



FEDERAZIONE ITALIANA DEI GIUOCHI ANTICHI E SPORTS DELLA BANDIERA

# REGOLAMENTO TECNICO

## GARE SBANDIERATORI E MUSICI

### CATEGORIA TRADIZIONALE

**COMMISSIONE TECNICA**

REV. 31/2023

DOC RTG/CT





## PAGINA DI APPROVAZIONE

Il Regolamento Tecnico è stato approvato per forma e contenuto dal Consiglio F.I.S.B. nelle date:

05 Novembre 2011	rev. 17	06 Dicembre 2016	rev. 24
01 Marzo 2012	rev. 18	11 Ottobre 2018	rev. 26
27 Ottobre 2012	rev. 19	16 Novembre 2019	rev. 27
15 Dicembre 2012	rev. 19-bis	09 Gennaio 2021	rev. 28
14 dicembre 2013	rev. 20	31 Dicembre 2021	rev. 29
15 giugno 2014	rev. 21	16 Dicembre 2022	rev. 30
17 Gennaio 2015	rev. 22	<b>24 Ottobre 2023</b>	<b>rev. 31</b>
28 Novembre 2015	rev. 23		

Consiglio F.I.S.B.			
<b>PALUMBO Antonella</b>	Presidente F.I.S.B.	<b>D'AMICO Alex</b>	Consigliere
<b>MASSETTI Massimo</b>	Vice Presidente Anziano F.I.S.B.	<b>BASTA Alessio</b>	Consigliere
<b>BARILLÁ Antonia</b>	Vice Presidente	<b>ACCORSI Massimo</b>	Consigliere
<b>MARTINO Giovanni</b>	Segretario Generale	<b>VIRGILLITO Giuseppe</b>	Consigliere
<b>GIRARDI Paolo</b>	Tesoriere		

Redatto ed approvato dalla **Commissione Tecnica** in data:

18 Febbraio 2012	rev. 18	30 Settembre 2018	rev. 26
23 Ottobre 2012	rev. 19	20 Ottobre 2019	rev. 27
14 Dicembre 2012	rev. 19-bis	30 Dicembre 2020	rev. 28
13 Maggio 2014	rev. 21	30 Dicembre 2021	rev. 29
29 Novembre 2014	rev. 22	15 Dicembre 2022	rev. 30
30 Novembre 2016	rev. 24	<b>10 Ottobre 2023</b>	<b>rev. 31</b>

Commissione Tecnica			
<b>RANALLI Manuel</b>	Presidente Commissione Tecnica	<b>PELA' Filippo</b>	Membro Commissione Tecnica
<b>BRACALÈ Alessandro</b>	Membro Commissione Tecnica	<b>PEROTTO Luca</b>	Membro Commissione Tecnica
<b>CALÒ Michele</b>	Membro Commissione Tecnica	<b>PUCCI Alessandro</b>	Membro Commissione Tecnica
<b>CHIODI Nicolo'</b>	Membro Commissione Tecnica	<b>SANTORIELLO Gabriele</b>	Membro Commissione Tecnica
<b>COCCI Flavio</b>	Membro Commissione Tecnica	<b>VISSIO Andrea</b>	Membro Commissione Tecnica
<b>GIAN TOMASSI Francesco</b>	Membro Commissione Tecnica	<b>ZAPPAROLI Andrea</b>	Membro Commissione Tecnica
<b>MANCINI Andrea</b>	Membro Commissione Tecnica		
<b>MARRAZZO Oronzo</b>	Membro Commissione Tecnica		

**INDICE**

PAGINA DI APPROVAZIONE.....	2
1. INTRODUZIONE.....	6
2. SCOPO 6.....	6
3. APPLICABILITÀ.....	6
4. RUOLI, COMPITI, RESPONSABILITÀ.....	6
4.1. Atleta 6.....	6
4.2. Passa Bandiere.....	6
4.3. Porta Stendardo.....	6
4.4. Giuria 7.....	7
4.4.1. Ispettori.....	7
4.4.1.1. Ispettore di giuria.....	7
4.4.1.2. Ispettore bandiere.....	7
4.4.1.3. Ispettore musicisti.....	7
4.4.2. Giudice.....	8
4.4.3. Giudice di campo.....	8
4.4.4. Segreteria.....	8
4.5. Dirigente di Gruppo.....	8
4.6. Dirigente Federale.....	8
5. SPECIALITÀ DI ESERCIZI.....	9
5.1. Generalità.....	9
5.2. Singolo.....	9
5.3. Coppia.....	9
5.4. Piccola Squadra.....	9
5.5. Grande Squadra.....	10
5.6. Musicisti.....	10
6. TEMPI ESERCIZI.....	11
6.1. Chiamata all'esercizio.....	11
6.2. Deviazione dell'esercizio dai tempi prestabiliti.....	11
6.2.1. Sbandieratori.....	11
6.2.2. Musicisti.....	11
7. FORMAZIONE DEL GIUDIZIO.....	12
7.1. Quadro riassuntivo elementi - specialità.....	12
7.1.1. Coefficiente per numero sbandieratori.....	12
7.1.2. Penalità per numero musicisti, elemento coreografia.....	12
7.1.3. Penalità per ridotto numero musicisti.....	13
7.2. Metodo di formazione del voto finale.....	13
7.2.1. Arrotondamento.....	14
8. ELEMENTI DI VALUTAZIONE.....	15
8.1. Esercizi di Bandiera.....	15
8.1.1. Esecuzione e Portamento.....	15
8.1.1.1. Esecuzione.....	15
8.1.1.2. Portamento.....	17
8.1.2. COMPOSIZIONE.....	19
8.1.2.1. Spostamenti.....	19
8.1.2.2. Figurazioni.....	19
8.1.2.3. Presentazione (fase di ingresso specialità grande squadra).....	20
8.1.2.4. Passaggi.....	20
8.1.2.5. Artisticità.....	21
8.1.2.6. Coreografia.....	22
8.1.2.7. Cura nei dettagli.....	22
8.1.2.8. Interazioni.....	23
8.1.2.9. Creatività, spettacolarità ed originalità.....	23
8.1.2.10. Bonus utilizzo bandiere.....	25
8.1.3. DIFFICOLTÀ.....	30
8.1.3.1. Classificazione difficoltà.....	31
8.1.3.2. Principio di scartamento dei passaggi e/o scambi in eccedenza.....	31
8.1.3.3. Classificazione difficoltà per categoria di appartenenza.....	33
8.1.3.4. Variazione del punteggio di difficoltà.....	40
8.1.3.4.1. Passaggi identici e diversi.....	40
8.1.3.4.2. Caratteristiche di passaggi e/o scambi che fanno diminuire il valore della difficoltà espressa (-).....	41
8.1.3.4.3. Caratteristiche di passaggi e/o scambi che fanno diminuire la classe di difficoltà espressa (declassamento a classe "D").....	41
8.1.3.4.4. Caratteristiche di passaggi e/o scambi che fanno aumentare il valore della difficoltà espressa (+).....	42
8.1.3.4.5. Caratteristiche di passaggi e/o scambi che fanno aumentare il valore della difficoltà (attribuzione di più difficoltà aggiuntive).....	42
8.1.3.4.6. Limitazione della difficoltà aggiuntiva.....	42
8.1.3.4.7. Precisazioni.....	42
8.1.3.4.8. Declassamenti su contemporaneo.....	43
8.1.3.4.9. Valori delle difficoltà aggiuntive (+) e dei declassamenti (-).....	43
8.2. MUSICISTI.....	49
8.2.1. Coreografia ed esecuzione.....	49
8.2.1.1. Figurazioni di presentazione.....	49
8.2.1.2. Figurazioni d'insieme.....	50
8.2.1.3. Figurazioni esterne.....	51
8.2.1.4. Figurazione di congedo.....	51
8.2.1.5. Momenti di sincronismo.....	52
8.2.1.6. Esecuzione.....	52
8.2.2. Difficoltà Musicale ed Esecuzione Fiat.....	54
8.2.2.1. Classi di merito.....	54



8.2.2.2	Declassamenti (-)	55
8.2.2.3	Difficoltà aggiuntive (+)	55
8.2.2.4	Ulteriori specifiche	55
8.2.2.5	Attribuzione dei punteggi	55
8.2.2.6	Quantità di brani	56
8.2.2.7	Esecuzione musicale Fiati	56
8.2.3	Difficoltà Musicale ed Esecuzione Percussioni	57
8.2.3.1	Classi di merito	57
8.2.3.2	Declassamenti (-)	58
8.2.3.3	Difficoltà aggiuntive (+)	58
8.2.3.4	Ulteriori specifiche	58
8.2.3.5	Attribuzione dei punteggi	59
8.2.3.6	Quantità di brani	59
8.2.3.7	Esecuzione musicale Percussioni	59
8.2.4.	Norme per Tornei Musici	60
9.	SQUALIFICHE	60
9.1.	Atteggiamento irriverente	60
9.2.	Mancato rispetto delle regole tecniche	60
10.	GARE FEDERALI	61
10.1.	Manifestazioni Nazionali Federali	61
10.1.1.	Sorteggio per l'ordine di esibizione	61
10.1.2.	Struttura Delle Tenzoni	64
10.1.3.	Esercizi "Aventi Diritto"	64
10.1.4.	Wild Card	64
10.1.5.	Campi di Gara	64
10.1.5.1.	Spazio "Pre-Gara"	65
10.1.6.	Fase Eliminatoria	65
10.1.7.	Fase Finale	65
10.1.8.	Infortuni, sostituzioni e sospensioni	66
10.1.9.	Assegnazione dei Titoli	67
10.1.9.1.	Premi di specialità e formazione delle classifiche	67
10.1.9.2.	Combinata	67
10.1.9.2.1.	Esercizi non partecipanti	67
10.1.9.3.	Premio Coreografia	67
10.2.	Tornei federali	68
10.2.1.	Norme per palchi tornei	68
10.3.	Notifica dei risultati	72
10.4.	Ricorsi	72
10.4.1.	Ricorsi successivi al ricevimento dei risultati	72
10.4.2.	Ricorsi nell'arco della gara	72
10.4.3.	Valutazione dei ricorsi	72
11.	BANDIERE, COSTUMI, STRUMENTI	72
11.1.	Bandiere	72
11.2.	Costumi	73
11.3.	Strumenti	73
11.3.1.	Classificazione strumenti	73
11.3.1.1.	Chiarine	73
11.3.1.2.	Tamburi	74
11.3.2.	Addendum chiarine naturali	74
11.3.3.	Controllo degli strumenti ed assegnazione addendum	74
12.	DEFINIZIONI E GLOSSARIO	75
13.	ALLEGATO 1 – Scheda per "richiesta di Addendum"	77
14.	ALLEGATO 2 – Nomenclatura regolamento sbandieratori	78
14.1.	Tipologia di gioco della bandiera	78
14.1.	Tipologia di gioco Individuale	78
15.	ALLEGATO 3 - Nomenclatura regolamento musicisti	80
16.	ALLEGATO 4 - Esempi di tecniche di lancio	81
17.	ALLEGATO 4 – Penalità Ispettore Bandiere	82
17.1.	Penalità ispettore punti 2,5 Bandiere	82
17.2.	Penalità musicisti 2,5 punti, applicabili all'esercizio bandiere in specialità singolo, coppia e piccola squadra	83
17.3.	Penalità musicisti 4 punti, applicabili all'esercizio bandiere in specialità singolo, coppia e piccola squadra	83
18.	ALLEGATO 5 – Penalità Ispettore Musicisti	84
18.1.	Penalità ispettore - punti 2,5 musicisti	84
18.2.	Penalità ispettore - punti 4 musicisti	84
19.	ALLEGATO 7 - Squalifiche da parte dell'ispettore di giuria	85

**INDICE DELLE TABELLE**

Tabella 1: composizione giuria sbandieratori .....	7
Tabella 2: composizione giuria musicisti .....	7
Tabella 3: tempi esercizi .....	11
Tabella 4: elementi esercizi bandiere .....	12
Tabella 5: elementi esercizi musicisti .....	12
Tabella 6: penalità per ridotto numero musicisti .....	13
Tabella 7: calcolo conversione per singolo e coppia .....	14
Tabella 8: valutazione portamento .....	17
Tabella 9: fattori di conversione difficoltà .....	30
Tabella 10: punteggio difficoltà .....	30
Tabella 11: altezza lanci e lunghezza traiettorie .....	30
Tabella 12: classi difficoltà singolo e coppia limitazione dei passaggi .....	32
Tabella 13: classi difficoltà piccola squadra e limitazione dei passaggi .....	32
Tabella 14 : classi difficoltà grande a 15/16 elementi e limitazione dei passaggi .....	32
Tabella 15: classi difficoltà grande squadra a 13/14 elementi e limitazione dei passaggi .....	32
Tabella 16: classi difficoltà grande squadra a 11/12 elementi e limitazione dei passaggi .....	32
Tabella 17: classi difficoltà grande squadra a 9/10 elementi e limitazione dei passaggi .....	32
Tabella 18: classi difficoltà grande squadra a 7/8 elementi e limitazione dei passaggi .....	32
Tabella 19: classificazione difficoltà per categoria di appartenenza .....	36
Tabella 20: classificazione difficoltà "lanci" categoria singolo .....	38
Tabella 21: classificazione difficoltà "lanci" categoria coppia .....	39
Tabella 22: esempio di classificazione contemporaneo .....	43
Tabella 23: valori di difficoltà aggiuntive e declassamenti .....	43
Tabella 24: riepilogo Coreografia .....	52
Tabella 25: classificazione lunghezza dei brani Fiati .....	54
Tabella 26: declassamenti Difficoltà Musicale Fiati .....	55
Tabella 27: classi di merito brani Fiati .....	55
Tabella 28: percentuali di riduzione applicabili alla Difficoltà Musicale Fiati .....	56
Tabella 29: classificazione lunghezza dei brani Percussioni .....	57
Tabella 30: declassamenti Difficoltà Musicale Percussioni .....	58
Tabella 31: classi di merito brani Percussioni .....	59
Tabella 32: percentuali di riduzione applicabili alla Difficoltà Musicale Percussioni .....	59
Tabella 33: schema sorteggio ordine di esibizione .....	63
Tabella 34: dimensioni campi gara all'aperto .....	64
Tabella 35: dimensioni campi gara al coperto .....	64
Tabella 36: calcolo punteggi combinata esercizi non partecipanti .....	67
Tabella 37: calcolo punteggi combinata .....	67
Tabella 38: esempio calcolo punteggi combinata .....	67
Tabella 39: addendum chiarine naturali .....	74



## 1. INTRODUZIONE

Il presente regolamento, in revisione n. **31**, sostituisce la revisione n. **30** dello stesso e contiene le modifiche approvate dal Consiglio Direttivo F.I.S.B. in data **24 Ottobre 2023**

## 2. SCOPO

Questo documento si prefigge lo scopo di definire, in maniera chiara, concisa e inequivocabile, le regole da seguire per la valutazione tecnica degli esercizi della Categoria Tradizionale<sup>1</sup> nel contesto di gare tra gruppi di sbandieratori e musicisti.

## 3. APPLICABILITÀ

Il presente regolamento si applica alle gare della Categoria Tradizionale per le quali sia stata fatta richiesta, dal Comitato Organizzatore della gara, di una giuria federale e per le quali sia stata accolta positivamente la richiesta dal Consiglio Direttivo F.I.S.B.

Il presente regolamento può comunque essere applicato in parte (intendendo con questo termine l'applicazione di solo alcuni capitoli o paragrafi) previa autorizzazione del Consiglio Direttivo, cui deve essere pervenuta la richiesta di utilizzo del regolamento (specificandone le parti utilizzate) da parte del Comitato Organizzatore della gara.

Il presente regolamento entra in vigore dal **01 gennaio 2024**.

## 4. RUOLI, COMPITI, RESPONSABILITÀ

Vengono definiti in questo capitolo ruoli compiti e responsabilità di tutti i soggetti coinvolti dal presente regolamento tecnico, partecipanti meno alla gara. Sono altresì compresi i ruoli di tutti quei figuranti che non partecipano direttamente alla gara, ma svolgono comunque un ruolo all'interno del campo di gara.

### 4.1. Atleta

È responsabilità di ciascun atleta, dove per atleta si intendono tutte le persone all'interno del campo gara durante lo svolgimento di qualsiasi esercizio, conoscere, considerare e rispettare quanto previsto dal presente documento, durante lo svolgimento delle gare.

### 4.2. Passa Bandiere

È consentito, all'interno del campo di gara, un numero di passa-bandiera, per esercizio, non superiore al numero degli atleti sbandieratori in gara, pena la squalifica dell'esercizio in gara.

La funzione del passa-bandiera è **esclusivamente quella di passare o ricevere dall'atleta in gara le bandiere necessarie per l'esecuzione dell'esercizio**, rientrando ordinatamente nel pre-gara una volta terminato il proprio operato; in ogni caso il passa-bandiera deve essere considerato, per tutta la durata dell'esercizio, come parte integrante dell'esercizio stesso; dovranno essere conteggiate le eventuali penalità eseguite, (ad esclusione delle penalità di fuori passo) e ne dovrà essere osservato il portamento; il passa-bandiera può contribuire positivamente e negativamente nella valutazione dell'esercizio, le penalità riscontrate dovranno essere conteggiate insieme a quelle dell'esercizio.

Al passa-bandiera è permesso, per ogni bandiera passata, l'effettuazione di un solo lancio o passaggio. Le bandiere non potranno essere passate unite sull'asta e con il drappo arrotolato, è consentito il passaggio di più bandiere contemporaneamente, purché alle modalità sopra dette. Non è consentito in nessun caso, da parte del passa-bandiera, impedire o intralciare la visuale della giuria sull'atleta in gara.

Il passa-bandiera non può, per sostituire una bandiera rotta durante un esercizio, ricevere dall'esterno del campo di gara un attrezzo per operare la sostituzione. Qualora lo si ritenga necessario, durante la fase di sostituzione della bandiera è possibile interrompere momentaneamente l'esercizio senza incorrere alle penalità di esecuzione relative all'interruzione di sbandierata.

Il mancato rispetto di uno dei punti evidenziati implica l'assegnazione di una penalità per ogni infrazione commessa come previsto al paragrafo 4.4.1.1 "Ispettore di giuria".

Al termine della gara, il passa-bandiera, se richiesto da un opportuno addetto dell'ispettore di giuria, dovrà fornire gli attrezzi per la misurazione, secondo le norme previste al paragrafo 11.1 "Bandiere". Il rifiuto da parte dell'atleta o del passa-bandiera di fornire gli attrezzi per la misurazione, implica incontestabilmente la squalifica dell'esercizio dalla gara in essere.

In occasione di Tornei è consentito l'uso di passa-bandiera di altri gruppi partecipanti al torneo.

### 4.3. Porta Stendardo

È obbligatoria, nei Campionati Nazionali, per ogni esercizio, la presenza di un porta stendardo, recante l'insegna del gruppo di appartenenza<sup>2</sup>. È consentita anche la presenza di un porta stendardo relativo ad una specifica contrada, rione o partizione del gruppo iscritto alla F.I.S.B. non comunque in sostituzione di quello relativo al gruppo. In tal caso, il porta stendardo deve essere considerato come un musicista e pertanto riduce di un'unità il numero massimo di elementi. Può, previa informazione dell'ispettore di giuria, essere derogata la presenza dell'insegna del gruppo, qualora, nel corso di un Campionato Nazionale, si verifichi la concomitanza di esercizi dello stesso gruppo su piazze diverse. Il Porta Stendardo sarà classificato come musicista ai fini dell'applicazione delle penalità di esecuzione e le penalità speciali.

In occasione di Tornei è consentita, in sostituzione del porta stendardo relativo al gruppo iscritto in F.I.S.B., la presenza di un porta stendardo relativo ad una specifica contrada, rione o partizione del gruppo.

Sempre in occasione di Tornei è consentito l'ingresso in campo del porta stendardo tramite atleti di altri gruppi partecipanti al torneo. Non è consentito l'utilizzo di una bandiera in sostituzione del porta stendardo.

Il mancato rispetto di uno dei punti evidenziati implica la squalifica dell'esercizio.

<sup>1</sup> § 12 "DEFINIZIONI E GLOSSARIO"

<sup>2</sup> Si intende il gruppo iscritto alla F.I.S.B. e non il rione, contrada, quartiere, ecc.



## 4.4. Giuria

I componenti della giuria devono essere regolarmente iscritti al Gruppo Giudici Gare ed abilitati a svolgere le mansioni cui sono chiamati. Ciascun membro della giuria è tenuto ad osservare ed applicare puntualmente quanto previsto da questo documento. I compiti della giuria sono suddivisi fra le seguenti figure:

- ispettori: ispettore di giuria, ispettore bandiere ed ispettore musicisti;
- giudici;
- segretari;
- giudici di campo.

La giuria, in funzione della richiesta del comitato organizzatore, può essere di due tipologie:

- giuria Massima: 3 giudici per elemento;
- giuria Minima: 1 giudice per elemento.

La composizione della giuria è dettagliata nella tabella seguente:

Sbandieratori			
Elemento	Esecuzione e Portamento	Composizione	Difficoltà
Numero Giudici	1/3	1/3	1/3

Tabella 1: composizione giuria sbandieratori

Musicisti			
Elemento	Esecuzione e Coreografia	Difficoltà Musicale ed Esecuzione	Difficoltà Musicale ed Esecuzione
		Chiarine	Tamburi
Numero Giudici	1/3	1/3	1/3

Tabella 2: composizione giuria musicisti

Ciascun elemento della giuria dovrà esprimere il proprio punteggio o voto singolarmente senza consultare colleghi o persone esterne alla giuria. Sono consentite esclusivamente riunioni richieste dall'ispettore per allineare e confrontare i giudizi, il giudice dovrà segnalarne le conclusioni nello spazio "commenti" sulla scheda di giudizio.

All'interno della giuria deve essere sempre prevista la presenza di uno o due Ispettori, con le responsabilità indicate al paragrafo 4.4.1.1 "Ispettore di giuria". Il secondo ispettore, se presente, avrà il compito specifico di verificare il corretto operato della giuria e dovrà riferire, in maniera scritta, alle apposite funzioni federali.

### 4.4.1. Ispettori

All'interno della giuria è obbligatoria la presenza di almeno un ispettore, detto Ispettore di giuria, con le responsabilità indicate al paragrafo 4.4.1.1. Possono essere inoltre presenti altre due figure: l'ispettore bandiere e l'ispettore musicisti con i compiti indicati ai paragrafi 4.4.1.2. e 4.4.1.3.

#### 4.4.1.1. Ispettore di giuria

È responsabilità dell'ispettore di giuria gestire la gara, controllando e supervisionando l'operato dei giudici, del giudice di campo, della segreteria, degli atleti in gara e dei gruppi in genere, utilizzando le normative previste nei regolamenti vigenti ed applicabili. Oltre ai compiti ed alle responsabilità previste dal regolamento G.G.G., si occupa della notifica delle squalifiche (9 "SQUALIFICHE") e dell'attribuzione delle seguenti penalità con relativa compilazione di una apposita scheda:

- Penalità per sbandieratori (2,5 punti) (17 ALLEGATO 5 "Penalità Ispettore Bandiere")
- Penalità per musicisti (2,5 punti) (18 ALLEGATO 5 "Penalità Ispettore Musicisti")
- Penalità per musicisti (4 punti) (18 ALLEGATO 6 "Penalità Ispettore Musicisti")

Le eventuali penalità commesse dal gruppo musicisti durante gli esercizi di singolo, coppia e piccola squadra saranno da imputare agli sbandieratori.

#### 4.4.1.2. Ispettore bandiere

L'ispettore bandiere, se presente, avrà il compito specifico di verificare il corretto operato della giuria sbandieratori e dovrà riferire, in maniera scritta, alle apposite funzioni federali.

#### 4.4.1.3. Ispettore musicisti

L'ispettore musicisti, se presente, avrà il compito specifico di verificare il corretto operato della giuria musicisti e dovrà riferire, in maniera scritta, alle apposite funzioni federali.



#### 4.4.2. Giudice

Il giudice è deputato alla valutazione degli esercizi e dovrà esprimere il proprio punteggio o voto singolarmente senza consultare colleghi o persone esterne alla giuria. Sono consentite esclusivamente riunioni richieste dall'Ispettore per allineare e confrontare i giudizi, in tal caso, il giudice dovrà segnalarne le conclusioni nello spazio commenti sulla scheda di giudizio.

#### 4.4.3. Giudice di campo

Il compito del giudice di campo è quello di disciplinare l'ingresso degli esercizi nell'area transennata, e dell'utilizzo dello spazio pre-gara (segnalazione tramite bandierina all'ispettore di giuria).

E' responsabilità del giudice di campo controllare e verificare che vengano rispettate le seguenti regole tecniche:

- Dimensioni del drappo (11.1 "Bandiere");
- Utilizzo di strumenti non consentiti (11.3.3 "Controllo degli strumenti ed assegnazione addendum");
- Verificare il numero dei musicisti per la validità della sezione (tamburi/chiarine) e comunicarlo all'ispettore di giuria prima dell'inizio dell'esibizione;
- Presenza porta standardo (4.3 "Porta Standardo");
- Numero di musicisti e porta standardo concessi per l'accompagnamento delle Wild Card (10.1.4 "Wild Card");
- Atleti che si presentano con un look non appropriato al contesto (11.2 "Costumi");
- Impiego di occhiali non da vista (11.2 "Costumi").

Al mancato rispetto di almeno una di queste regole tecniche il giudice di campo dovrà comunicare immediatamente l'infrazione all'ispettore tramite apposita scheda.

- La verifica, con trascrizione su apposita scheda compilata e firmata da consegnare all'ispettore alla fine dell'esercizio, del numero degli atleti che prenderanno parte all'esercizio suddivisi per ruolo (sbandieratori, passa bandiera, tamburini, chiarine, porta standardo);
- La segnalazione all'ispettore delle seguenti penalità:

##### **Penalità per sbandieratori (2,5 punti)**

- Costumi riscontrati rotti prima dell'inizio dell'esercizio;
- Indossare orologi, piercing, orecchini;
- Masticare gomme o caramelle.

##### **Penalità per musicisti (2,5 punti)**

- Strumenti o accessori riscontrati rotti prima dell'inizio dell'esercizio;
- Costumi riscontrati rotti prima dell'inizio dell'esercizio;
- Indossare orologi, piercing, orecchini;
- Masticare gomme o caramelle.

Le penalità riscontrate saranno comunicate immediatamente all'ispettore tramite apposita scheda.

La presenza del giudice di campo è obbligatoria.

#### 4.4.4. Segreteria

È responsabilità di ciascun membro della segreteria della gara osservare ed applicare puntualmente quanto previsto dal regolamento G.G.G. in vigore e dal presente regolamento, per il calcolo dei punteggi degli esercizi.

#### 4.5. Dirigente di Gruppo

È responsabilità di ciascun dirigente di gruppo istruire tutti gli atleti appartenenti al proprio gruppo sui contenuti del presente documento e sulle implicazioni derivanti dall'applicazione di tale regolamento.

#### 4.6. Dirigente Federale

È responsabilità di ciascun dirigente federale controllare e supervisionare la corretta applicazione del presente regolamento.





## 5. SPECIALITÀ DI ESERCIZI

### 5.1. Generalità

Gli esercizi della Categoria Tradizionale sono suddivisi nelle specialità di Singolo, Coppia, Piccola, Grande Squadra e Musici, dettagliate nelle caratteristiche peculiari ai paragrafi seguenti.

Gli atleti in gara dovranno presentarsi all'interno dell'area "pre-gara" (10.1.5.1 "Spazio Pre-Gara") dopo la chiamata dell'ispettore di giuria o suo delegato secondo quanto riportato al paragrafo 6.1 "Chiamata all'esercizio". Durante lo svolgimento dell'esercizio, l'area "pre-gara" è considerata, a tutti gli effetti, come campo di gara. Non è consentito a nessun atleta, pena la squalifica dell'esercizio in gara, abbandonare il campo di gara prima del termine dell'esercizio, o entrare ad esercizio in corso. Il numero delle bandiere impiegate deve essere, pena la squalifica, pari al numero di atleti in gara o multiplo di essi come indicato nelle specifiche di specialità (5.2, 5.3, 5.4 e 5.5), fa eccezione la fase dell'esercizio in cui è previsto il cambio del numero di bandiere in gioco, fase che deve essere ininterrotta. All'atleta non è consentito, pena assegnazione penalità riportata al paragrafo 4.4.1.1 "Ispettore di giuria": iniziare o terminare l'esercizio senza bandiere. L'unica interruzione superiore a due tempi unitari di fase ammessa può essere unicamente quella durante la fase di sostituzione di una bandiera rotta o danneggiata e quella relativa ad un eventuale infortunio di uno o più atleti. Ogni specialità è caratterizzata da un intervallo di tempo prefissato entro cui svolgere l'esercizio, da un intervallo di tempo dedicato alla sbandierata oltre che da una serie di elementi di valutazione, per la composizione del giudizio finale.

Gli scostamenti dei tempi di esercizi, dagli intervalli stabiliti e dettagliati per specialità ai paragrafi successivi, saranno penalizzati secondo quanto riportato al paragrafo 6.2 "Deviazione dell'esercizio dai tempi prestabiliti".

L'esecuzione di esercizi bandiere con numero di atleti diversi da quanto previsto, comporta la squalifica dell'esercizio in gara.

### 5.2. Singolo

L'esercizio di Singolo è caratterizzato dalla presenza di un unico atleta sbandieratore, almeno tre musici (di cui almeno un tamburo), ed il porta stendardo, all'interno del campo di gara; fanno unica eccezione gli eventuali musici e passa-bandiera, quest'ultimo con la sola finalità di passare o ricevere gli attrezzi, può sostare e muoversi entro il campo di gara, osservando quanto previsto al paragrafo 4.2 "Passa bandiera". L'atleta può esibirsi a proprio piacimento nelle figure e con i passaggi consentiti dalla Categoria Tradizionale utilizzando fino ad un massimo di cinque bandiere nel corso dell'esercizio.

La sbandierata dovrà avvenire all'interno dell' "area di sbandierata" come previsto al punto 10.1.5.2. Il mancato rispetto della norma sopra citata implica l'assegnazione di una penalità come previsto al punto 8.1.1.1 (esecuzione - penalità media)

### 5.3. Coppia

L'esercizio di Coppia è caratterizzato dalla presenza di due atleti sbandieratori, almeno tre musici (di cui almeno un tamburo), ed il porta stendardo, all'interno del campo di gara; fanno unica eccezione gli eventuali musici e passa-bandiera, quest'ultimi con la sola finalità di passare o ricevere gli attrezzi, possono sostare e muoversi entro il campo di gara, osservando quanto previsto al paragrafo 4.2 "Passa bandiera". Gli atleti possono esibirsi a proprio piacimento nelle figure e con i passaggi consentiti dalla Categoria Tradizionale. Il numero delle bandiere impiegate può essere al massimo il quadruplo degli atleti in gara.

La sbandierata dovrà avvenire all'interno dell' "area di sbandierata" come previsto al punto 10.1.5.2. Il mancato rispetto della norma sopra citata implica l'assegnazione di una penalità come previsto al punto 8.1.1.1 (esecuzione - penalità media)

### 5.4. Piccola Squadra

L'esercizio di Piccola Squadra è caratterizzato dalla presenza da quattro a sei atleti sbandieratori, almeno tre musici (di cui almeno un tamburo), ed il porta stendardo, all'interno del campo di gara; fanno unica eccezione i musici e passa-bandiera, quest'ultimi con la sola finalità di passare o ricevere gli attrezzi, possono sostare e muoversi entro il campo di gara, osservando quanto previsto al paragrafo 4.2 "Passa bandiera". Gli atleti possono esibirsi a proprio piacimento nelle figure e con i passaggi consentiti dalla Categoria Tradizionale. Il numero delle bandiere impiegate può essere al massimo il triplo degli atleti in gara.



## 5.5. Grande Squadra

L'esercizio di Grande Squadra è caratterizzato dalla presenza di un numero di sbandieratori compreso tra 7 e 16, oltre ai musicisti ed il porta stendardo, all'interno del campo di gara; fanno unica eccezione gli eventuali passa-bandiera che, con la sola finalità di passare o ricevere gli attrezzi, possono sostare e muoversi entro il campo di gara, osservando quanto previsto al paragrafo 4.2 "Passa bandiera". Gli atleti possono esibirsi a proprio piacimento nelle figure e con i passaggi consentiti dalla Categoria Tradizionale. Il numero delle bandiere impiegate può essere al massimo il doppio degli atleti in gara.

L'esercizio di Grande Squadra deve rappresentare l'unione, in termine di coreografia e spettacolarità, tra gli sbandieratori ed i musicisti.

## 5.6. Musicisti

È consentita, all'interno del campo di gara, per ogni specialità, la presenza del gruppo musicisti. Il numero massimo ammesso è di 20 musicisti se in gara e di massimo 40 se in accompagnamento ma potrà essere stabilito, in presenza di situazioni specifiche, quali gare al coperto, ecc., da una commissione composta dal Presidente del Comitato Organizzatore, dal Presidente F.I.S.B. e dall'Ispettore di Giuria designato. I Musicisti saranno valutati durante l'esercizio di Grande Squadra, dove la loro presenza è obbligatoria; il mancato rispetto di questa norma comporta la squalifica per gli sbandieratori e la mancata partecipazione per i musicisti. Il numero di musicisti, se in gara, dovrà essere compreso tra un minimo di 10 ed un massimo di 20 atleti; il numero massimo di chiarine consentito è stabilito in 10 unità. Qualora il numero di atleti impiegato non raggiunga il numero minimo consentito la segreteria applicherà, al punteggio finale, una penalità come previsto al paragrafo 7.1.3 "Penalità per ridotto numero musicisti". Il musicista, pena la squalifica degli esercizi in corso, non può abbandonare il proprio strumento, anche se danneggiato o rotto e inservibile. In tal caso, per non ricevere penalità dovrà smettere di suonare, mantenere un portamento corretto e partecipare alle coreografie del resto del gruppo. Non sono consentite sostituzioni di strumenti rotti durante l'esercizio pena la squalifica. È consentita invece la sostituzione della bacchetta, rotta o caduta, con altra già in possesso dell'atleta al momento dell'inizio dell'esercizio.

Strumenti o accessori riscontrati rotti prima dell'inizio dell'esercizio, saranno passibili di penalità pari a 2,5 punti riportata al paragrafo 4.4.1.1 "Ispettore di giuria".

Nelle specialità di Singolo, Coppia e Piccola Squadra è obbligatoria, pena la squalifica dell'esercizio in gara, la presenza di almeno tre musicisti (di cui almeno un tamburo); la funzione del gruppo musicisti è esclusivamente quella di accompagnare musicalmente l'esecuzione dell'esercizio e non entra in alcuna misura nella valutazione dello stesso se non per le eventuali penalità speciali commesse. Qualora non in gara il ruolo del gruppo musicisti, pur non essendo valutato, è quello di accompagnare attivamente il proprio esercizio in gara in modo da rendere completa la presenza del Gruppo rappresentato. Il gruppo musicisti deve prendere posizione, se presente, celermente nel campo di gara senza suonare, oppure utilizzando, al massimo, due tamburi per cadenzare gli spostamenti. Non è consentito, pena la squalifica dell'esercizio, che il gruppo musicisti occupi lo spazio visivo tra la giuria e l'esercizio che sta avendo luogo. Nelle specialità di Singolo, Coppia e Piccola Squadra non è consentito eseguire coreografie e/o spostamenti, pena la squalifica dell'esercizio in gara.

Nella specialità di Grande Squadra non è consentito al gruppo musicisti di interrompere l'esercizio di bandiera, per realizzare proprie esibizioni musicali o coreografiche. Al verificarsi di tal evento l'Ispettore di gara dovrà assegnare una penalità riportata al paragrafo 4.4.1.1 "Ispettore di giuria" all'esercizio di Grande Squadra ed una all'esercizio Musicisti pari a punti 2,5. Nel corso dell'esercizio di Grande Squadra, i Musicisti potranno, per sviluppare le loro coreografie, passare tra gli sbandieratori e la giuria; è tuttavia evidente che l'intralcio del campo visivo del giudice potrà corrispondere ad un mancato riconoscimento del valore dell'esercizio che sta avendo luogo. Nella specialità di singolo, coppia e piccola squadra, suonare volutamente e in maniera consistente brani musicali a volume basso, sarà penalizzato con punti 2,5 riportata al paragrafo 4.4.1.1 "Ispettore di giuria".

In occasione di Tornei è consentito utilizzare musicisti di altri gruppi partecipanti al torneo per accompagnare gli esercizi di bandiera.

Qualora il numero di atleti impiegato sia differente da quanto previsto, l'ispettore di gara dovrà assegnare una penalità riportata al paragrafo 17.3.

Per gli esercizi in gara, durante il processo di caricamento DIA online sul portale ufficiale (come da Regolamento G.G.G.), sarà possibile depositare preventivamente la composizione dell'esercizio.



## 6. TEMPI ESERCIZI

E' prevista la partenza del cronometro al primo suono dei musicisti, oppure in corrispondenza del primo movimento di atleta, sia esso passabandiera, porta stendardo, musicista o sbandierato, successivamente al consenso all'inizio dell'esercizio segnalato dall'ispettore di giuria. Dopo il segnale d'inizio esercizio, gli atleti avranno a disposizione 5 secondi per cominciare l'esibizione, al termine dei quali, l'ispettore inizierà, in ogni caso, il cronometraggio. Il termine della registrazione del tempo avviene in corrispondenza dell'ultimo tra i due eventi seguenti: ultimo suono prodotto dai musicisti o entrata dell'ultimo atleta all'interno dello spazio denominato "pre-gara" (10.1.5.1 "Spazio Pre-Gara"). Il tempo di sbandierato è calcolato dal primo all'ultimo movimento di bandiera.

Durante l'eventuale fase di preparazione alla prima figura (Fotografia) gli atleti dovranno rendere evidente all'ispettore la partenza della sbandierata successiva al momento di preparazione.

Qualsiasi altro movimento di bandiera eseguito al di fuori del tempo di sbandierato, ad esclusione dell'esercizio di Grande Squadra dove viene valutata la fase di presentazione, sarà valutato solamente dal/dai giudice/i dell'esecuzione per le eventuali penalità commesse.

Gli atleti dovranno rendere evidente all'ispettore il termine della sbandierata con una piccola pausa, bloccando in maniera evidente le bandiere prima di rientrare nello spazio denominato "pre-gara" (10.1.5.1 "Spazio Pre-Gara").

	TEMPI DI SBANDIERATA	TEMPI DI ESERCIZIO
Singolo	0' 01" - 2' 45"	0' 01" - 3' 15"
Coppia	0' 01" - 3' 15"	0' 01" - 3' 45"
Piccola	0' 01" - 4' 15"	0' 01" - 5' 00"
Grande/Musicisti	0' 01" - 5' 00"	0' 01" - 6' 10"
Gare Musicisti	/	0' 01" - 5' 00"

Tabella 3: tempi esercizi

### 6.1. Chiamata all'esercizio

Gli atleti non potranno presentarsi all'interno del campo gara prima della chiamata dell'ispettore, successivamente alla stessa avranno tre minuti di tempo per prendere posizione **esclusivamente nello "spazio pre-gara"**, nel caso il gruppo non si sia presentato entro tale tempo, l'ispettore effettuerà due ulteriori chiamate ad un intervallo di un minuto l'una dall'altra, trascorso un minuto dall'ultima chiamata l'esercizio dovrà essere considerato "non partecipante".

**L'ispettore di Giuria avrà facoltà di avviare il tempo di esercizio nel caso in cui gli atleti oltrepassino la linea del pre-gara prima del suo consenso all'inizio dell'esercizio.**

### 6.2. Deviazione dell'esercizio dai tempi prestabiliti

Nel caso in cui l'esercizio o il tempo di sbandierato risultino, per durata, fuori dai limiti evidenziati al capitolo 6 "TEMPI ESERCIZI" dovrà essere assegnata, al gruppo in oggetto, una penalità aggiuntiva, calcolata dalla segreteria e stabilita in 0,3 punti per ogni cinque secondi in più rispetto ai limiti. La deviazione dell'esercizio o della sbandierata pari o superiore ai 30 secondi sarà sanzionata con una penalità stabilita in 2,5 punti riportata al paragrafo 4.4.1.1 "Ispettore di giuria".

#### 6.2.1. Sbandieratori

Dovranno essere penalizzate le deviazioni dal tempo globale di esercizio e dal tempo massimo di sbandierato; qualora si dovessero verificare entrambe dovrà essere assegnata la penalità di valore maggiore.

#### 6.2.2. Musicisti

Dovranno essere penalizzate le deviazioni dal tempo globale di esercizio.



## 7. FORMAZIONE DEL GIUDIZIO

### 7.1. Quadro riassuntivo elementi - specialità

Nella tabella seguente sono indicati gli elementi di giudizio, applicabili per ogni diversa specialità, corredati dai relativi valori massimi assegnabili. Il valore minimo è comunque zero.

Elemento Specialità	ESECUZIONE	PORTAMENTO	COMPOSIZIONE	DIFFICOLTÀ
Singolo	9,5	1,5	8	11
Coppia	9,5	1,5	9	10
Piccola Squadra	7,5	1,5	11	10
Grande Squadra	8,5	1,5	11	9

Tabella 4: elementi esercizi bandiere

Elemento Specialità	COREOGRAFIA	DIFFICOLTÀ MUSICALE ED ESECUZIONE FIATI	DIFFICOLTÀ MUSICALE ED ESECUZIONE PERCUSSIONI
Musicisti	8	11	11

Tabella 5: elementi esercizi musicisti

Nella specialità Grande Squadra, Piccola Squadra e Musicisti, la segreteria applicherà, in funzione del numero di atleti componenti l'esercizio, un coefficiente al valore degli elementi (7.1.1 "Coefficiente per numero sbandieratori"; 7.1.2 "Penalità per numero musicisti, elemento coreografia" e 7.1.3 "Penalità per ridotto numero musicisti").

#### 7.1.1. Coefficiente per numero sbandieratori

Grande squadra: 2,2% per atleta

Piccola Squadra: 12,5% per atleta

Il coefficiente "0" si applica alla grande squadra a 16 elementi e alla Piccola Squadra a 6 elementi, il coefficiente a persona si applica diminuendo il punteggio, ottenuto dalla somma degli elementi difficoltà e composizione, in funzione del numero di atleti in meno rispetto al numero massimo previsto.

#### 7.1.2. Penalità per numero musicisti, elemento coreografia

Penalità: 0,1 punti per atleta

Al gruppo musicisti composto da 20 elementi non verrà applicata alcuna penalità. La penalità si applica diminuendo il punteggio ottenuto nell'elemento "coreografia", in funzione del numero di atleti in meno rispetto al numero massimo previsto.



### 7.1.3. Penalità per ridotto numero musicisti

Il mancato rispetto del numero minimo di atleti previsto comporterà, l'applicazione al punteggio finale, da parte della segreteria, di una penalità in percentuale, come indicato da tabella:

N° Musicisti	9 atleti	8 atleti	7 atleti	6 atleti	5 atleti	4 atleti	3 atleti	2 atleti	1 atleta
Penalità %	- 20	-22	-24	-26	-30	-35	-40	-45	-50

Tabella 6: penalità per ridotto numero musicisti

### 7.2. Metodo di formazione del voto finale

La segreteria raccoglie i segni/spunte di tutti gli esercizi in gara emessi da tutti i giudici. La segreteria effettua per ciascun elemento di giudizio i conteggi di tutti i giudici.

Per le giurie minime (composte da un giudice per elemento) si moltiplica l'unico punteggio/voto per il coefficiente di elemento secondo la modalità riportata al termine del paragrafo.

Per le giurie massime (composte da tre giudici per elemento) si scarta il punteggio/voto più alto e più basso e moltiplica il punteggio/voto rimasto per il coefficiente di elemento secondo la modalità riportata al termine del paragrafo.

Nel caso in cui un punteggio ecceda il Valore Massimo (basato sul punteggio massimo ipotizzato come ottenibile), questo punteggio sarà assunto come nuovo Valore Massimo, determinando il nuovo coefficiente per la gara in corso. Sarà compito del Presidente G.G.G., dopo essersi coordinato con la Commissione Tecnica e la Commissione Garanti, definire se tale valore debba divenire il nuovo Valore Massimo per le gare a seguire. In tutti i conteggi si deve tenere conto, del valore espresso in centesimi.

#### Esempio Calcolo coefficiente per squadre

Ipotizzato il valore massimo per l'elemento difficoltà nella specialità della piccola squadra in 800 punti, il coefficiente sarà determinato come segue:

$$10 : 800 = 0,0125$$

#### Metodo di calcolo per singolo e coppia

Per quanto riguarda singolo e coppia, i parametri per la conversione dei punti ottenuti in trentesimi saranno i seguenti: sono individuate 4 fasce che hanno un peso differente sul punteggio finale ottenuto in trentesimi.

Le fasce sono determinate da due valori:

- il primo relativo ai punti ottenuti dall'atleta
- il secondo dal massimo di punti in trentesimi ottenibili dalla conversione per quella fascia

I punti saranno convertiti in 30esimi in base al criterio di proporzionalità della fascia corrispondente.



Le tabelle con le fasce di conversione sono le seguenti:

SINGOLO				
DIFFICOLTA'			COMPOSIZIONE	
	Punti da giudizio	Max. punti ottenibili in 30simi	Punti da giudizio	Max. punti ottenibili in 30simi
Fascia 1	fino a 550	2,00	fino a 60	0,50
Fascia 2	da 550,01 a 1100	2,50	da 60,01 a 125	1,50
Fascia 3	da 1100,01 a 1700	3,00	da 125,01 a 195	2,50
Fascia 4	da 1700,01 al massimale	3,50	da 195,01 al massimale	3,50
		<b>11,00</b>		<b>8,00</b>

COPPIA				
DIFFICOLTA'			COMPOSIZIONE	
	Punti da giudizio	Max. punti ottenibili in 30simi	Punti da giudizio	Max. punti ottenibili in 30simi
Fascia 1	fino a 580	1,00	fino a 65	1,50
Fascia 2	da 580,01 a 1330	2,00	da 65,01 a 135	2,00
Fascia 3	Da 1330,01 a 2130	3,00	da 135,01 a 205	2,50
Fascia 4	Da 2130,01 al massimale	4,00	da 205,01 al massimale	3,00
		<b>10,00</b>		<b>9,00</b>

**Tabella 7: calcolo conversione per singolo e coppia**

#### Esempio 1

Singolo che ottiene 500 punti di difficoltà:

punteggio in trentesimi ottenuto 1,82

E' ottenuto effettuando proporzione corrispondente della prima fascia cioè 2,00 (riferito ai 500 punti di fascia ottenuti su 550 previsti) e nessun altro punto relativo ad altre fasce in quanto non raggiunte.

#### Esempio 2

Singolo che ottiene 1500 punti di difficoltà:

punteggio in trentesimi ottenuto 6,50

E' ottenuto sommando tutto il valore della prima fascia 2,00 + tutto il valore della seconda fascia 2,50 + la proporzione corrispondente della terza fascia cioè 2,00 (riferito ai 400 punti di fascia ottenuti su 600 previsti) e nulla della quarta fascia perché ovviamente non raggiunta.

I massimali a cui si fa riferimento, sono quelli previsti nella stagione corrente. Nel caso si verificassero aumenti di massimale, il valore si sommerà alla prima fascia, facendo scalare in sequenza tutte le altre; verrà così mantenuto costante l'ampiezza delle fasce seconda, terza e quarta.

### 7.2.1. Arrotondamento

L'arrotondamento si esegue sul secondo numero dopo la virgola tenendo conto del valore del terzo, e avviene per difetto se il terzo numero corrisponde a 0, 1, 2, 3, 4 e per eccesso se corrisponde a 5, 6, 7, 8, 9.

Esempio: 8,733 diventa 8,73 mentre 8.736 diventa 8.74.

La suddetta regola di arrotondamento si applica a tutti i parametri di valutazione.

#### RACCOMANDAZIONE

**La scelta dei contenuti tecnici della composizione degli esercizi non deve mai sacrificare lo stile e la precisione in favore delle difficoltà. L'esercizio deve rispecchiare, in ogni sua fase, la capacità e la maturità degli atleti.**



## 8. ELEMENTI DI VALUTAZIONE

### 8.1. Esercizi di Bandiera

#### 8.1.1. Esecuzione e Portamento

##### 8.1.1.1. Esecuzione

L' **esecuzione** è la tecnica esecutiva degli elementi e dei movimenti scelti; ciascun elemento deve essere eseguito in maniera definita, precisa e corretta.

L'esecuzione è giudicata, nel tempo d'esercizio e non solamente nel tempo di sbandierata, secondo i seguenti canoni:

- Precisione nell'esecuzione dei passaggi;
- Sincronia ed uguaglianza nell'esecuzione di figurazioni, lanci o passaggi.

##### PENALITÀ DI ESECUZIONE

Le penalità sono attribuite secondo i seguenti criteri:

LIEVE			MEDIA			GRAVE			SPECIALE		
Specialità	Valore	Grafica	Specialità	Valore	Grafica	Specialità	Valore	Grafica	Specialità	Valore	Grafica
Tradizionali	0,15	/	Tradizionali	0,30	X	Tutte	1,00	0	Tutte	2,50	S
Squadre	0,10		Squadre	0,20							

Le penalità di esecuzione vengono applicate alla squadra e non al singolo atleta (ad eccezione della specialità del singolo) a condizione che le imperfezioni avvengano nello stesso tempo di base oppure, al di fuori del tempo di sbandierata, durante il cambio di figurazione (specialità grande squadra).

Nel caso di penalità diverse che avvengano nello stesso momento (passaggio/scambio/sbandierata) sarà valutata solo quella di valore maggiore (vedi specifiche).

##### Penalità LIEVE:

- Diversa altezza nei lanci tra atleti se non prevista dalla configurazione degli scambi o passaggi (coppia e squadre);
- Leggera disuguaglianza fra atleti;
- Imperfezione nella definizione della figura (squadre);
- Leggera imprecisione d'esecuzione (tutte quelle imprecisioni o errori che fanno perdere di fluidità l'esercizio);
- Leggera sfasatura di bandiera (inferiore ad un tempo di base);
- Passaggi eseguiti volgendo le spalle al palco della giuria (rotazione superiore ai 90° rispetto l'ipotetica perpendicolare creata dal fronte dell'atleta e dal palco della giuria) (specialità singolo);
- Presa di bandiera imprecisa;
- Ripetuti appoggi per ricerca della posizione;
- Spostamento inferiore ad un metro (specialità singolo e coppia);
- Spostamento superiore ad un appoggio e inferiore ai 3 appoggi/3 metri, (squadre) da assegnare anche nel caso di spostamento aggiuntivo e forzato a seguito di un lancio con traiettoria errata per raggiungere la posizione;
- Fuori passo al di fuori del tempo di sbandierata, (specialità grande squadra: una penalità ogni cambio di figurazione).

##### Penalità MEDIA:

- Evidente interruzione dell'esercizio nell'atto di ricevere o restituire l'attrezzo al passa bandiera. La durata dell'interruzione della sbandierata non può essere superiore al tempo impiegato dall'attrezzo per percorrere il tragitto passa bandiera/sbandieratore (Unica eccezione eventuale sostituzione di bandiera rotta o danneggiata);
- Indecisioni e imperfezioni;
- Leggera dimenticanza con conseguente perdita di fluidità dell'esercizio o evidente spiegazione vocale o gestuale dell'esercizio tra atleti, (una penalità ogni tempo unitario di fase: circa 2/3 secondi. Sono esclusi da questa penalità eventuali brevissimi comandi vocali o gestuali);
- Perdita di equilibrio senza caduta;
- Presa contemporanea, conseguente ad un passaggio o ad uno scambio, di due o più bandiere accoppiate fra loro, fa eccezione l'appoggio delle bandiere accoppiate in gamba;
- Passare o ricevere dal porta-bandiere due o più bandiere accoppiate / unite fra loro sull'asta;
- Presa di bandiera scorretta;
- Sfasatura di bandiera e/o movimento pari a un tempo di base (sfasature non volute);
- Spostamento uguale o superiore a un metro come conseguenza di un errore di esecuzione (per le specialità del singolo e della coppia);
- Spostamento uguale o superiore ai tre appoggi/3 metri come conseguenza di un errore di esecuzione (esclusivamente per le squadre);
- Sfilamento parziale del drappo;
- Scontro involontario tra atleti.
- Difficoltà eseguita al di fuori dell' "area di sbandierata" (singolo e coppia).

**Penalità GRAVE:**

- Caduta dell'atleta;
- Comportamento non consono (dimesso, gioioso, ecc.) tenuto durante il tempo di esercizio.
- Grave dimenticanza con conseguente arresto dell'esercizio;
- Alterazione dell'esercizio;
- Interruzione della sbandierata o permanenza senza bandiere per un tempo superiore a quello necessario perché si concluda l'ultimo scambio a cui l'atleta ha partecipato, la penalità sarà applicata per ogni scambio in cui la condizione si ripeta. Si considera permanenza senza bandiere sia durante l'esecuzione di una difficoltà, sia durante l'esecuzione di una cura nel dettaglio. Fa eccezione la fase di passaggio/ricezione bandiere dal passa bandiera;
- Rottura dell'asta o del drappo.

**Penalità SPECIALE:**

- 
- Comportamento antisportivo;
- Evidente presenza di talco, o sostanze similari, durante il movimento delle bandiere in campo gara (la penalità potrà essere assegnata una sola volta per ogni numero di bandiera);
- Imprecazioni e/o bestemmie.

**Penalità di bandiera**

Alle suddette penalità di esecuzione sono da aggiungere le seguenti penalità di bandiera:

LIEVE Caduta parziale di bandiera	
Valore	Grafica
0,40	/

MEDIA Caduta totale di bandiera Interferenza volontaria	
Valore	Grafica
0,90	X

GRAVE Scambio o lancio fuori campo	
Valore	Grafica
1,50	0

Le penalità di bandiera, giudicate nel tempo d'esercizio e non solamente nel tempo di sbandierata, ad esclusione della fase precedente o conseguente alla sbandierata all'interno della zona pre-gara, rappresentano la quantificazione degli errori commessi nell'uso tecnico dell'attrezzo.

Le penalità di bandiera sono attribuite al singolo atleta.

**Ulteriori specifiche:**

- Nel caso si verificano in modo sequenziale più penalità sullo stesso atleta, originate dal medesimo errore, dovrà essere computata esclusivamente quella di valore maggiore.
- Nel caso in cui gli errori siano diversi e non legati da rapporto di causa-effetto dovranno essere computate tutte le penalità;
- Le bandiere che poggiano sulle transennature/ delimitazioni del campo gara, senza controllo, sono da definirsi penalità media di bandiera (caduta totale di bandiera).

**Interferenza volontaria.**

Verrà applicata quando un atleta, a cui non è indirizzata la bandiera, eviterà volontariamente la sua caduta. Questo evento potrà accadere attraverso l'utilizzo di una bandiera o da una parte del corpo di un "terzo" atleta. Saranno considerate in questa casistica:

- Tutte le bandiere che verranno ricevute (in mano) dagli atleti in campo, che cambiano posizione, e successivamente consegnano l'attrezzo al giusto "ricevitore" del passaggio
- Le bandiere a cui verrà evitata la caduta in maniera volontaria con parti del corpo che aumentano volontariamente il volume dell'atleta e/o la sua posizione
- Le bandiere a cui verrà evitata volontariamente la caduta della bandiera con un'altra bandiera

**Alterazione dell'esercizio.**

Verrà applicata quando almeno un atleta effettua un esercizio alterato rispetto a quanto previsto dalla normalità dell'esecuzione dello stesso (appoggi, lanci, scambi effettuati fuori dalla normalità della costruzione dell'esercizio). Saranno considerate in questa casistica tutte le bandiere che verranno ricevute (in mano) dagli atleti in campo, senza cambiare posizione, e che successivamente consegnano l'attrezzo al giusto "ricevitore" del passaggio.





### 8.1.1.2. Portamento

Il **portamento** è valutato alla squadra e non al singolo atleta (ad eccezione della specialità del singolo) durante tutto il tempo di esercizio e non solamente nel tempo di sbandierata; è la tecnica che quantifica i seguenti canoni:

#### **Portamento DINAMICO**

Quantifica la totale alleanza e l'armonico combinarsi di movenze tra sbandieratore e bandiera che diventano una cosa unica durante **l'esecuzione di lanci, movimenti artistici, movimenti coreografici e movimenti creativi/originali**. E' chiaro che lo sbandieratore può esprimere al meglio questo elemento di valutazione nella fase dell'esercizio in cui utilizza una sola bandiera o al massimo due. Movimento del corpo in armonia con la bandiera in condizione normale ed in condizione di difficoltà (Es. precario equilibrio, recupero di una bandiera, ecc.).

#### **Portamento STATICO**

Quantifica la corretta postura dello sbandieratore ,quando mantiene una **posizione statica** del proprio corpo. Il busto e la testa ,sempre ben eretti ,devono assumere posizioni in accordo con il resto del corpo, la posizione degli arti inferiori bilanciata e coordinata in modo tale da garantire sempre un perfetto equilibrio.

#### **ELEGANZA**

Quantifica l'eleganza la correttezza, l'armonia ,la fluidità ,il grado di coordinazione e il modo di porsi dell'atleta rispetto all'attrezzo **durante i movimenti e gli spostamenti** del corpo nello spazio.

#### **MARZIALITA'**

Quantifica una corretta, fiera ed energica **espressione dell'atleta** durante la sbandierata e durante tutte le fasi precedenti e successive alla sbandierata.

Qualsiasi alterazione dei movimenti del viso (Smorfie) e del corpo che non corrisponda ai canoni sopradescritti influirà negativamente sulla marzialità.

Per ogni voce sopra indicata (dinamico, statico, eleganza e marzialità) il giudice dovrà assegnare un giudizio fra le quattro sotto riportate, alle quali sono associati i valori da attribuire:

Giudizio di portamento	Punteggio corrispondente in trentesimi
NULLO	0.00
BASSO	0.125
MEDIO	0.25
ALTO	0.375

**Tabella 8: valutazione portamento**

Si precisa inoltre che il giudizio sul portamento non dovrà essere influenzato dall'esecuzione.

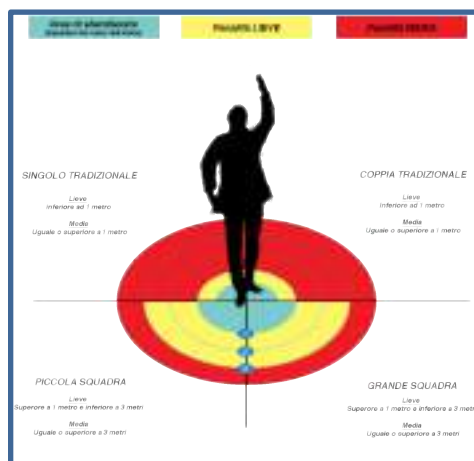
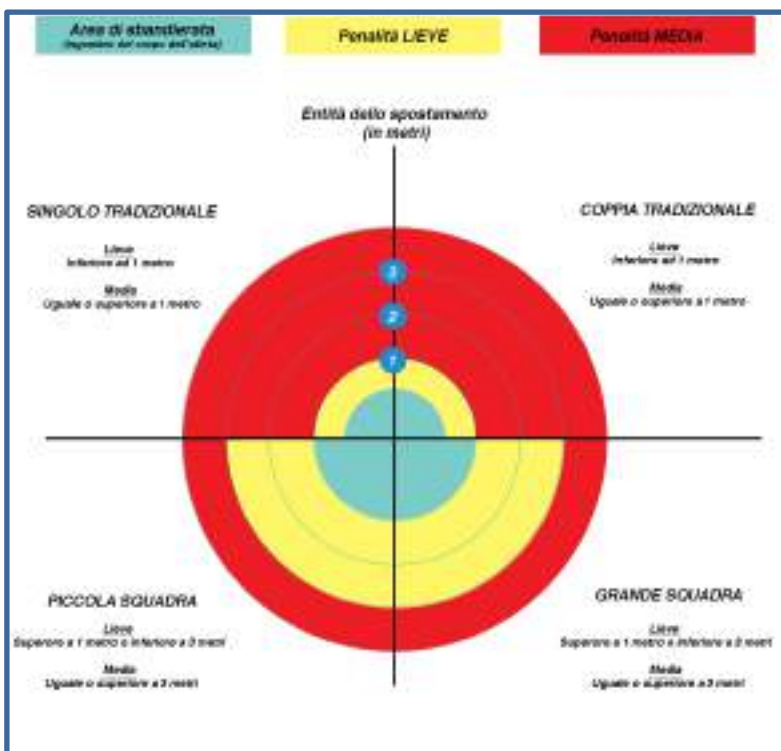
Per quanto riguarda la composizione del giudizio finale, in caso di giuria massima sarà la somma dei punteggi centrali di esecuzione e portamento.



I grafici sotto riportati devono considerarsi esclusivamente degli ulteriori supporti messi a disposizione dalla commissione tecnica e dal G.G.G. aventi il fine di rendere più semplice l'applicazione del regolamento in vigore e di supportare tecnicamente i gruppi in gara ed i giudici.

Vengono sotto riportati degli schemi grafici al fine di avere una lettura più immediata delle penalità di esecuzione.

• Spostamenti – Penalità lieve/media



• Prese imprecise/scorrette

**Presca imprecisa.** Si tratta di presa di bandiera diversa da quella degli altri atleti partecipanti all'esercizio; non si intende con questo termine una presa voluta e correttamente inserita nelle geometrie dell'esercizio.

**Presca scorretta.** Non s'intende con questo termine una presa voluta e correttamente inserita nelle geometrie dell'esercizio ed è limitata alla presa dell'attrezzo per il drappo o per la parte terminale dell'asta.



• Penalità lieve di esecuzione

Passaggi eseguiti volgendo le spalle al palco della giuria (rotazione superiore ai 90° rispetto l'ipotetica perpendicolare creata dal fronte dell'atleta e dal palco della giuria) (specialità singolo);





## 8.1.2. COMPOSIZIONE

E' l'insieme dei diversi elementi spettacolari, delle diverse figurazioni, dei diversi tipi di scambi e/o passaggi, dell'artisticità, della coreografia e della cura nei dettagli che caratterizzano l'esercizio.

La composizione è giudicata durante il **tempo di sbandierata** tranne che per l'esercizio di Grande Squadra dove verrà valutata la fase di ingresso.

**La composizione è giudicata secondo i seguenti canoni:**

- Spostamenti (Valido per le specialità di Singolo e Coppia);
- Figurazioni (Valido per le specialità di Piccola e Grande Squadra);
- Passaggi;
- Presentazione (Fase di ingresso specialità Grande Squadra);
- Artisticità;
- Cura nei dettagli;
- Coreografici (Ad eccezione della specialità "Singolo");
- Creatività, spettacolarità ed originalità;
- Bonus di utilizzo bandiere.

### 8.1.2.1. Spostamenti

E' definito spostamento ogni movimento dell'atleta (Singolo) o degli atleti (Coppia) se realizzato esclusivamente con almeno un giro completo di corpo tramite camminate, vogate, giro di corpo, piroette, onde, saltelli, ecc.

Non sarà valutata la composizione nel caso in cui gli spostamenti vengono eseguiti in maniera identica.

### 8.1.2.2. Figurazioni

E' definita figurazione ogni posizione, leggibile, definita dagli atleti rispetto alla giuria realizzata tramite lo spostamento di tutti gli atleti (il punto di arrivo dell'atleta dovrà essere diverso dal punto di partenza) con camminate, giri di corpo, piroette, movimenti coreografici, scambi.

La figurazione, durante il tempo di sbandierata, deve essere mantenuta per un tempo necessario alla realizzazione di almeno una delle seguenti azioni: di un lancio o scambio (dove per lancio o scambio si intendono quelli indicati nelle tipologie di lancio (8.1.3.3 "Classificazione difficoltà per categoria di appartenenza"), di un movimento coreografico, di un movimento artistico.

Non sarà valutata la composizione nel caso in cui le figurazioni vengono eseguite in maniera identica (Il cambio di orientamento degli atleti non determina una nuova figurazione).

Le **transizioni** tra le figurazioni dovranno essere effettuate in maniera ordinata ed elegante. Potranno essere così effettuate:

- con gli atleti che eseguono lo stesso movimento, sia allo stesso tempo, che in tempi diversi (anche a sottogruppi);
- con gli atleti che eseguono movimenti diversi fra loro all'interno di sottogruppi, mantenendo i criteri sopra citati. Gli atleti dovranno essere fra loro uniformi (all'interno del suo sottogruppo di movimento);
- camminate con bandiere in movimento.



Qualora non vengano rispettati questi criteri, il portamento dinamico e l'eleganza saranno influenzati negativamente.

La figurazione è valutata con i seguenti criteri:

#### **Base**

Eseguita esclusivamente dagli sbandieratori, durante il tempo di sbandierata.

#### **Coreografia di insieme (solo per Grande squadra)**

Il punteggio della figurazione di insieme sarà assegnato all'elemento di coreografia music.



Punti massimi ottenibili  
**10,00**

**7,00** : completamento di quanto richiesto  
**3,00** : spettacolarità di quanto presentato

### 8.1.2.3. Presentazione (fase di ingresso specialità grande squadra)

Il punteggio è assegnato alla squadra quando la fase di ingresso nel suo insieme è svolta con naturalezza e fluidità degli spostamenti, con evidente sicurezza e precisione nell'esecuzione di ogni singolo movimento, ed è apprezzabile il mantenimento di una corretta postura, eleganza e marzialità con interazione fra musicisti e sbandieratori sia dal punto di vista coreografico che musicale. Le due fasi devono generare coinvolgimento e tensione emotiva. Le bandiere potranno essere mosse al fine di variare il loro orientamento, ma non sarà possibile eseguire difficoltà, staccarle dalle mani, e più in generale eseguire movimenti della durata superiore ad un tempo base (fotografia). L'orientamento delle bandiere, potrà essere variato solamente in concomitanza del blocco del passo. Alla ripartenza del passo, potrà essere rimosso il cambio di orientamento appena effettuato. In caso di movimento al di fuori dei tempi o delle modalità descritte, non potrà essere assegnata l'eventuale spettacolarità.

Ogni elemento dovrà rispettare le seguenti caratteristiche affinché vengano assegnate:

- realizzazione degli elementi all'interno di un brano musicale determinato dal "cia cia bum" sia per l'inizio sia per la fine o in deroga i 4 colpi di bacchetta solo per l'inizio della grande squadra;
- realizzazione di figurazione intermedia dalla totalità del gruppo musicisti.

A queste caratteristiche dovrà essere associato almeno uno dei seguenti elementi:  
(realizzato anche dalla totalità di un solo gruppo, bandiere o musicisti)

- rotazione della figura o figure su uno o più punti (almeno 90°);
- incrocio tra sottogruppi di sbandieratori e sbandieratori o musicisti e musicisti o sbandieratori e musicisti;  
(momento in cui almeno due gruppi si intersecano in uno o più punti);
- combinazione degli elementi sopra riportati.



**Dovranno essere realizzate almeno due presentazioni con criteri sopra riportati.**

### 8.1.2.4. Passaggi

I passaggi e/o gli scambi dovranno essere valutati nella loro composizione dal momento in cui la prima bandiera si stacca dal corpo del primo atleta al momento in cui l'ultima raggiunge il corpo dell'ultimo. Per bandiera al corpo dell'atleta si intende bandiera su mani, gambe, piedi ecc. con possibilità dell'atleta di bloccarne il movimento. Non è considerata, ai fini della valutazione dell'inizio dello scambio o del passaggio, l'appoggio della bandiera in gamba. Per considerarsi parte dello stesso scambio o passaggio, lo spazio temporale, che divide fra loro le bandiere giocate sequenzialmente, non può essere pari o superiore ad un tempo unitario di fase, più semplicemente, il passaggio o lo scambio si possono definire conclusi quando tutte le bandiere sono contemporaneamente al corpo degli atleti (sono escluse quelle tipologie di passaggi e/o scambi dove al loro interno sono previsti dei momenti in cui tutte le bandiere sono contemporaneamente bloccate).

**Non sarà valutata la composizione nei seguenti casi:**



- Ripetizioni di passaggi e/o scambi eseguiti in maniera identica;
- scambi dove una o più traiettorie di bandiere attraversano la perpendicolare dello "spazio musicale";
- passaggi e/o scambi dove una o più bandiere non vengono staccate dal corpo dell'atleta, concetto valido nel caso l'atleta ne utilizzi tre o un numero superiore (è consentito il "passamano" di una sola bandiera);
- passaggi dove vengono coinvolti i passa-bandiera;
- passaggi semplici e appoggi semplici;
- passaggi a giro basso (ad eccezione della specialità "Singolo");
- passaggi eccedenti il numero previsto in tabella "bonus utilizzo bandiere" (verifica da parte della segreteria).



Sono racchiusi in questa voce i seguenti momenti:

#### Passaggio o scambio basso

Ogni passaggio/scambio vale 1 punto

Il passaggio o lo scambio è definito "basso" quando:

Singolo: l'altezza delle bandiere giocate non supera i quattro metri di altezza;

Coppia: le bandiere sono giocate ad un'altezza inferiore ai quattro metri con tecniche e tempi uguali fra gli atleti;

Squadre: le bandiere sono giocate ad un'altezza inferiore ai quattro metri con tecniche e tempi uguali fra gli atleti.

#### Passaggio o scambio composto

Ogni passaggio/scambio vale 2 punti

Il passaggio o lo scambio è definito "composto" quando:

Singolo : almeno una bandiera è giocata ad un'altezza superiore ai 4 metri;

Coppia : le bandiere sono giocate con tempi e/o tecniche differenti fra i due atleti;

Grande Squadra : le bandiere sono giocate con tempi e/o tecniche differenti fra i vari atleti.

Piccola Squadra :

- le bandiere sono giocate con la stessa tecnica da tutti gli atleti ma con tempi identici non superiori al 50% degli atleti;
- le bandiere sono giocate con stesso tempo da tutti gli atleti ma con tecniche identiche non superiori al 50% degli atleti;
- le bandiere sono giocate con tempi e tecniche diverse e sia tecniche che tempi non sono superiori al 50% degli atleti.

#### Passaggio o scambio alto

Ogni passaggio/scambio vale 2 punti

Il passaggio o lo scambio è definito "alto" quando:

Coppia: almeno una bandiera è giocata ad un'altezza superiore ai 4 metri con tecniche e tempi uguali fra gli atleti;

Squadre: le bandiere sono tutte giocate al di sopra dei quattro metri con tecniche e tempi uguali (fa eccezione a queste caratteristiche, la contemporaneità del lancio dove almeno una parte degli attrezzi è lanciata al di sopra dei quattro metri). E' considerato scambio alto anche l'insieme di più passaggi o scambi dove, sempre nel rispetto di tecniche e tempi uguali, una parte delle bandiere sia giocata bassa e l'altra alta.

### 8.1.2.5. Artisticità

Ogni movimento vale 1 punto. MAX 10

E' intesa come artisticità la misura del grado di coordinazione dei movimenti e degli spostamenti (saltelli, allunghi, affondi, piroette ecc.) sempre in armonia con il movimento delle bandiere;

Il momento artistico può essere comprensivo di più singoli movimenti artistici.

**Il passaggio o lo scambio (anche se non riuscito) elencato nelle tipologie di lancio (8.1.3.3 "Classificazione difficoltà per categoria di appartenenza") o il cambio di bandiera concludono il momento artistico.**

Non sarà valutata la composizione nel caso in cui i movimenti artistici vengono eseguiti in maniera identica. Viene definito movimento di bandiere qualsiasi movimento della bandiera tramite gli arti superiori, differente dal movimento base, che abbia una durata pari ad almeno un tempo unitario di fase.

Vengono definiti movimenti artistici:

- saltelli : movimento verso l'alto, con distacco completo da terra e ricaduta sullo stesso punto o su un punto discosto;
- piroette : movimento consistente in un giro del corpo facendo perno su una gamba sola;
- allunghi : piegamento in avanti o all'indietro di una gamba sulla quale viene spostato il peso del corpo;
- inginocchiamenti : movimento della bandiera collegato all'azione del posizionarsi in ginocchio;
- slanci : movimento dinamico del corpo in avanti e verso l'alto, collegato al movimento della bandiera;
- affondi : movimento con braccio teso e piegamento della gamba corrispondente (in avanti o laterale), mentre la gamba opposta resta in linea con il corpo.



Il movimento artistico deve essere prodotto con eleganza, ampiezza e coordinazione, pena il non riconoscimento del movimento proposto (necessario anche al fine di conteggiare correttamente il punto di contatto per quanto riguarda il sincronismo).

La spunta sulla casella del momento artistico, verrà assegnata qualora all'interno dei movimenti proposti dagli sbandieratori sia presente almeno un movimento artistico, ma la somma totale dei movimenti sia inferiore a quanto previsto per la coreografia. La realizzazione del momento artistico determina l'assegnazione del corrispondente valore e quello del relativo bonus.



### 8.1.2.6. Coreografia

Sono racchiusi in questa voce i movimenti di bandiera (Per un tempo totale pari ad un minimo di 4 evidenti tempi di fase, per ogni specialità) tesi a mettere in rilievo una figurazione o cambi di posizione dove l'effetto ottico della bandiera sia messo in particolare evidenza dal suo movimento.

Si precisa che per la specialità singolo tradizionale non sono richiesti movimenti coreografici.

Lo spostamento all'interno di un movimento coreografico non è considerato come movimento di bandiera a meno che, durante lo spostamento, vengano mosse anche la/le bandiere.

All'interno di un movimento coreografico non è permessa l'esecuzione di un passaggio o scambio (anche se non riuscito) elencato nelle tipologie di lancio (8.1.3.3 "Classificazione difficoltà per categoria di appartenenza"). Tale esecuzione comporta il termine del movimento coreografico.

I movimenti di bandiera eseguiti durante l'esecuzione di una difficoltà, saranno tenuti in considerazione ai fini della sola spettacolarità di quanto proposto.

**Il passaggio o lo scambio (anche se non riuscito) elencato al paragrafo 8.1.3.3 "Classificazione difficoltà per categoria di appartenenza" o il cambio di bandiera concludono il momento coreografico.**

Il momento coreografico, come unico segno di spunta nella scheda del giudice, tiene in considerazione gli elementi che lo compongono. Oltre alla spunta del momento coreografico potranno essere assegnate solamente le eventuali spettacolarità. La realizzazione del momento coreografico determina l'assegnazione del corrispondente valore e quello del relativo bonus.

I movimenti coreografici saranno attribuiti secondo i seguenti criteri:

Valore Coreografico	
Base	Complesso
2	4

Numero massimo coreografici		
Coppia	Piccola	Grande
4	6	6

#### COREOGRAFICO BASE

Nel coreografico base devono essere obbligatoriamente inseriti (coppia, piccola squadra e grande squadra):

- Almeno quattro movimenti di bandiera (4 tempi di fase);

I movimenti, pur essendo realizzati con tempi di sbandierata o postura degli atleti diversi fra loro, sono costruiti privi di fantasia.

Movimenti coreografici eseguiti con tipologie di movimento identiche a prescindere dalla posizione dell'atleta e dai tempi di sbandierata non possono mai essere considerati dei coreografici complessi e non potranno nemmeno ottenere una eventuale creatività e originalità.

#### COREOGRAFICO COMPLESSO

I movimenti sono realizzati con **dinamismo e costruzione di squadra**.

Nel coreografico complesso devono essere obbligatoriamente inseriti: (coppia, piccola squadra e grande squadra):

- almeno quattro movimenti di bandiera (4 tempi di fase) diversi fra loro;
- almeno un cambio figura;
- almeno un momento artistico;
- almeno un punto di interazione semplice.

**Specifiche** riguardo al coreografico:

- i movimenti di bandiera non devono essere necessariamente consecutivi;
- i movimenti di bandiera devono essere realizzati da tutti gli atleti (anche non simultaneamente);
- i movimenti di bandiera possono essere contenuti in altri elementi (cambi figura/spostamenti, artistici);
- non potrà essere assegnata la spettacolarità di coreografia se nel coreografico non sarà presente una interazione di gruppo (piccola squadra e grande squadra);
- l'interazione semplice potrà essere anche compresa all'interno dell'interazione di gruppo.



Al coreografico complesso che sia presentato con un'interazione di gruppo (piccola squadra e grande squadra), fantasia e ricercatezza, dovrà essere riconosciuto anche un elemento di spettacolarità.

Il conteggio dei coreografici validi, eseguito dalla segreteria, avviene partendo dai coreografici base, fino al raggiungimento del numero di coreografie massime sopra indicate.

Non sarà valutata la composizione nel caso in cui le coreografie vengono eseguite in maniera identica e nel caso in cui, durante la coreografia, vengono utilizzati i passa-bandiera.

### 8.1.2.7. Cura nei dettagli

E' intesa come Cura nei dettagli la meticolosità dei minimi particolari usati nella costruzione dell'esercizio per portare naturalezza, fluidità, dinamicità, sicurezza e precisione nell'esecuzione dell'esercizio nella sua globalità.

Sono racchiusi in questa voce i seguenti momenti:

- tutti quei particolari movimenti necessari per evitare una brusca interruzione della sbandierata in seguito ad un lancio e/o scambio;
- tutti quei Passaggi semplici, passaggi a giro basso (ad eccezione della specialità "Singolo") e appoggi semplici, propedeutici alla realizzazione di un determinato lancio più complesso, di una coreografia, di un movimento artistico e di un movimento ricercato od originale.

Non sarà valutata la composizione nel caso in cui le Cure nei dettagli vengono eseguite in maniera identica.



### 8.1.2.8. Interazioni

Vengono di seguito riportate le diverse tipologie di interazione con i relativi esempi esplicativi e non esaustivi:



#### Interazione semplice:

- Interazione tra atleti (movimenti in cui gli atleti si intersecano);
- Interazioni di bandiere (bandiere di diversi atleti che si toccano/intersecano tra loro);
- Interazione tra atleti/a e bandiere/a (intersezione tra bandiera ed atleta dove la bandiera dovrà transitare nello spazio verticale occupato dallo sbandieratore interessato);



#### Interazione di gruppo (squadre):

- Interazione di gruppo (movimenti realizzati dal gruppo musicisti e sbandieratori o dal solo gruppo sbandieratori in simbiosi ed armonia tese a realizzare momenti coreografici d'insieme)



### 8.1.2.9. Creatività, spettacolarità ed originalità

Sono racchiusi in questa voce i seguenti momenti:

- L' inusualità e la diversificazione netta, rispetto agli altri atleti, dei movimenti, dei passaggi/scambi.  
es: Movimenti, passaggi/scambi al cui interno vi siano momenti di innovazione, dove l'atleta (solo per la specialità di Singolo Tradizionale) o il gruppo mostri la sua peculiarità e la sua unicità.
- Tutti i momenti in cui gli atleti evidenziano fantasia ed il loro estro dove si denota una chiara ricerca del gruppo nel presentare qualcosa di inusuale e diversificato nettamente rispetto agli altri atleti (restando però dentro i canoni dell'arte della bandiera) per abbellire i momenti artistici, movimenti coreografici complessi;

#### SPETTACOLARITÀ ISTANTANEA

Ogni azione vale 1.5 punti. MAX 15

Momenti coreografici di breve durata creati con particolare cura e fantasia (effetto lampo, effetto sorpresa) tali da colpire l'occhio del giudice (Es. stop di bandiere a creare geometrie di impatto, movimenti a scalare di breve durata, saltelli collettivi di particolare impatto).

#### SPETTACOLARITÀ DI COREOGRAFIA

Ogni azione vale 3 punti. MAX 24

- Spettacolare da attribuirsi nella costruzione delle coreografie che denotano un'interazione di gruppo (squadre), un importante impatto scenico e un coinvolgimento emotivo (restando però dentro i canoni dell'arte della bandiera). Interessano il collettivo e non il singolo atleta.
- Particolari costruzioni nel caso dell'esecuzione di sequenze che interessano il collettivo e non il singolo atleta.

#### SPETTACOLARITÀ DI SINCRONISMO

Ogni azione vale 3 punti. MAX 21

(Solo per Grande Squadra) Viene assegnata la spettacolarità durante le sequenze (sequenza, sequenza media, sequenza massima, vedi nomenclatura) valide in composizione.

Condizione necessaria per l'assegnazione della spettacolarità è la sincronizzazione della maggior parte dei lanci (almeno il 50% delle bandiere scambiate) contenuti all'interno della sequenza e che questa avvenga quando la squadra utilizza una bandiera per atleta.

Sono sincronizzabili i punti di contatto con i tamburi o con le chiarine e dovrà evidenziare il momento di stacco della bandiera dalle mani nella sua fase iniziale di salita.

In caso di concomitanza di più scambi in un unico tempo verranno conteggiati come singolo punto di contatto.

Esempi Spettacolarità valide:

Sequenza con 3 lanci dove vengono riconosciuti 2 punti di contatto.

Sequenza con 16 lanci dove vengono riconosciuti 10 punti di contatto.

Sequenza con 22 lanci dove vengono riconosciuti 13 punti di contatto.

Esempi Spettacolarità NON valide:

Sequenza con 3 lanci dove viene riconosciuto 1 punto di contatto.

Sequenza con 6 lanci dove vengono riconosciuti 2 punti di contatto.

Sequenza con 16 lanci dove vengono riconosciuti 7 punti di contatto.

#### SPETTACOLARITÀ DI PASSAGGIO

Ogni azione vale 4 punti. MAX 40

Viene assegnata nell'esecuzione di una difficoltà di bandiera come da paragrafo 8.1.3.3 "Classificazione difficoltà per categoria di appartenenza".

Condizione necessaria per l'assegnazione della spettacolarità è il generare coinvolgimento, tensione emotiva e sorpresa.



Lanci che debbono essere sempre considerati spettacolari:



#### Generale

- Lanci in cui la costruzione del passaggio esprime una difficoltà realizzativa e coefficiente di errore maggiorato al fine di realizzare un passaggio esteticamente e visivamente impattante.

#### Singolo (4 e 5 bandiere)

- Lanci di categoria AA nel quale vengono variate le tecniche e/o uscite.
- Assegnazione di una DOPPIA spettacolarità ai lanci C/D+C/D+C/D all'interno dei quali vengono utilizzate tre tecniche e/o uscite differenti.
- Assegnazione di una DOPPIA spettacolarità ai lanci S+S all'interno dei quali vengono utilizzate due tecniche e/o uscite differenti e i due staccati vengono eseguiti in maniera continuativa con almeno 7 bandiere staccate sequenzialmente.
- Assegnazione di una SINGOLA spettacolarità ai lanci S+S all'interno dei quali viene utilizzata una singola tecnica e/o uscita e dove i due staccati vengono eseguiti in maniera continuativa con almeno 7 bandiere staccate sequenzialmente.

#### Coppia (4 bandiere)

- Lanci di categoria AA nel quale vengono variate le tecniche e/o uscite.
- Assegnazione di una DOPPIA spettacolarità ai lanci S+S all'interno dei quali vengono utilizzate due tecniche e/o uscite differenti, vengono scambiate almeno 2 bandiere e i due staccati vengono eseguiti in maniera continuativa con almeno 7 bandiere staccate sequenzialmente. (La diversificazione di tecnica e/o uscita dovrà avvenire sulle bandiere scambiate).
- Assegnazione di una SINGOLA spettacolarità ai lanci S+S all'interno dei quali viene utilizzata la stessa tecnica e/o uscita, vengono scambiate almeno 2 bandiere e i due staccati vengono eseguiti in maniera continuativa con almeno 7 bandiere staccate sequenzialmente.

#### Grande Squadra

- Il lancio di insieme deve essere sempre considerato un lancio spettacolare.

L'elemento spettacolare nelle squadre sarà assegnato se sarà realizzato dal collettivo.

Non sarà valutata la composizione nel caso in cui le Creatività, spettacolarità ed originalità vengono eseguite in maniera identica.

La spettacolarità dovrà avere la bandiera come soggetto principale dell'elemento spettacolare.

#### ASSEGNAZIONE

Per quanto riguarda la composizione del giudizio finale della voce **creatività, spettacolarità ed originalità**, in caso di giuria massima sarà la somma dei punteggi centrali delle varie spettacolarità assegnate.

#### L'assegnazione degli elementi spettacolari verrà effettuata rispettivamente:

Spettacolarità per ingresso : giudice di Composizione bandiere.

Spettacolarità istantanea : giudice di Composizione bandiere.

Spettacolarità di coreografia : giudice di Composizione bandiere.

Spettacolarità di passaggio : giudice di Difficoltà bandiere.

Spettacolarità di sincronismo : giudice di Composizione bandiere.

#### Spettacolarità Istantanea.

Potrà essere assegnata SOLAMENTE in corrispondenza di : Momento ARTISTICO (massimo UNA) , Momento COREOGRAFICO (massimo UNA)

#### Spettacolarità di coreografia.

Potrà essere assegnata SOLAMENTE in corrispondenza di: Momento COREOGRAFICO (massimo UNA), particolari costruzioni nel caso dell'esecuzione di sequenze (massimo UNA)

Non potranno essere assegnate spettacolarità istantanee e di coreografia su uno stesso momento.





### 8.1.2.10. Bonus utilizzo bandiere

Il bonus è assegnato automaticamente dalla segreteria in funzione di quanto si esegue nell'esercizio durante l'utilizzo delle bandiere come richiesto nelle tabelle di seguito riportate:

Composizione

**SINGOLO**

BANDIERE PER ATLETA	ELEMENTI DI COMPOSIZIONE UTILI PER IL BONUS					VALORE BONUS
	BASSI	COMPOSTI	ALTI	MOVIMENTI ARTISTICI	MOVIMENTI COREOGRAFICI	
<b>1</b>	<b>3</b>	<b>1</b>		<b>4</b>		<b>55</b>
PUNTI	3	2		4		9
<b>2</b>	<b>3</b>	<b>2</b>		<b>3</b>		<b>50</b>
PUNTI	3	4		3		10
<b>3</b>	<b>4</b>	<b>4</b>		<b>2</b>		<b>45</b>
PUNTI	4	8		2		14
<b>4</b>	<b>3</b>	<b>4</b>		<b>1</b>		<b>30</b>
PUNTI	3	8		1		12
<b>5</b>	<b>1</b>	<b>3</b>		<b>1</b>		<b>20</b>
PUNTI	1	6		1		8

**COPPIA**

BANDIERE PER ATLETA	ELEMENTI DI COMPOSIZIONE UTILI PER IL BONUS					VALORE BONUS
	BASSI	COMPOSTI	ALTI	MOVIMENTI ARTISTICI	MOVIMENTI COREOGRAFICI	
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>70</b>
PUNTI	2	2	4	1	8	17
<b>2</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>55</b>
PUNTI	1	6	8	4	8	27
<b>3</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>2</b>		<b>40</b>
PUNTI	3	4	6	2		15
<b>4</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>1</b>		<b>25</b>
PUNTI	1	2	6	1		10

**PICCOLA**

BANDIERE PER ATLETA	ELEMENTI DI COMPOSIZIONE UTILI PER IL BONUS					VALORE BONUS
	BASSI	COMPOSTI	ALTI	MOVIMENTI ARTISTICI	MOVIMENTI COREOGRAFICI	
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>100</b>
PUNTI	2	8	6	4	12	32
<b>2</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>60</b>
PUNTI	2	6	8	5	12	33
<b>3</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>3</b>		<b>20</b>
PUNTI	2	6	4	3		15

**GRANDE**

BANDIERE PER ATLETA	ELEMENTI DI COMPOSIZIONE UTILI PER IL BONUS					VALORE BONUS
	BASSI	COMPOSTI	ALTI	MOVIMENTI ARTISTICI	MOVIMENTI COREOGRAFICI	
<b>1</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>8</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>90</b>
PUNTI	4	10	16	5	12	47
<b>2</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>110</b>
PUNTI	2	8	10	5	12	37

**Ulteriori specifiche:**

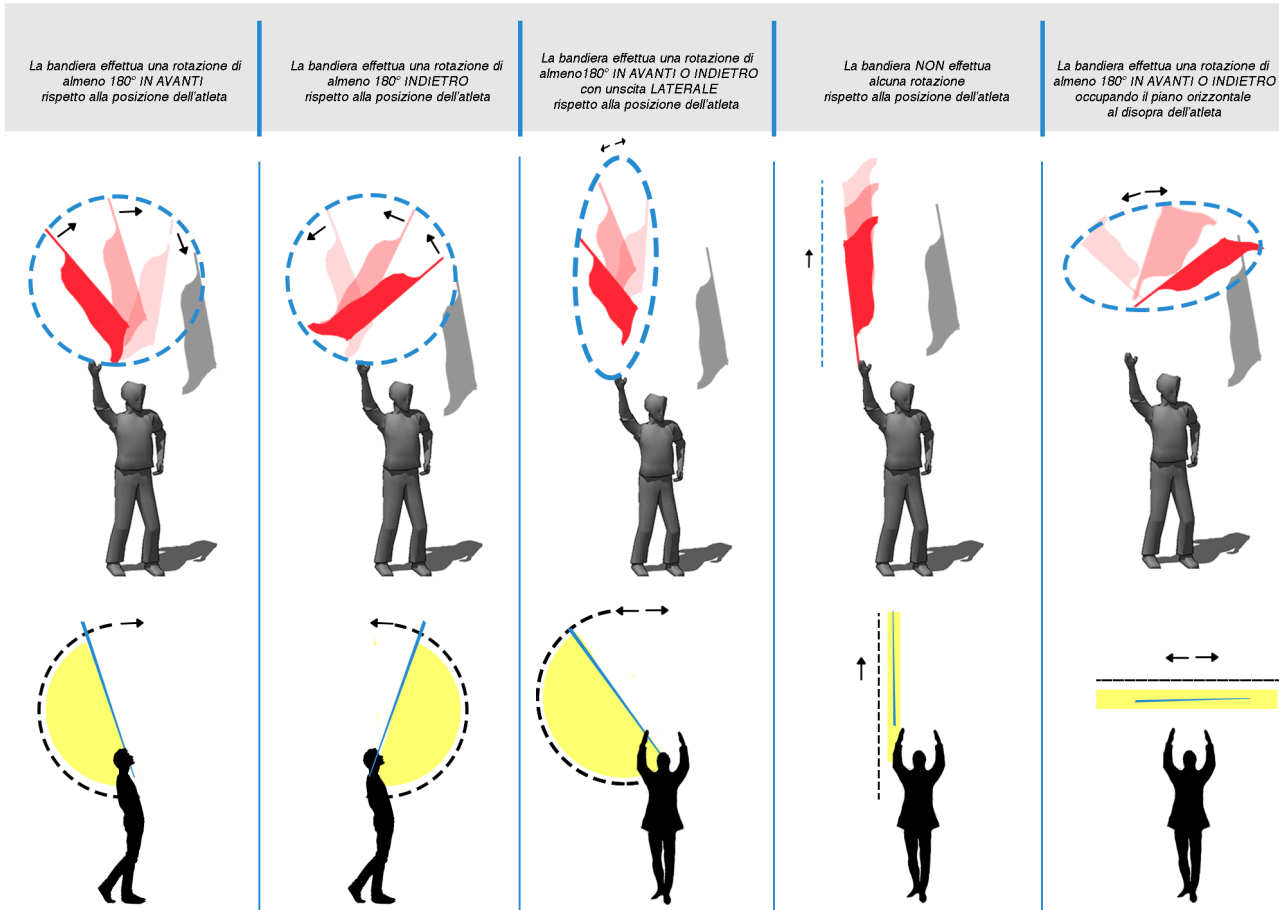
- Nel caso in cui un esercizio presenti il numero di elementi di composizione indicati nella tabella durante l'utilizzo della bandiera corrispondente, questo avrà diritto alla totalità del bonus; In caso contrario verrà calcolato il bonus in proporzione a quanto eseguito.
- Il numero di elementi utili per l'ottenimento del Bonus non sono da considerarsi dei massimali: l'eventuale realizzazione di un maggior numero di azioni rispetto a quanto richiesto nelle tabelle non porterà ad alcun aumento di punteggio dei rispettivi canoni.
- Nel caso di utilizzo di due bandiere, gli eventuali lanci dove non vengono coinvolte entrambe le bandiere devono essere comunque inseriti tra i lanci eseguiti nella riga relativa all'utilizzo delle due bandiere.
- Per quello che riguarda i movimenti coreografici, l'ottenimento del totale del bonus è riferito all'esecuzione di coreografici tutti complessi. Qualora vengano effettuati dei coreografici base, il bonus verrà proporzionato come da punteggio ottenuto. (es: grande squadra a una bandiera 3 coreografici base = 6 punti cioè il 50% del bonus movimenti coreografici; grande squadra a una bandiera 3 coreografici complessi = 12 punti cioè il 100% del bonus movimenti coreografici). Il conteggio dei coreografici validi, eseguito dalla segreteria, avviene partendo dai coreografici base, fino al raggiungimento del numero di coreografie massime sopra indicate.
- Durante l'esecuzione di passaggi e/o scambi è consentito trattenere le bandiere non interessate momentaneamente dallo scambio/passaggio esclusivamente con un arto (superiore o inferiore), pena la nullità del passaggio che si sta eseguendo; non è altresì permesso:
  - utilizzare un arto abbinato ad un'altra parte del corpo,
  - poggiare la bandiera parzialmente sul piede e parzialmente a terra (su passaggio Alto o Composto (sopra i 4 metri)) (Vedi tutorial applicativo).Tali disposizioni non si applicano in caso in cui l'atleta effettui tali attività a seguito di un errore o comunque in maniera non volontaria.
- Terminato il tempo di sbandierata, il gruppo sbandieratori, dovrà attestarsi all'interno della zona pre-gara con la possibilità di effettuare la sola figura di conclusione. Il mancato rispetto della specifica implica l'assegnazione della penalità come previsto al paragrafo 4.4.1.1 "Ispettore di giuria"(grande squadra). Pertanto, all'interno del campo di gara, non si potranno effettuare ulteriori figurazioni una volta concluso il tempo di sbandierata ad eccezione della figura al termine del tempo di esercizio.



I grafici sotto riportati devono considerarsi esclusivamente degli ulteriori supporti messi a disposizione dalla commissione tecnica e dal G.G.G. aventi il fine di rendere più semplice l'applicazione del regolamento in vigore e di supportare tecnicamente i gruppi in gara ed i giudici.

Passaggi contemporanei eseguiti con arti di diverso tipo, ove la bandiera messa in gioco con gli arti superiori non è lanciata dalla punta, verrà considerato identico indipendentemente dal senso di rotazione. Pertanto verrà considerato valido solamente il primo lancio effettuato di questa tipologia per numero di bandiera.

**Sono sotto riportati degli esempi di lanci considerati IDENTICI**



**Bandiera NON lanciata dalla punta.**

Si intende "Bandiera NON lanciata dalla punta", la bandiera messa in gioco con gli arti superiori:

- Dal manico
- Dal drappo

**Coppia – Piccola squadra – Grande squadra**

Coreografici: l'elemento fondamentale per definire un momento "coreografico" è il raggiungimento dei 4 movimenti di bandiera (4 tempi di fase) effettuati da tutti gli atleti in gara anche non contemporaneamente.

Nel caso in cui non si raggiunga tale requisito (4 tempi di fase) ma sia presente un'artisticità, il momento va considerato artistico. Nel caso in cui non si raggiungano i 4 movimenti di fase e che non sia presente neanche un'artisticità il momento non ha valore.

Il Coreografico verrà considerato complesso se saranno presenti i seguenti elementi :

- almeno 4 movimenti di fase;
- almeno un cambio di figura;
- un momento artistico;
- almeno un punto di interazione semplice.

Se dovesse mancare almeno uno degli elementi sopra elencati il coreografico sarà considerato base.

Si precisa inoltre che i soli 4 movimenti di fase determinano un coreografico base.

Tempo di fase ( 12 definizioni e glossario):

"movimento ciclico, definito come il tempo necessario a riportare la posizione delle bandiere in quella iniziale".



• **Passaggio Alto / Composto (singolo)**

Il passaggio o lo scambio è definito "alto" quando almeno una bandiera è giocata ad un'altezza superiore ai quattro metri con tecniche e tempi uguali fra gli atleti (8.1.2.4 Passaggi)

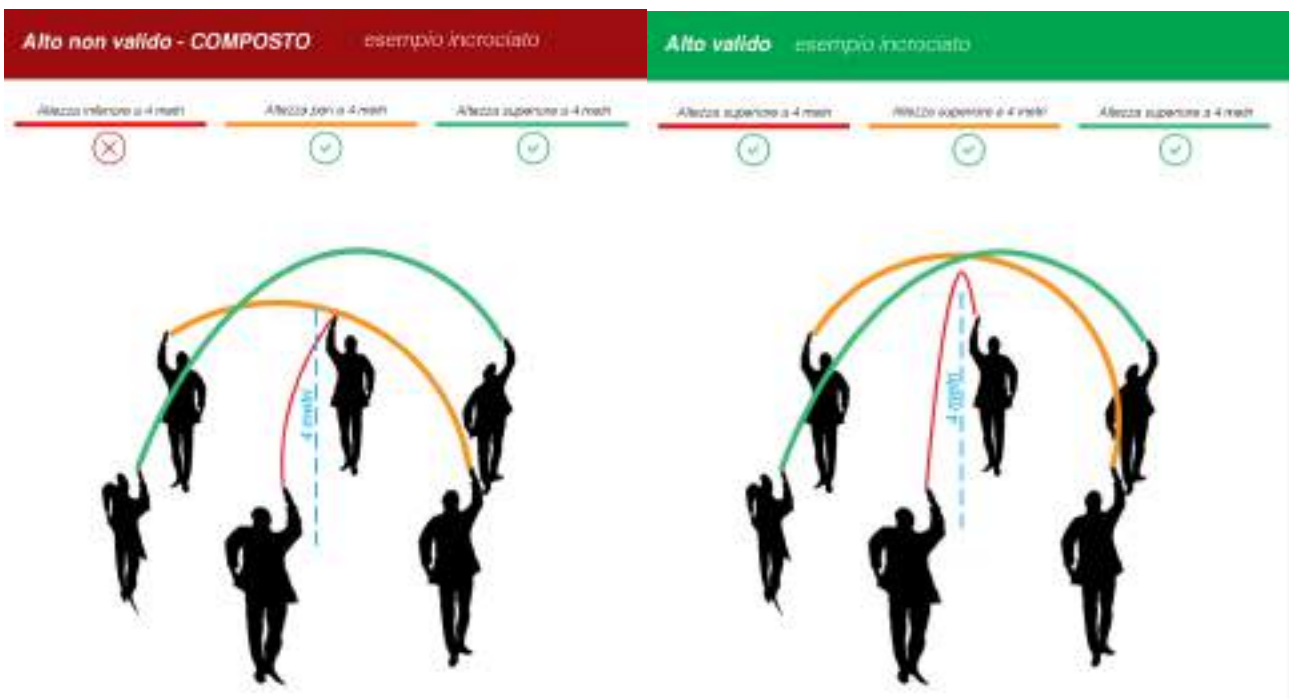


Per semplificazione di giudizio, può essere considerata una bandiera al di sopra dei quattro metri, nel momento in cui la totalità dell'attrezzo supera l'ipotetica altezza stimata da un atleta in piedi con il braccio proteso verso l'alto con in mano l'asta.



• **Incrociato – squadre**

Nel caso in cui sia realizzato uno scambio incrociato in una squadra e la traiettoria di una bandiera non supera, nella massima altezza della sua traiettoria, i quattro metri, il passaggio non può più essere considerato "alto", bensì "composto".





Durante l'esecuzione di passaggi e/o scambi è consentito trattenere le bandiere non interessate momentaneamente dallo scambio/passaggio esclusivamente con un arto (superiore o inferiore), pena la nullità del passaggio che si sta eseguendo; non è altresì permesso:

- utilizzare un arto abbinato ad un'altra parte del corpo,
- poggiare la bandiera parzialmente sul piede e parzialmente a terra (su passaggio Alto o Composto).





### 8.1.3. DIFFICOLTÀ

La difficoltà è definita come l'elemento di valutazione che quantifica il contenuto tecnico dell'esercizio nella sua globalità. In senso del tutto generale la difficoltà è strettamente correlata all'abilità e all'attenzione poste dall'atleta nell'esecuzione di un determinato esercizio; in particolare, per l'ambito di applicazione del presente regolamento è opportuno definire il grado di difficoltà di un passaggio in relazione al rischio di commettere errori.

La difficoltà è giudicata esclusivamente durante il tempo di sbandierata.

Nel contesto degli esercizi di bandiera è possibile suddividere la difficoltà in funzione della tipologia di evoluzioni, gesti o movimenti, compiuti dagli atleti con le bandiere; sono pertanto identificabili i passaggi individuali, al corpo, i lanci, gli scambi.

I passaggi e gli scambi dovranno essere valutati nella loro difficoltà dal momento in cui la prima bandiera si stacca dal corpo del primo atleta al momento in cui l'ultima raggiunge il corpo dell'ultimo atleta. Per bandiera al corpo dell'atleta s'intende bandiera su mani, gambe, piedi ecc. con possibilità dell'atleta di bloccare il movimento. Non è considerata, al fine della valutazione dell'inizio dello scambio o del passaggio, l'appoggio della bandiera in gamba. Per considerarsi parte dello stesso scambio o passaggio, lo spazio temporale, che divide fra loro le bandiere giocate sequenzialmente, non può essere pari o superiore ad un tempo unitario di fase, più semplicemente, il passaggio o lo scambio si possono definire conclusi quando tutte le bandiere sono contemporaneamente al corpo degli atleti. (Sono escluse quelle tipologie di passaggi e/o scambi dove al loro interno sono previsti dei momenti in cui tutte le bandiere sono contemporaneamente bloccate).

#### Non saranno valutate le difficoltà nei seguenti casi:

- Ripetizioni di passaggi e/o scambi eseguiti in maniera identica;
- Scambi dove una o più traiettorie di bandiere attraversano la perpendicolare dello "spazio musicale";
- Passaggi e/o scambi dove una o più bandiere non vengono staccate dal corpo dell'atleta, concetto valido nel caso l'atleta ne utilizzi tre o un numero superiore (è consentito il "passamano" di una sola bandiera);
- Passaggi e/o scambi in cui non tutti gli atleti eseguono una difficoltà;
- Passaggi in cui viene commessa una penalità media o grave di bandiera;
- Passaggi e/o Appoggi semplici;
- La ricezione/passaggio della bandiera dal/al passa-bandiera;
- Passaggi a giro basso (ad eccezione della specialità "Singolo");
- Durante l'esecuzione di passaggi e/o scambi è consentito trattenere le bandiere non interessate momentaneamente dallo scambio/passaggio esclusivamente con un arto (superiore o inferiore), pena la nullità del passaggio che si sta eseguendo; non è altresì permesso:
  - utilizzare un arto abbinato ad un'altra parte del corpo,
  - poggiare la bandiera parzialmente sul piede e parzialmente a terra (su passaggio Alto o Composto (sopra i 4 metri)) (Vedi tutorial applicativo).

I passaggi e gli scambi saranno suddivisi dal giudice nella scala di valori riportata nella "Classificazione della difficoltà" (8.1.3.3 "Classificazione difficoltà per categoria di appartenenza"). Ad ogni passaggio o scambio corrisponderà un determinato punteggio la cui somma sarà convertita dalla segreteria, in relazione alla specialità, come da seguente tabella:

Singolo /2	Coppia =	Piccola x2	Grande x4
------------	----------	------------	-----------

Tabella 9: fattori di conversione difficoltà

Il numero di passaggi e/o scambi sono limitati in relazione alla specialità, come da seguente tabella:

Singolo: max. 23	Coppia max. 18	Piccola: max. 19	Grande max. 20
------------------	----------------	------------------	----------------

Tabella 10: punteggio difficoltà

Il conteggio dei passaggi validi, eseguito dalla segreteria, avviene partendo dal passaggio e/o scambio col valore di difficoltà minore al passaggio e/o scambio col valore di difficoltà maggiore fino al raggiungimento dei massimali sopra indicati.

Tutti i passaggi e/o scambi in eccedenza (che ovviamente saranno quelli di maggiore difficoltà) verranno scartati.

Avranno inoltre un'ulteriore valutazione:

#### Altezza dei lanci e lunghezza delle traiettorie

In funzione delle caratteristiche di lunghezza e altezza lanci contenute nei passaggi e/o scambi all'interno di un esercizio, verrà assegnato un voto in decimali da 0 (zero) a 10 (dieci), voto trasformato in punteggio dalla segreteria in funzione della tipologia di esercizio con i criteri di seguito riportati:

Voto Giudice	Voto trasformato dalla segreteria			
	Singolo	Coppia	Piccola Squadra	Grande Squadra
0	0	0	0	0
10	150	200	250	300

Tabella 11: altezza lanci e lunghezza traiettorie

Nel caso in cui in un lancio e/o passaggio ci siano bandiere con traiettorie o altezze differenti saranno tenute in considerazione, ai fini dell'assegnazione del voto finale, quelle più corte e/o più basse.

Il punteggio così ottenuto sarà trasformato in voto dalla segreteria come descritto al paragrafo 7.2 "Metodo di formazione del voto finale".



### 8.1.3.1. Classificazione difficoltà

Le difficoltà saranno suddivise in classi di merito, ognuna con un proprio valore come riportato dalle seguenti tabelle.

#### **Classi di difficoltà per numero di bandiere giocate**

Tutte le classi di difficoltà verranno suddivise in tre sottogruppi in funzione della tipologia di realizzazione (Con declassati, base e con difficoltà aggiuntiva).

La tabella riporta il valore base delle classi di difficoltà. A tali valori potranno essere sommati o detratti punti in funzione di declassamenti e/o difficoltà aggiuntive realizzate.

In tutte le classi sarà considerato valido un numero limitato di passaggi.

### 8.1.3.2. Principio di scartamento dei passaggi e/o scambi in eccedenza:

In caso di eccedenza di passaggi rispetto ai massimali richiesti, si procederà con la seguente modalità e ordine:

- Prima verifica: superamento del numero totale di passaggi richiesti per specialità:  
in questo caso verranno scartati tutti i passaggi e/o scambi realizzati in eccedenza a partire da quelli di maggiore difficoltà;
- Seconda verifica: superamento del numero di passaggi per caselle di difficoltà:  
in questo caso verranno scartati tutti i passaggi e/o scambi realizzati in eccedenza rispetto alle tabelle di limitazione di numero di passaggi per classi di difficoltà per specialità sopra riportate (8.1.3.1 "Classificazione difficoltà")



N° bandiere		CATEGORIA	CLASSI DI DIFFICOLTÀ'				
per atleta	giocate		D	C	B	A	AA
1 oppure 2	1	1	10	20 MAX 6	30 MAX 5	40 MAX 4	50 MAX 4
	2 oppure +	2	15	30 MAX 6	45 MAX 5	60 MAX 4	75 MAX 4
3	3 oppure +	3	30 MAX 5	60 MAX 5	90 MAX 5	120 MAX 5	180 MAX 5
4	4 oppure +	4	45 MAX 4	90 MAX 4	135 MAX 4	180 MAX 4	270 MAX 4
5	5	5	60 MAX 3	120 MAX 3	180 MAX 3	240 MAX 3	360 MAX 3

Tabella 12: classi difficoltà singolo e coppia limitazione dei passaggi

N° bandiere		CATEGORIA	CLASSI DI DIFFICOLTÀ'				
per atleta	giocate		D	C	B	A	AA
1 oppure 2	1	1	10	20 MAX 6	30 MAX 5	40 MAX 4	50 MAX 4
	2 oppure +	2	15	30 MAX 6	45 MAX 5	75 MAX 4	60 MAX 4
3	3 oppure +	3	30 MAX 5	60 MAX 5	90 MAX 5	150 MAX 5	120 MAX 5

Tabella 13: classi difficoltà piccola squadra e limitazione dei passaggi

N° bandiere		CATEGORIA	CLASSI DI DIFFICOLTÀ'				
per atleta	giocate		D	C	B	A	AA
1 oppure 2	1	1	10	20 MAX 6	30 MAX 6	40 MAX 3	50 MAX 3
	2 oppure +	2	15	30 MAX 6	45 MAX 5	75 MAX 3	60 MAX 3

Tabella 14 : classi difficoltà grande a 15/16 elementi e limitazione dei passaggi

N° bandiere		CATEGORIA	CLASSI DI DIFFICOLTÀ'				
per atleta	giocate		D	C	B	A	AA
1 oppure 2	1	1	10	20 MAX 6	30 MAX 6	40 MAX 3	50 MAX 3
	2 oppure +	2	15	30 MAX 6	45 MAX 5	75 MAX 4	60 MAX 3

Tabella 15: classi difficoltà grande squadra a 13/14 elementi e limitazione dei passaggi

N° bandiere		CATEGORIA	CLASSI DI DIFFICOLTÀ'				
per atleta	giocate		D	C	B	A	AA
1 oppure 2	1	1	10	20 MAX 6	30 MAX 6	40 MAX 4	50 MAX 3
	2 oppure +	2	15	30 MAX 6	45 MAX 6	75 MAX 4	60 MAX 3

Tabella 16: classi difficoltà grande squadra a 11/12 elementi e limitazione dei passaggi

N° bandiere		CATEGORIA	CLASSI DI DIFFICOLTÀ'				
per atleta	giocate		D	C	B	A	AA
1 oppure 2	1	1	10	20 MAX 6	30 MAX 6	40 MAX 3	50 MAX 4
	2 oppure +	2	15	30 MAX 6	45 MAX 6	75 MAX 5	60 MAX 3

Tabella 17: classi difficoltà grande squadra a 9/10 elementi e limitazione dei passaggi

N° bandiere		CATEGORIA	CLASSI DI DIFFICOLTÀ'				
per atleta	giocate		D	C	B	A	AA
1 oppure 2	1	1	10	20 MAX 6	30 MAX 6	40 MAX 3	50 MAX 4
	2 oppure +	2	15	30 MAX 6	45 MAX 6	75 MAX 5	60 MAX 3

Tabella 18: classi difficoltà grande squadra a 7/8 elementi e limitazione dei passaggi

Difficoltà



**8.1.3.3. Classificazione difficoltà per categoria di appartenenza**

SINGOLO	
1D	<ul style="list-style-type: none"><li>• Passaggio semplice con difficoltà aggiuntive tecniche</li><li>• Lancio</li><li>• Passaggio a giro basso con arti superiori</li><li>• Passaggio a giro alto con arti superiori</li></ul>
1C	<ul style="list-style-type: none"><li>• Passaggio con arti inferiori</li><li>• Passaggio con giro basso con Passaggio con arti inferiori in sequenza</li><li>• Passaggio di corpo</li></ul>
1B	<ul style="list-style-type: none"><li>• Passaggio con giro alto con Passaggio con arti inferiori in sequenza</li><li>• Passaggio di corpo con Passaggio con arti inferiori in sequenza</li><li>• Sequenza di almeno 2 palleggi con arti inferiori</li></ul>
1A	<ul style="list-style-type: none"><li>• Sequenza di 2 Passaggi di diverso tipo, senza interruzione, tutti con arti inferiori</li></ul>
1AA	<ul style="list-style-type: none"><li>• Sequenza di 3 Passaggi di diverso tipo, senza interruzione, tutti con arti inferiori</li></ul>
2D	<ul style="list-style-type: none"><li>• Passaggio</li><li>• Combinato con giro basso</li></ul>
2C	<ul style="list-style-type: none"><li>• Passaggio continuato</li><li>• Lancio</li><li>• Combinato con giro alto</li><li>• Contemporaneo misto</li><li>• Contemporaneo basso</li></ul>
2B	<ul style="list-style-type: none"><li>• Lancio Continuato</li></ul>
2A	<ul style="list-style-type: none"><li>• Contemporaneo alto eseguito con arti dello stesso tipo (braccia).</li></ul>
2AA	<ul style="list-style-type: none"><li>• Contemporaneo alto eseguito con arti di diverso tipo (braccio e gamba).</li></ul>
3D	<ul style="list-style-type: none"><li>• Uso del "passamano" o uso delle bandiere "accoppiate" in gamba</li><li>• Passaggio</li><li>• Combinato</li></ul>
3C	<ul style="list-style-type: none"><li>• Passaggio Continuato</li><li>• Combinato Continuato</li><li>• Lancio</li><li>• Lancio in cui si usa esclusivamente un solo arto per più di due volte consecutive per la realizzazione del passaggio mentre le altre non sono giocate.</li></ul>
3B	<ul style="list-style-type: none"><li>• Lancio Diversificato</li><li>• Staccato basso</li><li>• Staccato misto</li></ul>
3A	<ul style="list-style-type: none"><li>• Staccato Alto</li><li>• Lancio con Contemporaneo alto</li><li>• Lancio con contemporaneo eseguito con arti di diverso tipo</li></ul>
3AA	<ul style="list-style-type: none"><li>• Combinazione di lanci come da tabella 20</li></ul>
4D	<ul style="list-style-type: none"><li>• Uso del "passamano" o uso delle bandiere "accoppiate" in gamba</li></ul>
4C	<ul style="list-style-type: none"><li>• Passaggio</li><li>• Combinato</li><li>• Lancio in cui si usa esclusivamente un solo arto per più di due volte consecutive per la realizzazione del passaggio mentre le altre non sono giocate.</li></ul>

Difficoltà



4B	<ul style="list-style-type: none"><li>• Staccato Misto</li><li>• Staccato basso</li><li>• Lancio</li></ul>
4A	<ul style="list-style-type: none"><li>• Lancio con Contemporaneo alto</li><li>• Staccato Alto</li><li>• Lancio con contemporaneo eseguito con arti di diverso tipo</li></ul>
4AA	<ul style="list-style-type: none"><li>• Combinazione di lanci come da tabella 20</li></ul>
5D	<ul style="list-style-type: none"><li>• Uso del "passamano" o uso delle bandiere "accoppiate" in gamba</li></ul>
5C	<ul style="list-style-type: none"><li>• Passaggio</li><li>• Combinato</li><li>• Lancio in cui si usa esclusivamente un solo arto per più di due volte consecutive per la realizzazione del passaggio mentre le altre non sono giocate.</li></ul>
5B	<ul style="list-style-type: none"><li>• Lancio</li><li>• Staccato Basso</li><li>• Staccato Misto</li></ul>
5A	<ul style="list-style-type: none"><li>• Lancio con Contemporaneo alto</li><li>• Staccato alto</li><li>• Lancio con contemporaneo eseguito alto con arti di diverso tipo</li></ul>
5AA	<ul style="list-style-type: none"><li>• Combinazione di lanci come da tabella 20</li></ul>

Difficoltà

**COPPIA**

1D	<ul style="list-style-type: none"><li>• Passaggio semplice con difficoltà aggiuntive tecniche</li><li>• Appoggio semplice con difficoltà aggiuntive tecniche</li><li>• Appoggio con giro alto</li><li>• Lanci individuali</li></ul>
1C	<ul style="list-style-type: none"><li>• Base</li><li>• Sfalsato</li></ul>
1B	<ul style="list-style-type: none"><li>• Scambio con arti inferiori</li></ul>
1A	<ul style="list-style-type: none"><li>• Appoggio con giro alto con "scambio con arti inferiori" in sequenza</li></ul>
1AA	<ul style="list-style-type: none"><li>• Due "scambi con arti inferiori" in sequenza</li></ul>
2D	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tutti i tipi di Scambio e gioco di 3 o più bandiere se eseguiti da un solo atleta.</li><li>• Passaggi o Lanci individuali</li><li>• Appoggio contemporaneo</li></ul>
2C	<ul style="list-style-type: none"><li>• Parziale</li><li>• Contemporaneo Basso</li></ul>
2B	<ul style="list-style-type: none"><li>• Totale</li><li>• Parziale Continuato</li><li>• Contemporaneo parziale alto sfalsato</li><li>• Contemporaneo misto</li></ul>
2A	<ul style="list-style-type: none"><li>• Contemporaneo alto</li></ul>
2AA	<ul style="list-style-type: none"><li>• Contemporaneo parziale alto simultaneo</li><li>• Contemporaneo alto eseguito con arti di diverso tipo (braccio e gamba)</li></ul>
3D	<ul style="list-style-type: none"><li>• Uso del "passamano" o uso delle bandiere "accoppiate" in gamba</li><li>• Tutti i tipi di Scambio e gioco di 4 o più bandiere se eseguiti da un solo atleta</li><li>• Passaggi o Lanci individuali</li></ul>



3C	<ul style="list-style-type: none"><li>• Parziale</li><li>• Contemporaneo Parziale</li><li>• Appoggio contemporaneo</li></ul>
3B	<ul style="list-style-type: none"><li>• Totale</li><li>• Contemporaneo Basso</li><li>• Contemporaneo Misto</li><li>• Totale basso (ogni arto deve scambiare un bandiera per stacco)</li><li>• Parziale o Totale con contemporaneo parziale alto sfalsato</li><li>• Staccato alto Parziale</li></ul>
3A	<ul style="list-style-type: none"><li>• Totale (alto) con contemporaneo alto</li><li>• Staccato alto Totale</li><li>• Lancio con contemporaneo eseguito alto con arti di diverso tipo (almeno 1 bandiera scambiata oltre al contemporaneo)</li><li>• Totale (alto) con Contemporaneo parziale alto simultaneo</li></ul>
3AA	<ul style="list-style-type: none"><li>• Combinazione di lanci coma da tabella 21</li></ul>
4D	<ul style="list-style-type: none"><li>• Uso del "passamano" o uso delle bandiere "accoppiate" in gamba</li><li>• Tutti i tipi di Scambio e gioco di 5 o più bandiere se eseguiti da un solo atleta</li><li>• Passaggi o Lanci individuali</li></ul>
4C	<ul style="list-style-type: none"><li>• Parziale</li></ul>
4B	<ul style="list-style-type: none"><li>• Parziale continuato</li><li>• Contemporaneo Basso</li><li>• Parziale basso con tre bandiere scambiate al compagno (ogni arto può scambiare una sola bandiera per volta)</li><li>• Staccato alto Parziale con 1 bandiera scambiata (bandiera scambiata contenuta all'interno dello staccato).</li></ul>
4A	<ul style="list-style-type: none"><li>• Parziale (alto) con Contemporaneo alto (almeno 1 bandiera scambiata oltre al contemporaneo)</li><li>• Staccato alto Parziale con 2 bandiere consecutive scambiate (bandiere scambiate contenute all'interno dello staccato)</li><li>• Totale basso (ogni arto può scambiare una sola bandiera per volta)</li><li>• Totale (alto) con contemporaneo alto</li><li>• Staccato alto Totale</li><li>• Parziale (alto) o Totale (alto) con Contemporaneo parziale alto simultaneo (almeno 1 bandiera scambiata oltre al contemporaneo)</li></ul>
4AA	<ul style="list-style-type: none"><li>• Combinazione di lanci coma da tabella 21</li></ul>

Difficoltà



SQUADRE	
1D	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Passaggio semplice con difficoltà aggiuntive tecniche</li> <li>• Appoggio semplice con difficoltà aggiuntive tecniche</li> <li>• Appoggio con giro alto</li> <li>• Lanci individuali</li> <li>• Scambi a coppia</li> </ul>
1C	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Base</li> <li>• Sfalsato</li> </ul>
1B	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sequenza</li> <li>• Incrociato</li> <li>• Base d'insieme</li> <li>• Scambio con arti inferiori</li> </ul>
1A	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sequenza media (solo per Grande Squadra)</li> <li>• Incrociato alto medio (solo per Grande Squadra)</li> <li>• Sequenza a 2 giri (solo per Piccola Squadra)</li> </ul>
1AA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sequenza massima (solo per grande squadra)</li> <li>• Incrociato alto massimo (solo per grande squadra)</li> <li>• Appoggio con giro alto con "scambio con arti inferiori" in sequenza</li> </ul>
2D	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Passaggi o Lanci individuali</li> <li>• Appoggio contemporaneo</li> <li>• Scambi a coppia</li> </ul>
2C	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Parziale</li> <li>• Contemporaneo Basso</li> <li>• Contemporaneo parziale misto</li> </ul>
2B	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Totale</li> <li>• Parziale d'insieme</li> <li>• Parziale Continuato</li> <li>• Contemporaneo parziale alto sfalsato</li> <li>• Contemporaneo misto</li> </ul>
2A	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Parziale Continuato d'insieme</li> <li>• Contemporaneo alto</li> <li>• Totale d'insieme</li> <li>• Contemporaneo misto d'insieme</li> </ul>
2AA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Contemporaneo alto d'insieme</li> <li>• Contemporaneo parziale alto simultaneo</li> <li>• Contemporaneo alto eseguito con arti di diverso tipo (braccio e gamba).</li> </ul>
3D	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso del "passamano" o uso delle bandiere "accoppiate" in gamba</li> <li>• Scambi a coppia</li> <li>• Passaggi o Lanci individuali</li> </ul>
3C	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Parziale</li> <li>• Contemporaneo Parziale</li> <li>• Appoggio contemporaneo</li> </ul>
3B	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Parziale d'insieme</li> <li>• Contemporaneo parziale d'insieme</li> <li>• Totale</li> <li>• Contemporaneo Basso</li> <li>• Contemporaneo Misto</li> <li>• Totale basso (ogni arto deve scambiare un bandiera per stacco)</li> <li>• Staccato alto Parziale</li> </ul>
3A	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Totale d'insieme</li> <li>• Contemporaneo Misto d'insieme</li> <li>• Totale (alto) con contemporaneo alto</li> </ul>
3AA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Parziale o Totale (alto) con contemporaneo alto d'insieme</li> <li>• Parziale o Totale (alto) con Contemporaneo parziale alto simultaneo (almeno 1 bandiera scambiata oltre al contemporaneo)</li> <li>• Staccato alto Totale</li> </ul>

Difficoltà

Tabella 19: classificazione difficoltà per categoria di appartenenza

**Ulteriori specifiche:**

- Per numero di bandiere “per atleta” s’intende il numero di bandiere in gioco nell’esercizio, quindi pari o multiplo degli atleti in gara (5.1 “Generalità”).
- Per numero di bandiere “giocate” s’intende il numero di bandiere staccate, durante un passaggio o scambio, dal corpo dell’atleta (8.1.3 “Difficoltà”). L’indicazione “oppure +”, nella colonna delle bandiere giocate, è riferita all’uso di un numero maggiore di bandiere da parte di un numero limitato d’atleti.
- Nel caso atleti, eseguano fra loro difficoltà diverse nella realizzazione di uno scambio, sarà considerata, ai fini della valutazione, solo quella difficoltà che coinvolge in modo diretto gli altri componenti l’esercizio, ed in ogni caso come valore **minimo** tra le difficoltà espresse da tutti gli atleti;
- Per “scambi a coppia” si intende la totalità degli atleti che eseguono uno scambio a coppia fra loro oppure tutte quelle tipologie di scambio dove il numero di scambi a coppia è uguale o superiore al numero degli scambi non a coppia (Es. di scambio **non a coppia** in grande Squadra a 10 elementi: Lancio formato da n.2 lanci a giro eseguiti con gruppi di 4 atleti e n.1 scambio a coppia).
- Il “lancio con contemporaneo” prevede la presenza di un distacco contemporaneo di più bandiere all’interno della struttura del lancio (vedi Nomenclatura di Allegato 2).  
Es.: fare due contemporanei in sequenza (nel caso di utilizzo di 4 bandiere) equivale ad un lancio (perché si sono lanciate tutte le bandiere) con contemporaneo.
- Per “lancio e contemporaneo in sequenza” si intende l’esecuzione di un lancio con un contemporaneo alto in aggiunta. Il contemporaneo in aggiunta non deve necessariamente essere alla fine dello scambio.
- Gli scambi incrociati effettuati a coppia **non vengono inseriti nei lanci di categoria D**. Unica eccezione sono gli scambi incrociati dove la differenza di altezza dei vari piani di lancio è esagerata. (Es. di incrociato a 6 bandiere dove 2 bandiere sono scambiate a 4 metri scarsi, 2 a 10 metri e 2 oltre i 14 metri di altezza).
- Nella categoria coppia nei lanci con contemporanei (3A, 3AA, 4A, 4AA) e nella categoria piccola squadra (3A, 3AA), qualora non si raggiunga il numero di alzate necessario (pari al numero di bandiere in gioco) o non si scambi il numero corretto di bandiere (almeno 1 oltre il contemporaneo), il lancio verrà declassato in **categoria B**.
- Per sottogruppo si intende un gruppo di almeno 3 atleti.
- Per la specialità **singolo**, il passaggio **staccato basso** e **staccato misto** dovrà essere realizzato con altezza delle bandiere giocate con gli arti superiori, contemporaneamente ed al di sopra della testa dell’atleta; in caso contrario il passaggio andrà classificato in categoria C. Si ricorda che l’intera asta dovrà essere giocata al di sopra della testa dell’atleta nella sua totalità.

Al fine di individuare correttamente la classe di difficoltà di lanci che prevedono contemporanei al loro interno nella categoria “singolo” si riporta una tabella esemplificativa. Per raggiungere la definizione di lancio, il numero delle bandiere alzate deve essere almeno pari al numero delle bandiere in gioco. Il contemporaneo ha valore pari a due alzate.



## Legenda:

L = bandiera giocata ad altezza superiore a 4 metri con utilizzo di un solo arto

C = contemporaneo alto

D = contemporaneo alto con arti di diverso tipo

S = staccato

NOTA: l'ordine dei lanci proposti non è vincolante. Sono state omesse eventuali classificazioni di difficoltà aggiuntive. Qualora pur eseguendo un contemporaneo non si raggiunga la definizione di lancio, il passaggio andrà classificato secondo la tipologia appropriata.

Tabella 20: classificazione difficoltà "lanci" categoria singolo

Numero di bandiere in gioco	Lancio di categoria A			Classificazione
3	L + C			A
3	L + D			A
3	S			A
4	L + L + C			A
4	L + L + D			A
4	S			A
5	L + L + L + C			A
5	L + L + L + D			A
5	S			A
Possibili Combinazioni				
3/4/5	C	C	C	AA
		D	D	AA
		C		AA
		D		AA
		S		AA
	D	C	C	AA
		D	D	AA
		C		AA
		D		AA
		S		AA
	S	S		AA



## Legenda:

L = bandiera giocata ad altezza superiore a 4 metri con utilizzo di un solo arto

C = scambio contemporaneo alto

P = scambio contemporaneo parziale alto simultaneo

D = scambio contemporaneo parziale alto simultaneo con arti di diverso tipo

S = staccato

\* = una bandiera singola scambiata

NOTA: l'ordine dei lanci proposti non è vincolante. Sono state omesse eventuali classificazioni di difficoltà aggiuntive. Qualora pur eseguendo un contemporaneo non si raggiunga la definizione di lancio, il passaggio andrà classificato secondo la tipologia appropriata.

Tabella 21: classificazione difficoltà "lanci" categoria coppia

Numero di bandiere in gioco	Lancio di categoria A		Classificazione
3	L* + C		A
3	L* + P		A
3	L* + D		A
3	S***		A
4	L + C + L*		A
4	L + P + L*		A
4	L + D + L*		A
4	S**		A
Possibili Combinazioni			
3/4	C	C	AA
		D	AA
		S*	AA
		P	AA
	D	C	AA
		D	AA
		S*	AA
		P	AA
	P	C	AA
		D	AA
		S*	AA
		P	AA
	S*	S	AA
	S*	S*	AA



### 8.1.3.4. Variazione del punteggio di difficoltà

#### 8.1.3.4.1. Passaggi identici e diversi

##### Passaggi e/o scambi identici;

Alcune precisazioni passaggi e/o scambi identici sono riportati di seguito. Gli esempi sono da considerarsi indicativi e non esaustivi:

Passaggi e/o scambi della stessa tipologia con difficoltà aggiuntive. La differenza della difficoltà aggiuntiva non determina la diversità del lancio.
Passaggi e/o scambi della stessa tipologia la cui unica differenza è l'utilizzo di arti differenti nel caso di lanci di classe di categoria a 1 bandiera oppure la cui unica differenza è il cambio dell'ordine di utilizzo degli arti per le categorie superiori ad 1 bandiera. L'eventuale cambiamento di almeno un punto di uscita delle bandiere nel momento in cui vengono staccate dalle mani rende il passaggio diverso (Vedi passaggi e/o scambi diversi).
La posizione di raccolta delle bandiere nella esecuzione di un passaggio e/o scambio (Es contemporaneo con entrambe le bandiere raccolte alla destra del proprio corpo è identico ad un contemporaneo con entrambe le bandiere raccolte alla sinistra, è identico ad un contemporaneo con una bandiera raccolta a sinistra e una a destra del proprio corpo, è identico ad un contemporaneo con una bandiera raccolta sotto la gamba e l'altra in qualsiasi altra posizione).
Passaggi e/o scambi della stessa tipologia la cui unica differenza fra loro è il prolungamento del passaggio e/o lancio stesso con uno o più passaggi e/o scambi della stessa tipologia di quelli appena eseguiti.
Passaggi contemporanei eseguiti con arti di diverso tipo, ove la bandiera messa in gioco con gli arti superiori non è lanciata dalla punta, verrà considerato identico indipendentemente dal senso di rotazione. Si intende "Bandiera NON lanciata dalla punta", la bandiera messa in gioco con gli arti superiori: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dal manico</li> <li>• Dal drappo</li> </ul>
Passaggi o staccati bassi identici (Singolo) Sono definiti, passaggi e staccati bassi identici, quando nella stessa classe di difficoltà non vengono diversificate le prese in fase di partenza e/o l'eventuale traiettorie o rotazione delle bandiere messe in gioco



Difficoltà

Alcune precisazioni passaggi e/o scambi "non identici" quindi **diversi** e pertanto da considerare nella valutazione sono riportati di seguito. Gli esempi sono da considerarsi indicativi e non esaustivi:

Passaggi e/o scambi della stessa tipologia quando il punto di uscita delle bandiere nel momento in cui vengono staccate dalle mani sono diversi. Nello scambio, almeno il 50% degli atleti devono cambiare il punto di uscita delle bandiere. Di seguito si riportano una serie di esempi di lanci diversi tra loro: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contemporaneo con qualsiasi numero di bandiere giocate: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Entrambe le bandiere rilasciate davanti al corpo.</li> <li>• Entrambe le bandiere rilasciate dietro al corpo.</li> <li>• Entrambe le bandiere rilasciate laterali al corpo.</li> <li>• Bandiere rilasciate una davanti e una lateralmente al corpo.</li> <li>• Bandiere rilasciate una davanti e una dietro al corpo.</li> <li>• Tutte le tipologie sopra riportate dove le raccolte non sono convenzionali.</li> </ul> </li> <li>• Parziale e totale con qualsiasi numero di bandiere giocate. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Entrambe le bandiere rilasciate davanti al corpo.</li> <li>• Entrambe le bandiere rilasciate dietro al corpo.</li> <li>• Entrambe le bandiere rilasciate laterali al corpo.</li> <li>• Bandiere rilasciate una davanti e una dietro al corpo.</li> <li>• Tutte le tipologie sopra riportate dove le raccolte non sono convenzionali.</li> </ul> </li> <li>• Staccato alto dove varia l'uscita di almeno una delle bandiere scambiate all'interno dello staccato, ad eccezione della prima bandiera lanciata (coppia)</li> <li>• Staccato alto dove varia l'uscita di almeno una delle bandiere lanciate all'interno dello staccato, ad eccezione della prima bandiera lanciata (singolo)</li> <li>• Staccato basso quando nella stessa classe di difficoltà viene diversificata la presa in fase di partenza e/o l'eventuale traiettoria o rotazione delle bandiere messe in gioco.</li> </ul>
Scambi della stessa tipologia quando le traiettorie dei lanci creano delle figurazioni o geometrie sempre diverse. (Concetto valido solamente per Piccola e Grande squadra).





### 8.1.3.4.2. Caratteristiche di passaggi e/o scambi che fanno diminuire il valore della difficoltà espressa (-)

Premessa:

Tutti i passaggi e/o scambi con caratteristiche tali da far **diminuire il valore** della difficoltà espressa verranno abbassati attribuendogli un declassamento ("–")

#### **Passaggi e/o scambi eseguiti in sicurezza.**

Sono ritenuti in sicurezza tutti quei passaggi e/o scambi eseguiti con accorgimenti tali da **diminuire** le probabilità di errore dei passaggi e/o scambi stessi; si riportano di seguito esempi di lanci e/o passaggi e/o scambi "in sicurezza", i quali sono da considerarsi comunque indicativi e non esaustivi:

<p><b>Sicurezza sul contemporaneo alto:</b> Quando l'arrivo delle due bandiere all'atleta non avviene in contemporanea ma sfalsato (Es.: nel caso di esecuzione di un contemporaneo alto a più tempi dove almeno un atleta riceve le bandiere da persone diverse in tempi diversi).</p>
<p>Sicurezza su sequenza medie e massime: Quando i lanci che compongono la sequenza vengono realizzati all'interno di due sottogruppi non collegati fra loro con lanci della sequenza stessa (Esempio di sottogruppi: nel caso di esecuzione di una sequenza massima con 16 atleti, i primi 8 lanci in sequenza vengono realizzati in un gruppo e gli altri 8 in altro gruppo).</p>
<p><b>Sicurezza su lanci e scambi:</b> grande squadra, tutti i lanci e/o scambi che vengono realizzati in due sottogruppi non collegati fra loro. (ad esclusione dei lanci incrociati e dei lanci di insieme)</p>

Si riportano di seguito esempi di lanci e/o passaggi e/o scambi "**non in sicurezza**", i quali sono da considerarsi comunque indicativi e non esaustivi che, per la loro tipologia di costruzione, **non sono declassabili**:

- Passaggi e/o scambi eseguiti con bandiere unite sull'asta (accoppiate) come unico momento di gioco delle stesse (fa eccezione l'uso delle bandiere accoppiate in gamba che declassa il passaggio e/o lancio nella categoria di difficoltà "D"). Qualora una delle due bandiere giocate accoppiate venga rigiocata, il passaggio e/o scambio **non sarà** da declassare;
- Passaggi e/o scambi della stessa tipologia eseguiti con tempi diversi (sfalsati).

### 8.1.3.4.3. Caratteristiche di passaggi e/o scambi che fanno diminuire la classe di difficoltà espressa (declassamento a classe "D")

Premessa:

Tutti i passaggi e/o scambi con caratteristiche tali da far **diminuire la classe** di difficoltà espressa verranno declassati nella categoria di difficoltà "D".

- Tutti quei passaggi realizzati nelle specialità grande squadra in cui i sottogruppi di lancio sono superiori a 2 (ad esclusione dei lanci incrociati e dei lanci di insieme); si intende la totalità delle bandiere scambiate;
- Tutti quei passaggi realizzati nella specialità piccola squadra in cui i sottogruppi di lancio sono superiori a 1 (ad esclusione dei lanci incrociati e dei lanci di insieme); si intende la totalità delle bandiere scambiate;
- Tutti quei passaggi realizzati nella specialità di piccola e grande squadra in cui la geometria dei lanci non varia; non fa diversità l'orientamento della figura rispetto alla giuria o il suo posizionamento sul campo gara (es. Piramidi con punta fronte o spalle alla giuria, rettangoli che ruotano in file in diagonali o con lati diversi fronte giuria.);
- Nella parte a tre bandiere della specialità piccola squadra potrà essere realizzato un solo scambio per ogni figurazione: qualora questa condizione non sia verificata o la figurazione sia identica, gli scambi successivi al primo saranno declassati in D.
- Passaggi contemporanei, contemporaneo parziali e staccati alti ove la bandiera messa in gioco con gli arti superiori non è lanciata dalla punta e non effettua alcun tipo di rotazione (specialità singolo e coppia)
- Gli scambi incrociati effettuati a coppia dove saranno presenti delle traiettorie sopra i 4 metri ed altre sotto i 4 metri vengono classificati come scambi a coppie ed inseriti nei lanci di categoria D.
- Per le specialità singolo e coppia, si precisa che il contemporaneo, il contemporaneo parziale e lo staccato alto, per ogni classe di difficoltà (2/3/4/5 A ed AA), dovrà essere effettuato con diversi tipi di uscita di bandiera (la diversa preparazione non diversifica il passaggio) in quanto la difficoltà stessa è realizzata dal contemporaneo, dal contemporaneo parziale o dallo staccato alto; pertanto ogni contemporaneo, contemporaneo parziale o staccato alto per ogni categoria, A o AA, realizzato con lo stesso tipo di uscita verrà declassato in categoria D.

Per la categoria singolo e coppia, sarà possibile utilizzare lo stesso tipo di uscita solo se utilizzato all'interno di un singolo passaggio

Es. (specialità singolo)

La tipologia di uscita frontale del contemporaneo potrà essere utilizzata:

- una volta in un lancio di categoria 3A,
- una volta in un lancio di categoria 3AA abbinato ad un contemporaneo con uscita differente oppure due volte all'interno di uno stesso passaggio.





#### 8.1.3.4.4. Caratteristiche di passaggi e/o scambi che fanno aumentare il valore della difficoltà espressa (+):

Premessa:

Tutti i passaggi e/o scambi con caratteristiche tali da far **aumentare** il valore della difficoltà espressa verranno innalzati attribuendogli una difficoltà aggiuntiva (“+”)

##### **Insieme di passaggi e/o scambi con difficoltà aggiuntiva tecnica.**

Di seguito si riportano alcune tipologie di difficoltà aggiuntiva tecnica più usate:

- Presa dietro schiena (quando si eseguono sull’attrezzo scambiato con i compagni, salva la specialità di singolo);
- Presa sottogamba (quando si eseguono sull’attrezzo scambiato con i compagni, salva la specialità di singolo);
- Uso degli arti inferiori per effettuare riprese (sono escluse quelle tipologie di passaggi e/o scambi dove al loro interno sono già richiesti delle riprese con arti inferiori);
- Uso degli arti inferiori per effettuare **scambi** di bandiera (Variante valida solo nel caso in cui l’atleta gioca due o più bandiere);
- Scambi effettuati con tecniche particolari (Es. dietro schiena o sotto gamba);
- Giro di corpo in aggiunta (Singolo).

##### **Insieme di passaggi e/o scambi con difficoltà aggiuntiva di posizione**

Di seguito si riportano alcune **tipologie** di difficoltà aggiuntiva di posizione più usate:

- cambio palese di figurazione in seguito a scambio con lo spostamento di tutti gli atleti. (Variante valida solo per la specialità di “Piccola Squadra” e “Grande Squadra”);
- passaggi e/o scambi eseguiti in ginocchio: per essere considerata valida tale difficoltà aggiuntiva, il ginocchio dell’atleta non si può mai staccare da terra fino alla ripresa completa di tutte le bandiere in gioco;

##### **Insieme di scambi con difficoltà aggiuntiva mista**

Di seguito si riportano alcune **tipologie** di difficoltà aggiuntiva mista più usate:

- scambi dove gli atleti eseguono difficoltà aggiuntive tecniche o difficoltà aggiuntive di posizione di diverso tipo;
- scambi dove gli atleti eseguono difficoltà aggiuntive tecniche insieme a difficoltà aggiuntive di posizione;

#### 8.1.3.4.5. Caratteristiche di passaggi e/o scambi che fanno aumentare il valore della difficoltà (attribuzione di più difficoltà aggiuntive)

Sarà possibile combinare più difficoltà aggiuntive senza alcuna limitazione di numero all’interno del singolo passaggio. Le combinazioni potranno prevedere difficoltà aggiuntive tecniche e/o difficoltà aggiuntive di posizione di diverso tipo.

Non sarà possibile ripetere difficoltà aggiuntive della stessa tipologia all’interno di un singolo passaggio.

#### 8.1.3.4.6. Limitazione della difficoltà aggiuntiva

Di seguito si riportano le limitazioni delle difficoltà aggiuntive per specialità:

##### Singolo e Coppia

- E’ concessa solamente una difficoltà aggiuntiva (singola) per **tipologia, per numero di bandiere giocate**, dove per tipologia si intendono quelle sopra indicate,
- Non sarà possibile ripetere combinazioni di difficoltà aggiuntive identiche per numero di bandiera.

##### Piccola e Grande Squadra

- Sono concesse solamente due difficoltà aggiuntive per **tipologia, per numero di bandiere giocate**, dove per tipologia si intendono quelle sopra indicate.

#### 8.1.3.4.7. Precisazioni

- Nel caso in cui un singolo atleta abbia cercato di effettuare una variante aggiuntiva senza riuscirci, questa è da considerarsi nulla (Variante valida per le specialità di Coppia, Piccola e Grande Squadra).
- In caso di concomitanza di difficoltà aggiuntive, qualsiasi esse siano, con passaggi individuali, i passaggi saranno sempre considerati di categoria “D” (Coppia, Piccola, Grande Squadra).
- Uno scambio/passaggio realizzato con una concomitanza di più declassati sui contemporanei verrà preso in considerazione il declassamento maggiore all’interno dello scambio/passaggio.
- In caso di difficoltà aggiuntiva tecnica durante la fase conclusiva (si intende “Fase conclusiva di un lancio”, la ricezione dell’ultima bandiera messa in gioco) di un lancio, questa deve avvenire su di una bandiera giocata al di sopra di 4 metri di altezza. (Variante valida solo per la specialità di Singolo).



**8.1.3.4.8. Declassamenti su contemporaneo**

A titolo di esempio si riporta la corretta applicazione della classificazione del "contemporaneo", al verificarsi di diversa altezza tra le bandiere giocate.

Tipologia di lancio	Caratteristiche	Classificazione
Contemporaneo alto eseguito con arti dello stesso tipo	Entrambe le bandiere giocate al di sopra dei 4 metri e altezza identica delle bandiere	A
Contemporaneo alto eseguito con arti dello stesso tipo con "piccola sfasatura"	Entrambe le bandiere giocate al di sopra dei 4 metri e bandiere leggermente sfasate (distanza circa pari al manico tra prima bandiera e seconda bandiera)	A -
Contemporaneo alto eseguito con arti dello stesso tipo con diverse altezze delle bandiere	Entrambe le bandiere giocate al di sopra dei 4 metri e bandiere. Distanza tra manico della prima e seconda bandiera è circa sulla metà asta.	A --
Contemporaneo alto eseguito con arti dello stesso tipo con diverse altezze delle bandiere	Entrambe le bandiere giocate al di sopra dei 4 metri e bandiere. Distanza tra manico della prima e seconda bandiera è oltre la bandiera.	A ---

Tabella 22: esempio di classificazione contemporaneo

TUTTE LE TIPOLOGIE ELENCAE SONO DA CONSIDERARSI INDICATIVE E NON ESAUSTIVE

**8.1.3.4.9. Valori delle difficoltà aggiuntive (+) e dei declassamenti (-).**

N° bandiere		CATEGORIA	Aggiuntiva +	Declassamento -
per atleta	giocate			
1 oppure 2	1	1	5	- 5
	2 oppure +	2	7,5	- 7,5
3	3 oppure +	3	15	- 15
4	4 oppure +	4	22,5	- 22,5
5	5 oppure +	5	30	- 30

Tabella 23: valori di difficoltà aggiuntive e declassamenti



I grafici sotto riportati devono considerarsi esclusivamente degli ulteriori supporti messi a disposizione dalla commissione tecnica e dal G.G.G. aventi il fine di rendere più semplice l'applicazione del regolamento in vigore e di supportare tecnicamente i gruppi in gara ed i giudici.



Passaggi contemporanei eseguiti con arti di diverso tipo, ove la bandiera messa in gioco con gli arti superiori non è lanciata dalla punta, verrà considerato identico indipendentemente dal senso di rotazione. Pertanto verrà considerato valido solamente il primo lancio effettuato di questa tipologia per numero di bandiera.

Si precisa inoltre che i "Passaggi contemporanei, contemporaneo parziali e staccati alti ove la bandiera messa in gioco con gli arti superiori non è lanciata dalla punta e non effettua alcun tipo di rotazione" saranno declassati nella categoria di difficoltà **D**

**Sono sotto riportati degli esempi di lanci considerati IDENTICI**

<p>La bandiera effettua una rotazione di almeno 180° IN AVANTI rispetto alla posizione dell'atleta</p>	<p>La bandiera effettua una rotazione di almeno 180° INDIETRO rispetto alla posizione dell'atleta</p>	<p>La bandiera effettua una rotazione di almeno 180° IN AVANTI O INDIETRO con uscita LATERALE rispetto alla posizione dell'atleta</p>	<p>La bandiera NON effettua alcuna rotazione rispetto alla posizione dell'atleta <b>Categoria di difficoltà: D</b></p>	<p>La bandiera effettua una rotazione di almeno 180° IN AVANTI O INDIETRO occupando il piano orizzontale al disopra dell'atleta</p>

**Bandiera NON lanciata dalla punta.**

Si intende "Bandiera NON lanciata dalla punta", la bandiera messa in gioco con gli arti superiori:

- Dal manico
- Dal drappo

Difficoltà

Tutorial applicativo



• **Piccola Squadra**

Affinché possa essere considerato non declassato (D) un passaggio a tre bandiere devono essere verificate le seguenti due condizioni (8.1.3.4.3 Declassamenti a classe D) :

- 1 – Cambio di figurazione, tutti gli atleti devono cambiare posizione, non possono mantenere lo spazio occupato nel passaggio precedente (8.1.2.2 Figurazioni);
- 2 – Figurazione non identica, geometrie diverse indipendentemente dall'orientamento rispetto alla giuria.

Validazione dei lanci in Piccola Squadra - parte a 3 bandiere.

Esempio di due figurazioni consecutive	Esempio di due figurazioni che possono non essere consecutive	Esempio di due figurazioni che possono non essere consecutive
<ul style="list-style-type: none"> <li>⊖ Cambio di posizione degli atleti Alla fine dello spostamento "A" occupa la stessa posizione della figura di partenza.</li> <li>⊖ Geometrie delle figure diverse La seconda figurazione differisce dalla prima per forma ed orientamento.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⊖ Cambio di posizione degli atleti Tutti gli atleti cambiano il posto occupato all'interno della figura.</li> <li>⊖ Geometrie delle figure diverse La figurazione differisce dalla prima solo per l'orientamento. Resta identica la figura.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⊖ Cambio di posizione degli atleti Tutti gli atleti cambiano il posto occupato all'interno della figura.</li> <li>⊖ Geometrie delle figure diverse La seconda figurazione differisce dalla prima per forma ed orientamento.</li> </ul>
<b>Figurazioni iniziali di riferimento</b>		
<b>Figurazioni valutate</b>		

Difficoltà

Tutorial applicativo



• **Declassamenti**

Il declassamento in un lancio, ove sia presente un contemporaneo, viene valutato nella sola fase di caduta delle bandiere secondo le regole dettate dal regolamento vigente (8.1.3.4.8 Declassamenti su contemporaneo). A titolo di esempio si riporta la corretta applicazione della classificazione del "contemporaneo", al verificarsi di diversa altezza tra le bandiere giocate.

**Assegnazione dei declassamenti**

*Entrambe le bandiere giocate al di sopra dei 4 metri*

<b>3 segni di spunta nella casella "-"</b> <small>Distacco tra manico della prima e seconda bandiera a circa 1/3 altezza.</small>	<b>2 segni di spunta nella casella "-"</b> <small>Distacco tra manico della prima e seconda bandiera a circa sulla metà alt.</small>	<b>1 segno di spunta nella casella "-"</b> <small>Bandiere ingovernate assieme (distacco circa pari al manico tra prima bandiera e seconda bandiera)</small>

Nel caso in cui ci si verifichi un palese sfasamento di bandiere nella fase di partenza del contemporaneo, il lancio non va MAI declassato, bensì non considerato più come tipologia di lancio "contemporaneo" ma come due singole bandiere lanciate.







• Staccati bassi – singolo

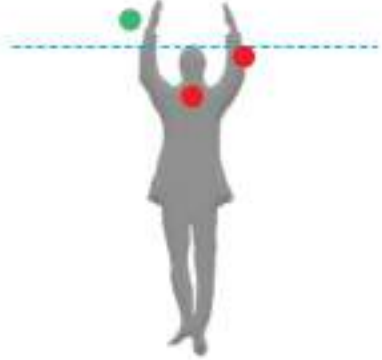
Per la specialità singolo, il passaggio staccato basso e staccato misto dovrà essere realizzato con altezza delle bandiere giocate con gli arti superiori, contemporaneamente ed al di sopra della testa dell'atleta; in caso contrario il passaggio andrà classificato in categoria C (8.1.3 - Difficoltà).

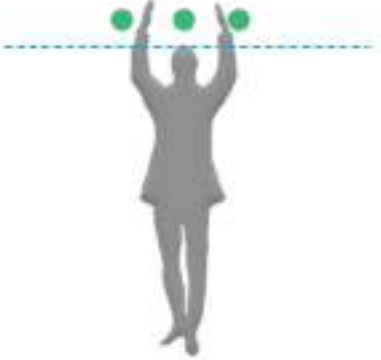
**Valutazione staccato basso**

*Esempio di staccato basso a 3 bandiere*

 <b>NON VALIDO</b> Valutazione passaggio: <u>3C</u>	 <b>VALIDO</b> Valutazione passaggio: <u>3B</u>
--	--

 La bandiera non supera la testa dell'atleta  
 La bandiera supera completamente la testa dell'atleta





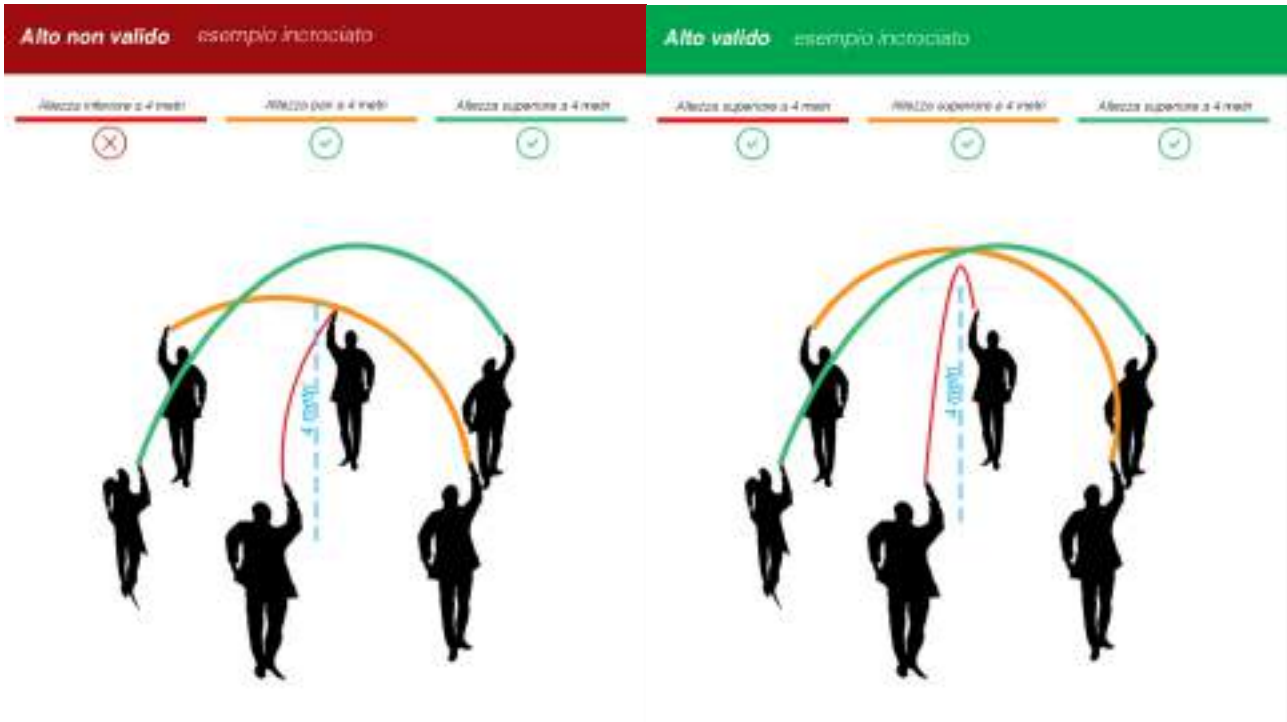
Difficoltà

Tutorial applicativo



• Incrociato – squadre

Nel caso in cui sia realizzato uno scambio incrociato in una squadra e la traiettoria di una bandiera non supera, nella massima altezza della sua traiettoria, i **quattro metri**, il passaggio non può più essere considerato “incrociato” (14.1 Tipologia di gioco Comune)- Bandiere giocate simultaneamente dove tutte passano ipoteticamente per un'unica linea verticale al centro della figura. Solo nell'esercizio di grande squadra tale lancio può essere eseguito in vari sottogruppi ) poiché non tutte le bandiere possono essere considerate “alte”, quindi il passaggio va definito “a coppie” 2D.



❌ PASSAGGIO NON VALIDO



Durante l'esecuzione di passaggi e/o scambi è consentito trattenere le bandiere non interessate momentaneamente dallo scambio/passaggio esclusivamente con un arto (superiore o inferiore), pena la nullità del passaggio che si sta eseguendo; non è altresì permesso:

- utilizzare un arto abbinato ad un'altra parte del corpo,
- poggiare la bandiera parzialmente sul piede e parzialmente a terra (su passaggio Alto o Composto).

Difficoltà

Tutorial applicativo





## 8.2. MUSICI

### 8.2.1. Coreografia ed esecuzione

La **Coreografia** è valutata nel tempo di esercizio di Grande Squadra.

E' l'elemento che valuta la qualità dei movimenti del Gruppo Musicisti all'interno del campo di gara. Tali movimenti devono essere svolti con naturalezza e fluidità, con evidente sicurezza e precisione nell'esecuzione di ogni singola parte ed è apprezzabile il mantenimento di una corretta postura, eleganza e marzialità da parte degli atleti.

**Premessa:** Il Gruppo Musicisti può essere costituito da una o due sezioni (Fiati e/o Percussioni); la sezione ha validità ai fini della Coreografia esclusivamente se composta da un numero pari o superiore al 30% dell'intero Gruppo Musicisti. Nel caso un Gruppo Musicisti sia costituito esclusivamente dalla sezione Fiati o dalla sezione Percussioni, non saranno considerate valide le figurazioni parziali.

**Definizione di Figurazione:** è definita Figurazione ogni posizione leggibile, definita dagli atleti rispetto alla giuria **bloccando il passo**; il Gruppo Musicisti (o la sezione) dovrà rimanere fermo per **un tempo minimo equivalente ad almeno 8 marcature di passo veloce o 4 marcature di passo lento (8/4 otto quarti)**. Durante la pausa/sosta nelle 8 marcature di passo veloce – o 4 marcature di passo lento –, il Gruppo Musicisti (o la sezione) potrà comunque effettuare Elementi di Spettacolarità consentiti ed obbligatori nelle figurazioni specifiche (Figurazioni d'Insieme Composte).

In questo caso, il tempo necessario per eseguire la Spettacolarità, non andrà a ridurre il tempo occorrente per il blocco del passo. Il blocco del passo in corrispondenza dello stacco (onomatopeicamente "cia cia bum") determina la validità della figurazione, anche se il Gruppo Musicisti (o la sezione) non dovesse restare fermo per quanto indicato sopra.

La figurazione è ritenuta valida se eseguita con la partecipazione di tutti i componenti del Gruppo Musicisti (salvo eccezioni sotto riportate), mediante uno spostamento ben visibile rispetto alla posizione precedente tale da creare una figurazione evidentemente diversa. Battere il passo sul posto non sarà considerato movimento utile ai fini della costruzione della figurazione. E' consentito, al Gruppo Musicisti, che solo due atleti per sezione restino fermi sul posto purché, battendo il passo, effettuino una rotazione di almeno 90°.

Nel caso in cui anche un solo atleta (ad esclusione delle eccezioni sopra riportate) non partecipi alla costruzione di una figurazione, la stessa sarà considerata **nulla**.

Non sarà valutata la coreografia nei seguenti casi:

- Le figurazioni vengono eseguite in maniera identica (il cambio di orientamento degli atleti non determina una nuova figurazione);
- La perpendicolare dello "spazio musicale" viene attraversata da una o più traiettorie di bandiera.

**La Coreografia è giudicata secondo i seguenti canoni:**

- Figurazioni di Presentazione;
- Figurazioni d'Insieme;
- Figurazioni Esterne;
- Figurazione di Congedo;
- Momenti di Sincronismo.

**Non verranno attribuite tipologie di figurazioni diverse all'interno di uno stesso brano musicale.**

Le figurazioni sono valutate in base alla seguente classificazione:

#### 8.2.1.1 Figurazioni di presentazione

Ogni figurazione vale 10 punti. MAX 20

Tali figurazioni potranno essere realizzate – dalla totalità del Gruppo Musicisti – solo durante la fase iniziale dell'esercizio, prima dell'inizio della sbandierata, e prevedono l'interazione fra Gruppo Musicisti e Gruppo Sbandieratori, sia dal punto di vista coreografico che musicale.

**Elementi necessari all'ottenimento delle figurazioni di presentazione**

Ogni elemento dovrà rispettare le seguenti caratteristiche affinché vengano assegnate:

- Realizzazione degli elementi all'interno di un brano musicale (determinato dallo stacco, onomatopeicamente "cia cia bum", sia per l'inizio sia per la fine – in deroga i colpi di bacchetta, solo per l'inizio della Grande Squadra);
- Realizzazione di figurazione intermedia dalla totalità di entrambi i Gruppi, Sbandieratori e Musicisti (come da definizione di figurazione).

A queste caratteristiche dovrà essere associato almeno uno dei seguenti elementi (sempre realizzato **con la partecipazione** della totalità di entrambi i Gruppi, Sbandieratori e Musicisti):

- Rotazione della figurazione – o figure – su uno o più punti (almeno 90°);
- Incrocio **a pettine, non a blocchi**, tra gruppi e/o sottogruppi di Sbandieratori e/o Musicisti;
- Combinazione degli elementi sopra riportati.



### 8.2.1.2 Figurazioni d'insieme

Massimo 30 punti

Tali figurazioni sono effettuate, dalla totalità del Gruppo Musici, in una porzione di campo gara definita "zona di attivazione": l'estensione di questa area coincide con due necessarie caratteristiche, ovvero

- Partenza e arrivo (di ogni figurazione d'Insieme) dovranno esser fuori dalla zona pre-gara, che dovrà quindi risultare sgombra; questa, potrà esser utilizzata durante lo svolgimento della/e figura/e d'Insieme;
- Sarà presente almeno un atleta Sbandieratore a contenere (secondo la verticalità del campo gara) la totalità degli atleti Musici, i quali potranno effettuare una o più figurazioni esclusivamente della tipologia "d'insieme" all'interno della suddetta zona.

Nota: qualora anche un solo atleta Musicista non dovesse rispettare tali caratteristiche, la/le figurazione/i stessa/e, e quelle eventualmente seguenti, sarà/anno da ritenersi NULLA/E fino alla realizzazione delle medesime caratteristiche. All'esterno della zona di attivazione, durante il tempo di sbandierata, sarà possibile eseguire solamente figurazioni della tipologia "Figurazioni Esterne – 8.2.1.3".

Le **Figurazioni d'Insieme** (Base e Composte), definite in "zona di attivazione", dovranno **necessariamente** prevedere (almeno una) le seguenti caratteristiche di forma:

- equa suddivisione del Gruppo Musici ai **lati** del Gruppo Sbandieratori (come previsto da definizione), i quali dovranno essere al centro del Gruppo Musici stesso – non necessariamente in blocco unico –, seguendo la **verticalità** del campo gara. In questo caso, il numero di atleti Musici non potrà differire per più di **due unità**, tra i componenti le suddivisioni così create;

oppure

il Gruppo Musici dovrà essere disposto **internamente**, secondo la **verticalità** del campo gara, alla figurazione creata dal Gruppo Sbandieratori – non necessariamente in blocco unico –, i quali rimarranno **esterni** (attorno e/o sui lati) al Gruppo Musici;

Nota: nel caso in cui, all'interno di uno stesso brano musicale (determinato dallo stacco, onomatopeicamente "cia cia bum", sia per l'inizio che per la fine dello stesso), dovessero sussistere le condizioni per l'ottenimento di **diverse tipologie di figurazioni d'Insieme**, sarà riconosciuta quella di valore **maggiore** (verrà valutato lo svolgimento temporale all'interno di un brano: se sarà presente prima una fig. d'Insieme Base, e successivamente una fig. d'Insieme Composta, verrà riconosciuta solo quest'ultima).

Coreografia ed  
Esecuzione

#### Figurazione d'Insieme Base

Ogni figurazione vale 4 punti. Max 16 punti

Completata dalla totalità del Gruppo Musici, durante il tempo di sbandierata ed all'interno di un brano musicale, quando lo stesso si trova nella zona di attivazione. ~~Questo deve essere disposto in un blocco unico – nel momento della sua definizione – internamente al Gruppo Sbandieratori, od eventualmente suddiviso equamente sui due lati dello stesso. In questo caso, il numero di atleti Musici non potrà differire per più di due unità, tra le suddivisioni create.~~ Non saranno ritenute valide le figurazioni effettuate tra la Giuria e il Gruppo Sbandieratori. Non esiste una distanza minima da rispettare tra i due Gruppi, Musici e Sbandieratori.

#### Figurazione d'Insieme Composta

Ogni figurazione vale 10 punti. Max 30 punti

Completata dalla totalità del Gruppo Musici, durante il tempo di sbandierata, e quando lo stesso si trova all'interno della zona di attivazione, in una o più fasi. Tali figurazioni sono effettuate all'interno di un brano musicale (determinato dallo stacco, onomatopeicamente "cia cia bum", sia per l'inizio che per la fine dello stesso), con grande sinergia fra il Gruppo Musici ed il Gruppo Sbandieratori, sia dal punto di vista coreografico che musicale. All'interno di un unico brano, potrà esser eseguita esclusivamente una sola figurazione d'Insieme Composta. Potranno esser svolte in maniera consequenziale.

La figurazione d'Insieme Composta dovrà esser realizzata dalla totalità dei Gruppi, Sbandieratori e Musici, sia durante lo svolgimento che durante la sua definizione, rispettando i seguenti requisiti:

- Eseguibile dopo una figurazione Esterna valida (vedi par. 8.2.1.3);
- Combinazione di almeno due elementi di Spettacolarità (simultanei od in momenti distinti), diversi tra loro.

Qualora non venisse soddisfatto anche uno solo dei precedenti requisiti, la figurazione d'Insieme Composta sarà considerata NULLA.

Nota: la figurazione "**Esterna**" valida, sarà condizione **NECESSARIA** per l'eventuale ottenimento della **PRIMA figurazione Interna d'Insieme** prevista. Dopo questa, sarà possibile eseguire le figurazioni d'Insieme anche consecutivamente, cessando il vincolo in precedenza enunciato;



### Elementi di Spettacolarità

Le Spettacolarità sono momenti artistici e particolari elementi/movimenti coreografici, eseguiti in coordinazione dalla totalità dei Gruppi (Sbandieratori e Musici), che denotano particolare cura nella "costruzione scenica", e che esaltano la spettacolarità dell'esercizio senza comprometterne portamento e marzialità. Tali momenti non devono essere necessariamente eseguiti in maniera identica da tutti gli atleti componenti il Gruppo o la sezione, tuttavia dovranno prevedere un tempo di sfasamento minimo nella loro realizzazione.

Non saranno ritenute valide le Spettacolarità se ripetute in maniera identica, o nel caso in cui non dovessero prevedere il coinvolgimento della totalità di entrambi i Gruppi, Sbandieratori e Musici.

Le Spettacolarità potranno essere dei seguenti tipi:

- Incrocio tra Sbandieratori e Musici;
- Geometrie concentriche identiche, tra Sbandieratori e Musici;
- Rotazione/i della/e figurazione/i su uno o più punti (cancelli, perni, ecc.);
- Ricercatezza istantanea;
- Ricercatezze continuate, anche in sintonia tra Sbandieratori e Musici, strutturate in almeno 3 tempi consecutivi e distinti.

Nota: la Ricercatezza, è un momento coreografico di breve durata (effetto sorpresa) tale da colpire l'occhio dello spettatore – es.: movimenti repentini con strumenti, accessori o parti del corpo – senza compromettere portamento e marzialità del Musicista.

### 8.2.1.3 Figurazioni esterne

Massimo 45 punti

Tali figurazioni sono effettuate, durante il tempo di sbandierata, fuori dalla zona di attivazione (esternamente e dietro al perimetro del Gruppo Sbandieratori).

#### ESTERNA PARZIALE

Ogni figurazione vale 1 punto

Completata da una sola delle due sezioni (fiati o percussioni), mentre l'altra rimane ferma. Non esiste una distanza minima da rispettare tra musicisti e sbandieratori. Non saranno ritenute valide le figurazioni effettuate tra la giuria e il Gruppo Sbandieratori.

#### ESTERNA BASE

Ogni figurazione vale 3 punti

Completata da tutto il Gruppo Musicisti. Non esiste una distanza minima da rispettare tra musicisti e sbandieratori. Non saranno ritenute valide le figurazioni effettuate tra la giuria e il Gruppo Sbandieratori.

#### ESTERNA COMPOSTA

Ogni figurazione vale 4 punti

Completata da tutto il Gruppo Musicisti. Non esiste una distanza minima da rispettare tra musicisti e sbandieratori e non saranno ritenute valide le figurazioni effettuate tra la giuria e il Gruppo Sbandieratori. Per essere riconosciuta valida, la figurazione esterna composta dovrà rispettare i seguenti canoni:

- tutti i musicisti dovranno effettuare uno spostamento tale da creare una figurazione che ricopra una superficie di campo di gara visibilmente diversa rispetto a quella precedente;
- la figurazione completata dovrà riprodurre una forma diversa rispetto alla figurazione di partenza;
- i sottogruppi nei quali si dividerà (eventualmente) la figurazione, dovranno avere forma diversa rispetto alla precedente.

**Qualora non venisse soddisfatto anche solo uno dei precedenti canoni, le figurazioni esterne composte saranno declassate ad esterne base.**

### 8.2.1.4 Figurazione di congedo

Ogni figurazione vale 5 punti. Max. 5 punti.

Tale figurazione dovrà essere completata dalla totalità del Gruppo Musicisti, al di fuori del tempo di sbandierata, esclusivamente sull'ultimo brano musicale (dallo stacco iniziale, onomatopeicamente "cia cia bum" fino alla fine del brano), marciando in movimento per la maggior parte dello stesso. Tale figurazione potrà essere eseguita su qualsiasi parte del campo gara, indipendentemente dal posizionamento del Gruppo Sbandieratori che non avrà nessuna rilevanza sull'assegnazione della figurazione di congedo, e sarà ritenuta valida solamente se la totalità degli atleti del Gruppo Musicisti terminerà all'interno della zona pre-gara.



### 8.2.1.5 Momenti di sincronismo

Ogni singolo punto vale 1 punto. Massimale riconosciuto: 12 punti

Il Sincronismo tiene conto dell'intesa tra Musicisti e Sbandieratori, dell'evidenziazione dei vari movimenti di sbandierata eseguiti solamente durante il tempo di sbandierata della Grande Squadra.

Sono sincronizzabili i punti di contatto sui movimenti artistici evidenziati sia con i Fiati che con le Percussioni: ogni punto di contatto convalidato, sia ritmico che melodico, deve essere suonato ed evidenziato da almeno la metà degli esecutori Musicisti della sezione, rispettivamente Fiati o Percussioni.

Premessa:

- E' intesa come "artisticità", la misura del grado di coordinazione dei movimenti e degli spostamenti (saltelli, allunghi, affondi, piroette, ecc.) sempre in armonia con il movimento delle bandiere;
- Viene definito "movimento di bandiera" qualsiasi movimento della bandiera tramite gli arti superiori, differente dal movimento base, che abbia una durata pari ad almeno un tempo unitario di fase.

Vengono definiti movimenti artistici:

- saltelli: movimento verso l'alto, con distacco completo da terra e ricaduta sullo stesso punto o su un punto discosto;
- piroette: movimento consistente in un giro del corpo facendo perno su una gamba sola;
- allunghi: piegamento in avanti o all'indietro di una gamba sulla quale viene spostato il peso del corpo;
- inginocchiamenti: movimento della bandiera collegato all'azione del posizionarsi in ginocchio;
- slanci: movimento dinamico del corpo in avanti e verso l'alto, collegato al movimento della bandiera;
- affondi: movimento con braccio teso e piegamento della gamba corrispondente (in avanti o laterale), mentre la gamba opposta resta in linea con il corpo.

Il movimento artistico dovrà essere prodotto con eleganza, ampiezza e coordinazione, pena il non riconoscimento del movimento proposto (necessario anche al fine di conteggiare correttamente il punto di contatto per quanto riguarda il sincronismo).

Non sarà valutato il sincronismo qualora i movimenti artistici siano eseguiti in tempi diversi tra gli atleti Sbandieratori.

Tipologia	Singolo punteggio	N° massimo per tipologia	Punteggio massimo	
Presentazione	10	2	20	100
Insieme Base	4	4	30	
Insieme Composta	10	3		
Esterna Parziale	1	/	45	
Esterna Base	3			
Esterna Composta	4			
Congedo	5	1	5	
Momenti di Sincronismo	1	12	12	
Massimo punteggio ottenibile			112	

Tabella 24: riepilogo Coreografia

### 8.2.1.6 Esecuzione

L'**esecuzione** è la tecnica esecutiva degli elementi e dei movimenti scelti; ciascun elemento deve essere eseguito in maniera definita, precisa e corretta. L'esecuzione è giudicata nel tempo di esercizio, secondo i seguenti canoni:

- Precisione nell'esecuzione dei movimenti;
- Precisione nella postura del corpo;
- Uguaglianza nell'esecuzione dei movimenti;
- Sincronia nell'esecuzione dei movimenti.

Le penalità d'esecuzione sono attribuite secondo i seguenti criteri:

LIEVE	
Valore	Grafica
0,10	/

MEDIA	
Valore	Grafica
0,30	X

GRAVE	
Valore	Grafica
0,60	O

SPECIALE	
Valore	Grafica
2,50	S

**Penalità LIEVE**

- Fuori passo: da assegnare all'atleta, qualora dovesse effettuare una marcatura di passo oltre al fermo dello stesso;
- Leggera sfasatura fra atleti - Ritardo o anticipo nell'eseguire movimenti con qualsiasi parte del corpo o con strumenti e/o accessori;
- Lieve imperfezione nella definizione della figura – diverso spazio di luce fra gli atleti;
- Postura scorretta del corpo: spostamento della testa, movimenti del busto e delle braccia (se non per effettuare una ricercatezza), eventuali brevissimi comandi vocali o gestuali oppure tutto ciò che denota una carenza di marzialità e di sicurezza (perdita di equilibrio); smorfie in genere.

**Penalità MEDIA**

- Fuori passo: da assegnare all'atleta, qualora dovesse effettuare dalle due alle quattro marcature di passo seguenti al fermo dello stesso;
- Leggera dimenticanza d'esercizio o evidente spiegazione vocale o gestuale dell'esercizio tra atleti (una penalità ogni tempo unitario di fase: circa 2/3 secondi.).

**Penalità GRAVE**

- Fuori passo: da assegnare all'atleta, qualora dovesse effettuare più di quattro marcature di passo oltre al fermo dello stesso;
- Grave dimenticanza d'esercizio;
- Caduta dell'atleta, dello strumento o degli accessori (rullante, tamburo, chiarina, bacchetta, copricapo ecc.);
- Scontro fra atleti: palese ed evidente contatto involontario di atleti Musicisti che con il corpo o con il proprio strumento colpiscono altri atleti Musicisti, strumenti e accessori di altri atleti Musicisti, atleti Sbandieratori o aste delle bandiere (è escluso il drappo). Non sono altresì ammessi contatti (anche se volontari) tra:
  - arti inferiori e/o superiori di atleti Sbandieratori e atleti Musicisti (o loro strumenti/accessori);
  - asta delle bandiere e atleti Musicisti (compresi i loro strumenti e accessori).

Nel caso in cui una bandiera colpisca involontariamente un atleta Musicista, a seguito di un lancio, non verrà assegnata alcuna penalità per scontro;

- Segnalazioni effettuate da parte di uno o più Musicisti tese a guidare musicalmente il Gruppo. Sono ammesse esclusivamente le segnalazioni limitatamente all'indicazione dell'inizio e del termine di ogni singolo brano.

**Penalità SPECIALE**

- Imprecazioni, bestemmie;
- Comportamento antisportivo.

Nota: il "fuori passo" è in riferimento alla **marcatura** di passo **della sezione** (Fiati o Percussioni), non alla totalità del Gruppo Musicisti; se il "fuori passo" verrà effettuato nella **durata** del brano (quindi **non necessariamente alla fine** dello stesso), verrà regolarmente riconosciuta la rispettiva penalità prevista (lieve, media o grave, a seconda del caso);

Nelle specialità del Singolo, della Coppia e della Piccola Squadra le penalità speciali del Gruppo Musicisti saranno imputate all'esercizio di bandiere in corso.

Al punteggio della Coreografia (trasformato in un valore da 0 a 8) verranno sottratte tutte le penalità di Esecuzione Musicisti in modo da formare il voto totale dell'elemento **Coreografia ed Esecuzione Musicisti**



## 8.2.2 Difficoltà Musicale ed Esecuzione Fiati

La Difficoltà Musicale Fiati è l'elemento che valuta la quantità, la lunghezza, la struttura armonica e la modalità d'esecuzione dei brani eseguiti – durante il tempo d'esercizio di Grande Squadra – dalla sezione Fiati del Gruppo Musici.

E' giudicata secondo i seguenti parametri:

- Suddivisione dei brani in classi di merito in base alla lunghezza;
- Declassamenti;
- Difficoltà aggiuntive;
- Quantità di brani.

### 8.2.2.1 Classi di merito

La lunghezza dei brani viene calcolata dal momento in cui gli atleti iniziano a suonare fino a quando il brano si interrompe in maniera evidente. Il brano s'interrompe in corrispondenza del primo tra i due seguenti eventi:

- stacco di tamburi (suono onomatopeico "cia cia bum");
- pausa evidente di circa 3 secondi.

La durata del brano è stabilita dal tempo effettivo di suono della sezione Fiati, calcolata dalla prima all'ultima nota; lo stacco o la pausa evidente di circa 3 secondi servono esclusivamente per determinarne l'interruzione.

**Nota: non sono da considerarsi interruzioni evidenti il cosiddetto "fiato d'esecuzione o respiro", piccolissime pause che fanno parte della costruzione del brano;**

Un brano di qualsiasi classe di difficoltà, per essere considerato valido, deve essere eseguito dalla totalità della sezione Fiati: In base alla lunghezza i brani vengono divisi in quattro grandi classi di difficoltà:

<b>Nulla</b>	Brano musicale di durata inferiore a 9 sec. o ripetuto in maniera identica ad uno precedente;
<b>Corto</b>	Brano musicale di durata tra i 9.00 e i 15.49 sec. in cui si percepisce una breve idea melodica;
<b>Lungo</b>	Brano musicale di durata pari o maggiore di 15.50 sec. che denota un'evidente costruzione melodica.
<b>Identità</b>	Z (LIBERO): Brano musicale di durata pari o maggiore di 21.50 sec.
	S (SPECIALE): Brano musicale di durata pari o maggiore di 28 sec.

Tabella 25: classificazione lunghezza dei brani Fiati

#### I brani CORTI si classificano in:

- C- : brano musicale corto in cui vengono riconosciute una o più caratteristiche riportate alla voce declassamenti;
- C : brano musicale corto come da definizione.

#### I brani LUNGI si classificano a loro volta in:

- L- : brano musicale lungo in cui vengono riconosciute una o più caratteristiche riportate alla voce declassamenti;
- L : brano musicale lungo come da definizione;
- D (DINAMICA) : brano musicale lungo in cui viene riconosciuta, almeno per la durata di un inciso, una parte di brano suonata a volume piano.
- AA (VOCI POLIFONICHE) : brano musicale lungo, dalla cui composizione ed esecuzione siano ben riconoscibili – per la maggior parte del brano – 2 o più voci strumentali indipendenti, dette anche parti o linee melodiche, le quali si sovrappongono in contrappunto (e non all'unisono) nel corso della composizione del brano, non necessariamente replicando la stessa linea ritmica. In ogni linea melodica, non deve risaltare l'utilizzo di parti che determinano il declassamento della stessa (ad esempio note lunghe, pause evidenti, ecc.). E' consentita l'adozione di una sola pausa evidente, all'unisono, da 1/4, durante il brano (esclusi i fiati d'esecuzione/respiri che non devono comunque interrompere lo svolgimento del brano).

**Nota: la presenza di più di una pausa da 1/4, all'unisono, sarà elemento inabilitante al riconoscimento della classe di merito "AA", non immediata fonte di declassamento del brano stesso – sempre prestando attenzione a non reiterarne eccessivamente l'utilizzo, incorrendo poi nel rischio di declassamento per utilizzo di interruzioni evidenti, eccetto sui rallentamenti.**

- V (VIRTUOSISMI) : brano musicale lungo dalla cui composizione ed esecuzione siano ben riconoscibili, per la maggior parte del brano, parti tecniche che comportano un maggior fattore di rischio di errore da parte degli esecutori, comunemente detti "virtuosismi". I virtuosismi sono parti di complessa esecuzione ed abilità tecnica, dette "figure musicali veloci": tali virtuosismi dovranno esser eseguiti da almeno la metà degli esecutori della sezione Fiati, sfruttando la maggior estensione musicale dello strumento. Parti con ostinazioni ritmiche e/o melodiche atte al declassamento del brano, non concorreranno all'attribuzione di questa classe di difficoltà.

#### I brani IDENTITA' si classificano, infine, come:

- Z (LIBERO) : brano musicale della durata di almeno 21.50 secondi, caratterizzato dal gusto musicale e dalla tradizione storica del Gruppo. I brani Z non sono soggetti ai vincoli di classificazione dei "brani lunghi", se non per il numero di voci.
- S (SPECIALE) : composizione della durata di almeno 28 secondi, che mira a rappresentare la massima identità ed espressività musicale del Gruppo, uniti ai canoni di tradizione storica. Come i brani Z, non sono soggetti ai vincoli di classificazione dei "brani lunghi", se non per il numero di voci.



### 8.2.2.2 Declassamenti (-)

Elementi che determinano il declassamento di un brano musicale in qualsiasi classi di merito:

- **Assenza di linea ritmica/melodica:** utilizzo, per la maggior parte del brano e dalla maggioranza dei componenti, di parti di facile esecuzione, quali note identiche ribattute o ripetute (ostinazioni ritmiche e/o melodiche). Il mancato utilizzo, da parte della Sezione Fiati, degli strumenti nella completezza della loro "estensione - riferito alla gamma musicale eseguibile dagli strumenti: si intende la maggior parte delle note che gli stessi strumenti musicali possono riprodurre, per loro natura e concezione - sarà elemento di declassamento del brano;
- **Interruzioni evidenti:** utilizzo reiterato di note lunghe e/o pause musicali evidenti, nel numero massimo di 4 (inclusi fiati d'esecuzione e respiri all'unisono) che vanno oltre al concetto di fiato d'esecuzione o respiro, col chiaro scopo di allungare il brano o frammentarlo - eccetto sui rallentamenti (ad eccezione dei brani della tipologia "S");
- **Brano simile:** esecuzione di un brano dove si percepiscono, per la maggioranza di esso, parti melodiche simili a un brano suonato in precedenza
- **Composizione ostinata:** esecuzione in maniera identica di una parte di brano, anche più breve della durata di un inciso, per tre o più volte ad eccezione dei brani della categoria "Identità";
- **Brano offuscato:** brano musicale di qualsiasi tipologia che manifesta una difficile valutazione musicale ed esecutiva (Esempi a rischio: squilli suonati con campane rivolte verso il basso, girate ai lati del campo gara, campane con le spalle rivolte alla giuria, brani coperti dal volume della sezione Percussioni, brani in cui il giudice non riesce a percepire né la struttura compositiva né le eventuali penalità musicali.

Tipologia declassamento	C	L	D	AA	V	Z	S
Assenza di linea ritmica/melodica	X	X	X	X	X	X	X
Utilizzo di interruzioni evidenti	X	X	X	X	X	X	X
Brano simile	X	X	X	X	X	X	X
Composizione ostinata	X	X	X	X	X		
Brano offuscato	X	X	X	X	X	X	X

Tabella 26: declassamenti Difficoltà Musicale Fiati

### 8.2.2.3 Difficoltà aggiuntive (+)

Le difficoltà aggiuntive – del valore di 15 punti ciascuna – vanno a sommarsi al totale delle difficoltà musicali; possono esser di due tipologie:

- Evidente variazione di velocità (accelerando o rallentando), nell'esecuzione del brano, per la durata di almeno un inciso.
- Brano musicale eseguito da tutti i componenti della sezione, per almeno la durata di un inciso, in ginocchio.

#### Specifiche sulle difficoltà aggiuntive.

- Verrà assegnata una sola difficoltà aggiuntiva "+" per brano;
- Le difficoltà aggiuntive non verranno applicate ai brani di categoria N, C, L.
- Si potranno eseguire fino a 4 difficoltà aggiuntive "+" all'interno dell'esercizio.
- Non verranno conteggiate ai fini del punteggio le difficoltà aggiuntive eccedenti il massimale previsto.

### 8.2.2.4 Ulteriori specifiche

- Nel caso in cui un brano della tipologia "Identità" non raggiunga la durata minima di 21.50 sec., sarà classificato, in base alle sue caratteristiche, in una delle tipologie di brano Lungo;
- Nel caso in cui, all'interno di una qualsiasi tipologia di brano – almeno – lungo, si riscontri anche una sola caratteristica riportata alla voce declassamenti, verrà assegnata allo stesso la categoria "L-", nonostante il brano abbia i requisiti per essere riconosciuto di categoria superiore;
- Nel caso in cui all'interno del brano siano concomitanti le caratteristiche per riconoscere due tipologie di classi di merito contemporaneamente, verrà assegnata quella di valore maggiore.

### 8.2.2.5 Attribuzione dei punteggi

I punteggi saranno assegnati a ciascun brano in base alla seguente tabella:

Numero di voci	Classi di merito brani – Fiati									
	Nulla	Corto		Lungo					Identità	
	N	C-	C	L-	L	D	AA	V	Z	S
1	2	6	12	20	30	40	/	70	60	80
2	5	11	18	27	40	50	65	90	75	95
3	10	16	25	38	50	60	80	110	90	110

Tabella 27: classi di merito brani Fiati



### 8.2.2.6 Quantità di brani

La sezione Fiati dovrà eseguire un minimo di 13 brani nelle tipologie "Lungo" ed "Identità", pena l'attribuzione di una percentuale di riduzione da applicarsi al punteggio delle Difficoltà Musicali Fiati ottenuto.

Somma n° Brani	12	11	10	9	8	7
Percentuale riduzione	-15,00%	-12,50%	-10,00%	-7,50%	-5,00%	-2,50%

Tabella 28: percentuali di riduzione applicabili alla Difficoltà Musicale Fiati

Si potranno eseguire fino ad un massimo di:

- 1 brano di categoria S;
- 3 brani di categoria Z;
- 5 brani di categoria V;
- 8 brani di categoria AA;
- 6 brani di categoria D.

Il punteggio massimo ottenibile, incluse le eventuali difficoltà aggiuntive, sarà di **1160 punti (NON sfiorabile)**.

I brani eccedenti le classi di merito S, Z, V, D, AA verranno scalati nell'apposita categoria L a partire da quello di valore maggiore. Non verranno conteggiate ai fini del punteggio le difficoltà aggiuntive eccedenti il massimale previsto dalla categoria di appartenenza.

### 8.2.2.7 Esecuzione musicale Fiati

L'esecuzione musicale Fiati è intesa come la pulizia e gradevolezza dei suoni prodotti e sincronia fra tutti i componenti della sezione Fiati, i quali non devono coprirsi ed offuscarsi a vicenda, ma bensì essere in accordo ed armonia.

Ogni brano deve essere eseguito in maniera definita, precisa e corretta, in perfetta intonazione e facilmente riconoscibile nella sua tipologia. L'esecuzione musicale Fiati è giudicata, nel tempo d'esercizio, secondo i seguenti criteri:

LIEVE		MEDIA		GRAVE		GRAVISSIMA	
Valore	Grafica	Valore	Grafica	Valore	Grafica	Valore	Grafica
0,10	/	0,30	X	0,60	O	0,90	S

#### Penalità LIEVE:

- Lieve imprecisione negli attacchi o sulle conclusioni (es.: suono di chiarina che si protrae oltre la conclusione del brano – comunemente detta "coda" –, o che inizia prima dell'attacco dell'intero gruppo);
- Lieve imprecisione melodica (piccolo difetto di intonazione) durante lo svolgimento del brano (es.: note leggermente fuori ritmo, suono "sporcato" nella sonorità);

#### Penalità MEDIA:

- Sfasatura ritmica: palese suono dello strumento fuori ritmo;
- Sfasatura melodica durante l'esecuzione del brano (ritardo melodico tra la sezione);
- Mancata partecipazione al brano, dove non previsto dalla costruzione armonica dello stesso, comunemente definito "playback". Penalità da riferirsi al singolo atleta, cumulabile all'interno dello stesso brano se riferita a più esecutori;
- Involontario suono dello strumento a volume pieno durante un piano.

#### Penalità GRAVE:

- Grave sfasatura melodica durante l'esecuzione del brano, che si protrae per la maggior parte dello stesso (es.: diverse velocità d'esecuzione tra gruppi di esecutori Fiati distanti);
- Stonatura (lo scrocco o la stecca accidentale di una nota);

#### Penalità GRAVISSIMA:

- Difetto d'intonazione (suono calante e/o crescente) che si protrae per la maggior parte del brano.

Al punteggio della difficoltà musicale, trasformato in un valore da 0 a 11, verranno sottratte tutte le penalità di esecuzione in modo da formare il voto totale dell'elemento Difficoltà Musicale ed Esecuzione Fiati.





## 8.2.3 Difficoltà Musicale ed Esecuzione Percussioni

La difficoltà musicale Percussioni è l'elemento che valuta la quantità, la lunghezza, la struttura ritmica e la modalità d'esecuzione dei brani eseguiti durante il tempo d'esercizio di Grande Squadra dalla sezione Percussioni del Gruppo Musici. Ogni linea ritmica deve essere eseguita da almeno due esecutori, pena il non riconoscimento della linea ritmica suonata.

E' giudicata secondo i seguenti parametri:

- Suddivisione dei brani in classi di merito in base alla lunghezza;
- Declassamenti;
- Difficoltà aggiuntive;
- Quantità di brani.

### 8.2.3.1 Classi di merito

La lunghezza dei brani viene calcolata dal momento in cui gli atleti iniziano a suonare fino a quando il brano si interrompe in maniera evidente. Il brano s'interrompe in corrispondenza del primo tra i due seguenti eventi:

- stacco di tamburi (con suono onomatopeico "cia cia bum")
- pausa evidente di circa 3 secondi.

La durata del brano è stabilita dal tempo effettivo di suono della sezione Percussioni, calcolata dal primo all'ultimo colpo; lo stacco, la rullata e/o la pausa evidente di circa 3 secondi servono esclusivamente per determinarne l'interruzione.

**CADENZA RITMICA:** parte di brano musicale avente una pulsazione ritmica regolare di sottofondo. In ogni caso la CADENZA dà compattezza ma non deve prevalere sulla struttura compositiva del brano. A questo proposito, la cadenza sarà valutata come declassamento in un brano solamente nel caso in cui copra la ritmica principale. La cadenza non potrà essere considerata come linea ritmica a se stante, pertanto la singola parte così eseguita sarà da considerarsi NULLA alla concorrenza della difficoltà.

Un brano ritmico eseguito con l'ausilio di sole parti ritmiche cadenzate, sarà considerato brano NULLO.

Un brano di qualsiasi classe di difficoltà, per essere considerato valido, deve essere eseguito dalla totalità della sezione Percussioni

In base alla lunghezza, i brani vengono suddivisi in quattro classi di difficoltà:

<b>Nulla</b>	Brano musicale di durata inferiore a 9 sec. o ripetuto in maniera identica ad uno precedente;
<b>Corto</b>	Brano musicale di durata tra i 9.00 e i 15.49 sec. in cui si percepisce una breve idea ritmica;
<b>Lungo</b>	Brano musicale di durata pari o maggiore di 15.50 sec. che denota un'evidente costruzione ritmica.
<b>Identità</b>	Z (LIBERO): Brano musicale di durata pari o maggiore di 21.50 sec.
	S (SPECIALE): Brano musicale di durata pari o maggiore di 28 sec.

Tabella 29: classificazione lunghezza dei brani Percussioni

**I brani CORTI si classificano in:**

- **C-**: brano musicale corto in cui vengono riconosciute una o più caratteristiche riportate alla voce declassamenti;
- **C**: brano musicale corto come da definizione.

**I brani LUNGI si classificano a loro volta in:**

- **L-**: brano musicale lungo in cui vengono riconosciute una o più caratteristiche riportate alla voce declassamenti;
- **L**: brano musicale lungo come da definizione;
- **D (DINAMICA)**: brano musicale lungo in cui viene riconosciuta, almeno per la durata di un inciso, una parte di brano suonata a volume piano.
- **AA (COMPLESSO)**: brano musicale lungo in cui viene riconosciuto l'utilizzo di colpi di bacchette su cerchi, fusti e/o tra di loro, per almeno la maggior parte del brano (anche in maniera non consecutiva e/o contemporanea), ed eseguito da almeno la maggioranza dei componenti ogni sottosezione, rullanti e/o tamburi. Tali parti dovranno esser suonate in alternanza (evitando l'ostinazione nell'utilizzo degli "accessori") con i colpi sulla pelle dello strumento, durante la durata del brano, pena il non riconoscimento della classe di difficoltà.
- **CT (CONTROTEMPI)**: brano musicale lungo in cui vengano riconosciuti "controtempi ritmici". Da parte di ogni linea ritmica, dovranno esser eseguite variazioni ritmiche (es.: battere/levare, levare/battere, ecc.), ben identificabili, per la maggior parte del brano. Ogni variazione, affinché riconosciuta valida alla concorrenza della difficoltà, dovrà esser eseguita con la partecipazione della maggioranza dei componenti la sottosezione rullanti e/o tamburi (non necessariamente all'unisono), pena il non riconoscimento della difficoltà. Ogni linea ritmica non deve evidenziare l'utilizzo di parti che determinano il loro declassamento come colpi cadenzati che prevalgono sulla ritmica/che principale del brano.
- **V (VIRTUOSISMI)**: brano musicale lungo dalla cui composizione ed esecuzione siano ben riconoscibili, per la maggior parte del brano, parti tecniche che comportano un maggior fattore di rischio, comunemente detti "virtuosismi". I virtuosismi sono elementi di complessa esecuzione ed abilità tecnica, figure musicali "strette" (colpi ravvicinati, figure ritmiche quali sedicesimi, terzine di crome, ecc.). Parti con ostinazioni ritmiche atte al declassamento del brano, non concorreranno all'attribuzione della difficoltà. Ogni voce, affinché riconosciuta valida all'assegnazione della tipologia, dovrà esser eseguita dalla maggior parte dei componenti la sottosezione, rullanti e/o tamburi, pena il mancato riconoscimento della difficoltà.

Nota: la linea ritmica suonata dall'eventuale sottosezione dei rullanti, dovrà presentare elementi di tecnica musicale che identificano lo strumento, differenziandolo dall'utilizzo come tamburi/timpani. Soprattutto – ma non esclusivamente – nelle parti virtuosistiche, la struttura della voce suonata dalla sottosezione rullanti dovrà presentare caratteristiche tecniche identitarie.

**I brani IDENTITA' si classificano, infine, come:**

- Z (LIBERO) : brano musicale della durata di almeno 21.50 secondi, caratterizzato dal gusto musicale e dalla tradizione storica del Gruppo. I brani Z non sono soggetti ai vincoli di classificazione dei "brani lunghi", se non per il numero di voci. S (SPECIALE) : composizione della durata di almeno 28 secondi, che mira a rappresentare la massima identità ed espressività musicale del Gruppo, uniti ai canoni di tradizione musicale. Come i brani Z, non sono soggetti ai vincoli di classificazione dei "brani lunghi", se non per il numero di voci.

**8.2.3.2 Declassamenti (-)**

Elementi che determinano il declassamento di un brano musicale in qualsiasi classi di merito:

- Assenza di linea ritmica: brano dalla cui esecuzione si evidenzino il reiterato utilizzo di pause atte ad allungare il brano e/o la costante presenza di colpi semplici atti a mantenere una cadenza ritmica di base, prevalendo sulla struttura e composizione ritmica del brano. In caso di brano a 2 linee ritmiche, se una linea ritmica è cadenzata e prevale sulla restante linea ritmica, il brano sarà valutato ad 1 voce e declassato. Analogamente, un brano a 3 linee ritmiche di cui una prevalentemente a cadenza, sarà valutato a 2 voci.
- Brano simile: esecuzione di un brano dove si percepiscono dalla linea ritmica (parte) principale, e per la maggioranza della durata di esso, frasi ritmiche simili già suonate in un brano precedentemente eseguito;
- Fraseggi ostinati: Esecuzione in maniera identica di una parte ritmica di brano, anche più breve della durata di un inciso, per tre o più volte consecutivamente, ad eccezione dei brani della categoria "Identità";
- Brano offuscato: brano musicale di qualsiasi tipologia che manifesta una difficile valutazione musicale ed esecutiva. (Esempi a rischio: brani ritmici suonati con volume troppo basso, brani coperti dal volume della sezione Fiati, ritmiche suonate per lunga durata del brano su bacchette/fusti/cerchi, dove il giudice non riesce a percepire né la struttura compositiva né le eventuali penalità musicali.

Tipologia declassamento	C	L	D	AA	CT	V	Z	S
Assenza di linea ritmica	X	X	X	X	X	X	X	X
Brano simile	X	X	X	X	X	X	X	X
Fraseggi ostinati	X	X	X	X	X	X		
Brano offuscato	X	X	X	X	X	X	X	X

**Tabella 30: declassamenti Difficoltà Musicale Percussioni**

**8.2.3.3 Difficoltà aggiuntive (+)**

Le difficoltà aggiuntive – del valore di 15 punti ciascuna – vanno a sommarsi al totale delle difficoltà musicali; possono esser di tre tipologie:

- Evidente variazione di velocità (accelerando o rallentando), nell'esecuzione del brano, per la durata di almeno un inciso;
- Botta e risposta: composizione contrappuntistica all'interno del brano, in cui rullanti e tamburi fraseggiano o dialogano alternandosi nella ritmica per la maggior parte del brano;
- Brano musicale eseguito da tutti i componenti della sezione, per almeno la durata di un inciso, in ginocchio.

**Specifiche sulle difficoltà aggiuntive.**

- Verrà assegnata una sola difficoltà aggiuntiva "+" per brano;
- Le difficoltà aggiuntive non verranno applicate ai brani di categoria N; C; L;
- Si potranno eseguire fino a 6 difficoltà aggiuntive "+" all'interno dell'esercizio.
- Non verranno conteggiate ai fini del punteggio le difficoltà aggiuntive eccedenti il massimale previsto.

**8.2.3.4 Ulteriori specifiche**

- Nel caso in cui un brano della tipologia "Identità", non raggiunga la durata minima di 21.50 sec., sarà classificato, in base alle sue caratteristiche, in una delle tipologie di brano Lungo;
- Nel caso in cui, all'interno di una qualsiasi tipologia di brano – almeno – lungo, si riscontri anche una sola caratteristica riportata alla voce declassamenti, verrà assegnata allo stesso la categoria L-, nonostante il brano abbia i requisiti per essere riconosciuto di categoria superiore;
- Nel caso in cui all'interno del brano siano concomitanti le caratteristiche per riconoscere due tipologie di classi di merito contemporaneamente, verrà assegnata quella di valore maggiore.



### 8.2.3.5 Attribuzione dei punteggi

I punteggi saranno assegnati a ciascun brano in base alla seguente tabella:

Numero di voci	Classi di merito brani - Percussioni										
	Nulla	Corto		Lungo						Identità	
	N	C -	C	L -	L	D	AA	CT	V	Z	S
1	2	8	12	15	25	30	35	60	90	55	80
2	5	11	18	25	45	50	55	85	130	75	110
3	10	15	25	40	65	/	/	/	/	95	/

Tabella 31: classi di merito brani Percussioni

### 8.2.3.6 Quantità di brani

La sezione Percussioni dovrà eseguire un minimo di 17 brani nelle tipologie "Lungo" ed "Identità", pena l'attribuzione di una percentuale di riduzione da applicarsi al punteggio delle Difficoltà Musicali Percussioni ottenuto.

Somma n° Brani	16	15	14	13	12	11
Percentuale riduzione	-15,00%	-12,50%	-10,00%	-7,50%	-5,00%	-2,50%

Tabella 32: percentuali di riduzione applicabili alla Difficoltà Musicale Percussioni

Si potranno eseguire fino ad un massimo di:

- 1 brano di categoria S;
- 3 brani di categoria Z;
- 5 brani di categoria V;
- 6 brani di categoria CT;
- 4 brani di categoria AA;
- 6 brani di categoria D.

Il punteggio massimo ottenibile, incluse le eventuali difficoltà aggiuntive, sarà di 1600 punti.

I brani eccedenti le classi di merito S, Z, V, CT, AA e D verranno scalati nella categoria L.

Non verranno conteggiate ai fini del punteggio le difficoltà aggiuntive eccedenti il massimale della propria categoria di appartenenza.

### 8.2.3.7 Esecuzione musicale Percussioni

L'Esecuzione musicale Percussioni è intesa come la pulizia e gradevolezza dei suoni prodotti e sincronia fra tutti i componenti della sezione Percussioni. Le sonorità prodotte dagli strumenti (rullanti e timpani) e dalle varie voci, dovranno essere percepite il più possibile come un unico suono, senza coprirsi od offuscarsi. Ogni brano deve essere eseguito in maniera definita, precisa e corretta, e facilmente riconoscibile nella sua tipologia.

L'esecuzione musicale Percussioni è giudicata, nel tempo d'esercizio secondo i seguenti criteri:

LIEVE		MEDIA		GRAVE	
Valore	Grafica	Valore	Grafica	Valore	Grafica
0,10	/	0,30	X	0,60	O

#### Penalità LIEVE:

- Lieve imprecisione negli attacchi (es.: stacchi, onomatopeicamente "cia cia bum") o sulle conclusioni;
- Lieve imprecisione ritmica durante lo svolgimento del brano.

#### Penalità MEDIA:

- Sfasatura ritmica nell'esecuzione del brano nella sezione (ritardo ritmico); palese colpo fuori ritmo;
- Mancata partecipazione al brano, dove non previsto dalla costruzione ritmica dello stesso (per ogni atleta) comunemente detto "playback". Qualora uno strumento o un suo accessorio dovesse rompersi o diventare inutilizzabile, l'atleta dovrà comunque prendere parte allo svolgimento del brano, coreograficamente e musicalmente, per quanto nelle sue possibilità, pena l'attribuzione di questa penalità per ogni brano non eseguito;
- Involontario colpo sullo strumento a volume pieno durante un piano effettuato da meno della metà dei componenti.

#### Penalità GRAVE:

- Continua e prolungata sfasatura nell'esecuzione del brano (es. scarica di colpi prolungata)

Al punteggio della difficoltà musicale, trasformato in un valore da 0 a 11, verranno sottratte tutte le penalità di esecuzione in modo da formare il voto totale dell'elemento Difficoltà Musicale ed Esecuzione Percussioni.



## 8.2.4. Norme per Tornei Musicisti

Per il numero degli atleti fare riferimento alla voce 5.6 - Musicisti

I Musicisti saranno valutati durante l'esercizio di Piccola Squadra o anche senza sbandieratori; non sarà ammessa la valutazione accompagnando un altro gruppo sbandieratori.

I musicisti saranno valutati secondo i parametri regolamentari di specialità previsti dai vigenti regolamenti tecnici relativamente a difficoltà musicale.

Il tempo d'esercizio è: minimo 0'01" massimo 5'00".

La deviazione dei tempi stabiliti sarà punita con le penalità descritte alla voce "6.2 Deviazione dell'esercizio dai tempi prestabiliti" dei vigenti regolamenti categoria tradizionale.

Massimale realizzabile con le difficoltà fiati 1160 punti (non sfiorabile).

Massimale realizzabile con le difficoltà percussioni 1600 punti (non sfiorabile).

Le percentuali di riduzione per ridotto numero brani, non si applicheranno nei Tornei Musicisti.

**Nei tornei Musicisti, NON verranno riconosciute Difficoltà Aggiuntive per inginocchiamento (valido sia per la sezione Fiati che per la sezione Percussioni).**

La valutazione dei gruppi musicisti al di fuori della grande squadra potrà avvenire solo in occasione di tornei.

Non sarà possibile valutare una gara musicisti (grande squadra) senza la presenza del gruppo sbandieratori.

## 9. SQUALIFICHE

Sono previste, in aggiunta alle penalità descritte anche una serie di circostanze che implicano la squalifica dell'esercizio. La squalifica dovrà essere notificata tempestivamente dall'ispettore di giuria al rappresentante ufficiale del gruppo. Nel caso non sussistessero le condizioni per prendere un'immediata decisione l'esercizio potrà, sempre con comunicazione tempestiva, essere messo in attesa di giudizio (sub-judice). Di seguito sono riportati vari casi.

### 9.1. Atteggiamento irriverente

Gli atteggiamenti irriverenti ed offensivi da parte di atleti in gara, anche al termine dell'esercizio, purché sempre all'interno della piazza, nei confronti della giuria, devono essere puniti con la squalifica immediata dell'esercizio che al momento sta avendo luogo o che è appena terminato.

Per quanto concerne i comportamenti del pubblico o degli atleti al momento non in gara, si rimanda ai competenti organi disciplinari federali ed alle pertinenti norme in vigore.

### 9.2. Mancato rispetto delle regole tecniche

In questa tipologia di squalifica rientrano tutti i casi, descritti dal presente regolamento, e relativi al mancato rispetto di norme tecniche. Al paragrafo 19 ALLEGATO 7 "Squalifiche da parte dell'ispettore di giuria", è riportato un elenco completo, i dettagli delle norme sono riportati alla sezione pertinente del regolamento.



## 10. GARE FEDERALI

### 10.1. Manifestazioni Nazionali Federali

Sono definite Manifestazioni Nazionali Federali il Campionato Nazionale Categoria Tenzone Aurea, il Campionato Nazionale Categoria Tenzone Argentea ed i Tornei di Qualificazione. La categoria Tenzone Aurea è caratterizzata da due fasi, la fase di qualificazione e la fase finale, la categoria Tenzone Argentea esclusivamente da una gara unica, così come i Tornei di qualificazione. Un atleta non può gareggiare nella stessa specialità in più esercizi e, relativamente a singolo o coppia, partecipare sia ai Campionati Giovanili che in quelli Assoluti, nello stesso anno solare. La mancata osservanza di questa regola comporta la squalifica della specialità.

Per ogni gruppo partecipante alla Tenzone Aurea possono partecipare:

- due singoli;
- due coppie;
- una piccola squadra;
- una grande squadra e musicisti;
- eventuali esercizi aventi diritto.

Per ogni gruppo partecipante alla Tenzone Argentea e ai Tornei di qualificazione possono partecipare:

- un singolo;
- una coppia;
- una piccola squadra;
- una grande squadra e musicisti.

Per quanto concerne la distinzione tra i due Campionati ed i meccanismi di accesso all'uno ed all'altro si rimanda al Regolamento Organico F.I.S.B. Nei paragrafi seguenti sono riportate le regole per le gare nazionali, con riferimento alle caratteristiche peculiari di ciascuna serie.

#### 10.1.1. Sorteggio per l'ordine di esibizione

L'ordine di esibizione della fase eliminatoria sarà ottenuto per estrazione pubblica, a cura del Presidente della Commissione Tecnica o un suo delegato ed un membro del Consiglio Direttivo, alla presenza dei responsabili dei gruppi partecipanti o loro delegati. Il sorteggio deve avvenire almeno una settimana prima dell'inizio delle gare e dovrà essere preceduto da notifica a ciascun gruppo partecipante. La partecipazione dei rappresentanti dei gruppi non è vincolante sulla validità del sorteggio.

I gruppi che hanno più esercizi nella stessa specialità, devono aver stabilito, all'atto dell'iscrizione finale, per ogni specialità, la corrispondenza tra i singoli esercizi ed il codice composto dal nome del gruppo seguito da un numero progressivo; qualora ciò non fosse accaduto, il responsabile del sorteggio provvederà all'attribuzione d'ufficio dei codici (tale attribuzione non è contestabile).

La categoria Tenzone Aurea è composta dai gruppi classificatisi dalla prima alla diciassettesima posizione nella classifica di Combinata dell'anno precedente, dagli esercizi aventi diritto, dalle Wild Card e dai gruppi classificatisi dalla prima alla terza posizione del Campionato di categoria Tenzone Argentea dell'anno precedente; la categoria Tenzone Argentea è composta dai gruppi classificatisi dalla quarta posizione alla sedicesima nella classifica di Combinata dell'anno precedente, dai gruppi retrocessi dalla Tenzone Aurea dell'anno precedente e dai Gruppi promossi dai vari Tornei di Qualificazione dell'anno precedente, più gli esercizi aventi diritto.

Per tutte le categorie l'ordine di estrazione sarà effettuato secondo lo schema di seguito riportato, assegnando al gruppo primo estratto l'ordine di esibizione corrispondente (primo estratto = gruppo1; secondo estratto = gruppo2; e così via); tale estrazione unica, determinerà l'ordine di esibizione in tutte le specialità.

Per quanto riguarda i Tornei di Qualificazione, i sorteggi, da effettuare con le stesse modalità sopra descritte, potranno essere eseguiti lo stesso giorno di svolgimento delle gare, ad opera dell'Ispezzore di Giuria alla presenza dei responsabili dei gruppi partecipanti.

L'ordine di esibizione della fase finale della Tenzone Aurea sarà ottenuto invertendo l'ordine di esibizione della fase di qualificazione. Tale ordine potrà subire alcune variazioni qualora la sequenza degli esercizi possa determinare una successione nell'esibizione di specialità diverse dello stesso gruppo, al fine di garantire un adeguato tempo di recupero per quegli atleti che fossero impegnati in ambedue le specialità.

Nel caso in cui i gruppi iscritti alle tenzoni fossero superiori a quanto definito dalla **Tabella 33: schema sorteggio ordine di esibizione**, si procederà ad integrare i gruppi all'interno delle sezioni A, B, C, D in maniera sequenziale (Es. Gruppo 21: Sezione A - Gruppo 21, Gruppo 22: Sezione B - Gruppo 22).



## Tenzone Argentea e Tornei di qualificazione

SINGOLO			GRANDE		
Ordine	Sezione	Gruppo	Ordine	Sezione	Gruppo
1	A	GRUPPO 1	1	C	GRUPPO 3
2	A	GRUPPO 5	2	C	GRUPPO 7
3	A	GRUPPO 9	3	C	GRUPPO 11
4	A	GRUPPO 13	4	C	GRUPPO 15
5	A	GRUPPO 17	5	C	GRUPPO 19
6	B	GRUPPO 2	6	D	GRUPPO 4
7	B	GRUPPO 6	7	D	GRUPPO 8
8	B	GRUPPO 10	8	D	GRUPPO 12
9	B	GRUPPO 14	9	D	GRUPPO 16
10	B	GRUPPO 18	10	D	GRUPPO 20
11	C	GRUPPO 3	11	A	GRUPPO 1
12	C	GRUPPO 7	12	A	GRUPPO 5
13	C	GRUPPO 11	13	A	GRUPPO 9
14	C	GRUPPO 15	14	A	GRUPPO 13
15	C	GRUPPO 19	15	A	GRUPPO 17
16	D	GRUPPO 4	16	B	GRUPPO 2
17	D	GRUPPO 8	17	B	GRUPPO 6
18	D	GRUPPO 12	18	B	GRUPPO 10
19	D	GRUPPO 16	19	B	GRUPPO 14
20	D	GRUPPO 20	20	B	GRUPPO 18

COPPIA			PICCOLA		
Ordine	Sezione	Gruppo	Ordine	Sezione	Gruppo
1	D	GRUPPO 4	1	B	GRUPPO 2
2	D	GRUPPO 8	2	B	GRUPPO 6
3	D	GRUPPO 12	3	B	GRUPPO 10
4	D	GRUPPO 16	4	B	GRUPPO 14
5	D	GRUPPO 20	5	B	GRUPPO 18
6	C	GRUPPO 3	6	A	GRUPPO 1
7	C	GRUPPO 7	7	A	GRUPPO 5
8	C	GRUPPO 11	8	A	GRUPPO 9
9	C	GRUPPO 15	9	A	GRUPPO 13
10	C	GRUPPO 19	10	A	GRUPPO 17
11	B	GRUPPO 2	11	D	GRUPPO 4
12	B	GRUPPO 6	12	D	GRUPPO 8
13	B	GRUPPO 10	13	D	GRUPPO 12
14	B	GRUPPO 14	14	D	GRUPPO 16
15	B	GRUPPO 18	15	D	GRUPPO 20
16	A	GRUPPO 1	16	C	GRUPPO 3
17	A	GRUPPO 5	17	C	GRUPPO 7
18	A	GRUPPO 9	18	C	GRUPPO 11
19	A	GRUPPO 13	19	C	GRUPPO 15
20	A	GRUPPO 17	20	C	GRUPPO 19



## Tenzone Aurea

SINGOLO GIRONE 1			SINGOLO GIRONE 2			GRANDE		
Ordine	Sezione	Gruppo	Ordine	Sezione	Gruppo	Ordine	Sezione	Gruppo
1	A	GRUPPO 1	1	B	GRUPPO 2	1	C	GRUPPO 3
2	A	GRUPPO 5	2	B	GRUPPO 6	2	C	GRUPPO 7
3	A	GRUPPO 9	3	B	GRUPPO 10	3	C	GRUPPO 11
4	A	GRUPPO 13	4	B	GRUPPO 14	4	C	GRUPPO 15
5	A	GRUPPO 17	5	B	GRUPPO 18	5	C	GRUPPO 19
6	B	GRUPPO 2	6	D	GRUPPO 4	6	D	GRUPPO 4
7	B	GRUPPO 6	7	D	GRUPPO 8	7	D	GRUPPO 8
8	B	GRUPPO 10	8	D	GRUPPO 12	8	D	GRUPPO 12
9	B	GRUPPO 14	9	D	GRUPPO 16	9	D	GRUPPO 16
10	B	GRUPPO 18	10	D	GRUPPO 20	10	D	GRUPPO 20
11	C	GRUPPO 3	11	C	GRUPPO 3	11	A	GRUPPO 1
12	C	GRUPPO 7	12	C	GRUPPO 7	12	A	GRUPPO 5
13	C	GRUPPO 11	13	C	GRUPPO 11	13	A	GRUPPO 9
14	C	GRUPPO 15	14	C	GRUPPO 15	14	A	GRUPPO 13
15	C	GRUPPO 19	15	C	GRUPPO 19	15	A	GRUPPO 17
16	D	GRUPPO 4	16	A	GRUPPO 1	16	B	GRUPPO 2
17	D	GRUPPO 8	17	A	GRUPPO 5	17	B	GRUPPO 6
18	D	GRUPPO 12	18	A	GRUPPO 9	18	B	GRUPPO 10
19	D	GRUPPO 16	19	A	GRUPPO 13	19	B	GRUPPO 14
20	D	GRUPPO 20	20	A	GRUPPO 17	20	B	GRUPPO 18

COPPIA GIRONE 1			COPPIA GIRONE 2			PICCOLA		
Ordine	Sezione	Gruppo	Ordine	Sezione	Gruppo	Ordine	Sezione	Gruppo
1	D	GRUPPO 4	1	A	GRUPPO 1	1	B	GRUPPO 2
2	D	GRUPPO 8	2	A	GRUPPO 5	2	B	GRUPPO 6
3	D	GRUPPO 12	3	A	GRUPPO 9	3	B	GRUPPO 10
4	D	GRUPPO 16	4	A	GRUPPO 13	4	B	GRUPPO 14
5	D	GRUPPO 20	5	A	GRUPPO 17	5	B	GRUPPO 18
6	C	GRUPPO 3	6	D	GRUPPO 4	6	A	GRUPPO 1
7	C	GRUPPO 7	7	D	GRUPPO 8	7	A	GRUPPO 5
8	C	GRUPPO 11	8	D	GRUPPO 12	8	A	GRUPPO 9
9	C	GRUPPO 15	9	D	GRUPPO 16	9	A	GRUPPO 13
10	C	GRUPPO 19	10	D	GRUPPO 20	10	A	GRUPPO 17
11	B	GRUPPO 2	11	C	GRUPPO 3	11	D	GRUPPO 4
12	B	GRUPPO 6	12	C	GRUPPO 7	12	D	GRUPPO 8
13	B	GRUPPO 10	13	C	GRUPPO 11	13	D	GRUPPO 12
14	B	GRUPPO 14	14	C	GRUPPO 15	14	D	GRUPPO 16
15	B	GRUPPO 18	15	C	GRUPPO 19	15	D	GRUPPO 20
16	A	GRUPPO 1	16	B	GRUPPO 2	16	C	GRUPPO 3
17	A	GRUPPO 5	17	B	GRUPPO 6	17	C	GRUPPO 7
18	A	GRUPPO 9	18	B	GRUPPO 10	18	C	GRUPPO 11
19	A	GRUPPO 13	19	B	GRUPPO 14	19	C	GRUPPO 15
20	A	GRUPPO 17	20	B	GRUPPO 18	20	C	GRUPPO 19

Tabella 33: schema sorteggio ordine di esibizione



L'ordine di esibizione della Tenzone Aurea per singolo e coppia sarà diviso in due gironi come da tabella sopra allegata. L'ordine di esibizione dei gironi sarà Girone 1 e a seguire Girone 2. All'interno del Girone 1 saranno estratti d'ufficio le wild card (posizione) e l'avente diritto. Nel caso in cui l'avente diritto partecipasse con il gruppo alla tenzone si esibirà per primo rispetto all'ordine interno del proprio gruppo (es. Avente diritto – singolo 1), nel caso in cui l'avente diritto partecipasse senza il gruppo verrà estratta la sua posizione all'interno del Gruppo 1. L'ordine "interno" di esibizione sarà definito secondo quanto riportato dalle DIA inserite nel portale apposito dai Gruppi. Pertanto l' "esercizio 1" si esibirà nel primo girone e l' "esercizio 2" nel secondo girone.

### 10.1.2. Struttura Delle Tenzoni

La struttura delle tenzoni è così composta:

Tenzone Aurea: dai gruppi classificatisi dalla prima alla diciassettesima posizione nella classifica di Combinata dell'anno precedente, dalle Wild Card e dai gruppi classificatisi dalla prima alla terza posizione del Campionato di categoria Tenzone Argentea dell'anno precedente;

Tenzone Argentea: dai gruppi classificatisi dalla quarta posizione alla sedicesima nella classifica di Combinata dell'anno precedente, dai gruppi retrocessi dalla Tenzone Aurea dell'anno precedente e dai Gruppi promossi dai vari Tornei di Qualificazione dell'anno precedente, dalle Wild Card dei Tornei di Qualificazione.

### 10.1.3. Esercizi "Aventi Diritto"

Gli esercizi "aventi diritto" sono, nel caso della categoria Tenzone Aurea e Tenzone Argentea, i primi classificati per specialità dell'anno precedente. Per la specialità di Grande Squadra, gli aventi diritto garantiscono anche ai Musici la possibilità di gareggiare l'anno seguente. I Musici Campioni d'Italia sono considerati aventi diritto garantendo anche agli Sbandieratori la possibilità di gareggiare l'anno seguente. Per poter usufruire della condizione di avente diritto, il gruppo deve presentare un esercizio composto dallo stesso numero di atleti dell'anno precedente, senza nessuna possibilità di sostituzione di atleti.

### 10.1.4. Wild Card

I vincitori delle specialità di Singolo e Coppia dei Preliminari e della Tenzone Argentea hanno diritto ad una Wild Card valida per la partecipazione rispettivamente alla Tenzone Argentea ed alla Tenzone Aurea dell'anno in corso alle seguenti condizioni:

- Gli atleti non abbiano mai ricevuto una sanzione disciplinare (sanzione ad personam).
- Il Gruppo non abbia ricevuto alcuna sanzione disciplinare da almeno 5 anni a partire dal 2010.
- Il Gruppo presenti un esercizio composto dagli stessi atleti che hanno ottenuto la Wild Card dell'anno in corso.
- **La Tenzone Aurea venga organizzata almeno 21 giorni dopo la Tenzone Argentea.**

Le Wild Card dovranno gareggiare solamente per la classifica di specialità; durante il calcolo della combinata tali esercizi non saranno considerati facendo salire di una posizione di classifica tutti i gruppi che seguono la wild card.

Le Wild Card dovranno essere accompagnati da un gruppo musici composto da massimo 8 musici più un porta stendardo (Il mancato rispetto di questa norma implica la squalifica dell'esercizio).

L'utilizzo della Wild Card è facoltativo; L'eventuale rinuncia non dà diritto a nessun altro gruppo la possibilità di utilizzo della Wild Card.

Nel caso in cui, per motivi organizzativi, non si riesca a rispettare l'ordine cronologico delle gare federali (Preliminari - Tenzone Argentea - Tenzone Aurea) l'eventuale Wild Card guadagnata non potrà essere utilizzata nell'anno successivo.

### 10.1.5. Campi di Gara

Il campo di gara deve essere perfettamente rettangolare e transennato, deve essere provvisto di un'area adiacente all'ingresso degli atleti in gara, anch'essa transennata, per consentire il corretto svolgimento delle operazioni di uscita ed ingresso nella piazza per tutte le specialità in concorso.

All'interno del campo gara non sono consentiti altri tipi di righe, segni, sponsor, non facenti parte dell'urbanistica già presente.

Sono stabilite le seguenti dimensioni (in metri), distinte per specialità (è consentita una tolleranza pari al 5% rispetto alle dimensioni sotto riportate).

#### Dimensioni per gare all'aperto

Singolo	Coppia	Piccola Squadra	Grande Squadra
10 x 16	10 x 16	10 x 18 12 x 18	22 x 28

Tabella 34: dimensioni campi gara all'aperto

#### Dimensioni minime per gare al coperto

Singolo	Coppia	Piccola Squadra	Grande Squadra
10 x 16	10 x 16	10 x 18 12 x 18	22 x 28

Tabella 35: dimensioni campi gara al coperto

All'interno del campo di gara devono trovare collocazione anche i musici, passa-bandiera, porta stendardo, ecc.

Il campo di gara deve essere pianeggiante, eventualmente con inclinazione uniforme e grado di inclinazione massimo consentito pari al 5% (ottenuto dal rapporto tra il dislivello e la distanza misurata, moltiplicato per 100); il palco della giuria deve essere posto sul lato corto





del campo di gara, esternamente, ad una distanza di metri 2 dallo stesso e deve essere sollevato da terra mediamente almeno di un metro. Sono ammesse soluzioni con palchi realizzati con più livelli, purché tutti i giudici siano almeno ad un metro dal piano dell'esercizio. Deve essere previsto un opportuno impianto di illuminazione per le gare da disputarsi in notturna; le lampade non devono rappresentare una fonte di abbagliamento per gli atleti ed il grado di illuminazione deve essere uniforme in tutto il campo di gara. Dovrà essere data possibilità, a tutti i rappresentanti dei gruppi partecipanti, di verificare lo stato dell'illuminazione almeno 24 ore prima delle gare.

Se all'interno dello stesso campo gara dovessero gareggiare diverse specialità senza notevoli interruzioni fra loro (per notevole interruzione si intende almeno una mezza giornata), le dimensioni del campo gara saranno quelle della specialità con maggior numero di atleti in gara.

Per i campi di gara al coperto, l'altezza minima del punto più basso dovrà essere di almeno 7,5 m.

### 10.1.5.1. Spazio "Pre-Gara"

Si deve considerare, all'interno del campo di gara, uno spazio dedicato allo schieramento iniziale e finale dell'esercizio, spazio denominato "pre-gara". Quest'area, di 6 mt. di profondità ricavata sul lato opposto al palco della giuria, dovrà essere indicata obbligatoriamente tramite la tracciatura di una linea sulla pavimentazione. Sarà altresì possibile tracciare una linea verticale di mezzzeria, che verrà mantenuta per tutta la durata del torneo o campionato.

### 10.1.5.2. "Area di sbandierata" (Singolo e Coppia)

Si deve considerare, all'interno del campo di gara, uno spazio dedicato alla sbandierata degli esercizi di singolo e coppia, spazio denominato "Area di Sbandierata". Quest'area, rettangolare, sarà di lato 8 metri parallelo al lato corto del campo gara e di lato 6 metri parallelo al lato lungo del campo di gara. Posizionata a 2 metri dal termine del campo gara in prossimità della giuria e posizionata centralmente rispetto alla mezzzeria verticale del campo gara. Dovrà essere tracciata in maniera visibile ed essere mantenuta per tutta la durata del torneo. Saranno considerati all'interno dell'area di sbandierata gli atleti che manterranno entrambi gli arti inferiori all'interno del rettangolo segnato sulla pavimentazione del campo gara.

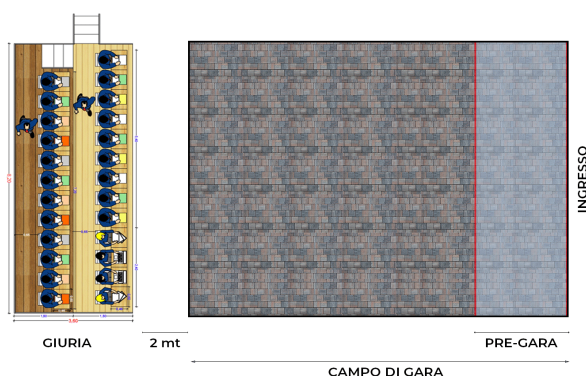


Figura 1: campo di gara

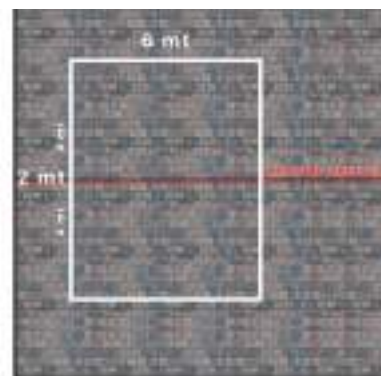
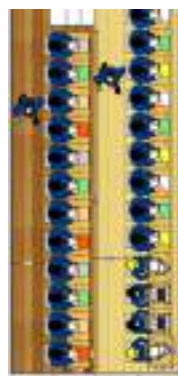


Figura 2: Area di sbandierata

### 10.1.6. Fase Eliminatória

Nella fase eliminatória, suddivisa per specialità, tutti i gruppi eseguiranno il loro esercizio<sup>3</sup> in presenza della giuria. Al termine di questa fase, sulla base dei punteggi assegnati, sarà stilata una classifica per specialità che consentirà ai primi classificati di accedere alla finale. Accederanno alla finale i seguenti esercizi classificati dalla fase eliminatória:

- i primi 10 classificati nella specialità singolo;
- i primi 10 classificati nella specialità coppia;
- i primi 8 classificati nella specialità piccola squadra;
- i primi 8 classificati nella specialità grande squadra;
- i primi 8 classificati nella specialità musicisti;

### 10.1.7. Fase Finale

I finalisti eseguiranno nuovamente l'esercizio di fronte alla giuria. Il voto finale, che stabilirà la graduatoria definitiva, sarà ottenuto sommando il punteggio della fase eliminatória con quello della finale.

In considerazione del fatto che sono ammessi alla fase finale le prime 8 Grandi Squadre ed i primi 8 gruppi Musicisti, la specialità Grande Squadra potrà vedere la partecipazione in fase finale di un numero maggiore di gruppi (min. 8, max. 16); naturalmente durante questa fase saranno valutati solo gli otto esercizi, per ogni specialità, che hanno ottenuto il diritto a partecipare alle finali. Nell'eventualità in cui, un gruppo dovesse acquisire il diritto a disputare le finali sia di Grande Squadra che di Musicisti, dovrà esibirsi una sola volta e sarà valutato su entrambe le specialità.

L'ordine di esibizione della fase Finale sarà ottenuto invertendo la classifica risultante dalla fase eliminatória (singolo, coppia, piccola).

Per le specialità di Grande Squadra e Musicisti qualificate per la fase Finale, l'ordine di esibizione sarà inverso rispetto alla classifica risultante dalla sommatoria del punteggio di Combinata (Grande Squadra + Musicisti).

In presenza di punteggi identici, il Presidente della Commissione Tecnica ( o suo delegato ), procederà al sorteggio delle posizioni interessate. (Valido per tutte le specialità)

<sup>3</sup> O più di uno in dipendenza della tipologia di specialità ed in considerazione di eventuali "aventi diritto"



### 10.1.8. Infortuni, sostituzioni e sospensioni

È possibile l'impiego di "riserve" per gli sbandieratori ed i musicisti nel caso d'infortunio durante una gara di squadra. Le riserve, di cui devono essere forniti i nominativi all'atto dell'iscrizione delle specialità al campionato, possono essere al massimo uno o due sbandieratori, rispettivamente per la piccola e la grande squadra ed al massimo 2 musicisti, per la grande squadra. Il gruppo in gara, nel caso d'infortunio occorso ad un atleta, dopo la constatazione dell'accaduto da parte dell'ispettore di giuria, ha 15 minuti di tempo per valutare se l'atleta infortunato può riprendere l'esercizio dal punto in cui era stato interrotto ed ultimare lo stesso. La giuria riprenderà il conteggio del tempo dell'esercizio che era stato preventivamente interrotto al momento dell'infortunio e valuterà l'esercizio nella sua globalità, considerando quanto mostrato prima e dopo l'infortunio dell'atleta. Qualora l'infortunato non sia in grado di riprendere l'esercizio, se l'infortunio riguarda gli sbandieratori, il gruppo ha la possibilità di:

1) impiegare la/le riserva/e e continuare l'esercizio dal punto in cui era stato interrotto ed ultimare lo stesso. La giuria riprenderà il conteggio del tempo dell'esercizio che era stato preventivamente interrotto al momento dell'infortunio e valuterà l'esercizio nella sua globalità, considerando quanto mostrato prima e dopo l'infortunio dell'atleta.

2) Decidere di non impiegare il sostituto, continuando l'esercizio dal punto in cui era stato interrotto senza l'/gli atleta/i infortunati. In questo caso non si applicherà alcun coefficiente di riduzione per gli atleti mancanti, e la squadra potrà effettuare solamente passaggi individuali per terminare l'esercizio. La giuria riprenderà il conteggio del tempo dell'esercizio che era stato preventivamente interrotto al momento dell'infortunio e valuterà l'esercizio nella sua globalità, considerando quanto mostrato prima e dopo l'infortunio dell'atleta.

3) decidere di non continuare l'esercizio, comunicandolo all'ispettore, chiedendo alla giuria di esprimere la propria valutazione su quanto visto. In questo caso non si applicherà alcuna penalità per il non raggiungimento del tempo minimo stabilito.

Se l'infortunio riguarda il gruppo musicisti, e l'infortunato non è in grado di riprendere l'esercizio, il gruppo ha la facoltà di:

1) impiegare la/le riserva/e e continuare l'esercizio dal punto in cui era stato interrotto ed ultimare lo stesso. La giuria riprenderà il conteggio del tempo dell'esercizio che era stato preventivamente interrotto al momento dell'infortunio e valuterà l'esercizio nella sua globalità, considerando quanto mostrato prima e dopo l'infortunio dell'atleta.

2) Decidere di non impiegare il sostituto, continuando l'esercizio dal punto in cui era stato interrotto senza il/gli atleti infortunati. In questo caso in relazione al numero degli atleti in gara dopo l'infortunio, si applicherà la penalità per numero musicisti elemento coreografia (7.1.2), la penalità per il ridotto numero musicisti (7.1.3), **alla totalità dell'esercizio**. Per quanto concerne gli aspetti dell'esercizio relativi alla coreografia e difficoltà musicali, dovrà essere considerato quanto mostrato dall'effettivo gruppo musicisti presente in campo dopo l'infortunio. La giuria riprenderà il conteggio del tempo dell'esercizio che era stato preventivamente interrotto al momento dell'infortunio e valuterà l'esercizio nella sua globalità, considerando quanto mostrato prima e dopo l'infortunio dell'atleta.

In ogni caso l'ispettore di giuria ha la possibilità di far allontanare il gruppo dal campo di gara e richiamarlo per proseguire l'esibizione entro i 15 minuti previsti.

Le considerazioni sopra esposte ai punti 1), 2) e 3) della parte riguardanti gli sbandieratori, non sono da applicare nelle specialità di singolo e coppia, poiché causerebbero un totale stravolgimento dell'esercizio; per queste specialità in caso d'infortunio, il gruppo ha ancora 15 minuti di tempo per valutare se l'atleta è in grado di proseguire oppure chiedere la valutazione da parte della giuria.

In seguito alla sospensione dell'esercizio, stabilita dall'ispettore di giuria, è facoltà del gruppo, decidere se riprendere l'esercizio dal punto in cui era stato interrotto ed ultimare lo stesso oppure, comunicandolo all'ispettore, considerarlo terminato e richiedere la valutazione di quanto eseguito. Nel caso il gruppo decida di riprendere l'esercizio dal punto in cui era stato interrotto la giuria riprenderà il conteggio del tempo dell'esercizio e lo valuterà nella sua globalità, considerando quanto mostrato prima e dopo la sospensione.



## 10.1.9. Assegnazione dei Titoli

### 10.1.9.1. Premi di specialità e formazione delle classifiche

Per ciascuna specialità dovranno essere premiati i primi tre classificati. Il punteggio finale, per ciascun esercizio, sarà ottenuto dalla somma dei punteggi ottenuti durante la fase finale e quella eliminatoria. In caso di pari merito tra due o più esercizi, sarà assegnata a quest'ultimi la stessa posizione e sarà corrispondentemente scalato un numero di posizioni (assegnate vuote) pari agli esercizi con lo stesso punteggio, in modo che nella classifica finale risulti un numero di posizioni pari al numero dei partecipanti.

Nei tornei organizzati dalla F.I.S.B. i risultati devono essere letti subito dopo la conclusione delle singole specialità.

### 10.1.9.2. Combinata

La classifica utile per il calcolo della "Combinata" tiene conto esclusivamente del migliore piazzamento per gruppo all'interno della specialità in modo che nella classifica finale risulti un numero di posizioni pari al numero dei gruppi partecipanti. La classifica della "Combinata" è ottenuta sommando il valore assegnato al piazzamento per ognuna delle specialità. Nel caso in cui un gruppo non abbia partecipato ad una specialità (10.1.9.2.1 "Esercizi non partecipanti"), dovrà aggiudicarsi, per la specialità stessa, un punteggio di combinata pari al numero dei gruppi iscritti al campionato moltiplicato come da seguente tabella:

SINGOLO x 5	COPPIA x 5,2	PICCOLA x 5,4	GRANDE x 5,6	MUSICI x 5,6
-------------	--------------	---------------	--------------	--------------

Tabella 36: calcolo punteggi combinata esercizi non partecipanti

Nel caso un gruppo sia stato squalificato da una specialità (9 "SQUALIFICHE"), dovrà aggiudicarsi un punteggio di combinata pari al numero dei gruppi iscritti al campionato più ulteriori due posizioni di penalità.

Nel caso un gruppo dovesse essere squalificato o non partecipare alla fase finale dovrà aggiudicarsi un punteggio d'esercizio pari a punti "0" (zero) al quale sarà sommato il punteggio d'esercizio ottenuto in fase eliminatoria per determinare la posizione di classifica relativamente alla combinata.

Le specialità incidono in maniera diversa nel calcolo della combinata, così come evidenziato nella seguente tabella:

SINGOLO x 1	COPPIA x 1,2	PICCOLA x 1,4	GRANDE x 1,6	MUSICI x 1,6
-------------	--------------	---------------	--------------	--------------

Tabella 37: calcolo punteggi combinata

ESEMPIO:

Piazzamento	SINGOLO	COPPIA	PICCOLA	GRANDE	MUSICI
1°	1	1,2	1,4	1,6	1,6
2°	2	2,4	2,8	3,2	3,2
3°	3	3,6	4,2	4,8	4,8

Tabella 38: esempio calcolo punteggi combinata

Risulterà vincente il gruppo che totalizzerà il minore punteggio di combinata.

In caso di parità si terrà conto del migliore piazzamento ottenuto fra le varie specialità, in caso di ulteriore parità dei successivi migliori piazzamenti e se la parità dovesse persistere del migliore punteggio d'esercizio ottenuto.

### 10.1.9.2.1. Esercizi non partecipanti

Ai fini del calcolo del punteggio della Combinata, verranno considerati "non partecipanti" gli esercizi che ricadano nel seguente elenco;

- esercizi non iscritti o che non abbiano rispettato le regole delle iscrizioni;
- mancata presentazione dopo la chiamata (6.1 "Chiamata all'esercizio" e 5.6 "Musicisti").

### 10.1.9.3. Premio Coreografia

Il premio coreografia è assegnato al gruppo che si aggiudica il maggior punteggio, generato dalla somma dei voti dell'elemento "Composizione" della grande squadra e dell'elemento "Coreografia ed Esecuzione" dei musicisti, ottenuti durante la fase di qualificazione.



## 10.2. Tornei federali

Nei tornei federali valgono le stesse norme fissate al paragrafo 10.1 "Manifestazioni Nazionali Federali" fatte salve le possibilità evidenziate al capitolo 3 "APPLICABILITÀ".

Sono classificati come Tornei federali tutte le manifestazioni che non rientrano nella definizione di Manifestazioni Nazionali Federali. Tutte le gare o tornei non potranno superare le 3 ore consecutive, oppure 4 ore se la gara è suddivisa in due parti separate tra loro da un pasto con pausa effettiva che va, da un minimo di 30 minuti ad un massimo da definire almeno 20 giorni prima con il Presidente G.G.G. (se suddivisa in due parti non si potrà comunque superare le 3 ore consecutive, esempio: prima parte 3 ore seconda. parte 1 ora) calcolati con strumento informatico fornito a mezzo del sito federale dalla Federazione.

Le richieste di giuria dovranno essere preventivamente inoltrate al Presidente G.G.G. e per conoscenza alla Presidenza F.I.S.B. ed alla Segreteria F.I.S.B. (preferibilmente entro il 31 Marzo) così da evitare contemporaneità tra manifestazioni e gestire in maniera ottimale l'assegnazione delle giurie. Si ribadisce inoltre che gruppi non regolarmente iscritti alla F.I.S.B. non potranno partecipare a tali tornei. La Federazione si riserva di stilare un calendario delle competizioni Federali avendo cura di agevolare in primis i tornei storici e tradizionali preesistenti (è da intendersi gara storica una manifestazione che si svolge annualmente in data fissa e con tradizione decennale). Nelle richieste dovrà essere specificata la tipologia di gara: in esterna o all'interno di una struttura sportiva, dovranno essere chiaramente indicate le dimensioni del campo di gara e, nel caso di gara in esterna con possibilità di spostamento all'interno di struttura sportiva causa maltempo, anche le dimensioni del relativo campo gara al coperto.

Tutte le giurie dovranno essere richieste (al Presidente G.G.G. e per conoscenza alla Presidenza e Segreteria F.I.S.B.) almeno un mese prima della data dell'iniziativa e che tali giurie dovranno essere saldate tramite bonifico bancario almeno 15 (quindici) giorni prima, in caso di mancato pagamento entro i termine stabilito, la Federazione non concederà la giuria stessa.

E' stata definita una classificazione relativa alle dimensioni minime necessarie inerenti i campi di gara per ciascuna specialità (vedasi 10.1.5 - Campi di Gara). Sono state individuate due tipologie di gare: "all'aperto" ed "al coperto" e per ciascuna di esse definite le misure minime dei campi gara.

Prima dell'inizio di ogni manifestazione sarà cura dell'Ispettore di Giuria la verifica delle dimensioni dichiarate nella richiesta di giuria. E' consentita una tolleranza pari al 5% rispetto alle dimensioni riportate nel punto 10.1.5 - Campi di Gara.

Le dimensioni dei campi di gara dovranno essere comunicate ai gruppi all'atto dell'accettazione dell'iscrizione al torneo.

Nei tornei al coperto, dovrà essere prevista almeno una pedana rialzata di dimensioni idonee ad ospitare i giudici qualora debba essere valutata una grande squadra.

Durante i tornei Federali, è fatto obbligo agli organizzatori esporre la Bandiera della F.I.S.B.

Potranno essere valutate da parte del Consiglio Direttivo eventuali deroghe per quanto riguarda "Piazze Storiche" in funzione del numero di atleti partecipanti.

**Nel caso in cui, a seguito della verifica dimensionale, non fossero rispettati i requisiti richiesti o se il campo gara risultasse difforme da quanto previsto del vigente Regolamento Tecnico, la manifestazione non potrà essere disputata.**

### 10.2.1. Norme per palchi tornei

I palchi da predisporre a cura dell'organizzatore del torneo dovranno rispettare le seguenti caratteristiche:

- il palco per la giuria dovrà essere presente in tutti i tornei che prevedano esibizione delle grandi squadre;
- il palco dovrà avere un'altezza minima di 50 cm dal piano in cui si esibiscono gli atleti;
- il palco dovrà essere posizionato sul lato corto del campo gara;
- il palco dovrà essere dimensionato in modo tale da contenere tutto il corpo giudici; l'ingombro minimo calcolato per ogni elemento del corpo giudici è di circa 60x90 cm;
- la posizione dei giudici degli elementi è in posizione più prossima al campo gara;
- qualora per numero elevato di giudici ciò non sia possibile, la giuria musicisti sarà posizionata in seconda fila in postazione comunque sopraelevata;
- la segreteria potrà essere posizionata nella parte posteriore del palco;
- dovrà essere garantita massima visibilità al corpo giudici, sia in larghezza che in altezza
- in assenza di palco, l'area occupata dalla giuria dovrà essere delimitata sui lati non prospicienti il campo gara con transenne o altro per una dimensione non inferiore a 2 metri rispetto all'ingombro della zona giudici/segreteria



Qui di seguito sono riportati il numero degli elementi del corpo giudici in funzione delle gare e delle giurie presenti.

**TORNEO SOLO BANDIERE**

	Giuria Minima	Giuria Massima
Esecuzione	1	3
Composizione	1	3
Difficoltà	1	3
Esperto bandiere	1	0
Segreteria	2	4
Ispettori	1	2

**TORNEO BANDIERE E MUSICI IN GRANDE SQUADRA**

	Giuria Minima	Giuria Massima
Esecuzione	1	3
Composizione	1	3
Difficoltà	1	3
Esperto bandiere	1	0
Coreografia	1	3
Difficoltà percussioni	1	3
Difficoltà fiati	1	3
Esperto musicisti	1	0
Segreteria	2	4
Ispettori	1	2

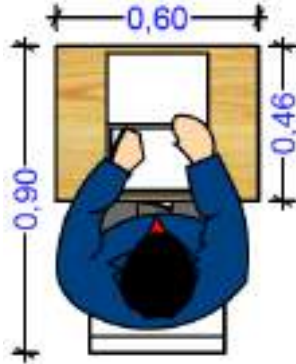
**TORNEO BANDIERE E MUSICI NON IN GRANDE SQUADRA**

	Giuria Minima	Giuria Massima
Esecuzione	1	3
Composizione	1	3
Difficoltà	1	3
Esperto bandiere	1	0
Coreografia	1	3
Difficoltà percussioni	1	3
Difficoltà fiati	1	3
Esperto musicisti	1	0
Segreteria	2	4
Ispettori	1	3

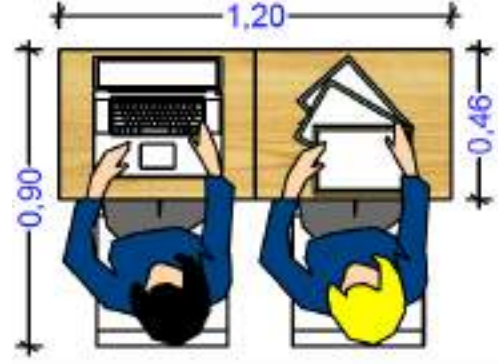


Si allegano alcuni schemi esemplificativi e non esaustivi, sul corretto dimensionamento del palco e posizionamento dei giudici.

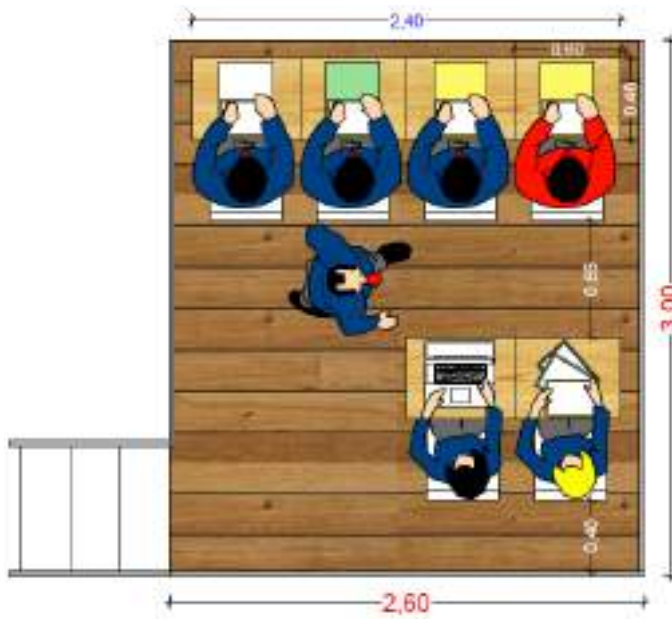
**Ingombro minimo postazione giudice**



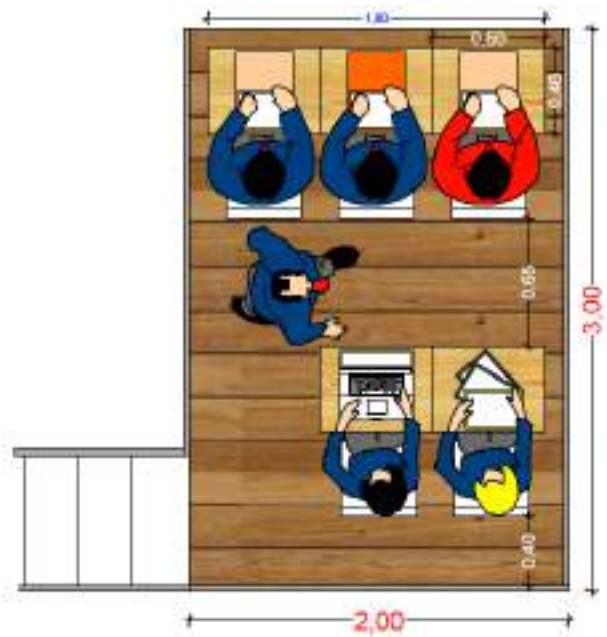
**Ingombro minimo postazione segreteria**



**Giuria minima bandiere con esperto tecnico bandiere**



**Giuria minima musicisti con esperto tecnico**

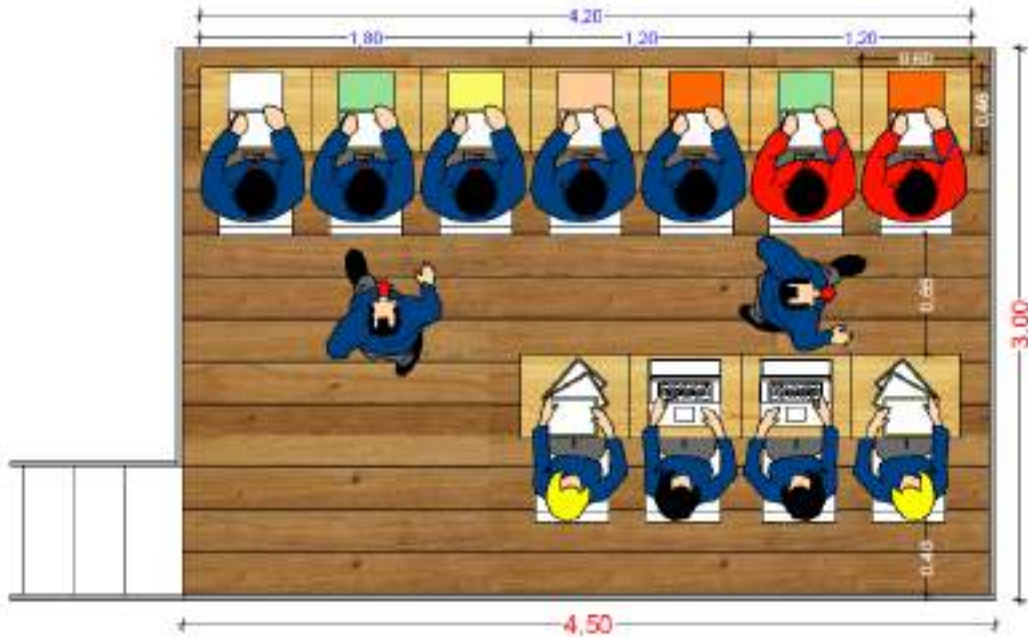




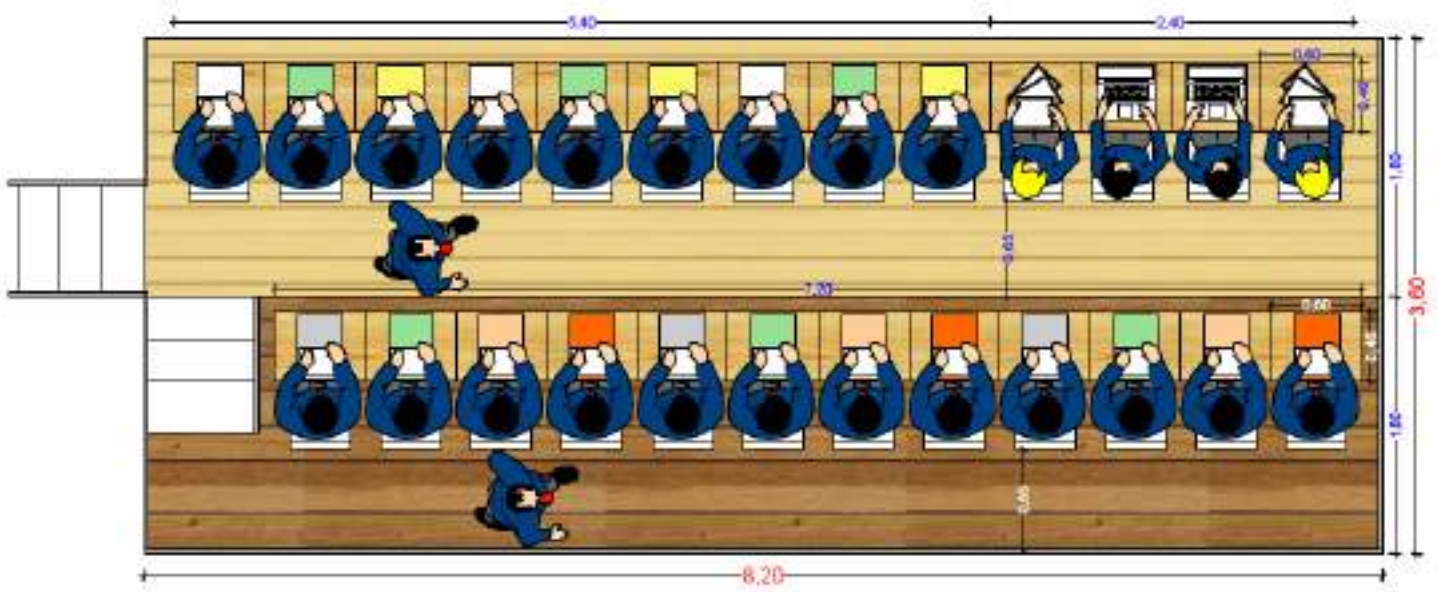
### Commissione Tecnica

Rev. 31/2023 | Doc. N. RTG/CT

Giuria minima bandiere + musicisti con esperti tecnici



Giuria massima bandiere + musicisti





### 10.3. Notifica dei risultati

I risultati **ufficiosi** della gara saranno pubblicati sui canali ufficiali F.I.S.B. nei giorni immediatamente successivi alla gara e questi diventeranno automaticamente **ufficiali** al 14° giorno dopo il termine della gara.

### 10.4. Ricorsi

#### 10.4.1. Ricorsi successivi al ricevimento dei risultati

Ciascun Gruppo ha diritto a presentare ricorso entro i 7 giorni seguenti dall'ufficializzazione dei risultati (10.3 "Notifica dei risultati") solamente per i seguenti casi:

- Errori nei conteggi della segreteria;
- Errori di cronometraggio solamente nel caso in cui il tempo indicato nel riepilogativo sia uguale o superiore a 6 secondi rispetto ai tempi limite indicati al capitolo 6 "TEMPLESCIZI";

Il ricorso in oggetto, accompagnato da una cauzione di Euro 250, deve essere presentato in forma scritta dal Presidente del gruppo o suo delegato all'attenzione del Presidente G.G.G. e per conoscenza al Consiglio Direttivo. La cauzione sarà restituita solo in caso di accoglimento del ricorso.

#### 10.4.2. Ricorsi nell'arco della gara

I ricorsi, accompagnati da una cauzione di Euro 250, devono essere presentati in forma scritta, dal Presidente del gruppo o dal rappresentante ufficiale, all'ispettore di giuria o eventualmente al Presidente del G.G.G., entro e non oltre 48 ore dal termine dell'esercizio cui si riferiscono. La cauzione sarà restituita solo in caso di accoglimento del ricorso.

Il ricorso non può riguardare i giudizi di merito espressi dalla giuria, ma solo presunte irregolarità o errate applicazioni dei vigenti regolamenti. Non sono ammessi ricorsi atti a modificare risultati ottenuti da altri gruppi, unica eccezione alla regola è rappresentata dai conteggi della segreteria. Il mancato soddisfacimento di almeno uno dei requisiti sopra indicati, implica l'invalidazione della domanda di ricorso ed il trattenimento della quota cauzionale, a favore della F.I.S.B.

#### 10.4.3. Valutazione dei ricorsi

I ricorsi sono valutati da un'apposita commissione giudicante, individuata, per ogni gara, dal Presidente del G.G.G. o suo delegato responsabile della formazione della specifica giuria e composta dall'ispettore di giuria, da almeno un rappresentante della Commissione Tecnica e uno del consiglio direttivo del G.G.G., nonché da un rappresentante del Consiglio Direttivo della F.I.S.B. che affrontano congiuntamente il motivo del ricorso e stabiliscono le misure da applicare. Premessa indispensabile per la validità di tale procedura, è la presenza di almeno tre delle quattro figure richieste; nel caso in cui non sia verificata tale condizione, il ricorso dovrà essere affrontato nel corso della prima riunione del Consiglio Direttivo, invitando a partecipare, senza diritto di voto anche se appartenente al Consiglio stesso l'ispettore di giuria.

Il verdetto della commissione giudicante è inappellabile.

## 11. BANDIERE, COSTUMI, STRUMENTI

### 11.1. Bandiere

La dimensione minima del drappo è definita in 130 X 130 cm. La misura viene eseguita, come risulta dalla figura seguente, includendo la guaina di contenimento dell'asta. La verifica delle dimensioni delle bandiere è eseguita a campione, dopo l'esecuzione dell'esercizio, a cura di un incaricato dell'ispettore di giuria, preventivamente formato sulla procedura di misurazione e registrato sul verbale di gara.

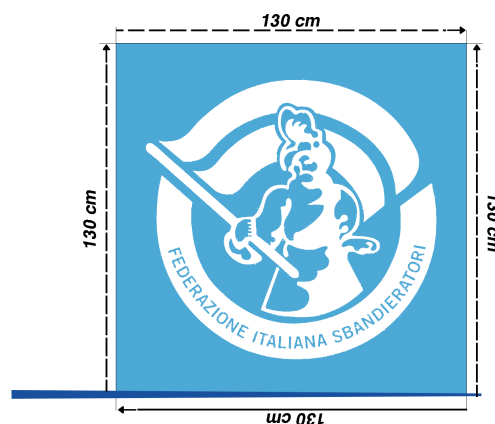


Figura 2: misurazione bandiera

Il mancato rispetto delle dimensioni minime (oltre la tolleranza di 1 cm compreso) previste o il rifiuto da parte dell'atleta o del passa bandiera di fornire gli attrezzi per la misurazione, implica incontestabilmente la squalifica dell'esercizio dalla gara in essere.

Il mancato rispetto delle dimensioni minime (entro la tolleranza di 1 cm compreso), comporta la penalità di 2,5 riportata al paragrafo 4.4.1.1 "Ispectore di giuria".

Lo sfilamento del drappo e/o del peso di bilanciamento saranno penalizzati con punti 2,5 riportata al paragrafo 4.4.1.1 "Ispectore di giuria"





## 11.2. Costumi



Ogni individuo che, secondo quanto previsto al capitolo 4 "RUOLI, COMPITI E RESPONSABILITÀ", ha accesso all'interno del campo di gara, deve indossare il costume storico del proprio gruppo. Non sono previste particolari richieste per i costumi, se non quelle legate al periodo storico preso a riferimento per il gruppo. Il costume indossato dovrà essere completo in ogni sua parte (è vietato quindi l'utilizzo della sola camicia non corredata da relativa casacca ed accessori, ecc.) pena la squalifica della specialità. Per il gruppo musicisti (escluso il porta stendardo) sarà d'obbligo indossare il copricapo; le calzamaglie indossate non potranno essere di tipo "lucido". Non è mai ammessa, per ogni atleta, pena la squalifica della specialità, la partecipazione alle gare con un look tale da compromettere l'immagine dell'atleta, del gruppo e, conseguentemente, dell'intera federazione (ad esempio acconciature colorate, acconciature estreme tipo "creste", trucco appariscente ed eccessivo).

Non è permesso masticare gomme e caramelle, pena l'attribuzione di penalità di punti 2,5 riportata al paragrafo 4.4.1.1 "Ispettore di giuria". Non è altresì permesso indossare accessori "moderni" (orologi, orecchini, piercing, etc.), pena l'attribuzione di penalità di punti 2,5 riportata al paragrafo 4.4.1.1 "Ispettore di giuria".

È consentito l'impiego di occhiali purché da vista. Saranno accettate lenti fotocromatiche solo se necessarie in seguito ad opportuna prescrizione medico specialista (effettuata da oculista e/o chirurgo). La scansione della prescrizione medica va allegata alla DIA online. L'ispettore di giuria può, a sua discrezione, chiedere di verificare le lenti utilizzate.

Nel caso in cui l'utilizzo degli occhiali non rientri in tali casi è prevista la squalifica dell'esercizio.

Costumi riscontrati rotti prima dell'inizio dell'esercizio, saranno passibili di penalità (musicisti o bandiere) di punti 2,5 riportata al paragrafo 4.4.1.1 "Ispettore di giuria".

## 11.3. Strumenti

### 11.3.1. Classificazione strumenti

Sono ammessi due tipi di strumenti musicali: chiarine e tamburi in tutte le specialità di bandiera, uno strumento per ogni atleta, secondo le tipologie indicate nei paragrafi successivi.

#### 11.3.1.1. Chiarine

Si definisce chiarina lo strumento musicale della famiglia degli ottoni, con caneggio steso e/o ritorto in forma allungata.



Figura 3: esempio chiarina consentito

#### Caratteristiche

Le chiarine possono essere naturali e/o a uno o più pistoni o un cilindro. È consentito l'uso di chiarine in più tonalità e a più pistoni solo se tutti, ad eccezione di uno, evidentemente bloccati ed inutilizzabili pena l'attribuzione di penalità di punti 4 riportata al paragrafo 4.4.1.1 "Ispettore di giuria". Non è consentito l'utilizzo di trombe a tiro o coulisse.

Sono ammesse unicamente chiarine di lunghezza non inferiore a cm 80, misurate dalla campana all'imboccatura (bocchino escluso) e con campana di diametro non superiore a cm 22.

Non è altresì consentita l'applicazione di spartiti sugli strumenti.

Non sarà comunque consentito l'utilizzo di trombe di tipo militare a 3 pistoni.



Figura 4: esempio tromba non consentito



### 11.3.1.2. Tamburi

Sono ammessi due tipi di tamburi: rullanti e timpani.

Si definisce **rullante** un tamburo costituito da un fusto (in legno o in metallo), da una pelle battente e da una pelle risonante, al di sotto della quale è posta una cordiera. Diametri consentiti: da 13" (33,02 cm) a 16" (40,64 cm); non sono ammesse misure inferiori o superiori per questa categoria di strumenti.

Si definisce **timpano** (cassa, muto, ecc.) un tamburo costituito da un fusto (in legno o metallo) e da una pelle battente (in genere è assente la pelle vibrante). Diametri consentiti: da 14" (35,56 cm) a 20" (50,80 cm); non sono ammesse misure inferiori o superiori per questa categoria di strumenti.

Le misure riportate sono riferite alle pelli e non allo "strumento" nel suo complesso.

Non sono ammessi, se visibili, cerchi, tiranti e meccaniche cromati. Per cromatura s'intende il colore argento lucido, mentre sono ammesse altre colorazioni ad esempio l'ottonato e il bronzato.

Non sono ammesse pelli battenti trasparenti. La normale usura di una pelle battente non rientra nel caso di pelle trasparente.

Non è ammesso avere bacchette legate che impediscano l'eventuale caduta.

Non sono ammesse scritte sulle pelli battenti, fatta eccezione del marchio di fabbricazione stampato.

L'inosservanza delle suddette norme comporta l'assegnazione di una penalità pari a 4 punti come indicato nel paragrafo 4.4.1.1 "Ispettore di giuria".

### 11.3.2. Addendum chiarine naturali

Nel caso in cui un gruppo presenti la sezione chiarine interamente composta da chiarine naturali (senza pistone, cilindro e/o coulisse), è previsto un addendum al punteggio dei Musicisti, quantificato secondo la percentuale riportata nella tabella seguente; il pieno rispetto delle richieste conferirà al Gruppo un punteggio addizionale calcolato come percentuale al punteggio "Difficoltà musicale chiarine" solamente nella relativa scheda.

Tipologia di strumento	Addendum
Chiarine	12%

**Tabella 39: addendum chiarine naturali**

L'applicazione dell'addendum potrà essere possibile se e solo tutti gli elementi della stessa sezione rispettano le prescrizioni stabilite, quindi ad esempio, se la sezione chiarine utilizza, ad esempio, 7 chiarine naturali ed 1 a pistone, non potrà essere applicato il relativo addendum.

### 11.3.3. Controllo degli strumenti ed assegnazione addendum

Il controllo sulla conformità degli strumenti, per ogni gruppo in gara, sarà effettuato dal Giudice di Campo.

Per i Gruppi che intendono presentare la "Richiesta di Addendum" per chiarine naturali, devono compilarla e consegnarla all'Ispettore di Giuria (unitamente alla "Dichiarazione iscrizione Atleti") prima dell'inizio di ogni gara. L'assegnazione di tale punteggio avverrà direttamente a cura della segreteria, previa approvazione dell'Ispettore.

L'accertamento della presenza nel gruppo musicisti in gara di uno o più strumenti nei formati e/o dimensioni non regolamentari e/o di strumenti non consentiti, comporta la squalifica dell'esercizio Musicisti e l'assegnazione di una penalità come indicato nel paragrafo 4.4.1.1 "Ispettore di giuria" nelle altre specialità degli sbandieratori, ad eccezione dell'esercizio Grande Squadra.



## 12. DEFINIZIONI E GLOSSARIO

Caduta parziale di bandiera	Evento che richiede il contatto dell'estremo pesante dell'attrezzo con il suolo durante lo svolgimento dell'esercizio. Non si considera come caduta l'appoggio della bandiera a terra durante la fase di preparazione dell'esercizio o al termine dello stesso e comunque prima della richiesta di inizio e dopo lo stop da parte dell'ispettore di giuria. Deve essere considerata una caduta parziale anche l'eventualità in cui, durante un passaggio eseguito con le gambe, l'estremo pesante dell'attrezzo tocca il suolo.
Caduta totale di bandiera	Evento che richiede il contatto dell'intera asta dell'attrezzo con il suolo, durante lo svolgimento dell'esercizio. Non si considera come caduta l'appoggio della bandiera a terra durante la fase di preparazione dell'esercizio o al termine dello stesso e comunque prima della richiesta di inizio e dopo lo stop da parte dell'ispettore di giuria.
Fuori campo	Si definisce fuori campo l'evento in cui la bandiera esce dalla transennatura o delimitazione del campo di gara. La bandiera si considera uscita dal campo di gara quando supera interamente la perpendicolare immaginaria delle transenne o comunque del limite stabilito, indipendentemente dal fatto che questa sia a contatto con il corpo dell'atleta oppure no.
Perdita d'equilibrio senza caduta dell'atleta	Si definisce perdita d'equilibrio senza caduta dell'atleta l'evento in cui lo sbandieratore, appoggia a terra entambe le ginocchia e/o un arto superiore.
Caduta dell'atleta	La caduta dell'atleta si verifica nei seguenti casi: appoggio a terra del bacino; appoggio a terra del busto; atleta seduto nel campo gara; appoggio a terra dei due arti superiori.
Interferenza volontaria	Interferenza volontaria di un qualsiasi atleta all'interno del campo di gara (sia sbandieratore, musicista o porta standardo), su un attrezzo destinato ad un altro atleta che evita la caduta dell'attrezzo stesso
Dimenticanza dell'esercizio da parte di un atleta	Evento che si manifesta con la realizzazione, da parte di un atleta, di un movimento o di un passaggio non attinente al contesto attuale dell'esercizio, seguita dalla correzione nel movimento programmato e previsto.
Presa di bandiere accoppiate	Unite dall'estremità inferiore a quella superiore
Presa imprecisa	Si tratta di presa di bandiera diversa da quella degli altri atleti partecipanti all'esercizio; non si intende con questo termine una presa voluta e correttamente inserita nelle geometrie dell'esercizio.
Presa scorretta	Non s'intende con questo termine una presa voluta e correttamente inserita nelle geometrie dell'esercizio ed è limitata alla presa dell'attrezzo per il drappo o per la parte terminale dell'asta.
Fuori tempo	Penalità applicata alle specialità di coppia e di squadra; si considera come fuori tempo l'evento in cui un atleta manifesti, con i propri movimenti di bandiera, uno sfasamento almeno pari alla metà del tempo unitario di quella fase. La penalità si applica anche agli spostamenti dell'atleta nel caso in cui si riscontri uno spostamento sfasato almeno dell'unità elementare (es. un passo).
Spostamento per ricevere un lancio	Spostamento superiore ad un numero definito di appoggi (in base dalla specialità) per ricevere un lancio o uno scambio.
Spostamento per andare su una figura	Spostamento superiore ad un numero definito di appoggi (in base alla specialità) per andare su una figura diversa da quella di partenza.
Indecisioni ed imperfezioni	Fermate, seguite da brusche e repentine accelerate; passaggi eseguiti, in maniera ingiustificata, diversamente dai compagni.
Caduta di strumento, bacchetta, accessorio	Evento che richiede il contatto dello strumento, della bacchetta o dell'accessorio con il suolo, causato da sgancio o perdita del controllo dell'attrezzo.
Fuori passo	Il fuori passo si manifesta con l'inversione completa del tempo dello spostamento del musicista rispetto al contesto dell'esercizio (non deve essere considerata penalità il fuori passo ricercato per ragioni coreografiche, in tal caso deve essere possibile individuare una precisa geometria nelle figure).
Passamano	Passaggio della bandiera, da uno all'altro arto superiore, senza il distacco totale dal corpo dell'atleta.
Spazio musicista	Parallelepipedo, immaginario e di altezza infinita, avente la base di 4 metri quadrati (2 metri ogni lato) al cui centro staziona il musicista.



Tempo unitario di fase	Riferito ad una bandiera e ad un preciso passaggio o movimento ciclico, definito come il tempo necessario a riportare la posizione della bandiera in quella iniziale
Tempo di base	Riferito ad un movimento di bandiera o del corpo, definito come l'unità di tempo in cui si può scomporre il passaggio, lo spostamento oppure il movimento in oggetto. La ripetizione di un tempo di base costituisce un tempo unitario di fase.
Categoria tradizionale	Categoria che comprende specialità e tipologie di esercizi per i quali è definito un legame ad un periodo storico preso come riferimento per il gruppo in oggetto. I costumi, gli attrezzi e gli accessori, oltre ai pezzi musicali, le evoluzioni ed i movimenti nell'insieme traggono riferimento dal periodo storico definito.
Diverse tecniche di lancio	Sono definite diverse quelle tecniche di lancio che usano tipologie differenti di raccolta al momento del "termine della raccolta". Se al termine della raccolta le posizioni delle bandiere di tutti gli atleti sono tutte identiche fra loro ne consegue che la tecnica è la stessa mentre se le posizioni delle bandiere sono differenti ne consegue che la tecnica è diversa. Alcuni esempi fotografici sono riportati nell'allegato 3.
Perimetro sbandieratori	Ipotetico rettangolo dentro il campo gara necessario agli sbandieratori per eseguire l'esercizio. Il rettangolo è "dinamico" in quanto le sue dimensioni possono modificarsi in lunghezza e larghezza, in funzione delle figurazioni costruite dagli sbandieratori, ed è delimitato dall'intersezione delle proiezioni parallele e perpendicolari alla linea del pre-gara degli elementi più esterni del gruppo sbandieratori, fatta eccezione per le figure geometriche date da linee ben definite dagli sbandieratori che racchiudano perfettamente al loro interno il perimetro dei musicisti.
Perimetro musicisti	Ipotetico rettangolo dentro il campo gara necessario ai musicisti per eseguire l'esercizio. Il rettangolo è "dinamico" in quanto le sue dimensioni possono modificarsi in lunghezza e larghezza, in funzione delle figurazioni costruite dai musicisti, ed è delimitato dall'intersezione delle proiezioni parallele e perpendicolari alla linea del pre-gara degli elementi più esterni del gruppo musicisti, fatta eccezione per le figure geometriche date da linee ben definite dai musicisti che racchiudano perfettamente al loro interno il perimetro degli sbandieratori.
C.D.	Consiglio Direttivo F.I.S.B.
G.G.G.	Gruppo Giudici Gare

**13. ALLEGATO 1 – Scheda per “richiesta di Addendum”**

	<b>“Richiesta Addendum”</b>		
<b>Gara</b>			
<b>Luogo</b>			
<b>Data</b>			
<b>Gruppo</b>			
<b>Rione, Contrada</b>			
Le chiarine presentate dal gruppo in gara sono esclusivamente “CHIARINE NATURALI”			
<b>Note:</b>			
.....			
.....			
.....			
.....			
.....			
<b>Responsabile del gruppo</b>			
Nome e Cognome	N.ro Tessera F.I.S.B.	Firma	Data



## 14. ALLEGATO 2 - Nomenclatura regolamento sbandieratori

### 14.1. Tipologia di gioco della bandiera

Individuale	Distacco e ricezione da parte dello stesso atleta di una o più bandiere
Comune	Distacco, di una o più bandiere dal corpo dell'atleta per uno o più sbandieratori e successiva ricezione di una o più bandiere.

### 14.1. Tipologia di gioco Individuale

Passaggio	Più bandiere staccate sequenzialmente e giocate al di sotto dei quattro metri d'altezza. Le bandiere possono essere giocate indipendentemente con gli arti inferiori, superiori o con entrambi.
Passaggio Semplice	Una bandiera staccata e giocata al di sotto dei quattro metri d'altezza senza raccolta del drappo e/o difficoltà aggiuntive tecniche.
Lancio	Una o più bandiere staccate sequenzialmente e giocate al di sopra dei quattro metri d'altezza da terra. Il passaggio con arti inferiori con altezza superiore ai 4 metri da terra, è sempre da considerarsi a tutti gli effetti un <b>lancio</b> .
Combinato	Unione di Passaggio e Lancio.
Continuato	Più bandiere staccate sequenzialmente, almeno una giocata più volte.
Staccato	Più bandiere staccate sequenzialmente, atleta senza bandiere al corpo. Applicabile solo nel caso l'atleta ne utilizzi tre o un numero superiore.
Staccato alto	Più bandiere staccate sequenzialmente sopra i 4 metri da terra, atleta senza bandiere al corpo. Applicabile solo nel caso l'atleta ne utilizzi tre o un numero superiore. Il numero minimo di lanci previsti dovrà essere pari al numero di bandiere in gioco.
Diversificato	Tutte le bandiere sono giocate con tecniche diverse.
Contemporaneo	Più bandiere staccate contemporaneamente con due arti e giocate al di sopra dei quattro metri d'altezza da terra.
Di corpo	Passaggio con giro della bandiera di almeno 360° attorno al busto o collo dell'atleta (la bandiera durante il giro non deve staccarsi dal corpo dell'atleta)
Giro Basso	Passaggio con giro del manico di almeno 180° ed altezza inferiore all'altezza dell'atleta.
Giro Alto	Passaggio con giro del manico di almeno 180° ed altezza superiore all'altezza dell'atleta (Al momento dello stacco della bandiera il braccio sarà proteso verso l'alto).
Palleggio	Rimbalzo della bandiera tramite arti inferiori ad un'altezza superiore all'altezza dell'atleta in gara.



## 14.1. Tipologia di gioco Comune (scambio)

Base	Distacco di una sola bandiera dal corpo dell'atleta e successiva ricezione di una bandiera.
Basso	Bandiere giocate al di sotto dei quattro metri d'altezza.
Misto	Bandiere giocate sia al di sotto che al di sopra dei quattro metri d'altezza.
Alto	Bandiere giocate al di sopra dei quattro metri d'altezza.
Appoggio	Scambio basso di più bandiere effettuato senza raccolta del drappo.
Appoggio semplice	Scambio basso di un'unica bandiera senza raccolta del drappo e/o difficoltà aggiuntive tecniche.
Sfalsato	Bandiere giocate sequenzialmente all'interno di un tempo di base (andata e ritorno).
Simultaneo	Bandiere giocate contemporaneamente da tutti gli atleti.
Sequenza (solo per squadre)	Bandiere giocate sequenzialmente coinvolgendo compagni diversi per un totale di 3 lanci sfalsati.
Sequenza a 2 giri (solo per piccola squadra)	Bandiere giocate sequenzialmente coinvolgendo compagni diversi per un totale di almeno 6 lanci sfalsati.
Sequenza media (solo per grande squadra)	Bandiere giocate sequenzialmente, coinvolgendo compagni diversi, per un totale di un numero di lanci sfalsati pari alla metà dei componenti della squadra (Es. grande a 12 elementi: 6 lanci sfalsati).
Sequenza massima (solo per grande squadra)	Bandiere giocate sequenzialmente, coinvolgendo compagni diversi, per un totale di un numero di lanci sfalsati pari ai componenti della squadra (Es. grande a 12 elementi: 12 lanci sfalsati).
Incrociato	Bandiere giocate simultaneamente dove tutte passano ipoteticamente per un'unica linea verticale al centro della figura. Solo nell'esercizio di grande squadra tale lancio può essere eseguito in vari sottogruppi (Es. grande a 16 elementi: 4 sottogruppi da 4 persone).
Incrociato medio (solo per grande squadra)	Bandiere giocate simultaneamente dove tutte passano ipoteticamente per un'unica linea verticale al centro della figura. Il lancio è valido solo se si creano solamente due sottogruppi (Es. grande a 16/12/8 elementi: due sottogruppi da 8/6/4 atleti; per grande a 10 elementi due sottogruppi da 6 e 4 atleti; per grande da 14 elementi due sottogruppi da 8 e 6 atleti).
Incrociato massimo (solo per grande squadra)	Bandiere giocate simultaneamente dove tutte passano ipoteticamente per un'unica linea verticale al centro della figura. Il lancio è valido solo se non si creano dei sottogruppi.
Giro Alto	Giro del manico di almeno 180° ed altezza superiore all'altezza dell'atleta. (Al momento dello stacco della bandiera il braccio deve essere proteso verso l'alto)
Insieme (solo per squadre)	Scambio alto <b>simultaneo</b> con lunghe traiettorie dove le geometrie create con i lanci si intersecano o disturbano fra di loro e dove, in generale, le traiettorie di almeno il 25% delle bandiere lanciate, anche se non si intersecano con altre, hanno una dimensione tale da coprire il campo di gara in lunghezza o in larghezza (in grande squadra la traiettoria deve scavalcare almeno 2 persone). <b>Nel caso di scambi dove, per la loro tipologia, devono essere scambiate più bandiere dallo stesso atleta, solamente una bandiera può essere giocata in altro modo.</b>
Totale	Tutte le bandiere staccate sequenzialmente, anche più volte, e indirizzate ad altro o altri atleti.
Parziale	Bandiere staccate sequenzialmente, almeno una indirizzata a se stessi ed almeno una ad altro atleta.
Parziale continuato	Parziale con almeno una bandiera giocata più volte.
Staccato	Bandiere staccate sequenzialmente, atleti senza bandiere al corpo. Applicabile solo nel caso gli atleti ne utilizzino tre o un numero superiore.
Staccato alto	Più bandiere staccate sequenzialmente sopra i 4 metri da terra, atleta senza bandiere al corpo. Applicabile solo nel caso l'atleta ne utilizzi tre o un numero superiore. Il numero minimo di lanci previsti dovrà essere pari al numero di bandiere in gioco.
Contemporaneo	Più bandiere staccate contemporaneamente, con arti diversi e tutte indirizzate ad altro o altri compagni.
Contemporaneo parziale	Più bandiere staccate contemporaneamente, con arti diversi e indirizzate, parte a se stessi e parte ad altro o altri atleti.

Il gioco Individuale e il gioco Comune assumono in funzione del numero di bandiere giocate le terminologie di : Doppio, Triplo, Quadruplo ecc.



## 15. ALLEGATO 3 - Nomenclatura regolamento musicisti

Branco declassato	Branco a cui sono stati applicati declassamenti previsti ai paragrafi 8.2.3.2 e 8.2.4.2
Branco nullo	Branco di durata inferiore a 9 secondi o brano identico ad uno precedentemente eseguito.
Branco corto	Branco musicale di durata tra i 9.00 e i 15.99 sec.
Branco lungo	Branco musicale di durata maggiore di 16 sec.
Branco tamburi a 1 voce	Branco musicale di tamburi in cui tutti gli atleti suonano la stessa linea ritmica (unisono).
Branco tamburi a 2 voci	Branco musicale di tamburi dalla cui esecuzione emergano in maniera evidente e per la maggior parte del brano, due linee ritmiche. Gli atleti eseguono due parti musicali diverse.
Branco tamburi a 3 o più voci	Branco musicale di tamburi dalla cui esecuzione emergano in maniera evidente e per la maggior parte del brano tre o più linee ritmiche. Gli atleti eseguono tre o più parti musicali diverse. <b>NB:</b> nelle definizioni soprastanti "PARTE" equivale a VOCE e indica una delle linee strumentali che costituiscono la struttura di una composizione.
Branco chiarine a 1 voce	Branco musicale in cui tutti gli atleti suonano all'unisono, cioè suonano tutti la stessa parte musicale.
Branco chiarine a 2 voci	Branco musicale dalla cui esecuzione emergano in modo chiaro e per la maggior parte del brano, due voci di chiarina. Gli atleti eseguono 2 parti musicali diverse (es: una linea melodica e una linea di armonizzazione oppure due linee melodiche che dialoghino tra loro).
Branco chiarine 3 o più voci	Branco musicale dalla cui esecuzione emergano in modo chiaro e per la maggior parte del brano, tre o più voci di chiarina. Gli atleti eseguono 3 o più parti musicali diverse (es.: una linea melodica e 2 o più linee di armonizzazione oppure più linee melodiche ed eventuali linee di armonizzazione che dialoghino tra loro, per un totale pari o superiore a tre parti musicali).
Inciso	Parte di un brano musicale della durata di pari o superiore 4 secondi atta alla sicura identificazione della difficoltà musicale o del declassamento.
Stacco del tamburo	Per stacco di tamburi s'intende la sequenza ritmica di 3 colpi di tamburo; i primi due colpi vengono eseguiti da un solo elemento, detto "stacchista", mentre il terzo colpo viene evidenziato da tutta la sezione tamburi. Il ruolo dello stacchista deve essere svolto da un suonatore di rullante; nel caso in cui non siano presenti rullanti, lo stacco potrà essere dato da un timpano o muto.

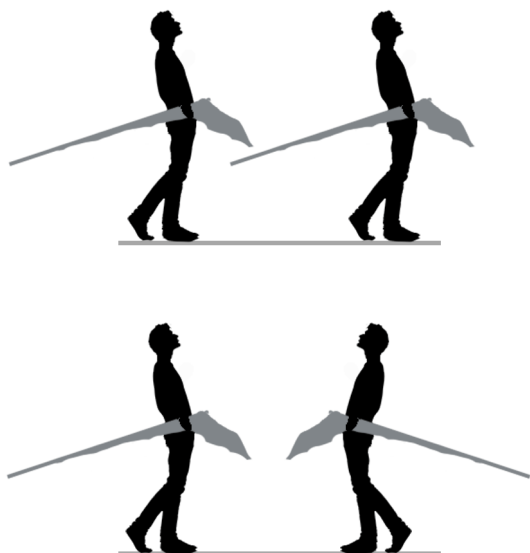




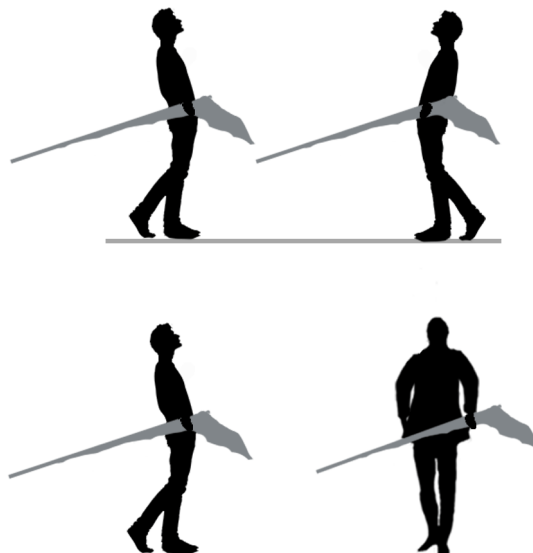
**16. ALLEGATO 4 - Esempi di tecniche di lancio**

*Esempi di tecniche di lancio*

*Esempi di lancio con  
STESSA TECNICA*



*Esempi di lancio con  
TECNICA DIFFERENTE*





## 17. ALLEGATO 4 – Penalità Ispettore Bandiere

### 17.1. Penalità ispettore punti 2,5 Bandiere

Tutti gli esempi riportati sono da considerarsi indicativi e non esaustivi			
Progr.	Penalità	Punto	Paragrafo
1	Dimensioni del drappo inferiori a quanto previsto entro un limite di 1 cm (compreso)	11.1	Bandiere
2	Sfilamento del drappo o del peso di bilanciamento	11.1	Bandiere
3	Costumi riscontrati rotti prima dell'inizio dell'esercizio	11.2	Costumi
4	Inizio o conclusione dell'esercizio senza bandiere	5.1	Generalità
5	Comportamento del passa-bandiera diverso da quanto specificato	4.2	Passa bandiera
6	Deviazione dell'esercizio o della sbandierata pari o superiore ai 30 secondi	6.2	Deviazione dell'esercizio dai tempi prestabiliti
7	Indossare orologi, piercing, orecchini	11.2	Costumi
8	Masticare gomme o caramelle	11.2	Costumi
9	Passaggio della bandiera con più di un solo lancio o passaggio.	4.2	Passa bandiera
10	Passaggio delle bandiere unite sull'asta e con il drappo arrotolato	4.2	Passa bandiera
11	Impedire o intralciare la visuale della giuria sull'atleta in gara.	4.2	Passa bandiera
12	Ricevere dall'esterno del campo di gara un attrezzo per operare la sostituzione.	4.2	Passa bandiera
13	Passa bandiera che non rientra nel pre-gara al termine del suo compito.	4.2	Passa bandiera
14	Gruppo sbandieratori che esegue più di una figurazione al termine del tempo di sbandierata (grande squadra)	8.1.2	Ulteriori specifiche

**17.2. Penalità musicisti 2,5 punti, applicabili all'esercizio bandiere in specialità singolo, coppia e piccola squadra.**

Progr.	Penalità	Punto	Paragrafo
1	Strumenti o accessori riscontrati rotti prima dell'inizio dell'esercizio	5.6	Musici
2	Interruzione dell'esibizione degli sbandieratori per un tempo pari o superiore a due tempi unitari di fase per realizzare proprie esibizioni musicali o coreografiche	5.6	Musici
3	Voluto e reiterato utilizzo di brani eseguiti a volume basso	5.6	Musici
4	Costumi riscontrati rotti prima dell'inizio dell'esercizio	11.2	Costumi
5	Indossare orologi, piercing, orecchini	11.2	Costumi
6	Masticare gomme o caramelle	11.2	Costumi
7	Imprecazioni, bestemmie;	8.2.1.5	Penalità Musicisti
8	Comportamento antisportivo;	8.2.1.5	Penalità Musicisti

**17.3. Penalità musicisti 4 punti, applicabili all'esercizio bandiere in specialità singolo, coppia e piccola squadra.**

Progr.	Penalità	Punto	Paragrafo
1	Chiarine con più di un pistone sbloccato	11.3.1.1	Chiarine
2	Bacchette legate	11.3.1.2	Tamburi
3	Cerchi, tiranti e meccaniche cromati visibili.		
4	Pelli battenti trasparenti	11.3.1.2	Tamburi
5	Scritte sulle pelli battenti	11.3.1.2	Tamburi
6	Numero dei musicisti diverso da quanto consentito	5.6	Musici
7	Presenza nel gruppo musicisti in gara di uno o più strumenti nei formati e/o dimensioni non regolamentari e/o di strumenti non consentiti	11.3.3	Controllo degli strumenti ed assegnazione addendum

**18. ALLEGATO 5 – Penalità Ispettore Musici****18.1. Penalità ispettore - punti 2,5 musici**

Progr.	Penalità	Punto	Paragrafo
1	Strumenti o accessori riscontrati rotti prima dell'inizio dell'esercizio	5.6	Musici
2	Interruzione dell'esibizione degli sbandieratori per un tempo pari o superiore a due tempi unitari di fase per realizzare proprie esibizioni musicali o coreografiche	5.6	Musici
3	Voluto e reiterato utilizzo di brani eseguiti a volume basso	5.6	Musici
4	Costumi riscontrati rotti prima dell'inizio dell'esercizio	11.2	Costumi
5	Indossare orologi, piercing, orecchini	11.2	Costumi
6	Masticare gomme o caramelle	11.2	Costumi

**18.2. Penalità ispettore - punti 4 musici**

Progr.	Penalità	Punto	Paragrafo
1	Chiarine con più di un pistone sbloccato	11.3.1.1	Chiarine
2	Bacchette legate	11.3.1.2	Tamburi
3	Cerchi, tiranti e meccaniche cromati visibili.	11.3.1.2	Tamburi
4	Pelli battenti trasparenti	11.3.1.2	Tamburi
5	Scritte sulle pelli battenti	11.3.1.2	Tamburi
6	Numero dei musici diverso da quanto consentito	5.6	Musici

**19. ALLEGATO 7 - Squalifiche da parte dell'ispettore di giuria**

Progr.	Penalità	Punto	Paragrafo
1	Numero di bandiere diverso da quanto consentito	5.1	Generalità
2	Utilizzo di strumenti non consentiti	11.3.3	Controllo degli strumenti ed assegnazione addendum
3	Abbandono di strumenti o sostituzione di strumenti danneggiati	5.6	Musici
4	Intralcio del campo visivo della giuria da parte dei musicisti, durante lo svolgimento degli esercizi di Singolo, Coppia e Piccola Squadra	5.6	Musici
5	Assenza Porta standardo	4.3	Porta Standardo
6	Utilizzo di una bandiera in sostituzione del porta standardo	4.3	Porta Standardo
7	Mancato rispetto delle misure minime per le bandiere (se la differenza supera 1 cm)	11.1	Bandiere
8	Rifiuto a fornire gli attrezzi per la misurazione	11.1 4.2	Bandiere Passa bandiera
9	Mancato rispetto del numero di musicisti e porta standardo concessi per l'accompagnamento delle Wild Card	10.1.4	Wild Card
10	Atleti che si presentano con un look non appropriato al contesto	11.2	Costumi
11	Impiego di occhiali non da vista o lenti fotocromatiche	11.2	Costumi
12	Partecipazione dello stesso atleta, nella stessa specialità, relativamente a singolo o coppia, a entrambi i campionati (giovanili e assoluti), nello stesso anno solare	10.1	Manifestazioni Nazionali Federali
13	Partecipazione di un atleta non in regola con il tesseramento	art. 4	Regolamento Organico
14	Esibizione di specialità bandiere senza la presenza di almeno tre musicisti (di cui almeno un tamburo)	5.6	Musici
15	Uscita di atleti dal campo gara prima del termine dell'esercizio	5.1	Generalità
16	Entrata di atleti nel campo gara dopo l'inizio dell'esercizio	5.1	Generalità
17	Costume non completo in ogni sua parte	11.2	Costumi
18	Calzamaglie indossate di tipo "lucido"	11.2	Costumi
19	Numero di passa bandiera diverso dal consentito	4.2	Passa bandiera
20	Esecuzione di esercizi bandiere con numero di atleti diversi da quanto previsto.	5.1	Generalità
21	Esecuzione di coreografie e/o spostamenti nelle specialità di Singolo, Coppia e Piccola Squadra da parte del gruppo musicisti.	5.6	Musici