membri)

Coreografia da palco FLAG

- Area per piccole formazioni: 12x12 metri
- zona protettiva: 2 metri lungo le linee perimetrali dell'area.
- tempo: tra 1:15 e 1:30 (non sono inclusi tempo d'ingresso ed uscita)

4.2. Grandi formazioni (gruppi)

Coreografia da palco FLAG

- Area per grandi formazioni (gruppi): minimo 12x12 metri, 14x14 metri se le condizioni del palazzetto sportive lo permettono
- Zona protettiva: 2 metri lungo le linee perimetrali dell'area.
- Tempo: tra 2:30 e 3:00 minuti (non sono inclusi tempo d'ingresso ed uscita)

Coreografia da palco FLAG

1. Composizione della formazione in gara

1. Ingresso senza musica, sempre dopo l'annuncio del presentatore
2. Stop, figura di inizio (figura ferma)
3. Svolgimento
4. Stop, fine della musica, posizione finale (figura ferma)
5. Uscita (*senza musica*)

2. Arrivo sul palco

a) Caratteristiche dell'arrivo:

- ❑ I concorrenti possono arrivare nell'area gara solo dopo essere stati annunciati dal presentatore. Se i concorrenti arrivano prima, la penalizzazione per l'arrivo prematuro è data dal giurato tecnico.
- ❑ L'ingresso viene eseguito senza accompagnamento musicale (acustico).
- ❑ Deve essere breve, veloce e semplice; serve solo per assumere la posizione d'inizio.
- ❑ Non deve essere un'ulteriore "piccola coreografia".
- ❑ L'arrivo termina dall'arresto dei concorrenti nella posizione d'inizio.
- ❑ Prendere la posizione di attesa di base prima che la coreografia inizi è considerata come un saluto, possono esserci anche un saluto militare, inchino, testa china in avanti, un movimento del braccio, ecc.

b) Misurazione del tempo all'inizio della coreografia

- ❑ Il tempo della coreografia da palco viene misurato senza il tempo d'ingresso.
- ❑ La misurazione del tempo della coreografia da palco inizia nel momento in cui inizia l'accompagnamento musicale.

3. Performance della coreografia dal palco

a) Caratteristiche

- ❑ La composizione della coreografia con le FLAG deve includere sequenze con il passo classico delle majorettes.
- ❑ La musica per la performance deve terminare contemporaneamente alla fine della coreografia, non deve continuare, come accompagnamento per l'uscita.
- ❑ La conclusione della coreografia deve corrispondere perfettamente alla fine della musica.
- ❑ Discrepanza tra musica e conclusione della coreografia è considerata un'imperfezione coreografica.
- ❑ La coreografia si conclude con l'arresto dei concorrenti e il raggiungimento della posizione finale, deve essere chiaramente separato dall'uscita.
- ❑ La posizione finale può includere un saluto militare, dance bow, bow of the head, movimento del braccio, ecc.
- ❑ Gli elementi obbligatori corrispondono a quelli della sezione BAT.

b) Inclusione di elementi ginnici e di danza

- ❑ La composizione può includere componenti e motivi di danza sociale o folcloristica, se corrispondono al carattere musicale
- ❑ Gli elementi relativi alla ginnastica dovrebbero essere inclusi nel programma:
 - se vengono eseguiti senza interruzioni di fluidità della coreografia,

- se non vengono eseguiti senza uno scopo, ma nella connessione con un elemento, con attrezzature, con forme e schemi,
- se gli elementi ginnici sono eseguiti solo da più concorrenti in un gruppo o in una mini-formazione, gli altri membri non devono essere in una posizione statica di attesa.
- Il sollevamento nella coreografia FLAG è consentito solo come elemento per la posizione finale.
- Il concorrente che effettua il sollevamento nelle categorie cadet e junior è ammesso all'altezza del primo piano e per i senior all'altezza del secondo piano.
- Gli elementi di ginnastica nella coreografia da palco FLAG sono consentiti durante l'intero corso della coreografia di gara.
- Nella sezione FLAG non è consentito utilizzare il cosiddetto rotolino (con o senza il lancio della FLAG).
- Nella sezione FLAG gli elementi acrobatici sono vietati.

c) Misurazione del tempo alla fine della coreografia

- la misurazione del tempo termina non appena i concorrenti assumono la loro posizione finale e la musica per il programma di competizione termina
- la discrepanza tra la fine della musica e la conclusione del programma è considerata un errore di coreografia

d) Uscita dal palco

- L'uscita dal palco deve essere senza accompagnamento musicale (acustico). L'uscita con la musica è soggetta a penalità.
- L'uscita deve essere breve, veloce e semplice; serve solo per uscire dall'area di gara
- Non deve essere un'ulteriore "piccola coreografia"

5. Musica per le formazioni

5.1. Condizioni generali

- Tutte le formazioni devono essere eseguite con accompagnamento musicale
- Non vengono dati tatto e ritmo, ma la coreografia deve includere una parte con la cosiddetta marcia delle majorette classiche.
- Le interpretazioni musicali possono essere eseguite dall'orchestra, o con accompagnamento, ovvero le canzoni cantate.

- L'adeguatezza della musica alla categoria di età viene premiata nella sezione delle impressioni generali.
- Possono essere usate pezzi musicali o loro parti.
- Nel caso di mix musicale, i singoli motivi musicali (parti) devono essere dal punto musicale e tecnico uniti correttamente; la realizzazione di una connessione errata (passaggio tecnicamente errato da un motivo all'altro) è un motivo per la sottrazione di **0,1 punto**.

5.2. File Audio

- La musica è riprodotta da CD o USB

6. Costumi, vestiti, viso

6.1. Generali

- I costumi dei concorrenti, la loro pettinatura e il loro trucco devono rispettare la categoria di età, il carattere musicale e l'attrezzatura usata
- I colori e le loro combinazioni possono essere scelti dai concorrenti, possono variare nei sottogruppi, nei costumi leader (capitani) o nei costumi delle singole majorette.
- Negli stili il giurato può includere l'impatto estetico e l'idoneità di costumi, acconciature o trucco per ogni categoria di età e musica.
- Sul costume non deve essere visualizzato in alcun modo il nome e la città del gruppo o un logo e il nome dello sponsor.

6.2. Costumi nella sezione FLAG

- Devono avere alcuni elementi del costume tradizionale da majorette (cappello o sua imitazione, gonna-vestito o stivali)
- Non possono avere la forma di una tuta, una maglia da ginnastica, un tricot o un costume da bagno e inoltre non possono avere le caratteristiche di un costume da pompom.
- Nella sezione FLAG può essere usato un costume per l'espressione di un tema originale o un carattere musicale - ma in ogni momento ci deve essere conformità tra la musica, i costumi e la coreografia. Idoneità ed effetto estetico sono sempre valutati nei criteri di effetto generale.
- Nelle coreografie di gruppo FLAG:
 - Gli stivali sono obbligatori per i gruppi flag senior, facoltativi per le junior.
 - I pantaloni sono vietati, ma se il tema coreografico li necessita sono permessi per massimo 2 majorettes (ragazze o ragazzi). Ne caso di uso dei pantaloni (massimo 2 membri) la restante

parte del costume di questi 1-2 membri deve essere con le parti della divisa obbligatoria (cappello, stivali – nel caso di ragazze senior).

- Nel caso in cui la coreografia includa da 3 a 5 ragazzi, la restrizione riguardo il numero dei concorrenti ammessi ad indossare i pantaloni non si applica a loro.
 - I costumi per i ragazzi devono includere almeno un elemento della divisa tradizionale da majorettes (es. stivali, cappello).
 - Il costume può essere senza maniche ma con le spalle coperte, anche la parte superiore del corpo deve essere coperta (non lasciando scoperta schiena, pancia, petto).
 - Il cappello da majorette o un altro tipo di copricapo che copra la maggior parte della parte superiore della testa è obbligatorio.
 - Divise inadatte alle regole saranno giudicate dalla giuria tecnica con una penalità di **- 1 punto a gruppo (non più a persona e per elemento del costume)**
 - Divise inappropriate (gonna troppo corta, ecc.) punite con -0,1 punti a persona
- Nelle piccole formazioni FLAG:
- I costumi dei concorrenti devono includere almeno due elementi basilici del costume da majorettes (stivali, gonna, cappello).
 - Il costume può essere senza maniche ma con le spalle coperte, anche la parte superiore del corpo deve essere coperta (non lasciando scoperta schiena, pancia, petto).
 - I pantaloni sono vietati, ma se il tema coreografico li necessita sono permessi per massimo 2 majorettes (ragazze o ragazzi). Ne caso di uso dei pantaloni (massimo 2 membri) la restante parte del costume di questi 1-2 membri deve essere con le parti della divisa obbligatoria (cappello, stivali – nel caso di ragazze senior).
 - Nel caso in cui la coreografia includa da 3 a 5 ragazzi, la restrizione riguardo il numero dei concorrenti ammessi ad indossare i pantaloni non si applica a loro.
 - I costumi per i ragazzi devono includere almeno un elemento della divisa tradizionale da majorettes (es. stivali, cappello).
 - Divise inadatte alle regole saranno giudicate dalla giuria tecnica con una penalità di **- 1 punto a gruppo (non più a persona e per elemento del costume)**
 - Divise inappropriate (gonna troppo corta, ecc.) punite con -0,1 punti a persona

6.3. Acconciatura, make-up, viso

- Deve essere opportunamente selezionato per l'età dei concorrenti e il carattere del gruppo.
- Acconciatura e trucco compatti contribuiscono all'estetica generale

7. Criteri di valutazione

I criteri per la valutazione e l'assegnazione dei punti sono definiti; quindi, il giurato deve valutare e assegnare i punti per tutte le caratteristiche sostanziali della coreografia della competizione che viene eseguita.

- Non è decisivo se la coreografia viene eseguita in stile classico o contemporaneo
- Essenziali per l'assegnazione dei punti sono la composizione della coreografia e il modo in cui viene eseguita
- L'assegnazione dei punti deve essere basata sugli errori, i difetti e anche gli aspetti positivi che vengono osservati
- In caso di dubbio, la decisione è a favore dei concorrenti

Caratterizzazione dei criteri all'interno del campo "A": COREOGRAFIA E COMPOSIZIONE

I giurati nel valutare le prestazioni della coreografia e del design di gruppo tengono conto delle dimensioni del gruppo. Il basso numero di membri nel gruppo non è la ragione del punteggio inferiore.

□ Varietà e diversità

a) Diversità degli elementi

Un giudice valuta:

- Selezione e diversità degli elementi, schemi e forme (cerchi, quadrati, file, righe, diagonali ecc.)
- Cambi di schemi e forme.
- Uso di component ginnici e di danza.
- Se gli elementi, le forme e gli schemi vengono eseguiti da tutti i concorrenti in modo sincronizzato o in differenti modi senza sottogruppi.
- Originalità.

b) Diversità nell'utilizzo dell'area

Dal punto di vista coreografico, il programma deve essere composto in modo tale da utilizzare l'intera area da competizione.

Un giudice valuta l'utilizzo di:

- varie direzioni (Avanti, indietro, di lato)
- varie traiettorie (linea retta, linea curva, linea ondulata, spirale, linea spezzata)
- cambi di formazione

c) Diversità nel ritmo

Il ritmo monotono e immutabile è considerato un'imperfezione coreografica. I concorrenti non dovrebbero rimanere nella stessa formazione, forma o schema per troppo tempo (*più di un motivo musicale*).

Un giudice valuta:

- segmentazione del programma in base a frasi musicali, frequenza di variazioni dopo un certo numero di battute
- espressione del carattere musicale, variabilità delle dinamiche e ritmo della coreografia secondo la musica
- diversità di ritmo, ad es. cambio di parti veloci e lente

d) Impressioni generali, espressione

Un giudice valuta:

- ❑ Adeguatezza della musica alla categoria d'età
- ❑ Discrepanza nell'equilibrio d'età e nelle piccole formazioni
- ❑ Conformità alla struttura di marcia del defilé (*inizio – marcia – posizione finale*)
- ❑ Conformità alla struttura coreografica da palco (*arrivo – stop – svolgimento – stop - uscita*)
- ❑ il livello di cooperazione tra i concorrenti nelle formazioni compatte, nell'esecuzione di gruppo
- ❑ la coreografia dovrebbe essere eseguita alla leggera, la sua difficoltà e il suo sforzo non devono essere ovvi, la coreografia dovrebbe sembrare eseguita semplicemente e con piacere
- ❑ Contatto col pubblico:
 - l'espressione deve rimanere nella sfera dello sport, senza esagerazioni e smancerie, senza usare espressioni teatrali, gesti facciali, pantomima, ecc.
 - quando si valuta l'espressione, l'espressione estetica differisce dalla mera impressione visiva.
- ❑ Outfit (divise):
 - Adeguatezza per categoria, carattere dell'attrezzatura e disciplina
- ❑ Acconciatura e viso:
 - Adeguatezza per categoria, carattere dell'attrezzatura e disciplina, carattere della musica.

Errori basici in coreografia e nella sua esecuzione

Ripetuti e collettivi errori possono essere valutati come penalità addizionale alla fine della performance.

a) Errori nella composizione:

- ❑ Insufficiente diversità e varietà di elementi.
- ❑ Le forme non sono sufficientemente varie.
- ❑ Monotonia, ritmo che non cambia
- ❑ Insufficiente utilizzo dell'area (*direzioni, percorsi*)
- ❑ Attrezzo usato solo a dx o sx
- ❑ Danza verso un solo lato
- ❑ Elementi acrobatici non autorizzati in sezione FLAG.
- ❑ Piramidi alte (tre livelli) non autorizzate
- ❑ Pantaloni non autorizzati in gruppi FLAG (non applicabile per le coreografie originali delle mini FLAG)
- ❑ Use of oggetti in FLAG (mascot, bandiere, cartelli, striscioni, ecc.)

b) Errori in accompagnamento musicale:

- ❑ musica non appropriata per l'età dei concorrenti e la disciplina
- ❑ miscela incongrua di musica, serie inappropriata di temi e suoni musicali (corno, percussioni, fischi ...)
- ❑ La fine della musica non è conforme alla fine delle frasi musicali, interruzione violenta o

interruzione della musica o quando il volume della musica viene gradualmente abbassato fino al completo silenzio

c) **Il carattere della coreografia stage è perso:**

- ❑ Ingresso sul palco quando la musica è già attiva
- ❑ mancano la posizione d'inizio e di fine, i concorrenti se ne vanno subito dopo aver terminato la coreografia
- ❑ lasciare il palco quando la musica è ancora attiva
- ❑ l'uscita è veloce, non deve esserci un'altra coreografia
- ❑ Alzata utilizzata durante il corso della coreografia (è autorizzata solo un'elevazione alla fine della coreografia come posizione finale).
- ❑ Inserimento di elementi acrobatici nella sezione flag.

d) **Errori nella performance:**

- ❑ squilibrio e imprecisione in linee, righe, cerchi, diagonali
- ❑ la suspense delle piramidi nelle posizioni finali in FLAG
- ❑ la fine della musica non corrisponde con la fine della performance
- ❑ parte della coreografia viene eseguita al di fuori dell'area della competizione (sottogruppo)
- ❑ Interruzione della prestazione da parte dei concorrenti stessi (vedi il capitolo Corso della competizione, punto Ripetizione delle coreografie della competizione).

Benefici per la coreografia e il suo svolgimento

Il giurato può assegnare un bonus per ogni criterio individualmente:

- ❑ Conformità della coreografia originale, musica o costume con il tema coreografico.
- ❑ Elevata precisione, equilibrio delle forme e dei cambiamenti
- ❑ Impressionante contatto con il pubblico, eccellente impressione generale

Caratterizzazione dei criteri all'interno del campo "B":

TECNICA DI MOVIMENTO

Quando la giuria assegna il coordinamento del ritmo e la sincronia, tiene conto di quanto sia difficile la performance riguardo alle dimensioni del gruppo. La dimensione del gruppo non è un motivo per il punteggio basso.

1. Tecnica del corpo e del passo

La postura e il passo ritmico rappresentano le caratteristiche principali del fascino estetico delle

majorette.

Sono valutati in particolare i seguenti fattori:

- ❑ *postura del busto* – sono considerati errori: piegato indietro, le spalle nella parte anteriore, il movimento nella posizione piegata in avanti, rigidità
- ❑ *postura e movimenti delle braccia* - per errore sono considerati movimenti della mano fuori ritmo, tenendo le dita in un pugno, braccia penzolati, braccia alzate in avanti sopra il livello delle spalle
- ❑ *postura e movimenti della testa* - la posizione innaturale della testa è considerata un errore (scagliare, piegare, piegarsi in avanti con uno sguardo verso il basso).
- ❑ *passo ritmo* - il passo è legato al ritmo della musica, in particolare la non conformità con il ritmo in defile (marcia sulla gamba destra) sono considerati come dimostrazione difettosa.
- ❑ *Utilizzo del tallone* – l'utilizzo del tallone è consentito **SOLO** per elementi di danza
- ❑ *posizione delle suole* - i piedi devono essere paralleli, se le punte sono rivolte dentro o fuori durante una marcia sono considerate come errore.
- ❑ *innalzamento del ginocchio* - fondamentale non è l'altezza del sollevamento o del sollevamento del tallone (gamba all'indietro); il sollevamento deve essere bilanciato; il sollevamento irregolare è considerato come errore, l'enfasi su una gamba, come l'alto sollevamento della gamba sinistra e il semplice sollevamento della gamba destra ("claudicazione").
- ❑ *ritmo di elementi danzanti* - la dimostrazione deve corrispondere alla natura della danza
- ❑ *elementi ginnici* - l'accuratezza, la portata e la certezza della dimostrazione, la connessione dell'elemento con l'attrezzatura o con il cambio della forma / schema.

2. Coordinazione ritmica e sincronia

La dimostrazione della coreografia di tutti i concorrenti deve essere collegata alla musica in modo che la natura dei movimenti del corpo e delle attrezzature abbia una connessione molto accurata con la natura e le componenti ritmiche dell'accompagnamento musicale. Per coordinazione ritmica si intende una perfetta armonia di movimento di tutti i concorrenti con la musica, la dimostrazione sincrona, la sensazione tattile di gruppo e il movimento nel ritmo.

Un giudice valuta:

- ❑ espressione della musica attraverso il movimento
- ❑ precisione, distinzione e scorrevolezza dei cambiamenti nelle forme e negli schemi
- ❑ compattezza degli schemi in movimento
- ❑ precisione e collegamento dei movimenti nelle reazioni a catena, da una sequenza veloce e in azioni di arresto
- ❑ la stessa continuità di movimento al lavoro con l'attrezzatura durante i cambi di attrezzatura

Errori basilari nei movimenti tecnici

Ripetuti e collettivi errori possono essere valutati come penalità addizionale alla fine della performance.

a) Errori in tecnica del corpo e nei passi:

- cattiva postura del busto
- cattiva postura e movimento delle braccia
- cattiva postura e movimento della testa
- cattiva tecnica dei passi

b) Errori nell'esecuzione degli elementi ginnastici

- Perdita di equilibrio
- Esecuzione incorretta di un elemento
- Caduta di un concorrente

c) Errori in coordinazione e sincronizzazione

- Perdita del ritmo – passo, movimento del braccio
- imprecisione durante l'esecuzione degli elementi di danza
- imperfezione da reazioni a catena in una sequenza veloce
- arresto impreciso e disuguale del movimento
- movimento dello schema incompleto e impreciso
- il movimento e la musica non finiscono allo stesso tempo
- mancano sensazione di tatto collettivo e movimento ritmico; disarmonia del movimento da parte di tutti i concorrenti con la musica

Bonificazione per tecnica dei movimenti

La giuria può assegnare un bonus per ogni criterio individuale:

- perfetta sincronizzazione e sequenza di movimenti di tutti i concorrenti.
- movimento elegante di tutti i concorrenti

Caratterizzazione dei criteri all'interno del campo "C":

LAVORO CON L'ATTREZZATURA

Il lavoro con le attrezzature definisce la natura dello sport delle majorette e la sua estetica. Sarà valutato rispetto alla categoria di età. Mentre le cadets non devono eseguire tutti gli elementi con il batonflag, le junior e le seniors devono mostrare tutti i tipi di elementi per ottenere il voto più alto. Il Baton deve sempre essere in contatto con il concorrente.

LIVELLI- FLAG

I. LIVELLO

- Tutti i movimenti del baton senza rotazione ma in linea con le braccia

- ❑ Cambio semplice da una mano all'altra senza lancio o rotazione
- ❑ Scivolata sulle braccia
- ❑ Ondeggio (Swing and Sway), mezza luna
- ❑ Alzata e piegamento con contatto braccia
- ❑ Rotazione marziale del bastone con presa dai pomoli
- ❑ Rotazione con braccia
- ❑ Pretzel con ricciolo
- ❑ Impugnatura del bastone senza rotazione

II. LIVELLO

- ❑ Figura orizzontale
- ❑ Figura otto verticale
- ❑ E tutte le variazioni di questi giri in ogni direzione con mano destra e sinistra, sia diritto che rovescio
- ❑ LOOP (Cerchi)
Rotazione del bastone con presa dal pomolo mano destra e sinistra, orizzontale e verticale
- ❑ FOITE':
Foitè mano destra e sinistra
Foitè mano destra e sinistra diritto e rovescio

III. LIVELLO

Include rotazioni semplici come:

- ❑ **Baton tournant** (SUN) in tutte le posizioni del corpo (frontale, vita, sopra la testa, lato destro e sinistro del corpo...)
- ❑ **Ruota** (STAR) diritto/rovescio, mano destra/mano sinistra. Può essere semplice, veloce, con giro del corpo, in tutte le direzioni...
- ❑ Lanci semplici verticali e orizzontali con ripresa semplice (per un momento il baton non è in contatto con alcuna parte del corpo)
- ❑ Lanci:
Lanci bassi – sotto i 2 m.
La rotazione in aria del Baton non è richiesta
Lanci classici:
 - Con mano aperta – da posizione orizzontale o verticale, con mano destra o sinistra
 - Pretzel – lancio del baton dai pomoli
- ❑ Riprese classiche:
Presa rovescio (palmo girato verso l'alto)
Presa diritta (palmo girato verso il basso-posizione mano a "ciao")

- Lanci scambio:
Verticali, orizzontali
Vari tipi di lanci e riprese
Tra tutti i membri
In sequenza

IV. LIVELLO

- Rotazioni tra le dita verticalmente e orizzontalmente (frontali, orizzontali)
- Rolls semplici (360°), semplici combinazioni di ROLLS e ROULE' (180°)
- Lanci alti del baton - lanci e riprese semplici (per esempio: il Baton ruota in aria con movimento orizzontale)
- Lanci bassi del baton - lanci bassi e riprese difficili (sotto la gamba, dietro alla schiena).
- Semplici lanci scambio di baton tra le majorettes.
- Rotazioni tra le dita:
 - Verticale mano destra/sinistra con 4 dita
 - Orizzontale mano destra/sinistra con 4 dita
 - Verticale mano destra/sinistra con 2 dita
 - Orizzontale mano destra/sinistra con 2 dita
 - Verticale mano destra/sinistra con 5 dita
- ROULE' (intorno alla spalla, alla gamba, alla vita, ...)180°.
- ROLLS, 360°.

Elementi individuali:

- Semplici rolls con baton intorno a diverse parti del corpo; mano, polso, braccio, gomito, collo, gamba.
- Rolls intorno alla mano Avanti e indietro.
- Rolls intorno al gomito Avanti e indietro.
- Rolls intorno al braccio allungato.

Semplici combinazioni di rolls:

- ½ FISH (mezza fish) entrambe le direzioni, dritto/rovescio
- SNAKE – rolls polso gomito/gomito polso con pugno chiuso

□ Figure:

1. Lanci alti del baton e riprese semplici.

- Lancio alto – superiore ai 2 m.
- La rotazione del Baton in aria è richiesta.

Lanci classici:

- A mano aperta– posizione orizzontale o verticale, con mano destra o sinistra.
- Pretzel – lancio del baton dai pomoli

Riprese classiche:

- Presa rovescio- ripresa del baton con il palmo verso l'alto.
- Presa diritta – ripresa del baton con il palmo verso il basso (mano a “ciao”)

2. Lanci alti del baton e riprese difficili.

Lanci difficili:

- Da sotto il braccio.
- Da sotto la gamba.
- Da dietro la schiena.

Riprese difficili:

- Dietro la schiena– a livello vita dietro la schiena.
- Sotto la gamba – ripresa del baton sotto la gamba.
- Sopra la testa – ripresa del baton sopra la testa.
- Lato a lato – con la mano sinistra sul lato destro del corpo a livello della vita e viceversa.
- Sotto il braccio– ripresa del baton sotto il braccio.
- Palmo – con rotazione sul palmo.

V. LIVELLO

Include figure molto difficili e rotazioni come:

- Lanci con movimento del corpo

Tipi di movimento del corpo durante i lanci:

- SPOSTAMENTO – spostamento verso un altro posto con marcia o chassè
- STAZIONARIO – sul posto in “attenti” o arabesque
- GIRO – rotazione del corpo a 360° su una gamba (più giri, giri interrotti e giri in direzione opposta). Definire l'altezza della gamba nel giro: la punta del piede alzato deve essere posizionata al di sopra del livello della caviglia del piede stabile sul pavimento. E' importante che il giro sia eseguito fluidamente disegnando un cerchio (360°) e la posizione finale della gamba deve corrispondere a quella iniziale.
- Lanci con 3 elementi (lancio, giro, ripresa), 4 elementi (lancio, giro, posa ripresa) o con più elementi (lancio, 2 giri, posa, ripresa) .
- Lanci alti con lancio e ripresa difficili.
- Lanci sopra i 2 m.

- Lanci difficili:
 - FLIP CON POLLICE – il baton ruota attorno al pollice e lascia la mano (eseguito dalla metà del baton con posizione verticale o orizzontale, con mano destra o sinistra - il baton esegue due giri completi).
 - FLIP ROVESCIO – con l'uso del polso, il baton viene lasciato con mano rovesciata, più giro in aria, ripresa con il palmo verso il basso – il baton esegue due giri completi).
 - LANCIO CON POLLICE – lancio con l'uso del pollice, più di due giri in aria.
 - LANCIO ROVESCIO CON POLLICE – lancio con l'uso del polso (flip rovescio), più di due giri in aria.
- Riprese difficili:
 - RIPRESA CON MANO RIGIRATA – ripresa con il palmo girato nella direzione opposta.
 - RIPRESA CIECA – ripresa sopra le spalle senza guardare il baton.
 - FLIP – aiuto costante della mano grazie alla rotazione costante del baton attorno al pollice.
- Rotazioni con 2 baton – esecuzione di figure del III livello con rotazione costante del baton.
- Combinazioni di Rolls – connessione di 2 o più elementi (snake con mani tese).
- Rolls fluidi – movimento ininterrotto.

Per il lavoro con il BAT è possibile assegnare max 10 punti. Gli elementi vengono valutati nel seguente modo:

I. LIVELLO – max. 7,50 punti

II. LIVELLO – max. 8,00 punti

III. LIVELLO – max. 9,00 punti

IV. LIVELLO – max. 9,40 punti

V. LIVELLO – max. 10,00 punti

ELEMENTI OBBLIGATORI PER attrezzo BATONFLAG

Per JUNIORS 4 elementi:

- 2 x lanci alti senza giro (1x tutti i membri, min. 1x sottogruppo).
- 1 x lancio alto con giro (360°) tutti i membri. Solo un giro di 360° è accettato come elemento obbligatorio del giro. L'esecuzione errata del giro e più giri NON lo farà accettare come obbligatorio
- 1 x lancio scambio lungo (scambio dei batons) tra tutti i membri.
- Uso di min. 7 elementi differenti dai livelli 1-4, eseguiti ugualmente con la mano destra e sinistra.
- Gli elementi devono essere eseguiti in modo pulito, in combinazione.

Per SENIORS 6 elementi:

- 2 x lanci alti senza giro (1x tutti i membri, min. 1x sottogruppo).

- ❑ 2 x lanci alti con giro (360°) (1x tutti i membri, min. 1x sottogruppo). Solo un giro di 360° è accettato come elemento obbligatorio del giro. L'esecuzione errata del giro e più giri NON lo farà accettare come obbligatorio.
- ❑ 2 x lanci scambio lunghi (scambio dei batons) 1x tra tutti i membri, 1x tra il sottogruppo.
- ❑ Uso di min. 7 elementi dai livelli 1-5 e flips eseguiti in egual modo con mano destra e sinistra.
- ❑ Gli elementi devono essere eseguiti in modo pulito, in combinazione.

Se gli elementi obbligatori non sono eseguiti vi è una sottrazione di **0,40** per ogni elemento mancante.

1. Scelta, diversità e difficoltà degli elementi

I giudici valutano le estensioni da includere nella coreografia:

a) Twirling, special twirling, altre manipolazioni:

- ❑ Rotazioni di base, cerchi, ondeggi, otto.
- ❑ Rotolare, scorrere, scorrere e ruotare intorno a diverse parti del corpo, un passaggio del baton sotto il ginocchio, ecc.
- ❑ Posizione e inclusione delle mani quando le braccia sono rivolte verso il basso, lateralmente o verso l'alto, lo scambio del baton da una mano all'altra, l'uso di entrambe le mani.
- ❑ L'uso di altre parti del corpo, giri intorno alla vita, al collo...

b) Lanci, riprese e scambi

- ❑ Rotazione verticale, rotazione orizzontale, rotazione sincronizzata (considerata per virtuosismo), monitorata è la velocità di rotazione.
- ❑ La dimostrazione successiva o progressiva, in un sottogruppo, tra due majorette, tra più sottogruppi, durante il cambio di forma.
- ❑ I lanci bassi e gli scambi a breve distanza sono sotto i 2m, i lanci alti e gli scambi a lunga distanza sono oltre i 2m in tutte le categorie d'età.
- ❑ L'altezza del lancio è misurata dalle spalle della majorette.
- ❑ La ripresa è possibile davanti al corpo, dietro al corpo, sotto la gamba etc, il batonflag può essere catturato alla fine (tip) o al centro.
- ❑ Dimostrazione con spin multipli, pirouettes o altri elementi durante il lancio e il volo dell'attrezzatura, cattura dopo giro, piroetta o altro elemento.

c) Cooperazione e posizione dei concorrenti

- ❑ Uno di fronte all'altro, di lato l'uno con l'altro, schiena contro schiena, lo scambio simultaneo tra l'intero gruppo o in piccole formazioni, stop per un breve periodo di tempo o durante un cambio di forma.

- ❑ L'inclusione e il collegamento di elementi di accompagnamento - durante una dimostrazione la composizione della coreografia non dovrebbe solo includere pezzi di elementi separati con le attrezzature, dove il concorrente è in attesa solo dell'attrezzatura
- ❑ Durante l'intera coreografia gli elementi con l'attrezzatura devono essere coreografati in sintonia con i movimenti dei concorrenti, elementi ginnici o di danza.

2. Certezza nell'esecuzione

Il giurato valuta:

a) L'impatto delle attrezzature cadute nel corso della coreografia della competizione

- ❑ Interruzione delle prestazioni di gruppo o individuali.
- ❑ L'estensione degli elementi di danza ausiliaria usata (passo falso, ginocchia sospese, piegamenti all'indietro, passi, ecc.).
- ❑ Sollevare l'attrezzatura immediatamente dopo la caduta o non sollevare l'attrezzatura fino alla fine della coreografia.

b) Frequenza di caduta dell'attrezzatura

- ❑ Separata o ripetuta caduta dell'attrezzatura da uno o più concorrenti, gli errori effettuati individualmente, dal sottogruppo o dall'intero gruppo.

c) Le circostanze di caduta dell'attrezzatura

- ❑ Elemento tecnicamente non governato.
- ❑ Dimostrazione di insoliti elementi tecnici difficili.
- ❑ L'impatto del tempo (vento, pioggia, freddo, sole), parametri tecnici (area di gara scivolosa, illuminazione)
- ❑ La possibilità di raccogliere le attrezzature cadute nel caso di un'area di competizione rialzata (podio)

d) Recupero di attrezzature nell'area di gara con assistenza

- ❑ Altri concorrenti possono raccogliere l'attrezzo caduto e consegnarlo al concorrente, ma lui/lei deve far una parte della formazione attualmente presentata.

e) Recupero di attrezzature fuori dall'area di gara con assistenza

- ❑ Altri concorrenti possono raccogliere le attrezzature cadute ma devono essere membri del gruppo che attualmente presenta la coreografia.
- ❑ L'attrezzatura caduta può essere consegnata da un assistente organizzatore, ma può solo mettere l'attrezzo caduto al confine dell'area di gara.

- ❑ La persona che ha raccolto l'attrezzo caduto potrebbe non essere d'accordo, farlo rotolare nell'area della competizione, correre con esso o interrompere la vista della giuria in qualsiasi altro modo e quindi interferire con il corso della coreografia.
- ❑ È tollerata la consegna dell'attrezzo da parte di uno spettatore casuale.

f) Contatto con l'attrezzo per l'intero corso della coreografia

- ❑ Nel corso della coreografia è consentito a 1 o più concorrenti di avere 2 pezzi di attrezzatura, a scapito di altri concorrenti, tale situazione può essere solo temporanea, e i concorrenti devono usare l'attrezzatura, non tenerla senza muoversi.
- ❑ Il Batonflag è sempre in contatto con il concorrente, non deve essere appoggiato a terra.

g) Contatto con l'attrezzatura alla fine della coreografia.

- ❑ I concorrenti devono terminare la coreografia in modo che l'attrezzatura sia in contatto con qualsiasi parte del loro corpo, non con l'attrezzatura rimasta a terra senza contatto con il concorrente.
- ❑ È consentito il contatto con un'attrezzatura da parte di più di un concorrente o di un concorrente con più di un attrezzo.

Errori basici con il lavoro con l'attrezzo

Ripetuti errori di gruppi sono soggetti ad una penalità addizionale dopo la fine della coreografia.

a) Errori nella coreografia da gara.

- ❑ Afferrare il batonflag con un passo laterale, con le ginocchia piegate o piegato in avanti.
- ❑ Ripresa del batonflag con interruzione della forma - passo laterale, uscendo dalla forma.
- ❑ Diverse serie di movimenti durante i movimenti dell'attrezzo e durante gli scambi di attrezzatura.
- ❑ Posizione della mano errata durante la manipolazione con l'attrezzatura.
- ❑ Perdita di contatto con l'attrezzatura - quando giace sul pavimento troppo a lungo.

b) Difficoltà insufficiente.

- ❑ Diversità di elementi piccoli, uso monotono dell'attrezzo.
- ❑ Contenuto incompleto di elementi del twirling e manipolazioni inclusi nella coreografia.
- ❑ Lancio mancante con rotazione o altri elementi combinatori.
- ❑ Mancanza dei lanci alti col batonflag durante la coreografia da palco nei gruppi junior e senior da parte dell'intero gruppo o sottogruppo.
- ❑ Mancanza di scambi lunghi del batonflag durante la coreografia da palco nei gruppi junior e senior da parte dell'intero gruppo o sottogruppo.

Bonificazioni per il lavoro con l'attrezzatura

Assegnate solo nel caso in cui l'elemento è stato eseguito senza errori o quasi senza errori da parte dell'intero gruppo o sottogruppo:

Il giurato può concedere il bonus in ciascuno dei criteri separatamente:

- ❑ Nuovo elemento originale, prestazioni di nuovi elementi.
- ❑ Coreografia con spin multipli; elemento aggiunto o connesso.
- ❑ Esecuzione coreografica sincronizzata, esecuzione di coreografie eccellenti, eccellente collaborazione di tutti i partecipanti alla coreografia.

PENALITA'

a) Violazione del tempo

Per ogni secondo oltre il tempo limite saranno sottratti – **0,05** punti / *giuria tecnica* /

- ❑ Nelle grandi formazioni palco sotto i 2:30 e oltre i 3:00 min.
- ❑ Nelle piccole formazioni palco sotto 1:15 e oltre 1:30 min.

b) Caduta dell'attrezzatura

Penalizzati:

- ❑ **Ogni attrezzo caduto individualmente– 0,05 punti / giuria tecnica /**
- ❑ La distorsione della forma, quando si solleva un attrezzo caduto - punti assegnati dal giurato - valutato nel campo "A"
- ❑ L'abbandono di un attrezzo caduto a terra fino alla fine della coreografia, a meno che non si tratti di cadere poco prima della fine della coreografia - punti assegnati dal giurato - valutati nel campo "A"
- ❑ L'uso di attrezzature ridondanti - punti assegnati dal giurato - valutati nel campo "A"

Non penalizzati:

- ❑ Attrezzatura lasciata nell'area gara
- ❑ Superamento dell'area del palco quando si recupera l'attrezzatura
- ❑ Consegna di attrezzature cadute da parte di altri concorrenti o altre persone

c) Penalità per corso di competizione scorretto

- ❑ I concorrenti non sono pronti per la competizione dopo essere stati annunciati dal presentatore - **0,10** punti / *giurato tecnico* /

- ❑ Ingresso sul palco prima dell'annuncio del presentatore - **0,2** punti / *giurato tecnico* /
- ❑ La musica non è pronta - **0,10** punti / *giurato tecnico* /
- ❑ La trascrizione della musica è di scarsa qualità tecnica, cattivo mix - **0,10** punti / *giurato tecnico* /
- ❑ Costume rotto o caduta di parti di esso, costume inappropriato -**0,10** punti per ogni parte/persona /*giurato tecnico*/
- ❑ **Costumi non autorizzati per sezione FLAG (es. tuta, maglia da ginnastica, tricot) - 1 punto per gruppo / *giurato tecnico* /**
- ❑ **Mancanza del cappello nei gruppi FLAG - 1 punto per gruppo / *giurato tecnico* /**
- ❑ **Stivali mancanti nei gruppi FLAG - 1 punto per gruppo / *giurato tecnico* /**
- ❑ La performance è interrotta dal concorrente - **squalifica** / *giurato tecnico* /
- ❑ Mezzi di comunicazione non autorizzati tra concorrenti - **0,10** punti / *giurato tecnico* /
- ❑ Equilibrio del concorrente - **0,10** punti / *giurato tecnico* /
- ❑ Caduta del concorrente - **0,30** punti / *giurato tecnico* /
- ❑ Sicurezza mancante per le prese - **0,30** punti / *giurato tecnico* /
- ❑ Sollevamenti e lanci non autorizzati dei concorrenti nella categoria di età interessata, uso proibito di piramidi a tre livelli in tutte le categorie di età - **5** punti / *giurato tecnico* /
- ❑ Uso di prese durante la coreografia nella sezione FLAG - **5** punti / *giurato tecnico* /
- ❑ Ingresso e uscita con musica - **0,50** punti / *giurato tecnico* /
- ❑ Manca figura di stop - **0,10** punti / *giurato tecnico* /
- ❑ L'attrezzatura non è in contatto con il concorrente nella posizione iniziale e finale -**0,05** punti per attrezzo /*giurato tecnico* /
- ❑ Elementi FLAG obbligatori mancanti - **0,40** punti per ogni elemento mancante / *giurato tecnico*/
- ❑ Superamento della linea (per ogni persona) - **0,10** punti / *giurato tecnico* /
- ❑ Comunicazione non autorizzata tra leader e concorrenti (esempio: dando istruzioni ai concorrenti durante la performance) - **1 punto** / *giurato tecnico* /
- ❑ Uso vietato di elementi acrobatici e cosiddetto “roll over” nella sezione FLAG -**5 punti** / *giurato tecnico* /

Sezione CLASSIC MAJORETTES BATON

- ❑ 1 baton per ogni majorette.
- ❑ Non sono permesse altre attrezzature per la coreografia. (scarpe, nastri, ecc.)
- ❑ È obbligatorio il contatto ininterrotto con l'attrezzo durante tutto lo svolgimento della coreografia.
- ❑ È permesso per uno o più concorrenti tenere due o più attrezzi al posto dei propri partners – ma solo per una piccola parte di coreografia.
- ❑ L'attrezzo non deve essere messo sul pavimento ed è obbligatorio il contatto ininterrotto con esso.
- ❑ Nella posizione finale e d'inizio l'attrezzo non può essere messo sul pavimento senza il contatto con il concorrente.

a. Altri oggetti di scena

- ❑ Altri oggetti di scena come mascot, bandiere, banner, tabelle con l'indicazione dei concorrenti, città, stato, sponsor, eventualmente altri oggetti, non fanno parte della formazione della competizione.
- ❑ Nessuno di questi oggetti di scena può essere collocato nel percorso del defile, nell'area di gara o nelle loro zone protettive.
- ❑ Possono essere collocati solo nello spazio per il pubblico, ma non possono interferire con le esibizioni o impedire la visione dei giurati. In questo caso, nella valutazione della coreografia eseguita verrà applicata una penalità.

2. Concorrenti

2.1. Grandi formazioni (gruppi)

- ❑ Coreografia da palco (8 – 25 membri, esclusivamente ragazze)
- ❑ Marching Defilè (8 – 25 membri, esclusivamente ragazze)
- ❑ In questa sezione possono partecipare **esclusivamente** ragazze.

3. Categorie d'età

- 1) cadets – 7 – 11 anni
- 2) juniors – 12 – 15 anni
- 3) seniors – da 16 anni in su

Il mese di compleanno non è decisivo, ma fa fede l'età raggiunta durante l'anno in corso.

Età dei concorrenti nelle grandi formazioni

- Nelle grandi formazioni l'età dei concorrenti deve corrispondere con la categoria d'età, è consentito includere un 20% di concorrenti più anziani di una categoria d'età.
- Il numero dei membri per gruppo e il limite di ragazze più grandi per ognuno è il seguente:
 - 8 – 12 membri, il numero permesso di ragazze più grandi è = 2
 - 13 – 17 membri, il numero permesso di ragazze più grandi è = 3
 - 18 – 22 membri, il numero permesso di ragazze più grandi è = 4
 - 23 – 25 membri, il numero permesso di ragazze più grandi è = 5.
- Se il numero di ragazze più grandi è in eccesso, il gruppo sarà registrato nella categoria corrispondente all'età delle ragazze più grandi oppure bisogna cambiare il numero di ragazze nel gruppo.
- Il numero di ragazze più giovani non è limitato. I concorrenti possono essere, tuttavia, più giovani di una sola categoria:
 - per juniors – 7 – 11 anni
 - per seniors – 12 - 15 anni
- L'eccezione è valida per la categoria di età CADET dove ci possono essere concorrenti fino ad 1 anno più giovani (6 anni).
- Una majorette può competere in questa disciplina in più grandi formazioni per categoria d'età ma la composizione d'età dei concorrenti deve essere rispettata.
- La composizione d'età può influire nella valutazione generale e nella compattezza.

Sottogruppo

- Il sottogruppo è composto dal 30% dei concorrenti della formazione.
- L'esatta quantità di majorettes che costituiscono un sottogruppo (30%) nelle grandi formazioni è:

8 majorettes → 2 sottogruppo	19-21 majorettes → 6 sottogruppo
9 -11 majorettes → 3 sottogruppo	22-24 majorettes → 7 sottogruppo
12-14 majorettes → 4 sottogruppo	25 majorettes → 8 sottogruppo
15-18 majorettes → 5 sottogruppo	

4. Discipline

Grandi formazioni

a. Defilé marciato CLASSIC BATON

- Percorso gara: lunghezza 100 metri, larghezza 6 metri.
- Il percorso può avere 4 curve.
- Zona protettiva: 2 metri lungo le linee laterali e dietro il traguardo alla fine del percorso per la posizione finale.
- Tempo: max. 3 minuti.

b. Coreografia da palco CLASSIC BATON (Categoria separata)

- ❑ Area gara per formazioni di gruppo: minimo 12x12m, 14x14m se le condizioni del palazzetto sportivo lo permettono.
- ❑ Zona protettiva: 2 metri lungo tutte le linee perimetrali.
- ❑ Tempo: tra i 2:30 e 3:00 minuti (*senza il tempo di ingresso e uscita*)

(Marching) Défilé

- ❑ La formazione deve avere un capitano, se manca il giurato tecnico sottrae **-2 punti**.
- ❑ La caratteristica principale del défilé è la figura del capitano che deve condurre la squadra lungo il percorso di défilé e qualsiasi elemento deve essere ripetuto dalla squadra, mostrando la direzione di movimento, dando un segno di cambiare formazione ecc. sarà accettato come guida (leadership) – in caso di straordinaria e interessante leadership, i giudici punteggio possono dare un bonus di **+0,50** per esso.
- ❑ Il corso del défilé è identico al corso del défilé nella sezione BAT (vedi la sezione BATON - 4. Discipline - 4.2 Grandi formazioni - défilé in marcia).
- ❑ Tutti gli elementi ginnici e acrobatici, anche il sollevamento dei concorrenti è vietato - penalità **5 punti** (per ogni elemento) da giurato tecnico - il giro è permesso a 360° ma senza il lancio dell'attrezzo.
- ❑ Il passo della marcia è obbligatorio in combinazione con il valore artistico della coreografia:
 - la complessità e la diversità,
 - il numero di elementi diversi,
 - il numero di modifiche di forme e schemi,
 - il numero e la difficoltà dei passi di danza.
- ❑ Il giudice valuta la selezione e la varietà di elementi, forme e schemi nella sua coreografia, l'accuratezza delle prestazioni, il lavoro di squadra.
- ❑ La valutazione si basa sulle seguenti aree: "A" coreografia e composizione, "B" tecnica di movimento, "C" lavoro con l'attrezzo.
- ❑ La valutazione del lavoro con l'attrezzo "C" si basa sull'uso degli elementi dei primi **tre livelli BAT** (vedi la sezione BATON - 7. Criteri di valutazione - caratteristiche o criteri nell'area "C" - LIVELLI BATON).
- ❑ Sono vietati gli elementi dal livello IV e V. L'uso di questi elementi è penalizzato con la sottrazione di **0,40** punti dal giurato tecnico.
- ❑ Il giudice valuta il lavoro con l'attrezzo in base all'uso dei soli primi tre livelli:
 - Basso (7,00 – 8,5)**
 - Medio (8,5 – 9,5)**
 - Alto (9,5 – 10,00)**
- ❑ Il punteggio più alto nel *campo C* è dato dalla diversità nell'uso di I-II- III livello e perfette prestazioni di tutti gli elementi con il bastone

Coreografia da palco

- ❑ La formazione deve avere un capitano, se manca il giurato tecnico sottrae **-2 punti**.
- ❑ Qualsiasi elemento mostrato dal capitano deve essere ripetuto dalla squadra, mostrando la direzione di movimento, dando un segno di cambiare formazione ecc. sarà accettato come guida (leadership) – in caso di straordinaria e interessante leadership, i giudici punteggio possono dare un bonus di **+0,50** per esso.
- ❑ Il corso della coreografia da palco è identico al corso della coreografia da palco nella sezione BAT (vedi la sezione BATON - 4. Discipline - 4.2 Grandi formazioni – coreografia da palco).
- ❑ Tutti gli elementi ginnici e acrobatici, anche il sollevamento dei concorrenti è vietato - penalità **5 punti** (per ogni elemento) da giurato tecnico - il giro è permesso a 360° ma senza il lancio dell'attrezzo.
- ❑ Il passo della marcia è obbligatorio in combinazione con il valore artistico della coreografia:
 - la complessità e la diversità,
 - il numero di elementi diversi,
 - il numero di modifiche di forme e schemi,
 - il numero e la difficoltà dei passi di danza.
- ❑ Il giudice valuta la selezione e la varietà di elementi, forme e schemi nella sua coreografia, l'accuratezza delle prestazioni, il lavoro di squadra.
- ❑ La valutazione si basa sulle seguenti aree: "A" coreografia e composizione, "B" tecnica di movimento, "C" lavoro con l'attrezzo.
- ❑ La valutazione del lavoro con l'attrezzo "C" si basa sull'uso degli elementi dei primi **tre livelli BAT** (vedi la sezione BATON - 7. Criteri di valutazione - caratteristiche o criteri nell'area "C" - LIVELLI BATON).
- ❑ Sono vietati gli elementi dal livello IV e V. L'uso di questi elementi è penalizzato con la sottrazione di **0,40** punti dal giurato tecnico.
- ❑ Il giudice valuta il lavoro con l'attrezzo in base all'uso dei soli primi tre livelli:
 - Basso (7,00 – 8,5)**
 - Medio (8,5 – 9,5)**
 - Alto (9,5 – 10,00)**
- ❑ Il punteggio più alto nel *campo C* è dato dalla diversità nell'uso di I-II- III livello e perfette prestazioni di tutti gli elementi con il bastone

Elementi obbligatori per il classic baton (defilé e coreografia da palco)

Cadette

- ❑ 2x lanci bassi (1x tutti i membri e minimo 1x il sottogruppo)
- ❑ 1x scambio breve tutti i membri

Juniors

- ❑ 3x lanci bassi (2x tutti i membri e minimo 1x il sottogruppo)

- 2x scambi brevi (1x tutti i membri e minimo 1x il sottogruppo)

Seniors

- 4x lanci bassi (2x tutti i membri e minimo 2x per il sottogruppo)
- 3x scambi brevi (2x tutti i membri e minimo 1x il sottogruppo)

5. Musica per la coreografia

- La musica deve essere a 2/4 o 4/4. La selezione musicale deve essere scelta in modo che possa essere ballata ma suonata da band di fiati e orchestre, ma può essere leggermente modificata elettronicamente (ad esempio toni di violino elettronico). La selezione inappropriata è penalizzata.

6. Divise, abiti per i concorrenti

- Devono avere tutti gli elementi della divisa tradizionale da majorette (cappello o imitazione, abito o sua imitazione, stivali). In entrambi i casi (abito o sua imitazione) deve avere spalline e minimo due cerniere/catena in stile militare nella zona del petto.
- Per le junior e le senior gli stivali sono obbligatori, per le cadets gli stivali non sono obbligatori.
- I costumi nel loro complesso devono dare l'impressione di uniformi. Le singole parti delle divise possono essere diverse.
- La divisa non deve essere senza maniche e deve coprire petto, vita, addome e schiena.
- Tutte le divise devono essere identiche, solo il capitano deve distinguersi – il leader/capitano deve avere la divisa diversa in qualche modo. I giudici devono vedere chiaramente chi è il capitano (per esempio colore differente della gonna o dell'uniforme, alcuni stemmi sull'uniforme, ecc.)

PENALITA'

- La divisa del capitano non è distinguibile - **0,30 punti** / *giurato tecnico* /
- Assenza di stivali per JUNIORS, SENIORS - **1 punto** per gruppo/ *giurato tecnico* /
- Assenza della capitana - **2 punti**. - /*giurato tecnico*/
- Stile musicale inadatto - **0,50 punti** / *giurato tecnico* /
- Assenza degli elementi obbligatori -**0,40 punti** /*giurato tecnico*/
- Elementi del IV. e del V. livello BAT, elementi ginnici e acrobatici, alzate - **5 punti** (per ogni elemento) / *giurato tecnico* /
- Altre penalizzazioni e benefici sono identici alla sezione delle BAT (*passo falso, tempo, caduta delle attrezzature...*)

Sezione CLASSIC MAJORETTES POM – POM

- ❑ 2 pom - pom per ogni majorette.
- ❑ Durante le prestazioni della competizione è possibile scambiare il pom-pom tra i concorrenti per altri pom pom colorati.
- ❑ Nessun'altra attrezzatura aggiuntiva (sciarpe, nastri, ecc.) è consentita per la coreografia della competizione.
- ❑ Il contatto ininterrotto con le attrezzature durante l'intero corso della coreografia è obbligatorio.
- ❑ È consentito a uno o più concorrenti di tenere 2 o più pezzi di attrezzatura a spese dei loro partner - ma solo in una breve parte della coreografia.
- ❑ Il contatto ininterrotto con l'attrezzo durante la coreografia è obbligatorio; l'attrezzatura non deve essere posata sul pavimento.
- ❑ Nella posizione finale e nella posizione di partenza l'attrezzatura non può essere posata sul pavimento senza il contatto con il concorrente.

1. Altri oggetti di scena

- ❑ Altri oggetti di scena, come mascotte, bandiere, striscioni, tavoli con l'indicazione dei concorrenti, città, stato, sponsor, eventualmente altri oggetti, non fanno parte della formazione della competizione.
- ❑ Nessuno di questi oggetti di scena può essere collocato nel percorso gara, nell'area di gara o nelle loro zone protettive.
- ❑ Possono essere collocati solo nello spazio per il pubblico, ma non possono interferire con le esibizioni in gara o impedire la visione dei giurati. In questo caso, nella valutazione della coreografia eseguita verrà applicata una penalità.

2. Concorrenti

Grandi formazioni (gruppi)

- ❑ 8 – 25 membri
- ❑ In questa sezione sono ammesse solo ragazze

3. Categorie d'età

- 1) cadets – 7 – 11 anni
- 2) juniors – 12 – 15 anni
- 3) seniors – da 16 anni in su

Il mese del compleanno non è decisivo, fa fede l'età raggiunta durante il calendario in corso.

Età dei concorrenti nelle grandi formazioni

- Nelle grandi formazioni l'età dei concorrenti deve corrispondere alle categorie di età; è consentito includere un 20% di concorrenti più anziani di una categoria d'età.
- Il numero di membri del gruppo e il limite delle ragazze più grandi è il seguente:
 - 8 - 12 membri, il numero di ragazze più grandi ammesse = 2
 - 13 - 17 membri, il numero di ragazze più grandi ammesse = 3
 - 18 - 22 membri, il numero di ragazze più grandi ammesse = 4
 - 23 - 25 membri, il numero di ragazze più grandi ammesse = 5.
- Se il limite delle ragazze più grandi è superato, il gruppo si iscriverà nella categoria di età in base alle ragazze più grandi o cambierà il numero di ragazze nel gruppo.
- Il numero di ragazze più giovani non è limitato. I concorrenti possono essere, tuttavia, più giovani solo per una categoria di età:
 - per junior - 7 - 11 anni
 - per senior - 12 - 15 anni
- L'eccezione è valida per la categoria di età CADET dove ci possono essere concorrenti fino ad 1 anno più giovani (6 anni).
- Una majorette può competere in questa disciplina in più categorie di età di grande formazione, ma la composizione per età dei concorrenti deve essere rispettata.
- La composizione per età può influire nella valutazione dell'impressione generale e della compattezza.

Sottogruppo

- Il sottogruppo è formato dal 30% dei concorrenti della formazione.
- La quantità esatta di majorette che costituisce il sottogruppo (30%) in grandi formazioni è:
 - 8 majorettes → 2 sottogruppo
 - 9-11 majorettes → 3 sottogruppo
 - 12-14 majorettes → 4 sottogruppo
 - 15-18 majorettes → 5 sottogruppo
 - 19-21 majorettes → 6 sottogruppo
 - 22-24 majorettes → 7 sottogruppo
 - 25 majorettes → 8 sottogruppo

4. Discipline

Grandi formazioni

Coreografia da palco:

- Area per formazioni di gruppo: minimo 12x12 metri, 14x14metri se le condizioni del palazzetto sportivo lo consentono.
- Zona protettiva: 2 metri lungo le linee perimetrali
- Tempo: tra i 2.30 e i 3:00 min (senza il tempo di ingresso e uscita)

Coreografia da palco:

- ❑ La formazione deve avere un capitano, in caso di assenza il giurato tecnico sottrarrà - **2,00 punti**.
- ❑ Il corso della coreografia da palco è identico al corso della coreografia nella sezione BAT, POM (vedi la sezione competizione BATON / POM - 4. Discipline - 4.2 Grandi formazioni - Coreografia da palco).
- ❑ Qualsiasi elemento mostrato viene ripetuto dalla squadra, mostrando la direzione di movimento, dando un segno di cambio formazione ecc. sarà accettato come guida (leadership) – in caso di straordinaria e interessante leadership, i giudici punteggio possono dare un bonus di **+0,50** per esso.
- ❑ Sono vietati tutti gli elementi ginnici e acrobatici e anche il sollevamento dei concorrenti - penalità **-5 punti** (per ogni elemento) da giurato tecnico – il giro è consentito a 360° ma senza il lancio dell'attrezzo.
- ❑ Il passo di marcia è obbligatorio in combinazione con il valore artistico della coreografia:
 - la complessità e la diversità,
 - il numero di diversi elementi,
 - il numero di modifiche di forme e schemi,
 - il numero e la difficoltà dei passi di danza.
- ❑ Il giurato valuta la selezione e la varietà di elementi, forme e schemi nella sua coreografia, l'accuratezza delle prestazioni, il lavoro di squadra.
- ❑ La valutazione si basa sui criteri delle seguenti aree: "A" coreografia e composizione, "B" tecnica di movimento, "C" lavoro con l'attrezzatura.
- ❑ Nel lavoro con le attrezzature "C" **si possono usare solo I. - II. livello** di lavoro con pom
- ❑ La valutazione del lavoro con le attrezzature "C" si basa sull'uso di quanto segue:
 - pom pom "morto",
 - tenendo o agitando i pom – pom, l'esecuzione di elementi danzanti, cerchi, salti, marciando
 - agitazione dei pom pom durante tutto il corso della coreografia
 - lanci dei pom-pom semplici e bassi **sotto 1 m**,
 - breve scambio tra i concorrenti (meno di 2 metri di distanza),
 - onde, immagini / forme, cascate.
- ❑ Tutti gli altri elementi con l'attrezzatura POM sono proibiti. L'uso di questi elementi è penalizzato detraendo **5 punti** (per ogni elemento) dal giurato tecnico.
- ❑ I Poms non possono essere messi sul pavimento in qualsiasi momento
- ❑ I giurati valutano il lavoro con l'attrezzatura secondo l'utilizzo di questi livelli:

Basso (7,00 - 8,5)

Medio (8,5 - 9,5)

Alto (9,5 - 10,00)

Elementi obbligatori per classic pom

CADETTE

- ❑ 2x volte l'onda
- ❑ 2x volte la figura
- ❑ 1x lancio basso tutti i membri

JUNIORS e SENIORS

- ❑ 3x volte le onde
- ❑ 3x volte le figure
- ❑ 1x lancio basso tutti i membri
- ❑ 1x scambio breve tutti i membri

5. Musica per la coreografia

- ❑ La musica deve essere a 2/4 o 4/4 beat. La selezione musicale deve essere scelta in modo che possa essere suonata da una band di fiati e da un'orchestra, ma può essere leggermente modificata elettronicamente. La selezione inappropriata è penalizzata.

6. Costumi, vestiti per i concorrenti

- ❑ Devono avere tutti gli elementi della tradizionale uniforme delle majorette (cappello, abito o sua imitazione, stivali). In entrambi i casi (abito o sua imitazione) deve avere spalline e minimo due cerniere/catena in stile militare nella zona del petto.
- ❑ Per le junior e le seniors sono obbligatori gli stivali, per le cadets gli stivali non sono obbligatori.
- ❑ I costumi nel loro complesso devono dare l'impressione di uniformi. Le singole parti delle divise possono essere diverse.
- ❑ Il costume non può essere senza maniche e deve coprire, petto, vita, addome e schiena.
- ❑ Tutti i costumi devono essere identici, solo il capitano deve essere distinguibile - Il capitano deve avere un costume diverso in qualche modo. I giudici devono vedere chiaramente chi è il capitano (per esempio gonna o uniforme di colore diverso, qualche emblema su uniforme, ecc.)

8. PENALITA'

- ❑ Uniforme del capitano non distinguibile **-0,30 punti** /giurato tecnico/
- ❑ Stivali mancanti in JUNIORS e SENIORS- **1 punto** per gruppo / giurato tecnico /
- ❑ Assenza della capitana - **2,0 punti** / giurato tecnico /

- ❑ Stile musicale inadatto - **0,50** punti / *giurato tecnico* /
- ❑ Assenza elementi obbligatori **-0,40 punti** /*giurato tecnico*/
- ❑ Elementi dal III e IV livello POM, elementi ginnici e acrobatici, sollevamenti - **5** punti (per ogni elemento) / *giurato tecnico* /
- ❑ Altre penalizzazioni e bonus sono identici alla sezione POM (passo falso, tempo, caduta delle attrezzature...)

Sezione MACE

1. Informazioni generali

- a) **Categorie d'età per MACE:** juniors, seniors
- Juniors – 12 – 15 anni
 - Seniors – dai 16 anni in su
- b) Il numero dei membri del gruppo ed il limite di ragazze più anziane da inserirvi, nella categoria MACE, è il seguente:
- 8 - 12 membri, numero consentito di ragazze più anziane = 2
 - 13 - 17 membri, numero consentito di ragazze più anziane = 3
 - 18 - 22 membri, numero consentito di ragazze più anziane = 4
 - 23 - 25 membri, numero consentito di ragazze più anziane = 5
 - È consentito includere concorrenti più anziani di una categoria d'età.**
- c) MACE può essere eseguito **esclusivamente** come **coreografia da palco**.
- d) **Categorie Solo, Duo, Trio, Mini e Grandi Formazioni:**
- Solo MACE per concorrenti donne
 - Duo o Trio MACE per concorrenti donne
 - Mini formazioni 4 – 7 concorrenti donne
 - Grandi formazioni 8 – 25 concorrenti donne
- e) La stessa majorette può competere solo una volta in ogni disciplina (es. solo, duo-trio, mini con attrezzo MACE).
- f) **Limitazioni di tempo:**
- Solo; Duo; Trio e Mini Formazioni - tempo di esibizione: tra 1:15 e 1:30 (non sono inclusi il tempo d'ingresso e di uscita).
 - Grandi Formazioni tempo limite: tra 2:30 e 3:00 minuti (escludendo il tempo d'ingresso e di uscita).
 - Il tempo per la coreografia da palco è misurato senza il tempo d'ingresso e d'uscita.
 - La misurazione del tempo inizia quando viene attivata la musica.
- g) **Coreografia:** non sono ammessi elementi acrobatici, i passi di marcia sono obbligatori in combinazione con i passi di danza.

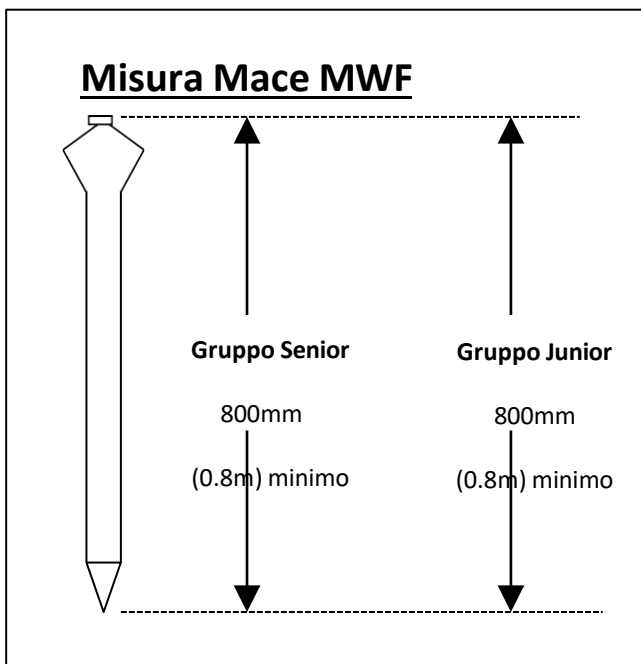
2. Area gara

- a) Coreografia da palco:
- Solo, duo-trio, mini palco: 12 x 12 metri
 - Area per formazioni grandi (gruppi): minimo 12x12 metri, 14x14 metri se le condizioni del palazzetto sportivo lo consentono.
 - la zona protettiva è di 2 metri lungo le linee perimetrali.
- b) Il campo gara deve essere contrassegnato con una linea chiaramente visibile.

- c) Tutte le squadre si dovranno radunare nell'area di controllo prima del tempo come stabilito nel programma.

3. Attrezzo

- a) Mace: attrezzo da usare in questa categoria
- b) Misure Mace:
- Categoria Junior, Senior – lunghezza minima 80 cm
- c) Sotto lo schema dell'attrezzo MACE:



4. Audio

- Non è consentito l'utilizzo di musica per entrare o uscire dall'area gara.
- L'audio Pre-registrato è obbligatorio durante l'esibizione (cd/pen drive).
- Ingresso in area gara senza musica dopo l'annuncio del presentatore.
- Figura d'apertura prima che inizi la musica.
- Posizione finale allo stop della musica.
- Uscita (senza musica).

5. Performance sul palco

- a) Ingresso sul palco:
- Ingresso sul palco senza musica dopo l'annuncio del presentatore

- Penalità per ingresso anticipato.
- L'ingresso deve essere breve, veloce e semplice.
- Una volta giunti sul palco bisogna assumere la posizione d'inizio. La posizione prima della coreografia è considerata essa stessa un saluto; può essere un saluto, un inchino, testa china in avanti, movimento del braccio, posa, ecc.

b) Coreografia sul palco:

- La coreografia deve essere creata con attrezzo MACE.
- La musica per la performance deve terminare simultaneamente con la fine della coreografia, non deve continuare o essere interrotta.
- La coreografia deve corrispondere perfettamente al carattere della musica. Uno scontro tra il carattere musicale e i movimenti del corpo e dell'attrezzo, sarà considerato come imperfezione coreografica.
- La coreografia termina quando il gruppo assume la posizione finale e la musica si stoppa.
- La posizione finale può includere un saluto militare, un inchino, la testa china in avanti, un movimento del braccio o una posa ecc.

c) Inclusione di elementi ginnici e di danza:

- La coreografia può includere componenti e temi di danza sociale o folcloristica, se corrisponde al tema della musica.
- Possono essere inclusi elementi ginnici (ad esempio elementi di equilibrio, morbidezza, balzi, salti, piroette), se vengono eseguiti senza influenzare la linearità della coreografia.
- Se gli elementi ginnici sono eseguiti da pochi membri del Team in una formazione di gruppo o solista, gli altri membri del Team non devono essere in una posizione statica di attesa, ma continuare con i movimenti del corpo e dell'attrezzo.
- Il sollevamento di concorrenti nella coreografia MACE è consentito solo come elemento di posa finale.
- Gli elementi ginnici sono consentiti nella sezione MACE alla fine della coreografia come parte della posizione finale; ad esempio, una spaccata.
- Gli elementi acrobatici sono proibiti ad eccezione di elementi di equilibrio, flessibilità, balzi, salti, piroette) che possono essere presenti in coreografia se eseguiti senza influenzare il flusso della performance.

d) Misurazione del tempo

- La misurazione del tempo inizia quando i concorrenti assumono la posizione iniziale e viene avviata la musica.
- La misurazione del tempo termina quando i concorrenti assumono la posizione finale e la musica si stoppa.
- Discrepanze tra la fine della musica e della coreografie sono considerate come errore coreografico.

e) Uscita dal palco

- L'uscita dal palco deve essere effettuata senza musica. L'uscita con musica è penalizzata.
- L'uscita deve essere breve, veloce e semplice; serve solo a lasciare l'area gara e non deve essere un'ulteriore coreografia.

6. Divisa

- Copricapo – il cappello, o un tipo di cappello, è **obbligatorio**.
- Il vestito può essere senza maniche ma spalle, petto, pancia e schiena devono essere coperti (i pantaloni non sono consentiti).
- Gli stivali sono obbligatori.
- L'accettabilità della divisa deve essere controllata nell'apposita area.
- Materiali trasparenti come pizzo, nylon carne ecc. senza strati sottostanti, non sono ammessi.
- Un costume inappropriato sarà penalizzato.
- Un cappello è definito come un copricapo chiaramente visibile indossato sulla testa della majorette, che può essere senza dubbio riconosciuto come berretto o cappello.
- Deve essere un elemento separato e staccabile, non fissato in modo permanente (cucito, incollato o fissato) al costume.
- Il cappello può includere decorazioni o abbellimenti, ma la sua forma e struttura di base devono rimanere visibili.
- Accessori, installazioni o elementi decorativi da soli NON sono considerati un cappello.

c) PER ESEMPIO:

- ACCETTATI COME CAPPELLO:
- Classico cappello majorette (qualsiasi variazione)
- Cilindro / borsalino / cappello da sole
- Cappello da Cowboy
- Sombrero
- Cappello Asiatico (Cinese/Vietnamese)
- Cappello da Baseball
- Cappello invernale / berretto di lana
- Basco
- Cappello da Chef
- Turbante
- Cappello stile Scozzese
- Cappello da Strega
- Cappello da Pirata
- Corona (solo con base solida)
- Cappello da Pilota

- Cappello da assistente di volo
- Cappello da marinaio
- Elmetto/casco

- NON ACCETTATI COME CAPPELLO: -

- (Oggetti che non rispecchiano la definizione o non hanno una struttura chiara a cappello)
- Fasce/cerchietti/diademi
- Bandane
- Accessori per capelli (fermagli, forcine, corone decorative, fiori, piccole imitazioni di cappelli, etc.)
- Sciarpe o coperture in tessuto
- Coperture in tessuto senza una forma definita del cappuccio
- Installazioni o costruzioni in cui non è chiaro se sotto esista un cappuccio

7. Acconciatura e make-up

- Acconciatura e make-up devono essere appropriati per l'età dei concorrenti e per il carattere della performance.
- Acconciatura compatta e make-up contribuiscono all'impressione estetica generale.

8. Criteri di valutazione

a) Criteri di valutazione

I criteri di valutazione del MACE sono definiti e il giudice deve valutare e assegnare i punti per tutti i criteri sottostanti.

- Essenziali per l'assegnazione dei punti sono la composizione della coreografia e la sua esecuzione.
- L'assegnazione dei punti si basa sugli errori ma anche sugli aspetti positivi osservati.
- In caso di dubbio, la decisione è a favore dei concorrenti.

b) Criteri del foglio Campo "A"

Coreografia e Composizione

a) Varietà e diversità

- ❑ Selezione e diversità degli elementi, degli schemi e delle forme (cerchi, quadrati, righe, file, diagonali ecc.)
- ❑ Cambi di forme e schemi.
- ❑ Utilizzo di componenti di danza.
- ❑ Esecuzione sincronizzata del corpo con i movimenti dell'attrezzo, nelle forme e negli schemi di gruppo o differenti nei sottogruppi.
- ❑ Originalità.

b) Utilizzo dell'Area

Da un punto di vista coreografico, la coreografia deve essere composta in modo tale da utilizzare l'intera area gara. Un giudice valuta l'utilizzo di:

- ❑ Varie direzioni (davanti, dietro, di lato).
- ❑ Varie traiettorie (linea retta, linea curva, linea ondulata, spirale, linea spezzata) e cambiamenti di schema.

c) Diversità in ritmo e monotonia

Il ritmo monotono e immutabile, la velocità invariata nei movimenti del corpo nelle formazioni / forme rappresentano imperfezione coreografica. I membri del team dovrebbero cambiare frequentemente formazioni e forme. Il giudice valuterà quanto segue:

- ❑ Valutazione della performance in base ai generi musicali, alla frequenza e alla varietà dei movimenti del corpo e dell'attrezzo.
- ❑ Varietà musicale e velocità per intensificare le formazioni coreografiche e i movimenti del corpo con l'attrezzo.
- ❑ Diversità di ritmo / velocità, ad es. cambio di musica più veloce e più lento.

d) Impressione generale

Il giudice valuta:

- ❑ Idoneità ed effetto della musica per la categoria d'età.
- ❑ Se è stata osservata la struttura della coreografia da palco (ingresso – figura iniziale /ferma/ - svolgimento – figura finale /ferma/ - uscita).
- ❑ Il lavoro di squadra e l'interazione tra i partecipanti in termini di prestazioni ed esecuzione.
- ❑ La perfezione tecnica sincronizzata e la maturità del movimento dei membri del Team.
- ❑ La coreografia nel suo complesso deve essere eseguita senza sforzo (Difficoltà e sforzo non devono essere evidenti / visibili).

- ❑ La coreografia deve essere eseguita con piacere e divertimento.
- ❑ Contatto con gli spettatori, deve lasciare un'impressione.
- ❑ Espressioni facciali per migliorare l'intrattenimento senza essere forzate o l'uso di espressioni teatrali (mimo, canto, ecc.).
- ❑ L'impatto e la funzionalità della divisa dovrebbero essere adatti alla categoria, al carattere del MACE e al tema o alla selezione musicale.
- ❑ Le squadre MACE non sono autorizzate a indossare pantaloni.
- ❑ L'acconciatura e il trucco devono essere adatti alla categoria, all'attrezzo usato, alla disciplina, al tema o alla selezione musicale.

e) Errori basici in coreografia

Errori nella composizione coreografica:

- ❑ Insufficiente varietà e diversità di elementi. Nessuna varietà di forme e velocità.
- ❑ Insufficiente utilizzo dell'area (direzioni, percorsi).
- ❑ Utilizzo di un solo lato (es. Solo mano dx e lato dx).
- ❑ I movimenti di danza o del corpo mancano di diversità.
- ❑ Troppi elementi a terra.
- ❑ Uso di elementi a terra proibiti per i gruppi MACE (le piramidi non sono permesse).
- ❑ I pantaloni non sono permessi nei gruppi MACE.
- ❑ Decorazioni e sfondi non sono permessi. (No mascot, bandiere, striscioni, ecc).

Errori nella selezione musicale:

- ❑ Musica che non è appropriata per l'età del gruppo o per la disciplina.
- ❑ Mix incongruo di musica, sequenza disarmonica di elementi musicali.
- ❑ Quando la musica si interrompe inaspettatamente nel mezzo della sequenza musicale.
- ❑ Interruzione imprevista della musica o volume della musica che si attenua gradualmente fino al raggiungimento del silenzio completo.

Il carattere della coreografia da palco viene perso quando:

- ❑ Ingresso sul palco quando la musica è già in riproduzione (la posizione di apertura è assente).
- ❑ La posa finale è assente. (La squadra lascia l'area gara quando la musica è ancora in riproduzione senza una posa finale).
- ❑ Uscita dal palco troppo lenta, o eseguendo coreografie aggiuntive lasciando l'area gara.

Errori nella performance:

- ❑ Linee, righe, cerchi, diagonali sbilanciati o imprecisi.

- ❑ Parte della coreografia viene eseguita al di fuori dell'area gara.

f) Bonus per la performance coreografica

Il giudice può assegnare punti bonus per i seguenti criteri:

- ❑ Coreografia, musica e costumi originali per rappresentare un tema con forme e cambi complementari.
- ❑ Contatto col pubblico lasciando un'eccellente impressione generale.

c) Criteri del foglio "Campo B"

❑ Tecnica di Movimento

Il giudice prende in considerazione il grado di difficoltà (movimenti del corpo e dell'attrezzo) della performance e la dimensione del gruppo quando vengono valutati ritmo, coordinazione e sincronizzazione.

❑ Tecnica del corpo e del passo

La postura del corpo e il passo ritmico rappresentano le caratteristiche principali dell'impatto estetico dello sport majorettes.

Sono valutati i seguenti fattori:

- ❑ Postura del corpo.
- ❑ Schiena piegata, spalle curve e non flessibilità sono considerati errori.
- ❑ Postura e movimenti delle braccia.
 - Movimento del braccio senza ritmo, pugno chiuso, braccia libere o flaccide durante i movimenti e i giri, braccio che si stende in avanti sopra il livello delle spalle, sono considerati errori.
- ❑ La postura innaturale della testa senza effetto è considerata errore.
- ❑ I passi devono essere eseguiti a ritmo di musica. L'inosservanza del ritmo (marcia sul piede destro) è considerata come esecuzione scorretta.
- ❑ Le posizioni dei piedi devono essere parallele l'una all'altra, le punte distanti l'una dall'altra o l'una verso l'altra durante la marcia sono considerate come esecuzione scorretta.
- ❑ Le varie scuole nazionali (stili e interpretazioni) sono rispettate. Le diverse altezze del ginocchio o del tallone non sono decisive, l'innalzamento del ginocchio deve essere bilanciato su entrambi i lati, l'innalzamento della gamba sinistra e la semplice chiusura della gamba

- destra non è corretta, anche in modo irregolare, accentuando un piede.
- L'esecuzione degli elementi danzanti deve corrispondere al ritmo musicale.

Coordinazione ritmica e sincronia

L'esecuzione della coreografia da parte di tutti i concorrenti deve essere a tempo con la musica. Tutti i movimenti del corpo e dell'attrezzo devono essere a tempo e devono rispettare il ritmo della musica. La coordinazione ritmica di tutti i membri del team con la musica rappresenta una perfetta armonia di movimento e un'esecuzione sincronizzata.

Il giudice valuterà quanto segue:

- Espressione della musica tramite il movimento.
- Precisione, esattezza e fluidità nei cambi di forma e negli schemi in movimento.
- Precisione ed esecuzione dei movimenti, durante le sequenze di cambio rapido, del corpo e dell'attrezzo.

Errori basilari nella tecnica di movimento

Errori collettivi e ripetuti possono essere penalizzati alla fine della coreografia.

- Errori nella tecnica del corpo o nella cattiva postura
- Movimenti errati del braccio
- Movimenti errati della testa
- Tecnica scorretta nel passo
- Errori in coordinazione e sincronia
- Movimenti del braccio o del passo fuori ritmo
- Cattiva esecuzione nella performance di sequenze con elementi veloci.
- I membri del Team non si fermano nello stesso momento per la posizione finale.
- I movimenti del corpo/attrezzo e la musica non terminano nello stesso momento.

Bonus per tecnica di movimento

Un giudice può assegnare punti bonus per i seguenti aspetti:

- Perfetta sincronia nei movimenti da parte dei membri del gruppo.
- Movimento aggraziato dei membri del gruppo durante la performance.

d) Criteri del foglio "Campo C"

Lavoro con attrezzatura

Il lavoro con il MACE definisce la natura dello sport delle majorette e la sua estetica. Viene valutato prendendo in considerazione la categoria di età.

Juniors and Seniors devono eseguire diversi tipi di elementi al fine di ottenere il punteggio più alto per la loro esecuzione col MACE.

Livelli MACE:

La spiegazione tecnica degli esercizi dei vari livelli mace corrisponde esattamente ai movimenti riportati nel video al seguente link fornito da MWF/SAMCA →

<https://www.facebook.com/SAMajorettesCheer/videos/3331224846907368/>

LIVELLO 1

- ❑ Movimenti basici/semplici/semplici senza alcuna rotazione
Esempio: lancio basso con Mace in posizione orizzontale senza alcuna rotazione
- ❑ Sway - Mace frontale in posizione verticale
esempio: punta verso l'alto, mano destra in basso e sinistra in alto entrambe in posizione diritte segue movimento 1/2 verticale rovescio laterale con ritorno nella stessa posizione iniziale
- ❑ Helicopter - Mace frontale in posizione verticale, presa mano dx rovesciata e sx in alto diritta segue movimento 1/2 verticale rovescio laterale con ritorno dall'alto nella stessa posizione iniziale
- ❑ Hand spin with both hands - rotazione con entrambe le mani
inizio movimento: Mace frontale in posizione verticale/
mano dx in basso rovesciata/sx in alto diritta
- ❑ Block/stick work/ movimenti marziali: con impugnatura del Mace alle due estremità (testa/coda) si eseguono movimenti marziali

LIVELLO 2

- ❑ Tail throw above head at under 2 m
Lancio sopra la testa ad un'altezza sotto i 2 metri
Es: inizio movimento con impugnatura frontale diritta verso la coda/testa verso il basso
- ❑ Right/left hand head throw
Lancio verticale sopra la testa
Es: Mace in posizione verticale-laterale con testa verso il basso/lancio con mano dx aperta segue ripresa frontale con entrambe le mani
- ❑ 4 count spin through fingers
Rotazione consecutiva frontale tra le 4 dita

- ❑ Rotation figure 8
Rotazione figura 8 verticale
- ❑ Rotations in different directions/speeds/right or left hand
Rotazione in diverse direzioni/dritto-rovescio mano destra e sinistra
- ❑ Throw with arm movements
Es: Lancio con aggiunta di movimenti semplici, braccia a "V" prima della ripresa

LIVELLO 3

- ❑ Rotation with both hands in front of the body, behind the head, above a head, next to the body
Rotazioni con entrambe le mani = frontali, laterali, dietro e sopra la testa/vicino al corpo e tra le dita... intesi come movimenti utilizzati per passaggio da una mano all'altra/cambio mano
- ❑ Rotation with one hand right/left, in front of the body, behind the head, above a head, next to the body
Rotazione con movimenti verticali e/o tra le dita con una sola mano/dx oppure sx/frontali, laterali, dietro e sopra la testa
- ❑ 8 count or more spins through fingers continuously
Rotazione continua tra tutte le dita (minimo 8 tempi)
- ❑ Pancake
Lancio orizzontale
- ❑ Side throw using head/tail
Lancio verticale laterale con utilizzo testa o coda segue ripresa laterale
- ❑ Back catch
Single turn underneath throw
 - Lancio con ripresa schiena/ dopo la presa schiena completare il giro
 - Lancio 1 solo giro
- ❑ Simple Swop throw between Team members
Semplice lancio scambio tra i componenti del gruppo

LIVELLO 4

- ❑ Single turn back catch
Lancio giro con ripresa dietro/schiena
- ❑ Swop throw between Team members with movement under the throw
Lancio scambio tra i componenti del gruppo con aggiunta giro o posa prima della ripresa
- ❑ Over throw
Lancio rovesciato ossia lancio frontale + 1/2 giro per ripresa 2 mani in direzione fronte opposto

- Down single underneath throw

Durante il lancio scambio ci si abbassa (piegamento sulle gambe) + 1 giro prima della ripresa

- Bow underneath throw

Durante il lancio scambio piegamento del busto in avanti (inchino)

- Continuous spins through fingers

Rotazione continua tra le dita frontali/laterali mano ds/sn

- High throws more than 2 meters

Lancio alto oltre 2 metri

- Pancake single

Lancio 1 giro orizzontale

- Under the leg helicopter

Helicopter/vedi livello 1

Passaggio verticale sotto la gamba

- Wraps (shoulder wrap, leg wrap, waist wrap)

Roule' spalla/gamba/vita

LIVELLO 5

- Smooth rolls /Rolls combinati

Rolls consecutivi collegati da almeno 2 diversi movimenti

- High throw (more than 2m) into continuous twirling movements

Lancio alto (oltre 2 metri) collegato a continui movimenti di rotazioni del Mace (es: dopo la ripresa proseguire con movimenti verticali laterali)

- Movements underneath high throws:

Movimenti del corpo prima della ripresa del lancio alto:

- Down double

Inchino + 2 giri

- Triple

Lancio 3 giri

- Down side triple

Inchino + Lancio 3 giri

- Four turn

Lancio 4 giri

- Bow with added movement

Durante il lancio alto eseguire inchino del busto + piegamento sulle gambe

- Double catch into continues twirling element

Dopo la ripresa a due mani del lancio alto, proseguire il movimento di rotazione con entrambe le mani (es: Baton tournant...)

- Pancake double

Lancio 2 giri orizzontale

- Difficult catches under leg

Riprese difficili sotto la gamba

1. ELEMENTI OBBLIGATORI in MACE

Per Juniors

Piccole formazioni – solo, duo-trio, mini formazioni (4-7 membri)

- Minimo 6 lanci alti IN TOTALE – tutti i membri (lancio con o senza giro)

Di cui:

- Minimo 1 lancio alto con giro – tutti i membri. Solo un giro di 360° è accettato come elemento obbligatorio. L'esecuzione incorretta del giro NON lo farà accettare come elemento obbligatorio.
- Minimo 1 lancio scambio lungo – tutti i membri nello stesso momento
- Uso di almeno 7 elementi differenti dei primi 4 livelli del twirling con bilanciamento mano dx e sx
- Gli elementi del twirling devono essere usati di continuo, in combinazioni, lanciando dal giro continuo.

Grandi formazioni

- Minimo 8 lanci alti IN TOTALE – tutti i membri (lancio con o senza giro)

Di cui:

- Minimo 1 lancio alto con giro – tutti i membri. Solo un giro di 360° è accettato come elemento obbligatorio. L'esecuzione incorretta del giro NON lo farà accettare come elemento obbligatorio.
- Minimo 2 lanci scambio lunghi – 1 x tutti i membri, 1 x sottogruppo
- Uso di almeno 7 elementi differenti dei primi 4 livelli del twirling con bilanciamento mano dx e sx
- Gli elementi del twirling devono essere usati di continuo, in combinazioni, lanciando dal giro continuo.

Per Seniors

Piccole formazioni – solo duo-trio, mini formazioni (4-7 membri)

- Minimo 6 lanci alti IN TOTALE – tutti i membri (lancio con o senza giro)

Di cui:

- Minimo 2 lanci alti con giro – tutti i membri. Solo un giro di 360° è accettato come elemento obbligatorio. L'esecuzione incorretta del giro NON lo farà accettare come elemento obbligatorio.
- Minimo 1 lancio scambio lungo – tutti i membri nello stesso momento
- Uso di almeno 7 elementi differenti dei 5 livelli del twirling con bilanciamento mano dx e sx
- Gli elementi del twirling devono essere usati di continuo, in combinazioni, lanciando dal giro continuo.

Grandi formazioni

- Minimo 8 lanci alti IN TOTALE – tutti i membri (lancio con o senza giro)

Di cui:

- Minimo 2 lanci alti con giro – tutti i membri. Solo un giro di 360° è accettato come elemento obbligatorio. L'esecuzione incorretta del giro NON lo farà accettare come elemento obbligatorio.
- Minimo 2 lanci scambio lunghi – 1 x tutti i membri, 1 x sottogruppo
- Uso di almeno 7 elementi differenti dei 5 livelli del twirling con bilanciamento mano dx e sx
- Gli elementi del twirling devono essere usati di continuo, in combinazioni, lanciando dal giro continuo.

Se gli elementi obbligatori non saranno eseguiti verranno sottratti **-0,40** punti per ogni elemento mancante.

e) Criteri del foglio "Campo D"

Penalità tecniche:

a) Tempo limite

Per ogni secondo oltre il tempo limite saranno sottratti **-0,05** punti */giurato tecnico/*

- in coreografia da palco per gruppi tra 2:30 e 3:00 minuti.
- in coreografia da palco per formazioni solo tra 1:15 e 1:30.

b) Penalizzati:

- Ogni individuo che fa cadere l'attrezzo **-0,05** punti */giurato tecnico/*
- Distorsione della forma quando si recupera l'attrezzo caduto (valutato nella sezione A - Coreografia), attrezzatura non recuperata fino alla fine della performance, se non si tratta di una caduta poco prima della fine della prestazione.
- Utilizzo di altri attrezzi – punti assegnati dal giurato - valutati in campo "A"

c) Non penalizzati:

- Attrezzatura lasciata in area gara.
- Superamento dell'area del palco quando si recupera l'attrezzo.
- Attrezzatura recuperata e consegnata da un altro concorrente o da una persona non in gara.

d) Penalità per uso scorretto dell'area gara:

- I concorrenti non sono pronti per la competizione dopo essere stati annunciati dal presentatore - **0,10** punti */giurato tecnico/*

- ❑ Ingresso sul palco prima dell'annuncio del presentatore **-0,20** punti /giurato tecnico/
- ❑ La musica non è pronta **-0,10** punti /giurato tecnico/
- ❑ Mezzi di comunicazione non autorizzati tra concorrenti - fischi, conteggi ad alta voce, cantare ecc. **-0,10** punti /giurato tecnico/
- ❑ Comunicazione non autorizzata tra il leader e i concorrenti - dare istruzioni ai concorrenti durante le prestazioni **-1** punto /giurato tecnico/
- ❑ **Costumi non corretti per i gruppi sezione MACE (es. tute, maglie da ginnastica, tricot) -1 punto per gruppo /giurato tecnico/**
- ❑ **Stivali mancanti nei gruppi MACE -1 punto per gruppo /giurato tecnico/**
- ❑ Ingresso / uscita con musica **-0,50** punti /giurato tecnico/
- ❑ Assenza di figura ferma **-0,10** punti /giurato tecnico/
- ❑ Superamento della linea (per ogni persona) – **0,10** punti /giurato tecnico/
- ❑ Assenza di elementi obbligatori – **0,40** punti per ogni elemento /giurato tecnico/
- ❑ Performance interrotta da un concorrente – **squalifica** /giurato tecnico/
- ❑ Equilibrio del concorrente – **0,10** punti /giurato tecnico/
- ❑ Caduta del concorrente – **0,30** punti /giurato tecnico/
- ❑ Trascrizione della musica tecnicamente di bassa qualità, cattivi mix – **0,10** punti /giurato tecnico/
- ❑ Costumi rotti o caduta di parti di essi, costumi inappropriati – **0,10** punti per ogni persona/pezzo /giurato tecnico/
- ❑ Assenza di sicurezza durante le prese – **0,30** punti /giurato tecnico/
- ❑ L'attrezzo non è in contatto con il concorrente all'inizio e alla fine della coreografia - **0,05** punti /giurato tecnico/
- ❑ Uso proibito di elementi acrobatici e il cosiddetto rotolino, alzate non autorizzate e lancio dei concorrenti in adeguate categorie d'età, è proibito l'uso delle piramidi a tre livelli in tutte le categorie d'età, uso di elevazioni durante la coreografia – **5** punti /giurato tecnico/

Sezione DRUMMERS / DRUM MAJORETTES (Tamburi)

La coreografia da palco è riservata alle mini-formazioni e ai gruppi majorettes.

- ❑ Un tamburo (possibilmente in diverse configurazioni) per ogni majorette.
- ❑ Due bacchette per ogni majorette
- ❑ È consentito avere delle bacchette extra per sostituire le principali in caso di caduta durante la performance (possono essere posizionate in una speciale taschina che si aggancia alla cintura o allo stivale della majorette)
- ❑ È consentito usare attrezzi aggiuntivi (ad esempio tamburi più grandi, flag, etc.) per il solista. Ma durante la performance non possono essere aggiunti altri elementi sul palco.
- ❑ Il tamburo durante la performance deve trovarsi in posizione sospesa (agganciato con cintura o pettorina). Non è consentito poggiarlo sul palco ed eseguire numeri di danza senza di esso.
- ❑ L'entrata e l'uscita dal palco devono essere eseguite senza musica o accompagnamento di tamburi.
- ❑ Prima dell'inizio della competizione i partecipanti devono assumere la figura di start. Dopo la performance, devono assumere la posizione finale.
- ❑ Ai partecipanti non è consentito stare in posizioni statiche durante lo svolgimento della performance. I partecipanti devono muoversi costantemente e allo stesso tempo suonare i tamburi.
- ❑ Durante il tempo della performance devono esserci schemi ritmici, twirling (roteazione delle bacchette), combinazioni di danza e marcia.
- ❑ La percentuale d'uso degli elementi durante l'esecuzione della performance deve essere:
 - Schemi ritmici con i tamburi = 50%
 - Twirling (roteazione delle bacchette) = 20%
 - Composizione coreografica = 30%
- ❑ La performance si può effettuare con accompagnamento musicale oppure senza (nel caso in cui non vi sia accompagnamento musicale la musica è il rullo di tamburi eseguito dai membri del gruppo)
- ❑ I costumi ed il make-up devono corrispondere alla natura e al tema della composizione musicale.

Partecipanti al Campionato:

Mini formazioni: 4-7 membri (esclusivamente ragazze)

Gruppi: 8-25 membri

Ai ragazzi è permesso partecipare nelle seguenti proporzioni:

- ❑ 8 -12 persone → 1 ragazzo,
- ❑ 13-17 persone → 2 ragazzi,

- ❑ 18-22 persone → 3 ragazzi,
- ❑ 23-25 e più persone → 4 ragazzi.

Categorie d'età:

- ❑ Juniors - da 12 a 15 anni
- ❑ Seniors - da 16 anni in su

Restrizioni d'età:

Nella categoria junior è consentito inserire fino al 20% di partecipanti della categoria successiva. L'età dei partecipanti della categoria senior non deve essere superiore a due anni rispetto alla massima età della categoria junior (età massima 16 anni).

Il limite dei partecipanti senior nella categoria junior segue le seguenti proporzioni:

8-12 juniors = 2 seniors

13-17 juniors = 3 seniors

18-22 juniors = 4 seniors

22-25 juniors = 5 seniors

Discipline nel campionato:

Coreografia da palco:

Misure del palco: 12x12 metri

Una zona protettiva di 2 metri lungo tutto il perimetro del palco.

Tempo per la performance: 2.30-3.00 minuti (esclusi ingresso e uscita)

LAVORO CON ATTREZZO - sezione Drummers:

A) Twirling (roteazione delle bacchette)

Livello 1:

- ❑ La rotazione delle bacchette senza lancio (separatamente con mano destra e sinistra)

Livello 2:

- ❑ Semplice lancio delle bacchette (verticale "candela" e orizzontale "balance beam")
- ❑ Twirling delle bacchette senza lancio (separatamente con mano destra e sinistra)

Livello 3:

- ❑ Lancio delle bacchette con una rotazione (*con mano destra o sinistra*)
- ❑ Rotazione delle bacchette tra due dita della mano (*con mano destra o sinistra*)

Livello 4:

- ❑ Suonare sul tamburo del vicino
- ❑ Scambio delle bacchette l'un l'altro in coppia

- ❑ Scambio delle bacchette l'un l'altro stando in cerchio (scambio laterale)

Livello 5:

- ❑ Lancio delle bacchette oltre la propria testa al compagno dietro
- ❑ Lancio della bacchetta con una mano mentre con l'altra si suona
- ❑ Rotazione della bacchetta tra le dita (4 dita)

ELEMENTI OBBLIGATORI con attrezzo tamburo:

Per Juniors (4 elementi di twirling)

- ❑ 2 x lanci semplici delle bacchette (*tutti i membri*)
- ❑ 1 x lancio con rotazione delle bacchette (*tutti i membri*)
- ❑ 1 x lancio scambio delle bacchette l'un l'altro (*tutti i membri*)

Allo stesso tempo bisogna usare 4 schemi ritmici e 4 composizioni di danza.

Tutte le componenti devono essere usate in combinazioni.

Per seniors (6 elementi di twirling):

- ❑ 2 x lanci delle bacchette con una rotazione (*tutti i membri*)
- ❑ 2 x lanci delle bacchette oltre la propria testa al compagno dietro (*1x tutti i membri, 1x sottogruppo*)
- ❑ 1 x scambio delle bacchette l'un l'altro stando in cerchio (scambio laterale) (*tutti i membri*)
- ❑ 1 x lancio della bacchetta con una mano mentre con l'altra si suona (*tutti i membri*)

Allo stesso tempo bisogna usare 6 schemi ritmici e 7 composizioni di danza.

Tutte le componenti devono essere usate in combinazioni.

Giudizio della giuria:

Il punteggio massimo è di 10 punti:

La giuria:

- ❑ da 3 a 5 giudici
- ❑ Il sistema della giuria:

Ogni membro della giuria valuta la performance seguendo questo sistema:

- A. Coreografia e Composizione
- B. Tecnica di movimento
- C. Lavoro con attrezzi

Nella giuria deve essere presente un musicista - percussionista, che valuta l'esecuzione degli schemi ritmici eseguiti col tamburo. I giudizi di questo membro della giuria vengono aggiunti alla media stimata di tutti i membri della giuria.

Il giudizio della giuria secondo il livello di difficoltà (punti):

Livello 1 _____ 7.50

Livello 2 _____ 8.00

Livello 3 _____ 9.00

Livello 4 _____ 9.40

Livello 5 _____ 10.00

Nel caso in cui vengano eseguiti elementi tecnici aggiuntivi (oltre a quelli richiesti), la giuria valuterà la complessità e la sincronia degli stessi, assegnando **0.5** punti per ogni elemento di twirling aggiuntivo e il giudice musicale assegnerà **0.3** punti per ogni schema ritmico aggiuntivo. La perdita della bacchetta comporta una sottrazione di **-0.2** punti. La bacchetta può essere raccolta o lasciata sul palco (usandone una sostitutiva) se la sua presenza non è pericolosa per la performance.

SEZIONE TWIRLING (ACROBATIC) BATON

- ❑ 1 baton per ogni majorette
- ❑ Non sono consentiti attrezzi aggiuntivi (sciarpe, nastri, ecc.) per la categoria ACROBATIC BATON
- ❑ Durante la coreografia è consentito posare l'attrezzo a terra

1. Altri oggetti di scena

- ❑ Altri oggetti come mascot, bandiere, cartelloni, con indicazioni dei concorrenti, città, stato, sponsor ed eventualmente altri oggetti, non sono parte della formazione da gara.
- ❑ Possono essere posizionati solo nello spazio per il pubblico, ma non devono interferire con il corso della competizione o impedire la visuale ai giudici. In questo caso, sarà assegnata una penalità alla performance coreografica.

2. Concorrenti

- ❑ Esclusivamente Solo (1 membro) - ragazza e ragazzo- juniors e seniors

3. Categorie d'età

- 1) juniors – 12 – 15 anni
- 2) seniors – da 16 anni in su

Il mese del compleanno non è decisiva, fa fede l'età raggiunta nell'anno in corso.

4. Discipline

4.1. Piccole formazioni

1. Solo ragazza
2. Solo ragazzo

Coreografia da palco:

- ❑ Area: 12x12 metri
- ❑ Zona protettiva: 2 metri lungo le linee del palco per ogni lato
- ❑ Tempo: tra 1:15 e 1:30 min (*senza il tempo di ingresso e uscita*).

Coreografia da palco ACROBATIC BATON

1. Composizione della coreografia da gara

1. Ingresso senza musica, sempre dopo l'annuncio del presentatore
2. Stop, posizione d'inizio (figura ferma)
3. Svolgimento
4. Stop, fine della musica, posizione finale (figura ferma)
5. Uscita (*senza musica*)

2. Ingresso sul palco

a) Caratteristiche d'arrivo

- ❑ I concorrenti possono entrare nell'area della performance solo dopo essere stati annunciati dal presentatore. Se i concorrenti entrano prima, la penalità per **arrivo prematuro** assegnata dalla giuria tecnica è di **-0,20** punti.
- ❑ L'ingresso è eseguito senza musica o accompagnamento acustico.
- ❑ Deve essere breve, veloce e semplice; serve solo per assumere la posizione iniziale per la coreografia.
- ❑ Non deve essere un'altra "piccola coreografia".
- ❑ L'ingresso termina nel momento in cui i concorrenti si fermano in posizione d'inizio, deve essere adeguatamente differenziata dalla coreografia in gara.
- ❑ Assumere la posizione d'inizio prima di attuare la coreografia è considerato come saluto; può essere anche un saluto militare, inchino, testa china in avanti, movimento del braccio, ecc.

c) Misurazione del tempo all'inizio della coreografia

- ❑ Il tempo della coreografia da palco è misurato senza il tempo di arrivo.
- ❑ La misurazione del tempo della coreografia da palco comincia nel momento in cui inizia la musica.

3. Performance della coreografia su palco (esclusivamente solo)

a) Caratteristiche

- ❑ Il Solo può includere vari stili di danza (per esempio danza jazz, balletto, danza contemporanea, danza, ecc.)
- ❑ Le caratteristiche del solo devono essere correlate agli elementi. È permesso poggiare il baton a terra senza contatto con il concorrente. Se la coreografia non corrisponde con il carattere della disciplina viene applicata la squalifica.
- ❑ La musica per la performance deve finire simultaneamente con la fine della coreografia, non deve continuare come accompagnamento per l'uscita.
- ❑ La fine della coreografia deve corrispondere perfettamente con la fine della musica.
- ❑ Discrepanza tra la musica e la coreografia è considerata come imperfezione coreografica.

- ❑ La coreografia termina con lo stop dei concorrenti e la loro assunzione di una posizione finale, deve esserci chiara separazione tra la fine (*movimento e musica*) e l'uscita.
- ❑ La posizione finale può includere un saluto militare, inchino, testa china in avanti, movimento del braccio ecc.

b) Inclusione di elementi ginnici e di danza

- ❑ Gli elementi ginnici e acrobatici sono consentiti.
- ❑ Backflip dal posto è proibito (con penalità)

c) Misurazione del tempo alla fine della coreografia

- ❑ La misurazione del tempo termina non appena i concorrenti assumono la loro posizione finale e la musica finisce.
- ❑ Discrepanza tra la fine della musica e la fine della coreografia è considerata come errore coreografico.

5. Musica per le formazioni da competizione

5.1. Condizioni generali

- ❑ Tutte le coreografie devono essere effettuate con accompagnamento musicale.
- ❑ La canzone può essere di orchestra o con accompagnamento, le cosiddette canzoni cantate.
- ❑ L'adeguatezza della musica in base alla categoria d'età sarà premiata nella sezione delle impressioni generali.
- ❑ Possono essere usati interi pezzi musicali o loro parti.
- ❑ Nel caso di mix musicali, le singole parti musicali devono essere uniti correttamente dal punto di vista musicale e tecnico; la realizzazione di una connessione errata (*passaggio tecnicamente non corretto da un motivo all'altro*) è motivo di detrazione punti (- 0,1 punti)

5.2. File audio

- ❑ La musica è riprodotta da CD o USB.

6. Divise, abiti da competizione, viso

6.1. Generali

- ❑ I costumi dei concorrenti, la loro pettinatura e il loro trucco e l'impressione generale devono rispettare la categoria d'età, il carattere musicale e l'attrezzatura usata
- ❑ Un esempio di costume può avere pantaloni, una giacca, una gonna, un vestito o calze.
- ❑ Il seno ed il sedere devono essere coperti.
- ❑ I colori e le loro combinazioni possono essere scelti dai concorrenti.
- ❑ Negli stili il giurato può includere l'impatto estetico e l'idoneità di costumi, acconciature o trucco per ogni

categoria d'età e musica.

- ❑ Il nome del gruppo e la città o loghi e sponsor non possono essere visibili sulle divise in nessun modo

6.2. Costumi in ACROBATIC BATON

- ❑ Il costume può essere scelto arbitrariamente ma deve corrispondere con la categoria d'età. Il costume non deve essere volgare e se c'è il tema deve essere a tema.

LAVORO CON L'ATTREZZATURA

Il lavoro con le attrezzature definisce la natura dello sport delle majorette e la sua estetica. Sarà valutato rispetto alla categoria di età. Mentre le cadette non devono eseguire tutti gli elementi col baton, juniors e seniors devono mostrare tutti i tipi di elementi per ottenere il punteggio più alto. Il Baton deve essere sempre in contatto col concorrente.

LIVELLI- BATON

I. LIVELLO

- ❑ Tutti i movimenti del baton senza rotazione ma in linea con le braccia
- ❑ Cambio semplice da una mano all'altra senza lancio o rotazione
- ❑ Scivolata sulle braccia
- ❑ Ondeggio (Swing and Sway), mezza luna
- ❑ Alzata e piegamento con contatto braccia
- ❑ Rotazione marziale del bastone con presa dai pomoli
- ❑ Rotazione con braccia
- ❑ Pretzel con ricciolo
- ❑ Impugnatura del bastone senza rotazione

II. LIVELLO

- ❑ Figura orizzontale
- ❑ Figura otto verticale
- ❑ E tutte le variazioni di questi giri in ogni direzione con mano destra e sinistra, sia diritto che rovescio
- ❑ LOOP (Cerchi)
Rotazione del bastone con presa dal pomolo mano destra e sinistra, orizzontale e verticale
- ❑ FOITE':
Foite' mano destra e sinistra
Foite' mano destra e sinistra diritto e rovescio

III. LIVELLO

Include rotazioni semplici come:

- ❑ **Baton tournant** (SUN) in tutte le posizioni del corpo (frontale, vita, sopra la testa, lato destro e sinistro del corpo...)
- ❑ **Ruota** (STAR) diritto/rovescio, mano destra/mano sinistra. Può essere semplice, veloce, con giro del corpo, in tutte le direzioni...
- ❑ Lanci semplici verticali e orizzontali con ripresa semplice (per un momento il baton non è in contatto con alcuna parte del corpo)
- ❑ Lanci:
 - Lanci bassi – sotto i 2 m.
 - La rotazione in aria del Baton non è richiesta
 - Lanci classici:
 - Con mano aperta – da posizione orizzontale o verticale, con mano destra o sinistra
 - Pretzel – lancio del baton dai pomoli
- ❑ Riprese classiche:
 - Preso rovescio (palmo girato verso l'alto)
 - Preso dritta (palmo girato verso il basso-posizione mano a "ciao")
- ❑ Lanci scambio:
 - Verticali, orizzontali
 - Vari tipi di lanci e riprese
 - Tra tutti i membri
 - In sequenza

IV. LIVELLO

- ❑ Rotazioni tra le dita verticalmente e orizzontalmente (frontali, orizzontali)
- ❑ Rolls semplici (360°), semplici combinazioni di ROLLS e ROULE' (180°)
- ❑ Lanci alti del baton - lanci e riprese semplici (per esempio: il Baton ruota in aria con movimento orizzontale)
- ❑ Lanci bassi del baton - lanci bassi e riprese difficili (sotto la gamba, dietro alla schiena).
- ❑ Semplici lanci scambio di baton tra le majorettes.
- ❑ Rotazioni tra le dita:
 - Verticale mano destra/sinistra con 4 dita
 - Orizzontale mano destra/sinistra con 4 dita
 - Verticale mano destra/sinistra con 2 dita
 - Orizzontale mano destra/sinistra con 2 dita
 - Verticale mano destra/sinistra con 5 dita
- ❑ ROULE' (intorno alla spalla, alla gamba, alla vita, ...)180°.
- ❑ ROLLS, 360°.

Elementi individuali:

- Semplici rolls con baton intorno a diverse parti del corpo; mano, polso, braccio, gomito, collo, gamba.
- Rolls intorno alla mano Avanti e indietro.
- Rolls intorno al gomito Avanti e indietro.
- Rolls intorno al braccio allungato.

Semplici combinazioni di rolls:

- ½ FISH (mezza fish) entrambe le direzioni, dritto/rovescio
- SNAKE – rolls polso gomito/gomito polso con pugno chiuso

□ Figure:

1. Lanci alti del baton e riprese semplici.

- Lancio alto – superiore ai 2 m.
- La rotazione del Baton in aria è richiesta.

Lanci classici:

- A mano aperta– posizione orizzontale o verticale, con mano destra o sinistra.
- Pretzel – lancio del baton dai pomoli

Riprese classiche:

- Presa rovescio- ripresa del baton con il palmo verso l'alto.
- Presa dritta – ripresa del baton con il palmo verso il basso (mano a “ciao”)

2. Lanci alti del baton e riprese difficili.

Lanci difficili:

- Da sotto il braccio.
- Da sotto la gamba.
- Da dietro la schiena.

Riprese difficili:

- Dietro la schiena– a livello vita dietro la schiena.
- Sotto la gamba – ripresa del baton sotto la gamba.
- Sopra la testa – ripresa del baton sopra la testa.
- Lato a lato – con la mano sinistra sul lato destro del corpo a livello della vita e viceversa.
- Sotto il braccio– ripresa del baton sotto il braccio.
- Palmo – con rotazione sul palmo.

V. LIVELLO

Include figure molto difficili e rotazioni come:

- Lanci con movimento del corpo

Tipi di movimento del corpo durante i lanci:

- SPOSTAMENTO – spostamento verso un altro posto con marcia o chassè
- STAZIONARIO – sul posto in “attenti” o arabesque
- GIRO – rotazione del corpo a 360° su una gamba (più giri, giri interrotti e giri in direzione opposta). Definire l'altezza della gamba nel giro: la punta del piede alzato deve essere posizionata al di sopra del livello della caviglia del piede stabile sul pavimento. E' importante che il giro sia eseguito fluidamente disegnando un cerchio (360°) e la posizione finale della gamba deve corrispondere a quella iniziale.
- Lanci con 3 elementi (lancio, giro, ripresa), 4 elementi (lancio, giro, posa ripresa) o con più elementi (lancio, 2 giri, posa, ripresa) .
- Lanci alti con lancio e ripresa difficili.
- Lanci sopra i 2 m.
- Lanci difficili:
 - FLIP CON POLLICE – il baton ruota attorno al pollice e lascia la mano (eseguito dalla metà del baton con posizione verticale o orizzontale, con mano destra o sinistra - il baton esegue due giri completi).
 - FLIP ROVESCIO – con l'uso del polso, il baton viene lasciato con mano rovesciata, più giro in aria, ripresa con il palmo verso il basso – il baton esegue due giri completi).
 - LANCIO CON POLLICE – lancio con l'uso del pollice, più di due giri in aria.
 - LANCIO ROVESCIO CON POLLICE – lancio con l'uso del polso (flip rovescio), più di due giri in aria.
- Riprese difficili:
 - RIPRESA CON MANO RIGIRATA – ripresa con il palmo girato nella direzione opposta.
 - RIPRESA CIECA – ripresa sopra le spalle senza guardare il baton.
 - FLIP – aiuto costante della mano grazie alla rotazione costante del baton attorno al pollice.
- Rotazioni con 2 baton – esecuzione di figure del III livello con rotazione costante del baton.
- Combinazioni di Rolls – connessione di 2 o più elementi (snake con mani tese).
- Rolls fluidi – movimento ininterrotto.

Per il lavoro con il BAT è possibile assegnare max 10 punti. Gli elementi vengono valutati nel seguente modo:

I. LIVELLO – max. 7,50 punti

II. LIVELLO – max. 8,00 punti

III. LIVELLO – max. 9,00 punti

IV. LIVELLO – max. 9,40 punti

V. LIVELLO – max. 10,00 punti

ELEMENTI OBBLIGATORI

Per JUNIORS 4 elementi:

- ❑ Roll over indietro con lancio alto (oltre 2 metri) (tutti i membri)
- ❑ 1x combinazione di 2 elementi differenti (acrobatici o ginnici) con lancio del bastone (tutti i membri)
- ❑ 1x lancio alto del baton con giro (360°) (tutti i membri). Solo un giro di 360° è accettato come elemento obbligatorio. L'esecuzione incorretta del giro o di più giri NON lo farà accettare come elemento obbligatorio.

Gli elementi ACROBATICI sono consentiti senza limiti e il lancio del bastone con esso è permesso.

Gli elementi GINNICI sono consentiti senza limiti e il lancio del bastone con esso è permesso.

Bisogna usare gli elementi dal I. al V. LIVELLO. Le rotazioni devono essere eseguite in modo pulito, in combinazione e tecnicamente corrette.

Il GIRO deve essere tecnicamente corretto.

For SENIORS 6 elements:

- ❑ Roll over indietro con lancio alto (oltre 2 metri) (tutti i membri)
- ❑ 1x lancio alto del baton con elementi acrobatici (tutti i membri)
- ❑ 1x combinazione di 2 elementi differenti (acrobatici o ginnici) con lancio del bastone (tutti i membri)
- ❑ 1x lancio alto del baton con giro (360°) (tutti i membri). Solo un giro di 360° è accettato come elemento obbligatorio. L'esecuzione incorretta del giro o di più giri NON lo farà accettare come elemento obbligatorio.
- ❑ 1x lancio alto del baton con due giri (senza mettere il piede o la punta a terra) (tutti i membri)

Gli elementi ACROBATICI sono consentiti senza limiti e il lancio del bastone con esso è permesso.

Gli elementi GINNICI sono consentiti senza limiti e il lancio del bastone con esso è permesso.

Bisogna usare gli elementi dal I. al V. LIVELLO. Le rotazioni devono essere eseguite in modo pulito, in combinazione e tecnicamente corrette.

Il GIRO deve essere tecnicamente corretto.

Penalità per corso di competizione scorretto

- ❑ I concorrenti non sono pronti per la competizione dopo l'annuncio del presentatore **-0,10** punti /giudice tecnico/
- ❑ Ingresso sul palco prima dell'annuncio del presentatore **- 0,2** punti /giudice tecnico/
- ❑ Musica non pronta - **0,10** punti /giudice tecnico/
- ❑ Bassa qualità della musica, cattivo mix **- 0,10** punti /giudice tecnico/
- ❑ Costume rotto o caduta di parti di esso, costume inappropriato **- 0,10** punti per ogni parte/persona /giudice tecnico/
- ❑ Performance interrotta dal concorrente – **squalifica** /giuria tecnica/
- ❑ Equilibrio del concorrente **- 0,10** punti /giudice tecnico/
- ❑ Caduta del concorrente **- 0,30** punti /giudice tecnico/
- ❑ Ingresso e uscita con musica **- 0,50** punti /giudice tecnico/
- ❑ Mancanza di posizione finale **- 0,10** punti /giudice tecnico/
- ❑ Assenza degli elementi obbligatori **- 0,4** punti per ogni elemento mancante /giudice tecnico/
- ❑ Oltrepassare la linea **- 0,10** punti (per ogni persona) /giudice tecnico/
- ❑ Comunicazioni non autorizzate tra concorrenti e leader – dando istruzioni ai concorrenti durante la performance - **1** punto /giudice tecnico/
- ❑ Riprese del bastone con due mani **- 0,3** punti /giudice tecnico/
- ❑ Quando la performance non corrisponde al carattere della disciplina acrobatic baton – **squalifica**
- ❑ Il salto mortale all'indietro (backflip) sul posto è vietato **-5 punti** /giurato tecnico/

ELEMENTI GINNICI E ACROBATICI PER MAJORETTE SPORT

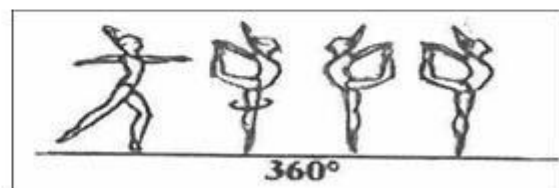
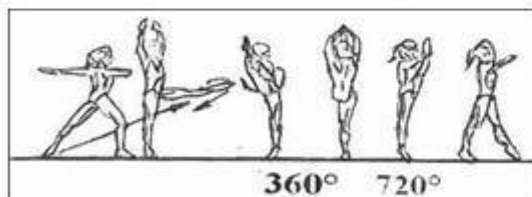
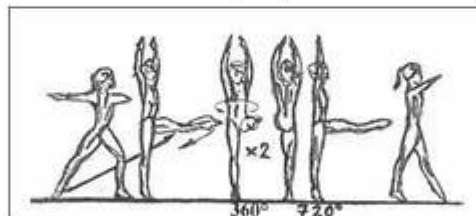
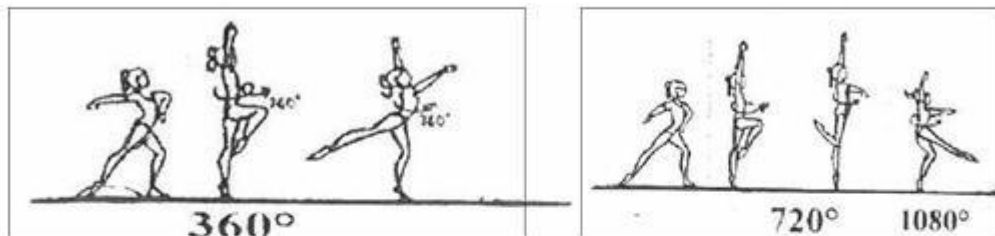
Gli elementi ginnici (esercizi, forma degli esercizi) per majorette sport sono:

- Giri
- Salti, leaps, hops, kick-offs
- Arabesque
- Spaccata – laterale, frontale, side, spaccata con il corpo sulla parete
- Candela
- Sfinge, cervo, cammello, arco
- Rolls in avanti/all'indietro, pencil roll, roll over all'indietro

In coreografia sono consentite tutte le variazioni possibili, le modifiche e le combinazioni di questi elementi.

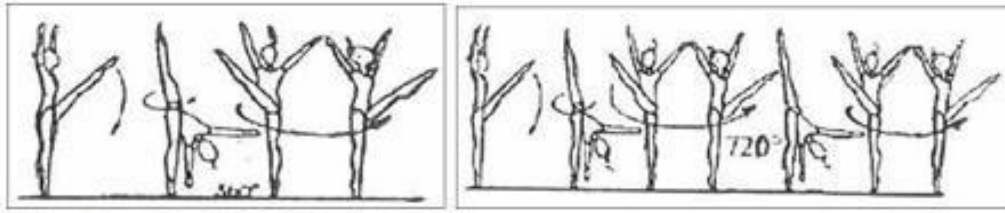
1. GIRI

per esempio



turn 360° and (720°) with free leg held upward
in 180°split position throughout turn

turn (360°) with free leg held backward/upward throughout turn

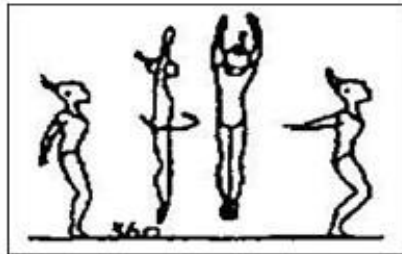


giro illusione (360°) e (720°) stando in spaccata senza toccare il pavimento con le mani

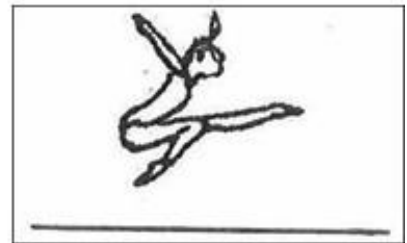
2. SALTI, BALZI, SALTELLI, KICK-OFF



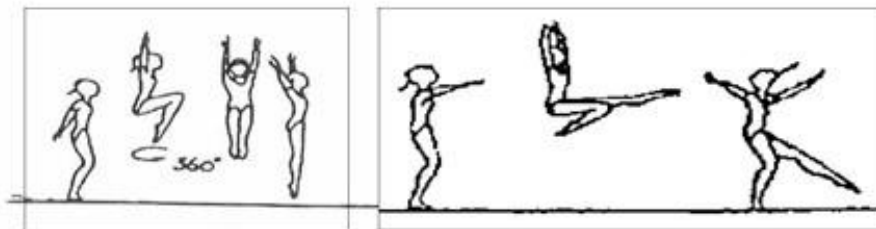
tuck hop



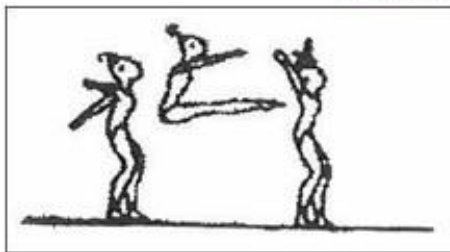
stretched hop with 180°/360° turn



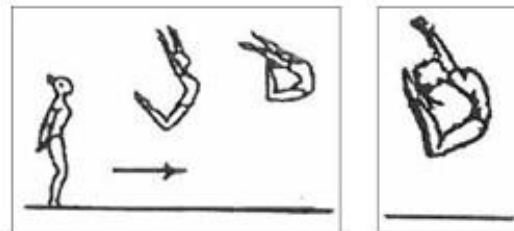
wolf hop , wolf jump



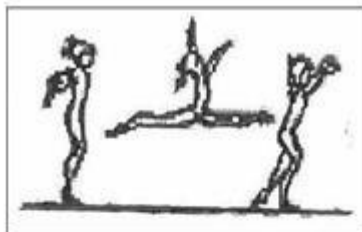
tuck hop with 1/1 turn (360°)



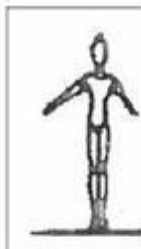
pike jump (hip < 90°)



sheep jump



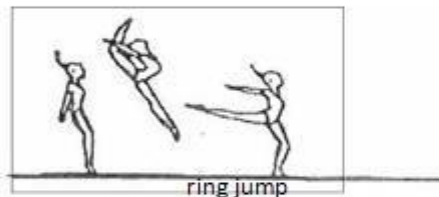
salto spaccata (distanza gambe 180°)



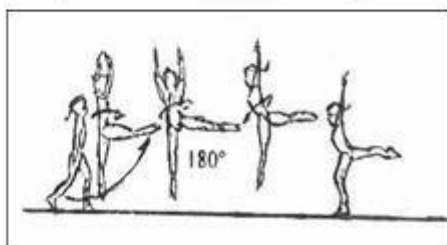
salto spaccata frontale



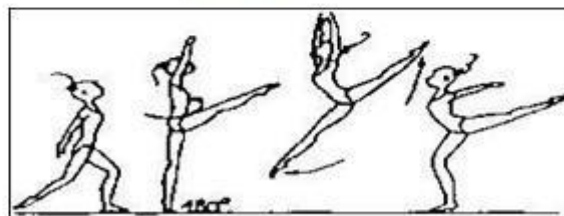
Sissone



ring jump



fouetté-hop to land in arabesque



tour jeté

Con questi link puoi vedere altri esempi di salti differenti

<http://home.pf.jcu.cz/~base/index.php/akrobacie/gymnasticke-skoky-odrazem-jednonoz>

<http://home.pf.jcu.cz/~base/index.php/akrobacie/gymnasticke-skoky-odrazem-snozmo>

KICK OFF

https://www.youtube.com/watch?v=7CrpZwQHV7U&index=1&list=PLqTmcqJsfH1Kb2ugHCt_oTx_y_0bZnNXY

3. ARABESQUE

<http://home.pf.jcu.cz/~base/index.php/akrobacie/rovnovazne-polohy>

4. SPACCATE



spaccata laterale



spaccata col corpo sul pavimento



spaccata frontale

5. CANDELA



6. "SFINGE" "CERVO" "CAMELLO" "ARCO"



Sfinge



Cammello



Cervo



Arco

7. FORWARD/BACKWARD/SIDEWARD rolls

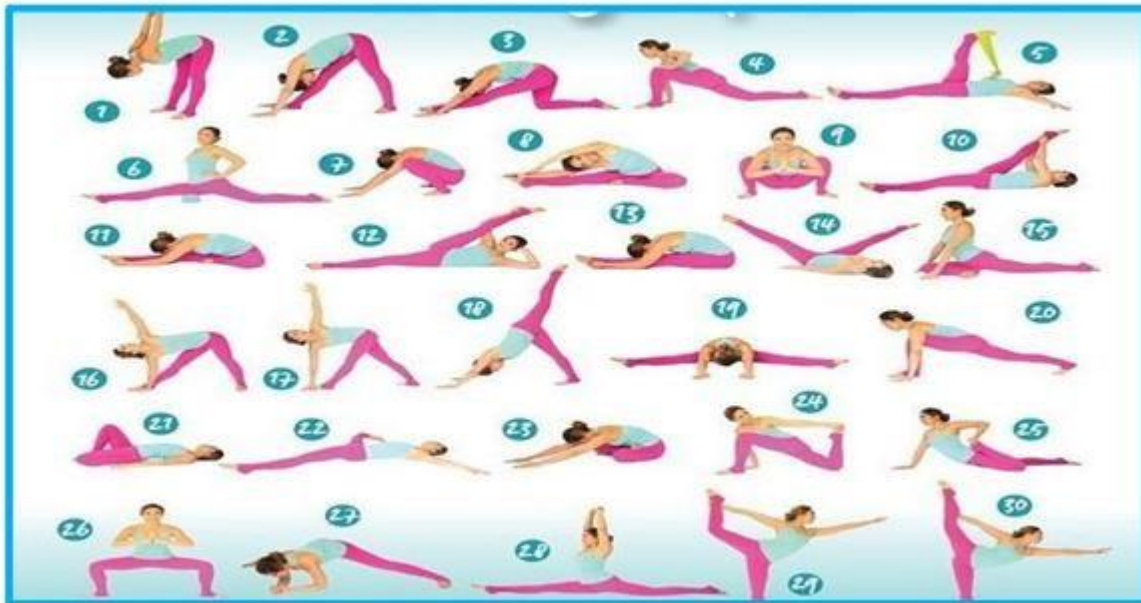
https://www.youtube.com/watch?v=b1OUh8FMdyl&list=PLqTmcqJsfH1Kb2ugHCt_oTx_y_0bZnNXY&index=4

https://www.youtube.com/watch?v=-5kL6eeHDOM&index=3&list=PLqTmcqJsfH1Kb2ugHCt_oTx_y_0bZnNXY

8. SIDEWARD ROLL („Matite“)

https://www.youtube.com/watch?v=r2IfSo5mcKw&index=2&list=PLqTmcqJsfH1Kb2ugHCt_oTx_y_0bZnNXY

In coreografia sono possibili tutte le variazioni, le modifiche e le combinazioni di questi elementi.



GLI ELEMENTI ACROBATICI PER MAJORETTE SPORT SONO:

- Capriola in avanti
- Capriola all'indietro, pike forward roll, roll over the shoulder
- Verticale sulla testa, verticale sulle mani
- Ponte dall'alto, ponte dal pavimento

- Ruote – ruota, ribaltata in avanti, ribaltata indietro, ruota all'indietro da posizione seduta, senza mani, con partenza veloce, con atterraggio su uno o due piedi
- Flick (ruota all'indietro atterrando con entrambe le gambe)
- Round off back handspring
- Arab (ruota senza mani) – Ruota senza mani atterrando su un piede
- Šprajcka - Free Walkover with landing on one foot (forward handspring on one leg without arms)
- Saltos sono proibiti

In coreografia sono possibili tutte le variazioni, le modifiche e le combinazioni di questi elementi

1. CAPRIOLA IN AVANTI



<http://home.pf.jcu.cz/~base/index.php/akrobacie/kotoul-vpred>

2. CAPRIOLA ALL'INDIETRO, Pike forward roll

Capriola all'indietro

<http://home.pf.jcu.cz/~base/index.php/akrobacie/kotoul-vzad>

Pike forward roll

<http://home.pf.jcu.cz/~base/index.php/akrobacie/kotoul-letmo>

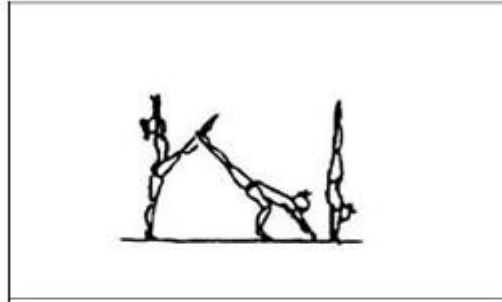
roll over the shoulder

https://www.youtube.com/watch?v=6ciNw_UFKDs&list=PLqTmcqJsfH1Kb2ugHCt_oTx_y_0bZnNXY&index=6https://www.youtube.com/watch?v=nmjyqtiA_Ts&index=5&list=PLqTmcqJsfH1Kb2ugHCt_oTx_y_0bZnNXY

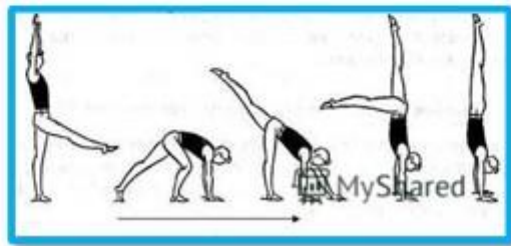
3 VERTICALE SULLA TESTA, VERTICALE SULLE MANI



Verticale sulla testa

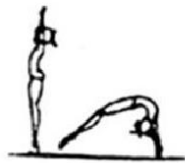


Verticale sulle mani



<http://home.pf.jcu.cz/~base/index.php/akrobacie/stoj-na-rukou>

4. PONTE DALL'ALTO

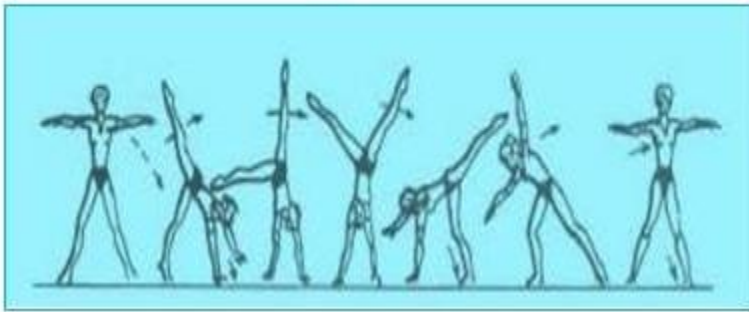


PONTE DAL PAVIMENTO



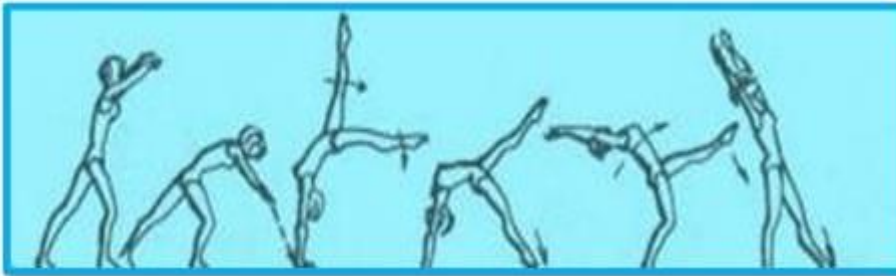
5. RUOTE

Ruota



<http://home.pf.jcu.cz/~base/index.php/akrobacie/premet-stranou>

Ribaltata in avanti

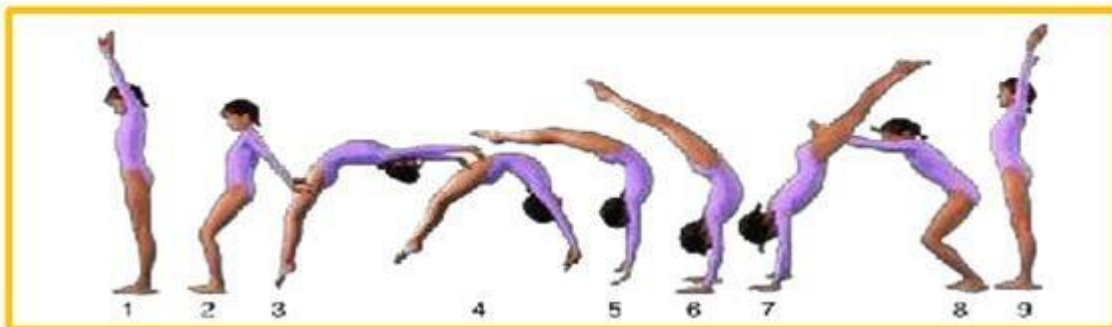


<http://home.pf.jcu.cz/~base/index.php/akrobacie/premet-vpred>

Ribaltata indietro

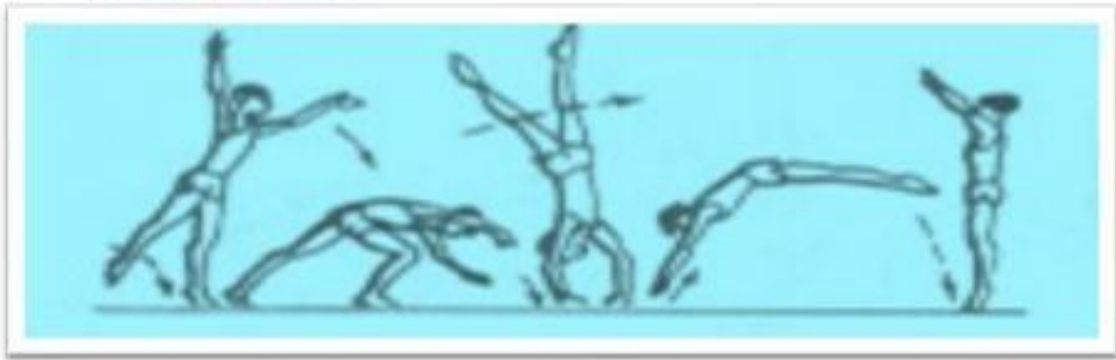


6. FLICK



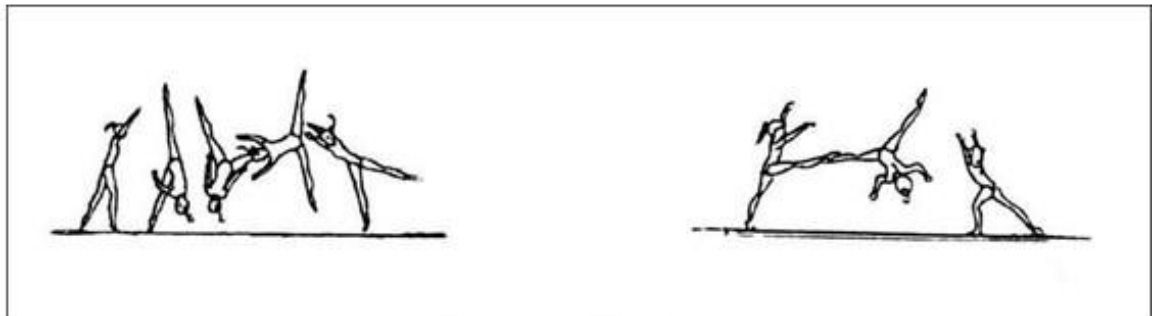
<http://home.pf.jcu.cz/~base/index.php/akrobacie/premet-vzad>

7. RONDATA



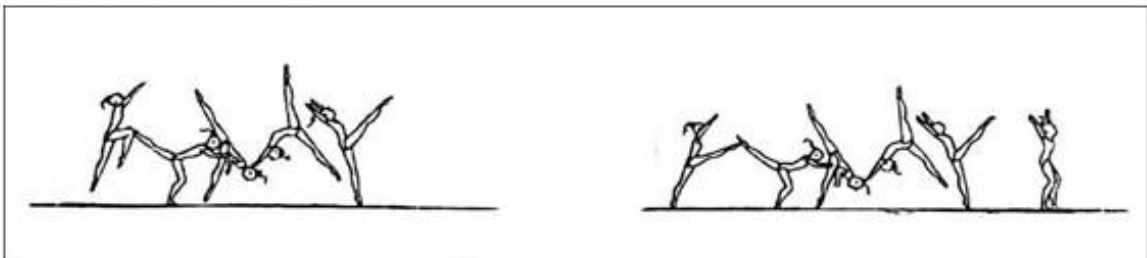
<http://home.pf.jcu.cz/~base/index.php/akrobacie/rondat>

8. ARAB



ARAB - Free cartwheel landing on one foot

9. FREE WALKOVER



ŠPRAJCKA - Free walkover with landing on one foot

ALZATE

I concorrenti che sollevano e reggono un altro concorrente in alzata/piramide devono avere le mani nella posizione indicata in base al piano pertinente.



Nella coreografia l'atleta sollevato deve essere messo in sicurezza da un altro concorrente (spotter). La mancata sicurezza per l'alzata/piramide è penalizzata con una penalità di **-0,3** punti dal giurato tecnico. Il trainer è pienamente responsabile per la sicurezza dei concorrenti durante tutta la competizione.

CADETS:

- Le alzate nella categoria cadets sono consentite fino al 1° piano.
- Le piramidi a tre piani sono proibite.
- Il lancio in aria dei concorrenti è proibito.

JUNIORS:

- Le alzate nella categoria juniors sono consentite fino al 1° piano.
- Le piramidi a tre piani sono proibite.
- Il lancio in aria dei concorrenti è proibito.

SENIORS:

- Le alzate nella categoria seniors sono consentite fino al 2° piano.
- Le piramidi a tre piani sono proibite.
- Il lancio in aria dei concorrenti è permesso.

Nella seguente galleria fotografica ci sono alcuni esempi di alzate per piani particolari. Nelle formazioni da gara possono essere eseguiti anche altri tipi, ma l'altezza / livello dal pavimento deve essere appropriato per la particolare categoria di età.

PIANO TERRA



PRIMO PIANO



SECONDO PIANO



ORGANIZZAZIONE, CONDIZIONI E SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

Giuria e giurati

Composizione giuria:

- ❑ 3-5 giurati per l'assegnazione dei punti (*il presidente della giuria è un delegato*) – competizioni nazionali.
- ❑ 3-5 e più giurati per l'assegnazione di punti (*il presidente della giuria è un delegato*) – competizioni internazionali.
- ❑ Un giurato tecnico. In sezione MIX possono esserci due giurati tecnici.

Altri membri importanti della competizione per il lavoro dei giurati:

- ❑ Scrutinatore, operatore computer.
- ❑ Assistente scrutatore.
- ❑ Giudice di linea.

Campionato Europeo, Campionato Mondiale e Grand Prix

- ❑ I giudici sono nominati dal Comitato Giudici per i Campionati Europei, i Campionati del Mondo, la Coppa del Mondo e il Gran Premio. Solo i giurati con un certificato di giurato internazionale valido possono essere membri della giuria.
- ❑ Lo scrutatore, l'assistente scrutatore e il giudice di linea sono nominati dal comitato giudici (MWF).

Campionato Nazionale e competizioni.

- ❑ I giurati per i campionati nazionali e le competizioni sono designati e determinati dalle federazioni nazionali.
- ❑ La giuria può anche essere composta a livello internazionale, ma solo da giudici con un valido certificato giudice internazionale MWF.
- ❑ Il Comitato Giudici MWF nomina i membri per il Campionato Europeo, il Campionato del Mondo, la Coppa del Mondo e il Gran Premio.

Posizione giuria

- ❑ La giuria è posizionata durante la valutazione delle coreografie da palco di fronte all'area di gara, e dovrebbe trovarsi in un luogo sopraelevato.
- ❑ In base al tipo di percorso per il défilé, la giuria si trova su un lato del percorso, al centro, oppure i singoli giurati possono camminare a fianco dei concorrenti, davanti a loro, o dietro di loro.

Il sistema di lavoro della giuria

Ogni membro della giuria valuta tre aree:

A – coreografia

B – movimento tecnico

C – lavoro con l'attrezzatura

- ❑ In ogni area ogni membro dà un voto, quindi i tre voti vengono uniti.
- ❑ Il giurato tecnico assegna le penalità, che vengono detratte dal voto finale
- ❑ La valutazione e il punteggio assegnato dal giurato devono basarsi su:
 - errori e imperfezioni che ha colto (penalità),
 - aspetti positivi che ha catturato (bonus).
- ❑ Nel corso della valutazione i giurati si possono consultare tra loro per il livello dimostrato e l'originalità dei singoli elementi.

Lavoro del giurato in due fasi:

1. Continuamente durante la coreografia della competizione

- ❑ Registra errori e carenze durante la coreografia.
- ❑ Il giudice può utilizzare il simbolo "/" per l'indicazione di detrazione.
- ❑ Può concedere bonus per ciascun criterio.
- ❑ Per indicare i bonus il giurato può utilizzare un simbolo grafico "+".

2. Dopo la fine della coreografia:

- ❑ Il giurato prende in considerazione gli errori ripetuti o collettivi nella valutazione finale.
- ❑ Il giudice rileva il voto finale sulla base dell'esecuzione di una coreografia, degli errori e delle imperfezioni identificati, dei bonus riconosciuti.

Conteggio dei risultati

I punti assegnati dai giurati di punteggio e dal giurato tecnico vengono elaborati utilizzando il software sul computer. Lo scrutatore compila la classifica elaborata dal computer. La commissione di giudici deve controllare la lista dei risultati fino a 14 giorni dalla fine della competizione e poi pubblicare la lista dei risultati ufficiali (con punteggio e penalità). La commissione di giudici può pubblicare la lista dei risultati continuamente durante la competizione (senza penalità), ma questo risultato non è ufficiale. La commissione di giudici deve controllare l'elenco dei risultati e deve consentire la pubblicazione dell'elenco dei risultati. Gli elenchi dei risultati vengono pubblicati continuamente durante la competizione e successivamente sul sito web.

Premi per il Campionato Europeo

In ogni categoria e disciplina i premi sono assegnati come segue:

Per piccole formazioni:

- ❑ il titolo di Campione Europeo + medaglie e diplomi
- ❑ il titolo di I. Vice-Campione Europeo+ medaglie e diplomi
- ❑ il titolo di II. Vice-Campione Europeo + Medaglie e diplomi
- ❑ 4-5-6 posto - diplomi

Per grandi formazioni:

- ❑ il titolo di Campione Europeo + medaglie, diplomi e trofeo
- ❑ il titolo di I. Vice-Campione Europa + medaglie, diplomi e trofeo
- ❑ il titolo di II. Vice-Campione Europeo + Medaglie, diplomi e trofeo
- ❑ 4-5-6 posto - diplomi

Titoli del premio:

- Se più di 3 squadre partecipano a una disciplina valida, i titoli saranno assegnati.
- Se 3 squadre prendono parte a una disciplina valida, riceveranno solo le posizioni (1, 2, 3) senza titolo.
- Se meno di 3 squadre partecipano a una disciplina valida, verrà assegnato solo il diploma di partecipazione
- Se ci sono più gruppi con lo stesso numero di punti, il premio viene assegnato a tutti coloro che hanno guadagnato il numero di punti per quel posizionamento.
- Un concorrente non può partecipare se non ha pagato la quota di iscrizione e la quota di partecipazione.

Il sistema per il Gran Premio d'Europa è lo stesso del Campionato Europeo (eccetto i titoli).

Premi per il Campionato Mondiale

In ogni categoria e disciplina i premi sono assegnati come segue:

Per piccole formazioni:

- ❑ il titolo di Campione del Mondo + medaglie e diplomi
- ❑ il titolo di I. Vice-Campione del Mondo + medaglie e diplomi
- ❑ il titolo di II. Vice-Campione del Mondo + medaglie e diplomi
- ❑ 4-5-6 posto -diplomi

Per le grandi formazioni:

- ❑ il titolo di Campione del Mondo + medaglie, diplomi e trofeo
- ❑ il titolo di I. Vice-Campione del Mondo + medaglie, diplomi e trofeo
- ❑ il titolo di II. Vice-Campione del Mondo + medaglie, diplomi e trofeo

□ 4-5-6 posto -diplomi

Se ci sono più gruppi con lo stesso numero di punti, il premio viene assegnato a tutti coloro che hanno guadagnato il numero di punti per quel piazzamento.

Un concorrente non può iniziare se non ha pagato la quota di iscrizione e la quota di partecipazione.

La COPPA DEL MONDO (così come altre competizioni aperte) ha lo stesso sistema dei Campionati del mondo (tranne i titoli).

I campionati del mondo si svolgono ogni anno. Nel caso in cui la Coppa del Mondo si tenga altrove e non nel continente europeo, la competizione della Coppa del Mondo sarà organizzata in Europa nello stesso anno.

La condizione per la partecipazione ai Campionati Mondiali è la partecipazione ai Campionati Europei.

Le partecipazioni dei concorrenti al di fuori di queste nomination sono vietate.

Le nomination dal campionato nazionale per il campionato Europeo.

Attrezzo/Categoria	Categoria d'età	Qualificazioni
Solo Baton, Solo Pom	Cadets, Juniors, Seniors	1°, 2° e 3° posto
Solo Acrobatic Twirling	Juniors, Seniors	1°, 2° e 3° posto
Solo Mace	Juniors, Seniors	1°, 2° posto
Solo 2 Baton	Seniors	1°, 2° posto
Duo/trio Baton, Duo/trio Pom	Cadets, Juniors, Seniors	1°, 2° e 3° posto
Duo/trio Mace	Juniors, Seniors	1°, 2° e 3° posto
Mini Baton, Mini Pom, Mini mix	Cadets, Juniors, Seniors	1°, 2°, 3°, 4°, 5° posto
Mini Mace, Mini baton flag, Drummers	Juniors, Seniors	1°, 2°, 3°, 4° posto
Defilè baton, pom, classic baton	Cadets, Juniors, Seniors	1°, 2°, 3°, 4°, 5° posto
Gruppo stage baton, pom, classic baton, classic pom, mix	Cadets, Juniors, Seniors	1°, 2°, 3°, 4°, 5° posto
Gruppo baton flag, mace, drummers, small drill	Juniors, Seniors	1°, 2°, 3°, 4°, 5° posto

Se una federazione nazionale nomina due concorrenti al primo posto nella stessa categoria e disciplina, non può più nominare un concorrente al secondo posto.

Per assegnare una nomination è inoltre necessario un livello di punteggio sufficientemente elevato. Le partecipazioni dei concorrenti al di fuori di queste nomine sono vietate.

Le nomination dal campionato Europeo per il campionato Mondiale

I concorrenti devono superare la fase nazionale, partecipare al campionato Europeo ed essere nominati per il Campionato del Mondo.

Le nomination devono appartenere allo stesso anno. La squadra europea, che non ha partecipato ai Campionati Europei dello stesso anno, non può partecipare ai Campionati del Mondo.

Attrezzo/Categoria	Categoria d'età	Qualificazioni
Solo Baton, Solo Pom	Cadets, Juniors, Seniors	1°, 2° e 3° posto
Solo Acrobatic Twirling	Juniors, Seniors	1°, 2° e 3° posto
Solo Mace	Juniors, Seniors	1°, 2° posto
Solo 2 Baton	Seniors	1°, 2° posto
Duo/trio Baton, Duo/trio Pom	Cadets, Juniors, Seniors	1°, 2° e 3° posto
Duo/trio Mace	Juniors, Seniors	1°, 2° e 3° posto
Mini Baton, Mini Pom, Mini mix	Cadets, Juniors, Seniors	1°, 2°, 3°, 4°, 5° posto
Mini Mace, Mini baton flag, Drummers	Juniors, Seniors	1°, 2°, 3°, 4° posto
Defilè baton, pom, classic baton	Cadets, Juniors, Seniors	1°, 2°, 3°, 4°, 5° posto
Gruppo stage baton, pom, classic baton, classic pom, mix	Cadets, Juniors, Seniors	1°, 2°, 3°, 4°, 5° posto
Gruppo baton flag, mace, drummers, small drill	Juniors, Seniors	1°, 2°, 3°, 4°, 5° posto

Se una federazione nazionale nomina due concorrenti al primo posto nella stessa categoria e disciplina, non può più nominare un concorrente al secondo posto.

Per assegnare una nomination è inoltre necessario un livello di punteggio sufficientemente elevato. La partecipazione dei concorrenti al di fuori di queste nomine sono vietate.

La coreografia qualificata non può essere modificata di più del 20% rispetto a quella eseguita ai Campionati Europei per essere eseguita ai Campionati Mondiali.

È consentito modificare il numero di partecipanti in una performance di gruppo solo riducendone il numero, ma non è consentito aumentarlo, dagli Europei ai Mondiali.

Svolgimento della competizione

1. Registrazione di partenza

- ❑ L'ordine di partenza viene preparato manualmente o utilizzando un generatore di numeri casuali (software).
- ❑ L'ordine è stabilito in anticipo.

2. Comportamento dei concorrenti

- ❑ I concorrenti devono essere preparati per l'esecuzione delle coreografie di gara secondo l'ordine specificato nei registri di partenza e secondo le istruzioni degli organizzatori.
- ❑ La mancanza di preparazione e arrivo in ritardo nell'area di gara comporta una penalità di - **0,1** punti (*giurato tecnico*) o cambio dell'ordine di partenza.
- ❑ I concorrenti non possono, durante le esibizioni, comunicare tra loro a voce alta, verbalmente, o con altri segnali acustici (fischietto, ecc.). Penalità - **0,10** (*giurato tecnico*).

3. Comportamento dei coach

- ❑ Durante la coreografia da gara, l'allenatore o i suoi assistenti non devono controllare o dare istruzioni ai concorrenti. La comunicazione è vietata tra allenatori e concorrenti -**1** punto (*giurato tecnico*).
- ❑ Durante lo svolgimento della competizione, durante le pause nella competizione e dopo i singoli elementi della competizione, gli allenatori non possono comunicare con i giurati e con i singoli membri della squadra, che sviluppano i risultati.

4. Interruzione della gara

- ❑ Sono considerati come distorsione della competizione e condotta antisportiva da parte di concorrenti, allenatori, loro rappresentanti o assistenti e accompagnatori, i seguenti comportamenti:
 - Attacchi verbali o fisici, minacce ai giurati, agli organizzatori o membri che lavorano con i risultati ecc.
 - umiliazione o mancanza di rispetto per la concorrenza, per risultati, giurati e altri membri della competizione, sia sul posto che nei media, incluso Internet
 - attacchi verbali o fisici verso gli altri concorrenti, umiliare altri concorrenti, sul posto o nei media, incluso Internet
- ❑ Se si verifica un caso simile, il presidente della giuria squalifica tutti i concorrenti del club che hanno causato la violazione e annulla i loro risultati. Il Comitato Giudici può vietare a un concorrente di partecipare alla competizione per un anno.

5. Comportamento dei giudici

- ❑ Durante la competizione - ad esempio durante la composizione delle competizioni, le interruzioni nelle formazioni della competizione e dopo la conclusione delle composizioni di gara individuali - un giurato non deve comunicare con il coreografo, gli assistenti e i concorrenti.

6. Problemi di salute prima della competizione

- ❑ L'improvviso problema di salute di un singolo concorrente prima della performance non è motivo di cambiamento dell'ordine di partenza. Questo non si applica per le categorie solo, duo-trio.
- ❑ L'organizzatore può, a seconda delle circostanze, intervenire e interrompere la competizione per un breve lasso temporale.
- ❑ Dopo questo tempo, l'allenatore può, o lasciare il posto nella formazione vuoto, sostituire il concorrente o annullare la prestazione della competizione.

7. Problemi di salute durante la competizione

- ❑ L'improvviso problema di salute di un singolo concorrente durante la competizione non è motivo per ripetere la coreografia. In alcuni casi, la giuria può permettere di ripetere la coreografia.
- ❑ Se il bambino lascia il palco per gravi motivi di salute durante la performance, non viene applicata alcuna penalizzazione o squalifica.

8. Uscita dall'area gara

- ❑ Se i singoli partecipanti di una grande formazione o di una piccola formazione distorce la prestazione e lascia l'area di competizione prima della fine della coreografia, la valutazione viene annullata.
- ❑ La formazione grande o piccola non può ripetere la coreografia.

9. Cambi di costume

- ❑ La necessità di cambiare i costumi tra le varie esibizioni non è motivo per cambiare l'ordine di partenza.
- ❑ L'organizzatore può suddividere le discipline in piccole formazioni o può interrompere la competizione per un breve lasso temporale.

10. Ripetizione della coreografia

- ❑ È possibile far ripetere la coreografia a una grande o piccola formazione che ha dovuto interrompere le prestazioni a causa di un problema incontrollato (*ad esempio, interruzione dell'alimentazione elettrica, malfunzionamento dell'impianto audio, condizioni meteorologiche avverse, interruzioni da parte di persone non autorizzate, ingresso nell'area gara ecc.*). Una formazione grande o piccola che ha dovuto interrompere le prestazioni a causa di altri problemi, rispetto a quelli menzionati, non può ripetere la performance.

11. Annuncio continuo dei risultati

- ❑ Se le condizioni organizzative e tecniche lo consentono, i risultati possono essere annunciati o mostrati di continuo, di solito dopo le categorie della competizione.
- ❑ I risultati annunciati non possono essere modificati, ad eccezione degli errori di un presentatore o di scrutinatori, quando la protesta viene accettata.

12. Proteste, obiezioni

- ❑ Una protesta può essere reclamata solo dal capo del gruppo. Deve essere scritto e inoltrato al capo della giuria fino all'annuncio dei risultati.
- ❑ Le proteste contro la valutazione, i voti e le sentenze della giuria non sono consentite.
- ❑ Altre proteste possono essere fatte al più tardi entro 5 minuti dalla fine della coreografia della competizione del concorrente, per i seguenti motivi:
 - limite - mancato rispetto del limite di età
 - comunicazione non autorizzata dei concorrenti
 - comunicazione non autorizzata tra allenatori e giurati
- ❑ Se la protesta è giustificata, il capo della giuria darà una penalizzazione adeguata, che viene detratta dal punteggio complessivo del concorrente.
- ❑ Se il reclamo viene rivendicato dopo aver elaborato i risultati, viene rifiutato.

CHIARIMENTI MWF MEETING – Katowice 24-24/01/2026

1. Nella sezione baton o batonflag è permesso fare un'alzata durante la coreografia, ma questa deve durare meno di 4 tempi.
2. Nella mini mix in cui è presente il pom pom, si possono scegliere quali elementi obbligatori inserire, ma è necessario inserirne almeno uno per entrambi gli attrezzi utilizzati.
3. Ogni elemento acrobatico viene conteggiato, perciò: due acrobatici in un'ottava saranno conteggiati come due acrobatici; se due majorettes eseguono nello stesso momento due diversi tipi di acrobatici (es. una ruota e una capriola nello stesso momento), verranno conteggiati come due acrobatici; se un acrobatico viene eseguito in aria durante un'alzata, verrà conteggiato come un acrobatico.
4. Nella sezione Classic pompon non è possibile poggiare i pompon a terra per effettuare un'onda.
5. Nella categoria Classic è concesso fare un giro su una gamba (senza lancio) come elemento di danza, purché sia semplice e non ripetitivo, ad esempio può essere utilizzato come elemento per spostarsi da una formazione ad un'altra.
6. La rotazione del bastone sul palmo della mano appartiene al quarto livello. Mentre quella con due mani (tipo preghiera) appartiene al terzo livello ed è quindi concesso inserirla nel Classic.
7. Tutti i lanci del bastone con uno o più giri appartengono al quinto livello.
8. Il pencil roll è considerato come un elemento ginnico, non acrobatico. È, quindi, eseguibile nella sezione baton.
9. Nella sezione baton, è ancora possibile usare la retina color carne nel costume, anche senza un altro tessuto sottostante.