FEDERAZIONE ITALIANA
SPORT PER TUTTI
SPORT FOR ALL

N.B.T.A. Italia

REGOLAMENTO COMPETIZIONI MAJORETTES

Aggiornamento dicembre 2024

INDICE:

CAP. 1 CATEGORIE DELLE COMPETIZIONI

CAP. 2 CLASSIFICAZIONE

CAP. 3 AMMISSIONE CAMPIONATI INTERNAZIONALI

CAP. 4 DIVISIONE

CAP. 5 SALUTO NBTA

CAP. 6 PARADE CORP

CAP. 7 EXHIBITION MAJORETTES CORP

CAP. 8 EXHIBITION MAJORETTES TEAM

CAP. 9 ACCESSORI CORP

CAP. 10 ACCESSORI DUO

CAP. 11 ACCESSORI SOLO

CAP. 12 TRADITIONAL MAJORETTES CORP

CAP. 13 TRADITIONAL POMPONS CORP

CAP. 14 BATONFLAG TEAM

CAP. 15 ACCESSORIO

CAP. 16 DIVISA

CAP. 17 ACROBATICA

CAP. 18 ORDINE D'ENTRATA

CAP. 19 VARIE

CAP. 20 GIURIA

CAP. 21 SQUALIFICHE

CAP. 22 ACCESSO ALLE COMPETIZIONI

CAP. 23 SELEZIONE PER CAMPIONATI D'EUROPA E DEL MONDO

CAP. 1 - CATEGORIE DELLE COMPETIZIONI

Le competizioni ufficiali FISpT, N.B.T.A. e W.F.N.B.T.A. sono divise in 3 grandi categorie

1.1 SOLO E TEAMS

Queste competizioni sono destinate alla pura tecnica delle competizioni Majorettes:

- **SOLO**
- **DUO**
- **TEAM**

1.2 GRUPPI

Queste competizioni sono riservate ai gruppi allo scopo di svilupparsi come tali e di conservare un importante numero di elementi, migliorando la loro prestazione sul piano tecnico.

CAP. 2 - CLASSIFICAZIONE

Le competizioni ufficiali FISpT/NBTA Italia si distinguono in:

2.1 DISCIPLINE MAJORETTES

a) SOLO E TEAMS

- Solo Accessori
- Duo accessori
- Batonflag Team
- Exibition Majorettes Team

b) GRUPPI

- Exhibition Majorettes Corp
- Parade Corp
- Accessori Corp
- Traditional Majorettes Corp
- Traditional Pompons Corp

CAP. 3 AMMISSIONE CAMPIONATI INTERNAZIONALI

Tutti i partecipanti ai Campionati D'Europa o del Mondo dovrebbero essere i migliori atleti dei loro rispettivi paesi.

CAP. 4 - DIVISIONE

4.1 L'ANNO DI COMPETIZIONE

L'anno delle competizioni comincia il 1° Settembre e termina il 31 Agosto dell'anno successivo, mentre il calcolo delle competizioni twirling e majorettes NBTA e WFNBTA è il 31 dicembre dell'anno in cui ha luogo il Campionato.
Es. per l'anno agonistico 2023/2024 il riferimento è 31 dicembre 2024.
Per partecipare ai campionati internazionali è obbligatorio aver compiuto 8 anni al 31 dicembre dell'anno di competizione.

COMPETIZIONI MAJORETTES

Femmine e maschi competono insieme

4.2 SOLO SHOWTWIRL

- Minor da 8 a 9 anni
- Cadetti da 10 a 11 anni
- Giovanili da 12 a 14 anni
- Junior da 15 a 17 anni
- Senior dai 18 ai 21 anni
- Adulti dai 21 anni in su

4.3 DUO SHOWTWIRL

- Minor da 16 a 18 anni
- Cadette da 19 a 23 anni
- Giovanili da 24 ai 29 anni
- Junior da 30 a 35 anni
- Senior da 36 anni in su

La determinazione dell'età di un duo si farà sommando la rispettiva età dei 2 candidati.
Ogni candidato può partecipare con un solo duo, anche se la categoria d'età fosse diversa.

4.4 TEAMS E GRUPPI MAJORETTES

Giovanili fino a 13,99 anni
Junior da 14 fino a 16.99
Senior da 17 anni in su

Per determinare la categoria d'età di un team si calcola l'età media sommando le età di tutti i suoi membri titolari (escluse le riserve). La divisione non dovrà però cambiare nel momento in cui una riserva dovesse sostituire una titolare. Nel caso in cui utilizzando la riserva la media di età dovesse cambiare il team potrà gareggiare nella ' nuova' divisione d'età.

CAP. 5 - SALUTO NBTA

SALUTO STANDARD/ NBTA

Quando richiesto il saluto va eseguito all'inizio e alla fine dell'esibizione con i piedi a terra; la posizione dei piedi è libera.
Si fa con la mano destra; il dorso della mano destra va posato contro la spalla sinistra, con il grande pomello del bastone verso l'alto.
Il concorrente deve fare il saluto frontalmente al Giudice e conservare la posizione per un minimo di due tempi.

CAP. 6 – PARADE CORP

Il Parade Corp è un esercizio composto da un minimo di 10 persone che si esibiscono insieme. L'esercizio si presta ad essere modello delle tipiche parate di paese.

6.1 DIVISIONE

Giovanili fino a 13,99
Junior da 14 fino a 16,99
Senior da 17 in su

6.2 NUMERO ELEMENTI

Un minimo di 10 elementi che utilizzano il bastone

6.3 AREA DI COMPETIZIONE
Tutta la superficie a disposizione

6.4 MUSICA
Musica personale su usb. I supporti musicali devono contenere un solo brano musicale.

6.5 TEMPO
Da 3 a 4 minuti per tutte le categorie.

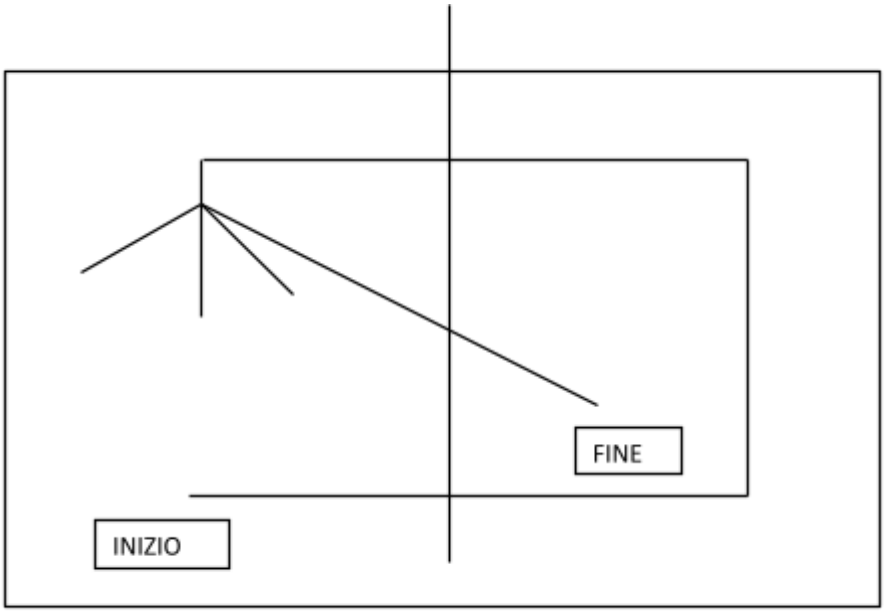
6.6 COSTUME
E' consigliato un tradizionale costume e calzatura da majorettes (gonna, calzoni, giacchetta o abito) senza alcuna parte scoperta. L'uso di scarpe o stivali dipende dalla pavimentazione della palestra della competizione.

6.7 CONTENUTO
Un minimo di 10 componenti della squadra deve utilizzare un bastone; possono poi essere utilizzati i seguenti accessori: pompons, bandiere, sciabole, cerchi, nastri, etc. che possono essere utilizzati durante tutto il percorso)
Sono concessi scambi col bastone.
E' vietato depositare a terra il bastone o gli accessori.
L'illusion è permesso.
E' concesso il lancio con un solo illusion senza altre combinazioni di corpo (es. giri, illusion, salti) .
La sua caratteristica *essenziale* è il continuo movimento dei piedi: l'appoggio dell'intero piede per terra, non solo la punta o il tallone – ma l'intero piede deve successivamente staccarsi da terra camminando o a passo o saltellando oppure saltellando su un solo piede al minimo di ogni tempo di andatura. Si possono fare passi di marcia, passi calciati, ecc. L'importante è il continuo movimento dei piedi.
Le combinazioni possibili sono le seguenti:
1 tempo – i piedi battono ogni tempo della musica
Metà tempo - i piedi battono ogni due tempi
Doppio tempo – i piedi battono due volte ogni tempo
Tutti i componenti devono iniziare il continuo movimento dei piedi entro 16 tempi dall'inizio della musica.
Non è consentito inginocchiarsi solo nell'introduzione e nella posa finale.

E’ consentito al massimo il lancio con 2 giri del corpo, compresa la ripresa.

PERCORSO: Tutti i membri devono partire dalla linea di ingresso alla sinistra della giuria e proseguire diritti fino a che l’intero gruppo si trovi alla destra della giuria.
Per il terzo giro a sinistra è necessario che la prima linea del gruppo abbia superato la mid-court line (metà della superficie di gara).
Dopo aver girato per la terza volta il gruppo può muoversi come vuole frontale alla zona tribuna per terminare l’esercizio (questa parte non dovrebbe superare la durata di 1 minuto e 30”). Ciò che conta è che nel finale tutti i membri si trovino alla destra della giuria.
Il tempo viene preso dalla prima nota della musica e si ferma all’ultima nota della musica.

Mid-court Line



GIURIA

6.8 PUNTEGGIO

Varietà e difficoltà del contenuto twirling	20 punti
Marcia e coreografia	20 punti
Esecuzione ed effetti speciali	20 punti
Effetto generale e produzione	20 punti
Valore d’intrattenimento	20 punti

6.9 PENALITA'

Caduta	0.5 punti
Caduta atleta	0.5 punti
Ripresa a due mani	0.5 punti
Fuori passo	0.5 punti
Fuori piano	0.1 punti
Break	0.1 punti
Insieme	0.1 punti
Tempo per sec. +/-	0.1 punti
Direzione scorretta	2.0 punti
Posizionamento finale scorretto	2.0 punti
Lancio con più di due giri	2.0 punti
Posizione finale scorretta	2.0 punti
Inginocchiarsi	2.0 punti
Violazione del continuo movimento dei piedi della squadra	2.0 punti
Violazione del continuo movimento dei piedi del singolo	0.1 punti
Violazione delle regole	2.0 punti per regola violata
Acrobatica e sollevamenti	SQUALIFICA

6.10 ENTRATA E USCITA

L'entrata dovrà essere alla sinistra della giuria mentre l'uscita alla destra. Dovrà essere semplice, veloce e senza musica.

6.11 SALUTO

Il saluto non è richiesto.

CAP.7 – EXHIBITION MAJORETTES CORP

Una coreografia di squadra che prevede la combinazione di marcia, spostamenti e danza combinati col twirling e con coreografie in armonia con la musica.

La coreografia deve essere un mix di vari stili di marcia e danza (con enfasi particolare alla marcia), deve mostrare basi di twirling ed eccellenza di esecuzione di tali concetti base del twirling.

7.1 DIVISIONE
Giovanili fino a 13,99
Junior da 14 fino a 16,99
Senior da 17 in su

7.2 NUMERO ELEMENTI
Un minimo di 10 elementi che utilizzano il bastone

7.3 AREA DI COMPETIZIONE
Tutta la superficie a disposizione

7.4 MUSICA
Lo stile musicale è libero, su usb. I supporti musicali devono contenere un solo brano.
Non c'è musica per l'entrata e per l'uscita.

7.5 TEMPO
Da 3 a 4 minuti per tutte le categorie.

7.6 COSTUME
E' raccomandato un tipico costume e calzatura da majorettes (gonna, calzoni, giacchetta o abito) senza alcuna parte scoperta.
L'uso di scarpe o stivali dipende dalla pavimentazione della palestra della competizione.

7.7 CONTENUTO
Cambi di formazione devono essere presenti nell'esercizio. Tutti i componenti devono usare un bastone.
Gli scambi sono permessi ma i componenti non possono lavorare con più di 2 bastoni.
Nessun movimento a terra è permesso se non nella posizione iniziale e finale.
Non è consentito l'uso di accessori.
Sono consentiti al massimo lanci con 2 giri con qualunque ripresa, purché non si superino i 2 giri totali.
L'illusion è vietato.
Verrà applicata la penalità di 2 punti per ogni regola violata.

7.8 PUNTEGGIO

Marcia	20 punti
Formazione e cambi di squadra	20 punti

Twirling e movimenti di corpo	20 punti
Effetto generale	20 punti
Presenza e spettacolarità	20 punti

7.9 PENALITA'

Caduta	0.5 punti
Caduta atleta	0.5 punti
Ripresa a due mani	0.5 punti
Fuori passo	0.5 punti
Break	0.1 punti
Fuori piano	0.1 punti
Insieme	0.1 punti
Tempo per sec. +/-	0.1 punti
Violazione delle regole	2.0 punti per regola violata
Acrobatica e sollevamenti	SQUALIFICA

7.10 ENTRATA E USCITA

L'entrata dovrà essere alla sinistra della giuria mentre l'uscita alla destra. Dovrà essere semplice, veloce e senza musica.

7.11 SALUTO

Il saluto non è richiesto.

CAP 8 –EXHIBITION MAJORETTES TEAM

Una coreografia di squadra che preveda la combinazione di marcia, spostamenti e danza combinati col twirling e con coreografie in armonia con la musica. La coreografia deve essere un mix di vari stili di marcia e danza (con enfasi particolare alla marcia), deve mostrare basi di twirling ed eccellenza di esecuzione di tali concetti base del twirling.

Solo competizioni nazionali

8.1 DIVISIONE

Giovanili fino a 13,99
Junior da 14 fino a 16,99
Senior da 17 in su

8.2 NUMERO ELEMENTI
Da 5 a 8 elementi che utilizzano il bastone

8.3 AREA DI COMPETIZIONE
Tutta la superficie a disposizione

8.4 MUSICA
Lo stile musicale è libero, su usb. I supporti musicali devono contenere un solo brano.
Non c'è musica per l'entrata e per l'uscita.

8.5 TEMPO
Da 2 a 3 minuti per tutte le categorie.

8.6 COSTUME
E' raccomandato un tipico costume e calzatura da majorettes (gonna, calzoni, giacchetta o abito) senza alcuna parte scoperta. L'uso di scarpe o stivali dipende dalla pavimentazione della palestra della competizione.

8.7 CONTENUTO
Una coreografia di squadra che preveda la combinazione di marcia, spostamenti, danza combinati col twirling e con coreografie in armonia con la musica.
La coreografia deve essere un mix di vari stili di marcia e danza (con enfasi particolare alla marcia), deve mostrare basi di twirling ed eccellenza di esecuzione di tali concetti base del twirling.
Cambi di formazione devono essere presenti nell'esercizio.
Tutti i componenti devono usare un bastone.
Gli scambi sono permessi ma i componenti non possono lavorare con più di 2 bastoni.
Nessun movimento a terra è permesso se non nella posizione iniziale e finale.
Non è consentito l'uso di accessori.
Sono consentiti al massimo lanci con 2 giri con qualunque ripresa, purché non si superino i 2 giri totali.
L'illusion è vietato.
Verrà applicata la penalità di 2 punti per ogni regola violata.

8.8 PUNTEGGIO

Marcia	20 punti

Formazione e cambi di squadra	20 punti
Twirling e movimenti di corpo	20 punti
Effetto generale	20 punti
Presenza e spettacolarità	20 punti

8.9 PENALITA'

Caduta	0,5 punti
Caduta atleta	0,5 punti
Ripresa a due mani	0,5 punti
Fuori passo	0,5 punti
Break	0,1 punti
Fuori piano	0,1 punti
Insieme	0,1 punti
Tempo per sec. +/-	0,1 punti
Violazione delle regole	2,0 punti per regola violata
Acrobatica e sollevamenti	SQUALIFICA

8.10 ENTRATA E USCITA

L'entrata dovrà essere alla sinistra della giuria mentre l'uscita alla destra. Dovrà essere semplice, veloce e senza musica.

8.11 SALUTO

Il saluto non è richiesto.

CAP 9 – ACCESSORI CORP

Una routine di Accessori Corps con bastoni e oggetti scenici coreografata su una musica scelta personalmente. L'elemento centrale è la combinazione di movimenti di danza e di bastone correlati alle frasi musicali, al tempo e al ritmo. La routine deve essere eseguita con tecnica corretta e qualità interpretative adeguate. Verrà dimostrata un'integrazione simultanea di corpo e bastone, mostrando un'ampia gamma di abilità. Sarà valorizzato l'uso appropriato degli oggetti scenici in modo coerente con il loro scopo, evidenziando la storia o il tema della routine. La storia o il tema devono essere rappresentati in modo rispettoso e di buon gusto, oltre a essere adatti alla fascia d'età del pubblico.

9.1 DIVISIONE
Giovanili fino a 13,99
Junior da 14 fino a 16,99
Senior da 17 in su

9.2 NUMERO ELEMENTI
Un minimo di 10 elementi

9.3 AREA DI COMPETIZIONE
Tutta la superficie a disposizione

9.4 MUSICA
Lo stile musicale è libero, su USB. I supporti musicali devono contenere un solo brano.
Non c'è musica per l'entrata e per l'uscita.

9.5 TEMPO
Da 3 a 4 minuti per tutte le categorie.

9.6 COSTUME
Deve essere di un solo pezzo senza alcuna parte scoperta

9.7 CONTENUTO
La coreografia deve evidenziare solide basi di twirling e un'eccellente padronanza dei concetti fondamentali del twirling.
L'elemento principale è la combinazione tra movimenti con il bastone e la danza. Gli accessori vengono utilizzati per completare la routine e rafforzare il tema.
È obbligatorio l'uso del bastone più (+) un minimo di 2 accessori.
Gli accessori devono essere utilizzati, tenuti, toccati o manipolati in qualche momento durante lo spettacolo.
Ogni concorrente deve utilizzare un bastone o un accessorio per tutta la durata della routine.
Eccezione: un membro può essere senza l'attrezzatura autorizzata per un breve periodo (massimo circa 16 conteggi) durante il cambio da un attrezzo all'altro.

I partecipanti devono iniziare e terminare toccando un accessorio o un bastone con una parte del corpo.
Durante l'esibizione nessun membro deve lasciare il campo di gara.
Gli accessori devono essere raccolti e rimossi dai concorrenti alla fine della performance.

È concesso un massimo di 1'00 minuto per posizionare e rimuovere gli oggetti di scena e i bastoni (entrata e uscita).
Sono consentiti un massimo di 3 giri completi.
Per l'illusion: è permesso solo un illusion singolo sotto un lancio con bastone/accessorio, senza altri movimenti del corpo combinati; non sono permessi giri prima o dopo l'illusion.

9.8 PUNTEGGIO

Coreografia	20 punti
Contenuto Twirling	20 punti
Tecnica Twirling	20 punti
Tecnica Danza	20 punti
Presenza e spettacolarità	20 punti

9.9 PENALITA'

Caduta	0,5 punti
Caduta atleta	0,5 punti
Ripresa a due mani	0,5 punti
Break	0,1 punti
Fuori piano	0,1 punti
Insieme	0,1 punti
Tempo per sec. +/-	0,1 punti
Violazione tempo per entrata e uscita per sec.	0,1 punti
Costume irregolare	2,0 punti
Accessori oltre i limiti	2,0 punti
Lancio con più di 3 giri	2,0 punti
Eccedere il limite dell'illusion	2,0 punti
Violazione delle regole	2,0 punti per regola violata
Acrobatica e sollevamenti	SQUALIFICA

9.10 ENTRATA E USCITA

L'entrata dovrà essere alla sinistra della giuria mentre l'uscita alla destra. Dovrà essere semplice, veloce e senza musica.

9.11 SALUTO

Il saluto non è richiesto.

CAP 10 – ACCESSORI DUO

Una routine di danza in duo con bastone e accessori, coreografata su una musica scelta personalmente. L'attenzione principale è sulla combinazione di movimenti di danza e bastone correlati alle frasi musicali, al tempo e al ritmo. La routine deve essere eseguita con tecnica corretta e qualità interpretative appropriate.

Verrà dimostrata l'integrazione simultanea di corpo e bastone, evidenziando una vasta gamma di abilità. Saranno valorizzati gli accessori utilizzati in modo appropriato rispetto al loro scopo, mettendo in risalto la storia o il tema della routine. La storia o il tema devono essere rappresentati in modo rispettoso e di buon gusto, risultando inoltre adatti alla fascia d'età del pubblico.

10.1 DIVISIONE

Minor da 16 a 18 anni
Cadetti da 19 a 23 anni
Giovanili da 24 a 29 anni
Junior da 30 a 35 anni
Senior 36 anni e più

10.2 AREA DI COMPETIZIONE

Tutta la superficie a disposizione

10.3 MUSICA

Lo stile musicale è libero, su USB o su cd (due copie)
Non c'è musica per l'entrata e per l'uscita.
I supporti musicali devono contenere un solo brano.

10.4 TEMPO

Per tutte le categorie:
Minor, cadetti, giovanili : da 1.45 a 2.00
Junior, senior, adulti: da 2.00 a 2.30

10.5 COSTUME

Deve essere di un solo pezzo senza alcuna parte scoperta

10.6 CONTENUTO

La coreografia deve dimostrare solide basi di twirling e un'eccellente padronanza dei concetti fondamentali del twirling.

Gli accessori vengono utilizzati per completare la routine e rafforzare il tema.
È obbligatorio l'uso del bastone più (+) un minimo di 2 accessori.
Ogni concorrente deve utilizzare un bastone o un accessorio per l'intera durata della routine.
Eccezione: un membro può essere senza l'attrezzatura autorizzata per un breve periodo (massimo circa 16 conteggi) durante il passaggio da un attrezzo all'altro.

I candidati devono iniziare e terminare la routine toccando un accessorio o un bastone con una parte del corpo.
Durante l'esibizione nessun membro deve lasciare il campo di gara.
Gli accessori devono essere raccolti e rimossi dai concorrenti alla fine della performance.
È concesso un massimo di 45 secondi per posizionare e rimuovere gli oggetti di scena.
Sono consentiti al massimo 3 giri completi.
Per l'illusion: è consentita solo un'illusion singola completa chiara sotto un lancio aereo senza altri movimenti del corpo combinati; non sono permessi giri prima o dopo l'illusion.

10.7 PUNTEGGIO

Coreografia	20 punti
Contenuto Twirling	20 punti
Tecnica Twirling	20 punti
Tecnica danza	20 punti
Presenza e spettacolarità	20 punti

10.8 PENALITA'

Caduta	0,5 punti
Caduta atleta	0,5 punti
Ripresa a due mani	0,5 punti
Break	0,1 punti
Fuori piano	0,1 punti
Insieme	0,1 punti
Tempo per sec. +/-	0,1 punti
Violaz. Tempo per entrata e uscita	0,1 punti
Accessori oltre i limiti concessi	2,0 punti
Lanci con più di 3 giri	2,0 punti
Violazione limite illusion	2,0 punti

Violazione delle regole	2,0 punti per regola violata
Costume irregolare	2,0 punti
Acrobatica e sollevamenti	SQUALIFICA

10.9 SALUTO
Il saluto non è richiesto.

CAP 11 – ACCESSORI SOLO

Una routine di danza solista con bastone e accessori, coreografata su una musica scelta personalmente. L'attenzione principale è sulla combinazione di movimenti di danza e bastone correlati alle frasi musicali, al tempo e al ritmo. La routine deve essere eseguita con tecnica corretta e qualità interpretative appropriate.

Verrà dimostrata l'integrazione simultanea di corpo e bastone, evidenziando una vasta gamma di abilità. Saranno valorizzati gli accessori utilizzati in modo appropriato rispetto al loro scopo, mettendo in risalto la storia o il tema della routine. La storia o il tema devono essere rappresentati in modo rispettoso e di buon gusto, risultando inoltre adatti alla fascia d'età del pubblico.

11.1 DIVISIONE
Minor da 8 a 9 anni
Cadetti da 10 a 11 anni
Giovanili da 12 a 14 anni
Junior da 15 a 17 anni
Senior da 18 a 21 anni
Adulti da 21 anni e più

11.2 AREA DI COMPETIZIONE
Tutta la superficie a disposizione

11.3 MUSICA
Lo stile musicale è libero, su usb. I supporti musicali devono contenere un solo brano.
Non c'è musica per l'entrata e per l'uscita.

11.4 TEMPO
Per tutte le categorie:
Da 1.45 a 2.00 minor, cadetti, giovanili
Da 2.00 a 2.30 junior, senior, adulti

11.5 COSTUME
Deve essere di un solo pezzo senza alcuna parte scoperta.

11.6 CONTENUTO
La coreografia deve dimostrare solide basi di twirling e un'eccellente padronanza dei concetti fondamentali del twirling.
Gli accessori devono essere utilizzati per completare la routine e rappresentare il tema in modo coerente con la loro funzione.
È obbligatorio l'uso del bastone più (+) un minimo di 2 accessori.
Gli accessori devono essere utilizzati, tenuti, toccati o manipolati durante l'esibizione.
Il concorrente deve utilizzare un bastone o un accessorio per l'intera durata della routine.

Eccezione: il concorrente può essere senza l'attrezzatura autorizzata per un breve periodo (massimo circa 16 conteggi) durante il passaggio da un attrezzo all'altro.
Il concorrente deve iniziare e terminare la routine toccando un accessorio o un bastone con una parte del corpo.
Durante l'esibizione, il concorrente non deve lasciare il campo di gara.
Gli accessori devono essere raccolti e rimossi dal concorrente al termine della performance.
È consentito un massimo di 45 secondi per il posizionamento e la rimozione degli oggetti di scena.
Sono permessi al massimo 3 giri completi.

Per l’illusion, è consentita solo un’illusion singola completa chiara sotto un lancio aereo, senza combinazioni con altri movimenti del corpo; non sono permessi giri prima o dopo l’illusion.

11.7 PUNTEGGIO

Coreografia	20 punti
Contenuto Twirling	20 punti
Tecnica Twirling	20 punti
Tecnica danza	20 punti
Presenza e spettacolarità	20 punti

11.8 PENALITA’

Caduta	0,5 punti
Caduta atleta	0,5 punti
Ripresa a due mani	0,5 punti
Break	0,1 punti
Fuori piano	0,1 punti
Tempo per sec. +/-	0,1 punti
Violaz. Tempo per entrata e uscita	0,1 punti
Accessori oltre i limiti concessi	2,0 punti
Lanci con più di 3 giri	2,0 punti
Violazione limite illusion	2,0 punti
Violazione delle regole	2,0 punti per regola violata
Costume irregolare	2,0 punti
Acrobatica	SQUALIFICA

11.9 SALUTO

Il saluto non è richiesto.

CAP 12 – TRADITIONAL MAJORETTES CORP

Un Majorette Traditional Corps è una routine che esprime la tradizione majorette, coreografata su musica scelta liberamente. L'attenzione principale è posta su marcia e cambi di formazione, sincronizzate con le frasi musicali, il tempo e il ritmo.

La routine deve essere eseguita con tecnica appropriata e qualità performative adeguate.

Semplici sequenze di danza possono accompagnare la marcia. È necessaria una varietà di coreografie e cambi di formazione. Sono consentiti semplici movimenti di deadstick e fullhand twirling.

L'enfasi deve essere posta sulla precisione della marcia e delle manovre, sulla copertura del pavimento, sul lavoro di squadra e sugli effetti durante l'intero programma.

12.1 DIVISIONE
Giovanili fino a 13,99
Junior da 14 fino a 16,99
Senior da 17 in su

12.2 NUMERO ELEMENTI
Un minimo di 10 elementi

12.3 AREA
Tutta la superficie a disposizione

12.4 MUSICA
Musica personale su usb. I supporti musicali devono contenere un solo brano.
La musica deve invitare alla marcia.

12.5 TEMPO
Da 2 a 3 minuti per tutte le categorie.

12.6 COSTUME
E' raccomandato il tipo costume e calzatura da majorettes (gonna, calzoni, giacchetta o abito. L'uso di scarpe o stivali dipende dalla pavimentazione della palestra della competizione), senza alcuna parte scoperta.

12.7 CONTENUTO
La coreografia deve evidenziare solide basi di twirling e un'eccellente padronanza dei concetti fondamentali del twirling.
Gli accessori devono essere utilizzati per completare la routine e rappresentare il tema in modo coerente con la loro funzione.
È obbligatorio l'uso del bastone più (+) un minimo di 2 accessori.

Ogni concorrente deve utilizzare un bastone o un accessorio per tutta la durata della routine.

Eccezione: i concorrenti possono essere senza attrezzi autorizzati per un breve periodo (massimo circa 16 conteggi) durante il passaggio da un attrezzo all'altro.
I concorrenti devono iniziare e terminare la routine toccando un accessorio o un bastone con una parte del corpo.
Durante l'esibizione, nessun membro deve lasciare il campo di gara.
Gli accessori devono essere raccolti e rimossi dai concorrenti al termine della performance.
È consentito un massimo di 45 secondi per il posizionamento e la rimozione degli oggetti di scena.
Sono permessi al massimo 3 giri completi.

Per l'illusion, è consentita solo un'illusion singola completa chiara sotto un lancio aereo, senza combinazioni con altri movimenti del corpo. Non sono permessi giri prima o dopo l'illusion.

12.8 PUNTEGGIO

Marcia e coreografia	20 punti
Lavoro di squadra	20 punti
Esecuzione ed effetti speciali	20 punti
Effetto generale e produzione	20 punti
Valore d'intrattenimento	20 punti

12.9 PENALITA'

Caduta	0,5 punti
Caduta atleta	0,5 punti
Fuori passo	0,5 punti
Fuori piano	0,1 punti
Break	0,1 punti
Insieme	0,1 punti
Tempo per sec. +/-	0,1 punti
Saluto scorretto	0,5 punti
Omissione saluto	1,0 punti
Twirling non consentito	2,0 punti
Inginocchiarsi, sdraiarsi, sedersi	2,0 punti per regola violata
Costume non consentito	2,0 punti
Violazione delle regole	2,0 punti per regola violata
Acrobatica e sollevamenti	SQUALIFICA

12.10 ENTRATA ED USCITA
Sia l'entrata che l'uscita devono essere semplici, veloci e senza musica.

12.11 SALUTO
Il saluto N.B.T.A. è obbligatorio all'inizio e alla fine dell'esibizione e può essere eseguito da 1 o più membri.

CAP. 13 – TRADITIONAL POMPONS CORP

E' una routine che combina il marciare con l'uso dei Pompons, coreografata su musica scelta liberamente. La coreografia deve includere effetti speciali, manovre e lavoro di squadra, coordinati con le frasi musicali, il tempo e il ritmo. La routine deve essere presentata con tecnica corretta e qualità esecutive appropriate.
Sono attesi e incoraggiati cambiamenti di formazione.

13.1 DIVISIONE
Giovanili fino a 13,99
Junior da 14 fino a 16,99
Senior da 17 in su

13.2 NUMERO ELEMENTI
Un minimo di 10 elementi

13.3 AREA DI COMPETIZIONE
Tutta la superficie a disposizione

13.4 MUSICA
Musica personale su usb. I supporti musicali devono contenere un solo brano.
Lo stile musicale è libero e deve invitare alla marcia.

13.5 TEMPO
Da 2 a 3 minuti per tutte le categorie.

13.6 COSTUME

E’ raccomandato il tipico costume e calzatura da majorettes (gonna, calzoni, giacchetta o abito), senza alcuna parte scoperta.
L’uso di scarpe o stivali dipende dalla pavimentazione della palestra della competizione

13.7 CONTENUTO

Un corpo di ballo esegue una routine che combina marciare con l'uso dei pompons, coreografata sulla musica. La coreografia dovrebbe includere effetti speciali, manovre e lavoro di squadra in linea con il ritmo e le frasi musicali.

I cambi di formazione sono incoraggiati.
Posizioni statiche o fisse devono essere limitate a onde ed effetti generali e non devono superare i 16 conteggi.
Tutti i membri devono utilizzare un paio di pompons. Tutti i pompons devono essere della stessa dimensione e tipo. Non sono ammessi oggetti di scena o accessori.
Gli scambi e i passaggi non sono consentiti.
Il lancio dei pompons a un altro membro del team o a se stessi non è permesso.
Non è permesso posizionare i pompons a terra, tranne che per le posizioni di apertura e chiusura (massimo di 16 conteggi).
Illusioni e mosse ginniche non sono consentite.

13.8 PUNTEGGIO

Marcia e cambi di formazione	20 punti
Lavoro di squadra	20 punti
Produzione - Effetto generale	20 punti
Esecuzione – Effetti speciali	20 punti
Presenza e spettacolarità	20 punti

13.9 PENALITA’

Caduta	0,5 punti
Caduta atleta	0,5 punti
Fuori passo	0,5 punti
Break	0,1 punti
Insieme	0,1 punti
Tempo per sec. +/-	0,1 punti
Violazione delle regole	2,0 punti per regola violata

Acrobatica e sollevamenti SQUALIFICA

13.10 ENTRATA E USCITA
L'entrata dovrà essere alla sinistra della giuria mentre l'uscita alla destra. Dovrà essere semplice, veloce e senza musica.

13.11 SALUTO
Il saluto non è richiesto.

CAP. 14 – BATONFLAG TEAM

Un corpo di ballo con batonflag esegue una routine che combina marcia, danza e lanci di bandiera con il bastone, coreografata su una musica a scelta. L'elemento principale è la combinazione di marcia e lanci dell'attrezzo. La coreografia dovrebbe mostrare solide basi nel lancio dell'attrezzo e l'eccellenza nei concetti fondamentali del twirling.

È richiesta una varietà di spostamenti, schemi sul pavimento ed effetti dati dal cambio delle formazioni. Non sono ammessi altri materiali se non l'equipaggiamento qualificato (batonflag).

14.1 DIVISIONE
Giovanili fino a 13,99
Junior da 14 fino a 16,99
Senior da 17 in su

14.2 NUMERO ELEMENTI
Da 6 a 10 membri majorettes

14.3 AREA DI COMPETIZIONE
Tutta la superficie a disposizione

14.4 MUSICA
Musica personale su usb. I supporti musicali devono contenere un solo brano.
Lo stile musicale è libero.
Entrata e uscita senza musica.

14.5 TEMPO

3 minuti massimo per tutte le categorie.

14.6 COSTUME

E’ raccomandato il tipico costume e calzatura da majorettes (gonna, calzoni, giacchetta o abito), senza alcuna parte scoperta.
L’uso di scarpe o stivali dipende dalla pavimentazione della palestra della competizione

14.7 CONTENUTO

Una squadra esegue una routine che combina marcia e danza con il lancio del batonflag, coreografata sulla musica. La coreografia dovrebbe mostrare solide basi nel twirling e l'eccellenza nei concetti fondamentali del twirling.

Il cambiamento delle formazioni è incoraggiato. Gli scambi sono permessi. Non sono ammessi movimenti a terra o grounding, ad eccezione delle posizioni di apertura e finali (massimo 16 battute). Le batonflag non devono essere intenzionalmente messe a terra. I concorrenti devono finire la coreografia tenendo l'attrezzo. Sono ammessi un massimo di 2 giri. Le illusioni non sono consentite.

Attrezzatura: La bandiera è un unico pezzo di materiale attaccato a un palo (una bacchetta speciale) e utilizzata come bandiera. Il palo della bandiera deve avere una sola bandiera. Si raccomandano i giri sulla bacchetta. Materiale su catene, corde o indumenti non è permesso. La lunghezza del palo deve essere al massimo 82 cm; la larghezza del materiale della bandiera sulla bacchetta deve essere proporzionata alla lunghezza del palo. Non ci sono restrizioni sulle dimensioni della bandiera. Non è consentito l’uso di altri attrezzi nel programma di competizione con la bandiera.

14.8 PUNTEGGIO

Contenuto e coreografia	20 punti
Lavoro di squadra	20 punti
Produzione - Effetto generale	20 punti
Tecnica – Qualità dell’esecuzione	20 punti
Presenza e spettacolarità	20 punti

14.9 PENALITA’

Caduta	0,5 punti
Caduta atleta	0,5 punti
Fuori passo	0,5 punti
Ripresa a due mani	0,5 punti
Break	0,1 punti
Fuori piano	0,1 punti
Insieme	0,1 punti
Tempo per sec. +/-	0,1 punti
Violazione delle regole	2,0 punti per regola violata
Acrobatica e sollevamenti	SQUALIFICA

14.10 ENTRATA ED USCITA

Sia l’entrata che l’uscita devono essere semplici, veloci e senza musica.

14.11 SALUTO

Il saluto non è richiesto.

CAP. 15 ACCESSORIO

15.1 DEFINIZIONE DI ACCESSORIO

L’accessorio è una parte di sviluppo del tema (mantellina, cappello, occhiali, sciarpa, ecc.). Sarà valutato l’utilizzo scorretto dell’accessorio con 2 punti di penalità. Gli accessori possono essere usati nello show production corp, nell’ accessori corp, nel solo accessori, nel duo accessori e nel Parade Corp.

15.2 DESCRIZIONE ACCESSORI

Gli accessori devono avere una misura massima di 2,5 metri di altezza e 3 metri di lunghezza (tali limiti possono essere superati durante l’esibizione dei concorrenti dopo la prima nota musicale e prima dell’ultima nota musicale).
Scenografie e fondali non sono ammessi.

CAP. 16 DIVISA

Ogni atleta può scegliere il costume che preferisce. L'abbigliamento non deve lasciare scoperta la zona addominale. Nessuna parte del costume deve essere manipolata, ad eccezione degli eventi **Showtwirl Accessories** (Solo, Duetto e Corpo).

Nessuna parte del costume deve essere posizionata sul pavimento, ad eccezione degli eventi **Showtwirl Accessories** (Solo, Duetto e Corpo).

16.1 Sono vietati:

- Costumi indecenti
- Collant a rete
- Abbigliamento quotidiano

Restrizioni aggiuntive: i tatuaggi devono essere coperti.

CAP. 17 ACROBATICA

Le acrobazie sono vietate (flic flac - ruota – ruota senza mani- rovesciata).
Pena la squalifica.
Sono concesse le rotazioni complete in avanti e indietro (a condizione che testa e schiena vengano a contatto col suolo).Ci sono 5 variazioni concesse:

1) In avanti con partenza a gambe incrociate.
2) Indietro con partenza a gambe incrociate.
3) In avanti a gambe tese divaricate.
4) Indietro a gambe tese divaricate.
5) Indietro con spaccata a gambe tese.

Si specifica che sono consentiti i sollevamenti delle persone (o piramidi umane) che hanno per risultato non più di una persona e mezza.

CAP. 18 - ORDINE DI ENTRATA

- L'ordine di entrata sarà stabilito da un sistema computerizzato
- E' assolutamente vietato intervenire per scegliere il proprio ordine di entrata
- Per le finali l'ordine sarà sorteggiato

CAP. 19 - VARIE

19.1 INCIDENTE ATLETA

In caso di incidente personale durante l'esibizione di un atleta (divisa rotta, bastone rotto, ecc.) il Presidente di giuria deciderà se l'atleta può o meno ricominciare il suo esercizio. **Questa regola non è valida per inconvenienti non dipendenti dal concorrente quali ad esempio guasti elettrici, interruzione della musica, ecc., in questi casi il concorrente potrà ripetere l'esercizio**

19.2 DEFINIZIONE DEL BASTONE

Un bastone è un'asta cilindrica cromata bilanciata con l'aggiunta di due pomoli in gomma alle estremità di colore bianco, gli stessi sono di due misure diverse per il bilanciamento dello stesso.

CAP. 20 - LA GIURIA

20.1 COMPOSIZIONE GIURIA

La giuria/il personale di giudizio della competizione è composto dal Presidente di Giuria della competizione, dai giudici e dai segretari.

20.2 IL PRESIDENTE DI GIURIA

Il Presidente ha l'incarico di fare applicare e rispettare questo regolamento; non interviene nella votazione e non può opporsi in alcun modo alle decisioni dei Giudici.
Il presidente di giuria ha l'incarico di distribuire e ritirare le schede di valutazione. Organizza inoltre il calcolo della media dei punti di penalità per le discipline TEAM e GRUPPI e ne informa i giudici.
Nomina il giudice delle penalità.
Si prende carico del controllo iniziale delle schede (punti, penalità, firme, ecc.)
Si assicura che le schede vengano portate ai segretari contabili.
Prepara le schede per tutte le finali occupandosi anche del corretto ordine d'entrata.

20.3 I GIUDICI
I giudici responsabili della valutazione delle atlete nelle categorie loro assegnate non devono avere alcun legame di parentela diretto con le atlete né essere loro stesse atlete. Le loro decisioni sono definitive e inappellabili.

20.4 IL SEGRETARIO
Il segretario ha il compito di affiancare il giudice di gara. Agevolando la compilazione della scheda. Non ha alcun potere decisionale e non deve interferire sul giudizio finale del giudice.

20.5 SEGRETERIA DI GARA
La segreteria di gara è responsabile di sommare i punti delle schede, verificare le penalità e l'accuratezza dei conteggi, nonché redigere la classifica.

20.6 DIRIGENTI - ACCOMPAGNATORI CLUB
Dall'inizio della competizione, i dirigenti dei club e gli accompagnatori non possono avvicinarsi e non devono interferire in alcun modo con i membri giuria (segretari inclusi).

20.7 SCHEDE DI VALUTAZIONE
Fatta la proclamazione dei risultati, le schede di valutazione saranno consegnate ai dirigenti e/o ai tecnici dei club.

20.8 CONTESTAZIONI
Se ci sono contestazioni sull'organizzazione delle gare, il presidente del club può inviare una mail alla segreteria. Nel caso di

contestazioni riguardo al giudizio delle gare, l'insegnante può chiedere spiegazioni direttamente al giudice (entro 20 minuti dalla proclamazione) o inviare una mail alla commissione tecnica.

CAP. 21 - SQUALIFICHE

La squalifica sarà pronunciata per:

21.1 CONDOTTA
Condotta inadeguata e/o ingiurie verso membri della giuria, dirigenti e organizzatori.

21.2 INSULTI
Insulti verso una candidata o Team durante la sua esibizione.

21.3 FALSIFICAZIONI
Falsificazione del nome o dell'età dell'atleta.

21.4 PROTESTE
Manifestazioni di protesta inopportune dopo la proclamazione dei risultati da parte di una concorrente, dei familiari, del suo insegnante o di accompagnatori.

21.5 CONTENUTO DELL'ESERCIZIO
E' prevista la squalifica in caso di acrobatica (vedi definizione cap. 17) Mentre verrà applicata la violazione della regola in caso di sollevamenti e lanci non permessi. Per sollevamenti (vedi definizione cap. 17).

CAP. 22 - ACCESSO ALLE COMPETIZIONI

22.1 PARTECIPAZIONE
Per partecipare alle competizioni ufficiali di Baton Twirling N.B.T.A., ciascuna solista o componente di Team o Gruppo dovrà indicare all'organizzatore il suo:

- nome
- cognome
- data di nascita
- grado

Inoltre il giorno della competizione tutti i Twirlers dovranno presentarsi muniti di documento di riconoscimento per la verifica.

Partecipare ad una competizione ufficiale N.B.T.A. comporta l'accettazione senza riserva del presente regolamento per i Concorrenti, i Team, i Gruppi e loro dirigenti. Ogni candidatura sarà convalidata solo dopo l'accettazione del Comitato Direttivo N.B.T.A..

22.2 LICENZA
La licenza N.B.T.A. è obbligatoria per i Campionati d'Europa .

22.3 QUOTA
La quota d'iscrizione dovrà essere versata prima della competizione e per ogni esercizio iscritto.

La quota sarà fissata dall'Assemblea Generale
Gli atleti devono essere in possesso della tessera associativa e il relativo certificato medico che ne attesti l'abilitazione alla pratica agonistica.

CAP. 23 - SELEZIONE PER CAMPIONATI D'EUROPA MAJORETTES

ACCESSORI SOLO	3 CANDIDATI PER DIVISIONE
ACCESSORI DUO	3 CANDIDATI PER DIVISIONE
ACCESSORI CORP	1 GRUPPO PER DIVISIONE
TRADITIONAL POMPONS CORP	1 GRUPPO PER DIVISIONE
TRADITIONAL MAJORETTES CORP	1 GRUPPO PER DIVISIONE
BATONFLAG TEAM	1 GRUPPO PER DIVISIONE
PARADE CORP	1 GRUPPO PER DIVISIONE
EXHIBITION CORP	1 GRUPPO PER DIVISIONE