



FEDERAZIONE ITALIANA DEI GIOCHI ANTICHI E SPORTS DELLA BANDIERA

REGOLAMENTO TECNICO

GARE SBANDIERATORI E MUSICI

CATEGORIA GIOVANILE

COMMISSIONE TECNICA

REV. 11/2024

DOC RTG/CT



**PAGINA DI APPROVAZIONE**

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

14 Dicembre 2013	rev. 00	11 Ottobre 2018	rev. 06
15 Giugno 2014	rev. 01	16 Novembre 2019	rev. 07
17 Gennaio 2015	rev. 02	09 Gennaio 2021	rev. 08
28 Novembre 2015	rev. 03	17 Marzo 2022	rev. 09
06 Dicembre 2016	rev. 04	08 Febbraio 2023	rev. 10
13 Dicembre 2017	rev. 05	08 Febbraio 2024	rev. 11

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

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

03 ottobre 2013	rev. 00	30 Settembre 2018	rev. 06
13 maggio 2014	rev. 01	30 Ottobre 2019	rev. 07
29 novembre 2014	rev. 02	30 Dicembre 2020	rev. 08
19 novembre 2015	rev. 03	01 Marzo 2022	rev. 09
30 novembre 2016	rev. 04	07 Febbraio 2023	rev. 10
30 novembre 2017	rev. 05	04 Febbraio 2024	rev. 11

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

**INDICE**

PAGINA DI APPROVAZIONE.....	2
1. INTRODUZIONE	6
2. SCOPO	6
3. APPLICABILITÀ	6
4. RUOLI, COMPITI E RESPONSABILITÀ	6
4.1. Atleta	6
4.2. Passa Bandiere	6
4.3. Porta Stendardo	7
4.4. Giuria	7
4.4.1. Ispettori	7
4.4.1.1. Ispettore di giuria	8
4.4.1.2. Ispettore bandiere	8
4.4.1.3. Ispettore musicisti	8
4.4.2. Giudice	8
4.4.3. Giudice di campo	8
4.4.4. Segreteria	8
4.5. Dirigente di Gruppo	9
4.6. Dirigente Federale	9
5. SPECIALITÀ DI ESERCIZI	9
5.1. Generalità	9
5.2. Singolo	10
5.3. Coppia	10
5.4. Squadra	10
5.5. Musicisti	11
6. TEMPI ESERCIZI	11
6.1. Chiamata all'esercizio	12
6.2. Deviazione dell'esercizio dai tempi prestabiliti	12
6.2.1. Sbandieratori	12
6.2.2. Musicisti	12
7. FORMAZIONE DEL GIUDIZIO	12
7.1. Quadro riassuntivo elementi - specialità	12
7.1.1. Coefficiente per numero sbandieratori	12
7.1.2. Coefficiente per numero musicisti	13
7.2. Metodo di formazione del voto finale	13
7.2.1. Arrotondamento	13
8. ELEMENTI DI VALUTAZIONE	14
8.1. Esercizi di Bandiera	14
8.1.1. Esecuzione e Portamento	14
8.1.1.1. Esecuzione	14
8.1.1.2. Portamento	16
8.1.2. COMPOSIZIONE	18
8.1.2.1. Spostamenti	18
8.1.2.2. Figurazioni	18
8.1.2.3. Presentazione (fase di ingresso specialità Squadra)	19
8.1.2.4. Passaggi	19
8.1.2.5. Artisticità	20
8.1.2.6. Coreografia	21
8.1.2.7. Cura nei dettagli	22
8.1.2.8. Interazioni	22
8.1.2.9. Creatività, spettacolarità ed originalità	22
8.1.2.10. Bonus utilizzo bandiere	24
8.1.3. DIFFICOLTÀ	29
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	32
8.1.3.4. Variazione del punteggio di difficoltà	37
8.1.3.4.1. Passaggi identici e diversi	37
8.1.3.4.2. Caratteristiche di passaggi e/o scambi che fanno diminuire il valore della difficoltà espressa (-)	38
8.1.3.4.3. Caratteristiche di passaggi e/o scambi che fanno diminuire la classe di difficoltà espressa (declassamento a classe "D")	38
8.1.3.4.4. Caratteristiche di passaggi e/o scambi che fanno aumentare il valore della difficoltà espressa (+):	39
8.1.3.4.5. Caratteristiche di passaggi e/o scambi che fanno aumentare il valore della difficoltà (attribuzione di più difficoltà aggiuntive)	39
8.1.3.4.6. Limitazione della difficoltà aggiuntiva	39
8.1.3.4.7. Precisazioni	39
8.1.3.4.8. Declassamenti su contemporaneo	40
8.1.3.4.9. Valori delle difficoltà aggiuntive (+) e dei declassamenti (-)	40
8.2. MUSICI	44
8.2.1. Generalità	44
8.2.2. Coreografia ed esecuzione	44
8.2.2.1. Figurazione di presentazione	45
8.2.2.2. Figurazione di congedo	45



8.2.2.3. Figurazioni esterne	45
8.2.2.4. Esecuzione	46
8.2.3. Difficoltà Musicale ed Esecuzione Fiati	47
8.2.3.1. Classi di merito	47
8.2.3.2. Declassamenti (-)	48
8.2.3.3. Difficoltà aggiuntive (+)	49
8.2.3.4. Ulteriori specifiche.....	49
8.2.3.5. Attribuzione dei punteggi.....	49
8.2.3.6. Quantità di brani	49
8.2.3.7. Esecuzione musicale Fiati	50
8.2.4. Difficoltà Musicale ed Esecuzione Percussioni	51
8.2.4.1. Classi di merito.....	51
8.2.4.2. Declassamenti (-)	52
8.2.4.3. Difficoltà aggiuntive (+).....	52
8.2.4.4. Ulteriori specifiche.....	52
8.2.4.5. Attribuzione dei punteggi.....	53
8.2.4.6. Quantità di brani	53
8.2.4.7. Esecuzione musicale Percussioni	53
8.2.5. Numero di esecutori.....	54
8.2.6. Norme per tornei musicisti.....	54
9. SQUALIFICHE.....	54
9.1. Atteggiamento irriverente	54
9.2. Mancato rispetto delle regole tecniche	54
10. GARE FEDERALI.....	55
10.1. Manifestazioni Nazionali Federali	55
10.1.1. Sorteggio per l'ordine di esibizione	55
10.1.2. Campi di Gara	55
10.1.2.1. Spazio "Pre-Gara".....	55
10.1.3. Infortuni, sostituzioni e sospensioni	56
10.1.4. Assegnazione dei Titoli.....	57
10.1.4.1. Premi di specialità e formazione delle classifiche	57
10.2. Tornei federali giovanili	57
10.2.1. Norme per palchi tornei.....	57
10.3. Notifica dei risultati	61
10.4. Ricorsi.....	61
10.4.1. Ricorsi successivi al ricevimento dei risultati.....	61
10.4.2. Ricorsi nell'arco della gara	61
10.4.3. Valutazione dei ricorsi	61
11. BANDIERE, COSTUMI, STRUMENTI.....	62
11.1. Bandiere	62
11.2. Costumi	62
11.3. Strumenti	63
11.3.1. Classificazione strumenti	63
11.3.1.1. Chiarine	63
11.3.1.2. Tamburi.....	63
11.3.2. Addendum chiarine naturali	63
11.3.3. Controllo degli strumenti ed assegnazione addendum	64
12. DEFINIZIONI E GLOSSARIO	65
13. ALLEGATO 1 – Scheda per "richiesta di Addendum".....	67
14. ALLEGATO 2 - Nomenclatura regolamento sbandieratori.....	68
14.1. Tipologia di gioco della bandiera	68
14.2. Tipologia di gioco Individuale	68
15. ALLEGATO 3 - Nomenclatura regolamento musicisti	70
16. ALLEGATO 4 - Esempi di tecniche di lancio	71
17. ALLEGATO 4 – Penalità Ispettore Bandiere.....	72
17.1. Penalità ispettore punti 2,5 Bandiere	72
17.2. Penalità musicisti 2,5 punti, applicabili all'esercizio bandiere in specialità singolo, coppia e Squadra.....	73
17.3. Penalità musicisti 4 punti, applicabili all'esercizio bandiere in specialità singolo, coppia e Squadra.....	73
18. ALLEGATO 5 – Penalità Ispettore Musicisti	74
18.1. Penalità ispettore - punti 2,5 musicisti	74
18.2. Penalità ispettore - punti 4 musicisti	74
19. ALLEGATO 7 - Squalifiche da parte dell'ispettore di giuria	75

**INDICE DELLE TABELLE**

Tabella 1: composizione giuria sbandieratori.....	7
Tabella 2: composizione giuria musicisti	7
Tabella 3: utilizzo bandiere categorie under (singolo)	10
Tabella 4: utilizzo bandiere categorie under (coppia)	10
Tabella 5: utilizzo bandiere categorie under (squadra).....	10
Tabella 6: tempi di esibizione esercizi under	11
Tabella 7 : elementi esercizi bandiere	12
Tabella 8: elementi di giudizio musicisti in Squadra under.....	12
Tabella 9: valutazione portamento	16
Tabella 10 : fattori di conversione difficoltà	29
Tabella 11 : numero passaggi realizzabili	29
Tabella 12: altezza lanci e lunghezza traiettorie.....	30
Tabella 13/a: classi difficoltà per numero bandiere giocate e massimale per categoria - SINGOLO.....	31
Tabella 13/b: classi difficoltà per numero bandiere giocate e massimale per categoria – COPPIA.....	31
Tabella 13/c: classi difficoltà per numero bandiere giocate e massimale per categoria – SQUADRA.....	31
Tabella 14: classificazione difficoltà.....	35
Tabella 15: esempio di classificazione contemporaneo.....	40
Tabella 16: valori di difficoltà aggiuntive e declassamenti	40
Tabella 25: classificazione lunghezza dei brani Fiati	47
Tabella 26: declassamenti Difficoltà Musicale Fiati	48
Tabella 27: classi di merito brani chiarine.....	49
Tabella 29: classificazione lunghezza dei brani Percussioni	51
Tabella 30: declassamenti Difficoltà Musicale Percussioni.....	52
Tabella 31: classi di merito brani Percussioni	53
Tabella 21: dimensioni campi gara under	55
Tabella 22: addendum chiarine naturali	63



1. INTRODUZIONE

Il presente regolamento, in revisione n. **10** **11** sostituisce la revisione n. **09** **10** dello stesso e contiene le modifiche approvate dal Consiglio Direttivo F.I.S.B. in data **08 Febbraio 2024**.

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 delle Gare Under nel contesto di gare tra gruppi di sbandieratori e musicisti.

3. APPLICABILITÀ

Il presente regolamento si applica alle Gare Under 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 **09 Febbraio 2024**.

4. RUOLI, COMPITI E 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 Bandiera

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 appartenenza¹. 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 musico 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 musico 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 porta stendardo, può essere di fascia superiore.

Nel caso di gruppi che non abbiano il porta stendardo di nessuna fascia di età, è consentita, in tutte le specialità, la partecipazione di un solo porta stendardo over 15 per recare l'insegna del gruppo. Il porta stendardo dovrà prendere posizione in silenzio, non effettuare spostamenti e/o coreografie.

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

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 musici;
- 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

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

Tabella 2: composizione giuria musici

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 musici con i compiti indicati ai paragrafi 4.4.1.2. e 4.4.1.3.

¹ Si intende il gruppo iscritto alla F.I.S.B. e non il rione, contrada, quartiere, ecc.



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 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 stendardo (4.3 "Porta Stendardo");
- 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 stendardo);
- 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 delle Gare Under sono suddivise nelle specialità di Singolo, Coppia, Squadra e Musicisti dettagliate nelle caratteristiche peculiari ai paragrafi seguenti.

Vi possono partecipare ragazzi e ragazze con età compresa tra i sette e i quindici anni. L'età dell'atleta al 31 dicembre dell'anno in corso, determina la possibilità di partecipazione e la fascia di appartenenza dell'atleta stesso.

Le fasce di età previste sono:

	Singolo e Coppia	Squadre e Musicisti
Esordienti	da 7 a 9 anni	da 7 a 9 anni
Giovanili	da 10 a 12 anni	da 10 a 12 anni
Under 15	da 13 a 15 anni	da 13 a 15 anni

Un atleta può gareggiare in una sola fascia nell'ambito di ogni specialità, nel caso vengano presentate 2 squadre all'interno della stessa categoria, l'atleta potrà prendere parte ad un solo esercizio, nel caso vengano presentate 2 specialità musicisti in gara all'interno della stessa categoria, l'atleta potrà prendere parte ad un solo esercizio; la mancata osservanza di questa regola comporta la squalifica di tutti gli esercizi a cui ha preso parte, nel caso della squadra la squalifica riguarderà entrambi gli esercizi (sbandieratori e musicisti). Nel caso di esercizi composti da atleti di età diversa la fascia di partecipazione sarà determinata dall'atleta di età maggiore. È ammessa l'iscrizione di ragazzi con età inferiore alle fasce di età superiore ma in nessun caso è consentito il contrario.

Gli atleti in gara dovranno presentarsi all'interno dell'area "pre-gara" (paragrafo 10.1.2.1) 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; fa eccezione la fase dell'esercizio in cui è previsto il cambio del numero di bandiere in gioco, fase che deve essere ininterrotta. Nella categoria Esordienti è obbligatorio l'esclusivo uso di una sola bandiera per atleta, mentre nella categoria Giovanili ed Under 15 è consentito l'uso di due bandiere per atleta. Eccezione a detta regola, la specialità del singolo e coppia di categoria Under 15, dove l'esercizio può terminare con potrà prevedere l'utilizzo di tre bandiere per un tempo massimo definito; fa eccezione la fase dell'esercizio in cui è previsto il cambio del numero di bandiere in gioco, fase che deve essere ininterrotta. Gli esercizi delle Gare Under sono caratterizzati dall'utilizzo di un numero di bandiere che va in crescendo, da un numero più basso ad un numero più alto (per le fasce in cui è permesso). In nessuna fase dell'esercizio è permesso calare il numero delle bandiere utilizzate.

Gli atleti che usano un numero di bandiere diverse a quanto autorizzato dalla fascia in cui gareggiano, devono essere squalificati. All'atleta non è consentito, pena assegnazione penalità riportata al paragrafo 4.4.11 "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 un musicista, ed il porta stendardo, all'interno del campo di gara; fa unica eccezione il passa-bandiera, quest'ultimo con la sola finalità di passare gli attrezzi, che 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 Under 15; è consentito l'uso di un numero di bandiere diverse secondo il seguente schema:

	Esordienti	Giovanili	Under 15
1° Bandiera	SI	SI	SI
2° Bandiera	NO	Massimo 40" Massimo 7 Passaggi	SI
3° Bandiera	NO	NO	Massimo 40" Massimo 7 Passaggi

Tabella 3: utilizzo bandiere categorie under (singolo)

Agli atleti, che usano un numero di bandiere diverse per un tempo pari o superiore di 5 secondi a quanto autorizzato saranno attribuiti 2,5 punti di penalità da parte dell'ispettore di giuria come previsto al paragrafo 4.4.1.1 "Ispettore di giuria".

La sbandierata dovrà avvenire all'interno dell' "area di sbandierata" come previsto al paragrafo 10.1.2.2. Il mancato rispetto della norma sopra citata implica l'assegnazione di una penalità come previsto al paragrafo 8.1.1.1 (esecuzione - penalità media)

5.3. Coppia

L'esercizio di Coppia è caratterizzato dalla presenza di due atleti sbandieratori, almeno un musicista, ed il porta stendardo, all'interno del campo di gara; fanno unica eccezione i passa-bandiera, con la sola finalità di passare gli attrezzi, che 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 Under 15. Il numero delle bandiere impiegate è previsto dal seguente schema:

	Esordienti	Giovanili	Under 15
1° Bandiera	SI	SI	SI
2° Bandiera	NO	Massimo 30" Massimo 6 passaggi	SI
3° Bandiera	NO	NO	Massimo 40" Massimo 6 passaggi

Tabella 4: utilizzo bandiere categorie under (coppia)

Agli atleti, che usano un numero di bandiere diverse per un tempo pari o superiore di 5 secondi a quanto autorizzato saranno attribuiti 2,5 punti di penalità da parte dell'ispettore di giuria come previsto al paragrafo 4.4.1.1 "Ispettore di giuria".

La sbandierata dovrà avvenire all'interno dell' "area di sbandierata" come previsto al paragrafo 10.1.2.2. Il mancato rispetto della norma sopra citata implica l'assegnazione di una penalità come previsto al paragrafo 8.1.1.1 (esecuzione - penalità media)

5.4. Squadra

L'esercizio di Squadra è caratterizzato dalla presenza di un numero di sbandieratori compreso tra 3 e 12 per la categoria Esordienti e Giovanili, e da 4 a 12 per la categoria Under 15, 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 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 di appartenenza.

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

Il numero delle bandiere impiegate corrisponde al seguente schema:

	Esordienti	Giovanili	Under 15
1° Bandiera	SI	SI	SI
2° Bandiera	NO	SI	SI

Tabella 5: utilizzo bandiere categorie under (squadra)



5.5. Musicisti

È obbligatoria, pena la squalifica dell'esercizio in gara, la presenza di almeno un musicista all'interno del campo di gara per ogni specialità. Il gruppo musicisti è composto da un numero massimo di 20 atleti se in gara e di massimo 40 se in accompagnamento; potrà essere stabilito un numero diverso, 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 Squadra o singolarmente nei soli elementi di Difficoltà ed Esecuzione Percussioni e Difficoltà ed Esecuzione Fiati. I musicisti, come gli sbandieratori, gareggiano su tre fasce d'età. Nel caso di una squadra con sbandieratori e musicisti di fasce diverse, il gruppo di fascia maggiore determinerà la fascia di appartenenza di entrambi i gruppi. Il numero di musicisti può essere compreso tra un minimo di 3 e un massimo di 20 atleti (minimo 2 tamburi, al fine di poter essere valutati nell'elemento di Difficoltà ed Esecuzione tamburi).

Qualora il numero di atleti in gara o in accompagnamento non raggiunga il numero minimo o ecceda il numero massimo richiesto, entrambi gli esercizi di Musicisti e Squadra saranno squalificati. 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.

Qualora non in gara, 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. 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.

Nella specialità di 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 Squadra ed una all'esercizio Musicisti pari a punti 2,5. Nel corso dell'esercizio di 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.

Nelle specialità di Singolo, Coppia e Squadra (categoria Esordienti e Giovanili) non è consentito eseguire coreografie e/o spostamenti, pena la squalifica dell'esercizio in gara.

I musicisti, nel caso di accompagnamento, possono essere di qualsiasi categoria under. Nel caso di gruppi che non abbiano musicisti di nessuna fascia di età, è consentita, in tutte le specialità, la partecipazione di un solo musicista over 15 per garantire l'accompagnamento musicale all'esercizio. Il musicista dovrà prendere posizione in silenzio, non effettuare spostamenti e/o coreografie e, nel caso della squadra, non sarà valutato.

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

6. TEMPI ESERCIZI

È 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 sbandieratore, 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" (Vedi paragrafo 10.1.2.1). Il tempo di sbandierata 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 sbandierata, ad esclusione dell'esercizio di Squadra, 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 Pregara").

	Tempi	SINGOLO	COPPIA	SQUADRA	GARA MUSICI
Esordiente	Esercizio	0'01" - 1' 40"	0'01" - 2' 10"	0'01" - 3' 50"	0'01" - 3' 50"
	Sbandierata	0'01" - 1' 15"	0'01" - 1' 45"	0'01" - 3' 10"	
Giovane	Esercizio	0'01" - 2' 10"	0'01" - 2' 40"	0'01" - 4' 20"	0'01" - 4' 20"
	Sbandierata	0'01" - 1' 45"	0'01" - 2' 15"	0'01" - 3' 40"	
Under 15	Esercizio	0'01" - 2' 40"	0'01" - 3' 10"	0'01" - 5' 00"	0'01" - 5' 00"
	Sbandierata	0'01" - 2' 15"	0'01" - 2' 45"	0'01" - 4' 10"	

Tabella 6: tempi di esibizione esercizi under



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, 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".

6.2. Deviazione dell'esercizio dai tempi prestabiliti

Nel caso in cui l'esercizio o il tempo di sbandierata 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 sbandierata; qualora si dovessero verificare entrambe dovrà essere assegnata la penalità di valore maggiore. **Dovrà essere inoltre assegnata una penalità per il mancato rispetto del tempo di utilizzo dell'eventuale bandiera aggiuntiva per fascia (singolo e coppia).**

6.2.2. Musici

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
Squadra	8,5	1,5	11	9

Tabella 7 : elementi esercizi bandiere

Nella specialità di squadra il valore dei singoli elementi è indicato nella seguente tabella:

Elemento Specialità	COREOGRAFIA	DIFFICOLTÀ MUSICALE ED ESECUZIONE CHIARINE	DIFFICOLTÀ MUSICALE ED ESECUZIONE TAMBURI
Esordienti	0	16	14
Giovanili	0	16	14
Under 15	8	12	10

Tabella 8: elementi di giudizio musici in Squadra under

Nella specialità Squadra e Musici, 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 "Coefficiente per numero musici")

7.1.1. Coefficiente per numero sbandieratori

Squadra: 4,5% per atleta.

Il coefficiente "0" si applica alla squadra da 8 a 12 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. Coefficiente per numero musicisti

Musici: 1% per atleta.

Il coefficiente "0" si applica all'esercizio musicisti composto da 20 elementi, il coefficiente a persona si applica diminuendo il punteggio, ottenuto dalla somma di tutti gli elementi, in funzione del numero di atleti in meno rispetto al numero massimo previsto.

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.

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.

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 di calcolo coefficiente

Ipotizzato il Valore Massimo per l'elemento difficoltà nella specialità della coppia in 800 punti, il coefficiente sarà determinato come segue:

$$10 : 800 = 0,0125$$

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.



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 seguendo 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	O	Tutte	2,50	S
Squadra	0,10		Squadra	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 (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 squadra);
- Leggera disuguaglianza fra atleti;
- Imperfezione nella definizione della figura (squadra);
- 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, (squadra) 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 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 portabandiere 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 la Squadra);
- 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;
- 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 verifichino 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.

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.



8.1.1.2. 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 9: valutazione portamento

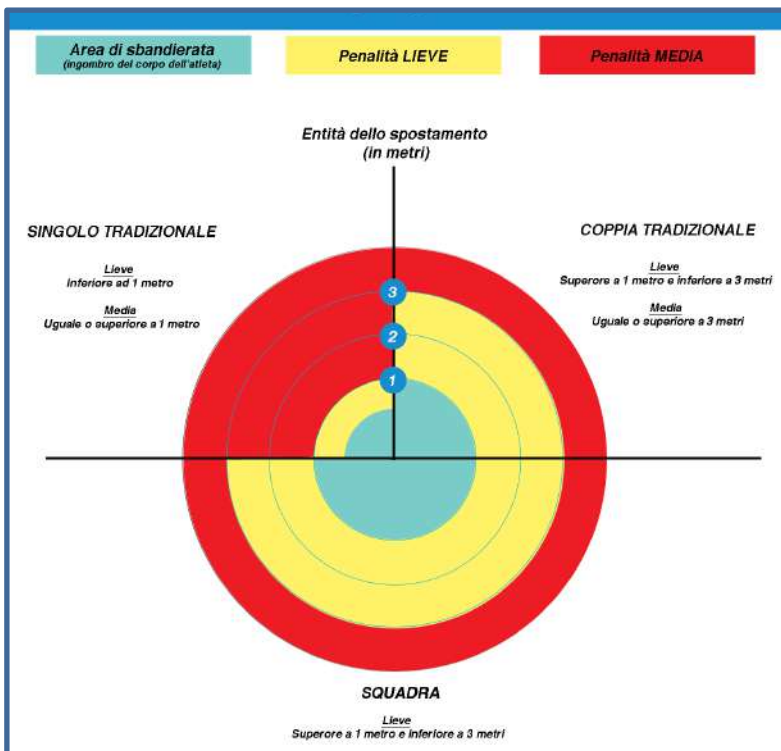
Si precisa inoltre che il giudizio sul portamento non dovrà essere influenzato dall'esecuzione.

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**



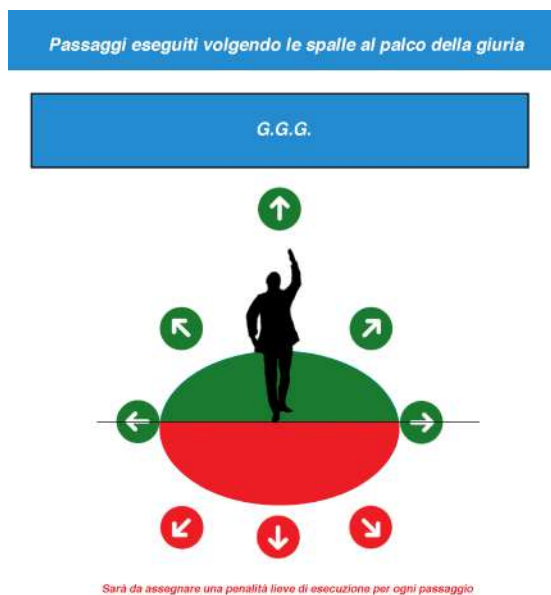
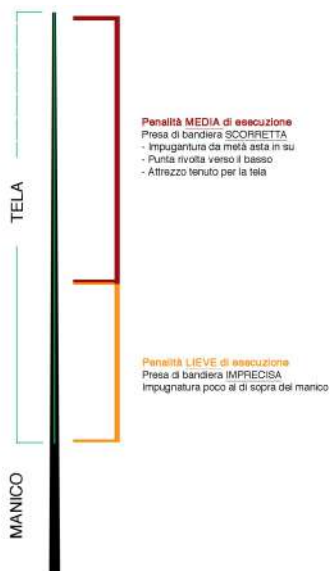
• **Prese imprecise/scorrette**

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

• **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 Squadra);
- Passaggi;
- Presentazione (Fase di ingresso specialità 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.



Punti massimi ottenibili

10,007,00 : completamento di quanto richiesto
3,00 : spettacolarità di quanto presentato

Composizione

8.1.2.3. Presentazione (fase di ingresso specialità 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.



Dovrà essere realizzata almeno una presentazione 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. atleta (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 due metri di altezza per la categoria Esordienti, tre metri per la categoria Giovanili e quattro metri di altezza per la categoria Under 15;

Coppia : le bandiere sono giocate ad un'altezza inferiore ai due metri di altezza per la categoria Esordienti, tre metri per la categoria Giovanili e quattro metri di altezza per la categoria Under 15 con tecniche e tempi uguali fra gli atleti;

Squadra : Il passaggio o lo scambio è definito "basso" quando tutte le bandiere sono giocate ad un'altezza inferiore ai due metri di altezza per la categoria Esordienti, tre metri per la la categoria Giovanili e quattro metri di altezza per la categoria Under 15 con tempi e tecniche uguali.

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 per la categoria Esordienti, tre metri per la la categoria Giovanili e quattro metri di altezza per la categoria Under 15;

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

Squadra : le bandiere sono giocate con tempi e/o tecniche differenti fra i vari 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 due metri per la categoria Esordienti, tre metri per la la categoria Giovanili e quattro metri di altezza per la categoria Under 15 con tecniche e tempi uguali fra gli atleti;

Squadra: le bandiere sono tutte giocate al di sopra dei due metri per la categoria Esordienti, tre metri per la categoria Giovanili e quattro metri di altezza per la categoria Under 15 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 due metri di altezza per la categoria Esordienti, tre metri per la categoria Giovanili e quattro metri di altezza per la categoria Under 15). 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	Squadra
5	7

COREOGRAFICO BASE

Nel coreografico base devono essere obbligatoriamente inseriti (coppia, 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, 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 (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 (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;

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 (squadra):**
 - Interazione di gruppo (movimenti realizzati dal gruppo musici 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 5 punti. MAX 40

- Spettacolare da attribuirsi nella costruzione delle coreografie che denotano un'interazione di gruppo (squadra), 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 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:

- Il lancio di insieme, nella specialità di Squadra, deve essere sempre considerato un lancio spettacolare;
- 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.

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 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)

Le spettacolarità NON sono CUMULABILI.



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	
1	10	7		8		60
PUNTI	10	14		8		32
2	4	8		5		40
PUNTI	4	16		5		25
3	3	7		2		30
PUNTI	3	14		2		19

COPPIA

BANDIERE PER ATLETA	ELEMENTI DI COMPOSIZIONE UTILI PER IL BONUS					VALORE BONUS
	BASSI	COMPOSTI	ALTI	MOVIMENTI ARTISTICI	MOVIMENTI COREOGRAFICI	
1	8	5	5	6	3	60
PUNTI	8	10	10	6	12	46
2	3	5	5	4	2	65
PUNTI	3	10	10	4	8	35
3	2	2	2	1		30
PUNTI	2	4	4	1		11

SQUADRA

BANDIERE PER ATLETA	ELEMENTI DI COMPOSIZIONE UTILI PER IL BONUS					VALORE BONUS
	BASSI	COMPOSTI	ALTI	MOVIMENTI ARTISTICI	MOVIMENTI COREOGRAFICI	
1	4	6	7	6	4	70
PUNTI	4	12	14	6	16	52
2	2	2	2	4	3	60
PUNTI	2	4	4	4	12	26

**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: Squadra a una bandiera 4 coreografici base = 8 punti cioè il 50% del bonus movimenti coreografici; Squadra a una bandiera 4 coreografici complessi = 16 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).
- 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"(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.

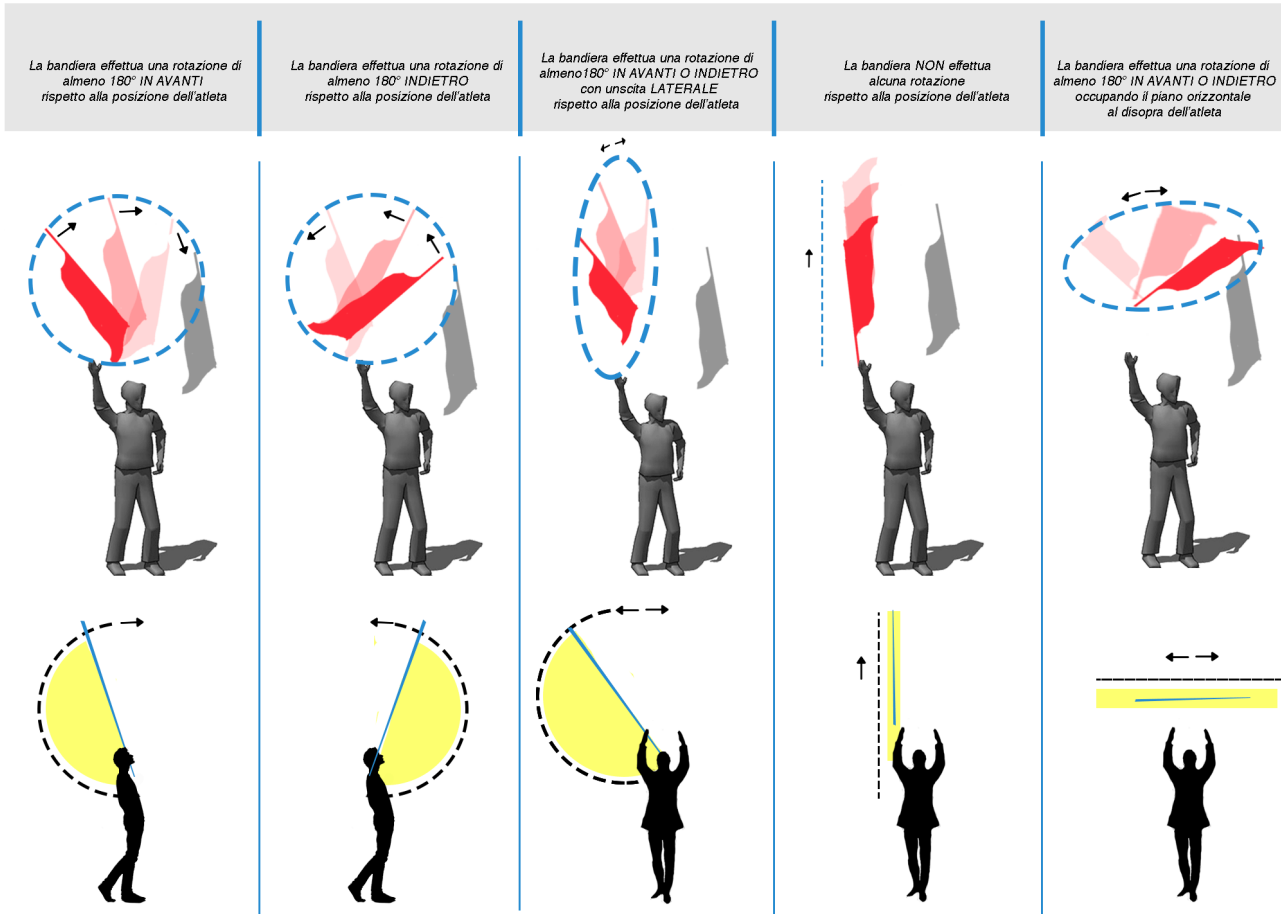
I grafici sotto riportati devono considerarsi esclusivamente degli ulteriori supporti messi a disposizione dalla commissione tecnica e dal G.G.G. aventi il fine di rendere più semplice l'applicazione del regolamento in vigore e di supportare tecnicamente i gruppi in gara ed i giudici.

• **Singolo**

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.

Valutazione "Lancio con contemporaneo eseguito con arti di diverso tipo" - Bandiera non lanciata dalla punta

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 – 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):

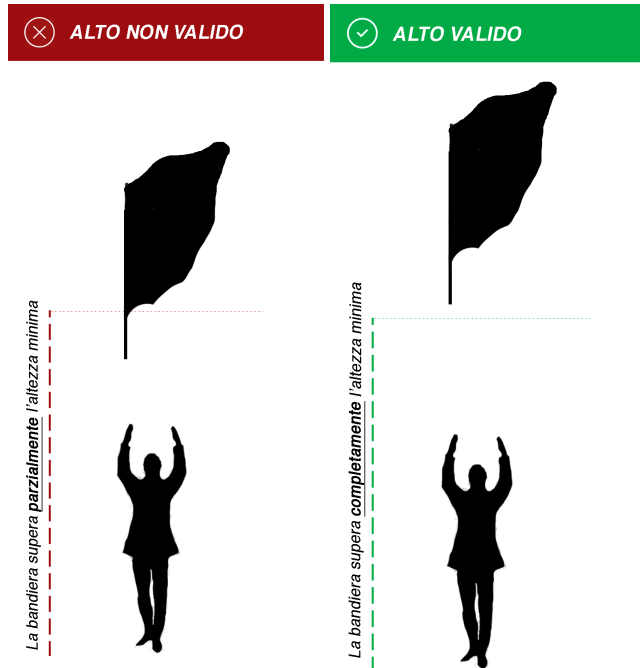
"movimento ciclico, definito come il tempo necessario a riportare la posizione delle bandiere in quella iniziale".

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

Singolo : l'altezza delle bandiere giocate non supera i due metri per la categoria Esordienti, tre metri per la la categoria Giovanili e quattro metri di altezza per la categoria Under 15;

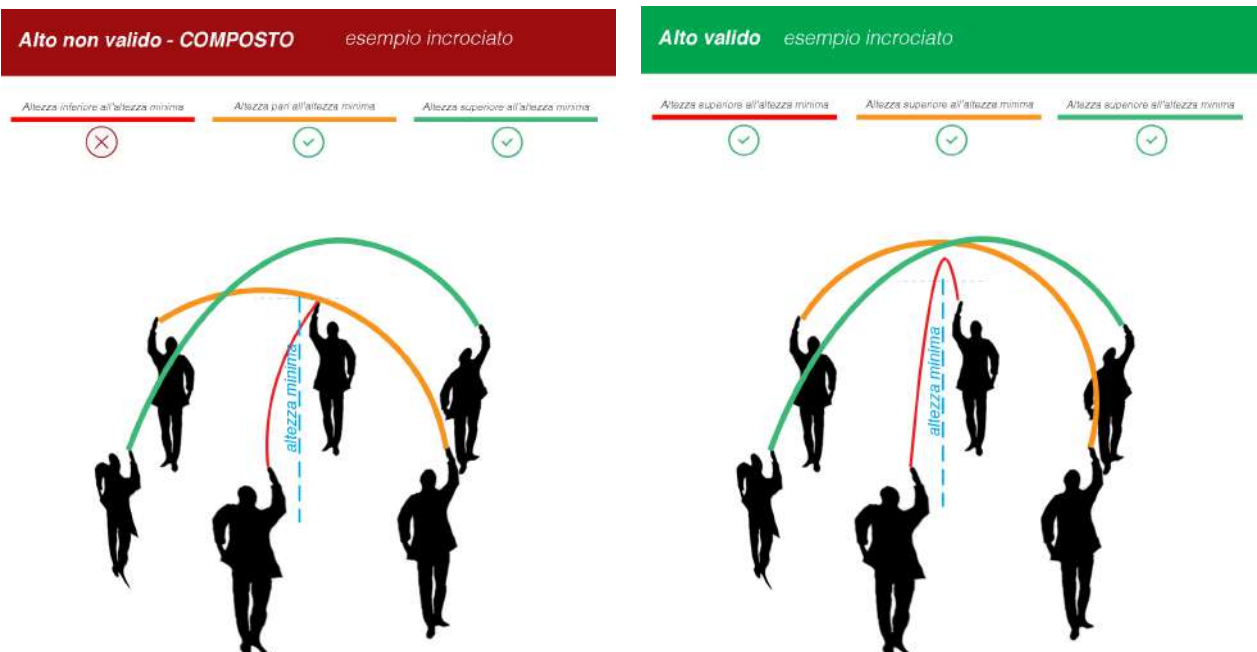
Coppia : le bandiere sono giocate ad un'altezza inferiore ai due metri per la categoria Esordienti, tre metri per la categoria Giovanili e quattro metri di altezza per la categoria Under 15 con tecniche e tempi uguali fra gli atleti;

Squadra : Il passaggio o lo scambio è definito "basso" quando tutte le bandiere sono giocate ad un'altezza inferiore ai due metri per la categoria Esordienti, tre metri per la categoria Giovanili e quattro metri di altezza per la categoria Under 15, con tempi e tecniche uguali.



• **Incrociato – squadra**

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 due metri di altezza per la categoria Esordiente, tre metri per la categoria Giovanile e quattro metri di altezza per la categoria Under 15, il passaggio non può più essere considerato "alto", bensì "composto".



**⊗ 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) (Vedi tutorial applicativo).





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 ed 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 bloccarne 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 (ad eccezione di : Singolo, Coppia e Squadra Esordienti);
- 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) (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:

Singolo /2	Coppia =	Squadra x2
------------	----------	------------

Tabella 10 : fattori di conversione difficoltà

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

LIMITAZIONE

Categoria	Singolo	Coppia	Squadra
Esordienti	13	13	13
Giovanili	15 (max 7 a 2 bandiere)	15 (max 6 a 2 bandiere)	14
Under 15	19 (max 7 a 3 bandiere)	19 (max 6 a 3 bandiere)	15

Tabella 11 : numero passaggi realizzabili

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		
	Esordienti	Giovanili	Under 15
0	0	0	0
10	20	40	80

Tabella 12: 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".

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 della difficoltà che si sta eseguendo; non è altresì permesso utilizzare un arto abbinata ad un'altra parte del corpo per eseguire la stessa azione. 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.



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 (vedi tabella 8.1.3.3.7).

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

N° bandiere		CATEGORIA	CLASSI DI DIFFICOLTA'				
per atleta	giocate		D	C	B	A	AA
1 oppure 2	1	1	10 MAX 10	20 MAX 4	30 MAX 3	40 MAX 2	50 MAX 1
	2 oppure +	2	15 MAX 4	30 MAX 4	45 MAX 4	60 MAX 4 5	75 MAX 4 5
3		3	30 MAX 4	60 MAX 4	90 MAX 4	120 MAX 4 7	

Tabella 13/a: classi difficoltà per numero bandiere giocate e massimale per categoria - SINGOLO

N° bandiere		CATEGORIA	CLASSI DI DIFFICOLTA'				
per atleta	giocate		D	C	B	A	AA
1 oppure 2	1	1	10 MAX 10	20 MAX 10	30 MAX 10	40 MAX 10	50 MAX 10
	2 oppure +	2	15 MAX 4	30 MAX 4	45 MAX 4	60 MAX 4 5	75 MAX 4 5
3		3	30 MAX 4	60 MAX 4	90 MAX 4	120 MAX 4 7	

Tabella 13/b: classi difficoltà per numero bandiere giocate e massimale per categoria – COPPIA

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

Tabella 13/c: classi difficoltà per numero bandiere giocate e massimale per categoria – SQUADRA

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 valore maggiore;
- Seconda verifica: superamento del numero totale di passaggi richiesti per bandiera aggiuntiva:
in questo caso verranno scartati tutti i passaggi e/o scambi realizzati in eccedenza a partire da quelli di valore maggiore;
- Seconda Terza 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")

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

SINGOLO Esordienti	
1D	<ul style="list-style-type: none">• Appoggi• Passaggio semplice con difficoltà aggiuntive tecniche• Lancio• Passaggio a giro basso con arti superiori• Passaggio a giro alto con arti superiori
1C	<ul style="list-style-type: none">• Passaggio con arti inferiori• Passaggio con giro basso con Passaggio con arti inferiori in sequenza• Passaggio di corpo
1B	<ul style="list-style-type: none">• Passaggio con giro alto / Lancio con Passaggio con arti inferiori in sequenza• Passaggio di corpo con Passaggio con arti inferiori in sequenza• Sequenza di almeno 2 palleggi con arti inferiori
1A	<ul style="list-style-type: none">• Sequenza di 2 Passaggi di diverso tipo, senza interruzione, tutti con arti inferiori
1AA	<ul style="list-style-type: none">• Sequenza di 3 Passaggi di diverso tipo, senza interruzione, tutti con arti inferiori
SINGOLO Giovanili e Under 15	
1D	<ul style="list-style-type: none">• Passaggio semplice con difficoltà aggiuntive tecniche• Lancio• Passaggio a giro basso con arti superiori• Passaggio a giro alto con arti superiori• Lanci e/o passaggi dove si usa
1C	<ul style="list-style-type: none">• Passaggio con arti inferiori• Passaggio con giro basso con Passaggio con arti inferiori in sequenza• Passaggio di corpo
1B	<ul style="list-style-type: none">• Passaggio con giro alto / Lancio con Passaggio con arti inferiori in sequenza• Passaggio di corpo con Passaggio con arti inferiori in sequenza• Sequenza di almeno 2 palleggi con arti inferiori
1A	<ul style="list-style-type: none">• Sequenza di 2 Passaggi di diverso tipo, senza interruzione, tutti con arti inferiori
1AA	<ul style="list-style-type: none">• Sequenza di 3 Passaggi di diverso tipo, senza interruzione, tutti con arti inferiori
2D	<ul style="list-style-type: none">• Passaggio• Combinato con giro basso
2C	<ul style="list-style-type: none">• Passaggio continuato• Lancio• Contemporaneo basso• Contemporaneo misto• Combinato con giro alto
2B	<ul style="list-style-type: none">• Lancio Continuato
2A	<ul style="list-style-type: none">• Contemporaneo alto eseguito con arti dello stesso tipo (braccia)
2AA	<ul style="list-style-type: none">• Contemporaneo alto eseguito con arti di diverso tipo (braccio e gamba)

Difficoltà



3D	<ul style="list-style-type: none">• Uso del passamano o uso delle bandiere accoppiate in gamba come unico momento di gioco delle stesse• Passaggio• Combinato
3C	<ul style="list-style-type: none">• Passaggio Continuato• Combinato Continuato• Lancio• 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
3B	<ul style="list-style-type: none">• Lancio Diversificato• Staccato basso• Staccato misto
3A	<ul style="list-style-type: none">• Staccato Alto• Lancio con Contemporaneo alto• Lancio con contemporaneo eseguito con arti di diverso tipo
COPPIA Esordienti	
1D	<ul style="list-style-type: none">• Appoggi• Passaggi individuali• Passaggio semplice con difficoltà aggiuntive tecniche• Appoggio semplice con difficoltà aggiuntive tecniche• Appoggio con giro alto• Lanci individuali
1C	<ul style="list-style-type: none">• Base• Sfalsato
1B	<ul style="list-style-type: none">• Scambio con arti inferiori
1A	<ul style="list-style-type: none">• Appoggio con giro alto con scambio con arti inferiori in sequenza
1AA	<ul style="list-style-type: none">• Due scambi con arti inferiori in sequenza
COPPIA Giovanili	
1D	<ul style="list-style-type: none">• Appoggi• Passaggi individuali• Passaggio semplice con difficoltà aggiuntive tecniche• Appoggio semplice con difficoltà aggiuntive tecniche• Appoggio con giro alto• Lanci individuali
1C	<ul style="list-style-type: none">• Base• Sfalsato
1B	<ul style="list-style-type: none">• Scambio con arti inferiori
1A	<ul style="list-style-type: none">• Appoggio con giro alto con scambio con arti inferiori in sequenza
1AA	<ul style="list-style-type: none">• Due scambi con arti inferiori in sequenza
2D	<ul style="list-style-type: none">• Tutti i tipi di Scambio e gioco di 3 o più bandiere se eseguiti da un solo atleta• Passaggi o Lanci individuali• Appoggio contemporaneo
2C	<ul style="list-style-type: none">• Parziale• Contemporaneo Basso

Difficoltà



2B	<ul style="list-style-type: none">• Totale• Parziale Continuato• Contemporaneo parziale alto sfalsato• Contemporaneo misto.
2A	<ul style="list-style-type: none">• Contemporaneo alto
2AA	<ul style="list-style-type: none">• Contemporaneo parziale alto simultaneo• Contemporaneo alto eseguito con arti di diverso tipo (braccio e gamba).
COPPIA UNDER 15	
1D	<ul style="list-style-type: none">• Passaggio semplice con difficoltà aggiuntive tecniche• Appoggio semplice con difficoltà aggiuntive tecniche• Appoggio con giro alto• Lanci individuali
1C	Base – Sfalsato.
1B	Scambio con arti inferiori.
1A	Appoggio con giro alto con “scambio con arti inferiori” in sequenza
1AA	Due “scambi con arti inferiori” in sequenza.
2D	<ul style="list-style-type: none">• Tutti i tipi di Scambio e gioco di 3 o più bandiere se eseguiti da un solo atleta• Passaggi o Lanci individuali• Appoggio contemporaneo
2C	<ul style="list-style-type: none">• Parziale• Contemporaneo Basso
2B	<ul style="list-style-type: none">• Totale• Parziale Continuato• Contemporaneo parziale alto sfalsato• Contemporaneo misto
2A	<ul style="list-style-type: none">• Contemporaneo alto
2AA	<ul style="list-style-type: none">• Contemporaneo parziale alto simultaneo• Contemporaneo alto eseguito con arti di diverso tipo (braccio e gamba)
3D	<ul style="list-style-type: none">• Uso del “passamano” o uso delle bandiere “accoppiate” in gamba come unico momento di gioco delle stesse• Tutti i tipi di Scambio e gioco di 4 o più bandiere se eseguiti da un solo atleta• Passaggi o Lanci individuali
3C	<ul style="list-style-type: none">• Parziale• Contemporaneo Parziale• Appoggio contemporaneo
3B	<ul style="list-style-type: none">• Totale• Contemporaneo Basso• Contemporaneo Misto• Totale basso (ogni arto deve scambiare un bandiera per stacco)• Parziale o Totale con contemporaneo parziale alto sfalsato• Staccato alto Parziale
3A	<ul style="list-style-type: none">• Totale (alto) con contemporaneo alto• Staccato alto Totale• Lancio con contemporaneo eseguito alto con arti di diverso tipo (almeno 1 bandiera scambiata oltre al contemporaneo)• Totale (alto) con Contemporaneo parziale alto simultaneo



SQUADRA ESORDIENTI	
1D	<ul style="list-style-type: none">• Appoggi• Passaggi individuali• Passaggio semplice con difficoltà aggiuntive tecniche• Appoggio semplice con difficoltà aggiuntive tecniche• Appoggio con giro alto• Lanci individuali• Scambi a coppia
1C	<ul style="list-style-type: none">• Base• Sfalsato
1B	<ul style="list-style-type: none">• Sequenza• Incrociato• Base d'insieme• Scambio con arti inferiori
1A	<ul style="list-style-type: none">• Incrociato alto medio• Sequenza media
1AA	<ul style="list-style-type: none">• Incrociato alto massimo• Appoggio con giro alto con "scambio con arti inferiori" in sequenza• Sequenza massima
SQUADRA GIOVANILI E UNDER 15	
1D	<ul style="list-style-type: none">• Passaggio semplice con difficoltà aggiuntive tecniche• Appoggio semplice con difficoltà aggiuntive tecniche• Appoggio con giro alto• Lanci individuali• Scambi a coppia
1C	<ul style="list-style-type: none">• Base Sfalsato
1B	<ul style="list-style-type: none">• Sequenza• Incrociato• Base d'insieme• Scambio con arti inferiori
1A	<ul style="list-style-type: none">• Incrociato alto medio• Sequenza media
1AA	<ul style="list-style-type: none">• Incrociato alto massimo• Appoggio con giro alto con "scambio con arti inferiori" in sequenza• Sequenza massima
2D	<ul style="list-style-type: none">• Tutti i tipi di Scambio e gioco di 3 o più bandiere se eseguiti non da tutti ma da almeno il 30% degli atleti• Passaggi o Lanci individuali• Appoggio contemporaneo• Scambi a coppia
2C	<ul style="list-style-type: none">• Parziale• Contemporaneo Basso• Contemporaneo parziale misto
2B	<ul style="list-style-type: none">• Totale• Parziale d'insieme• Parziale Continuato• Contemporaneo parziale alto sfalsato• Contemporaneo misto
2A	<ul style="list-style-type: none">• Parziale Continuato d'insieme• Contemporaneo alto• Totale d'insieme• Contemporaneo misto d'insieme
2AA	<ul style="list-style-type: none">• Contemporaneo alto d'insieme• Contemporaneo parziale alto simultaneo• Contemporaneo alto eseguito con arti di diverso tipo (braccio e gamba)

Tabella 14: classificazione difficoltà

**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 (Vedi paragrafo 5.1 “Generalità”).
- Per numero di bandiere “giocate” s’intende il numero di bandiere staccate, durante un passaggio o scambio, dal corpo dell’atleta (Vedi paragrafo 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 Squadra a 8 elementi: Lancio formato da n.2 lanci a giro eseguiti con gruppi di 3 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).
- 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 3 metri scarsi, 2 a 8 metri e 2 oltre i 12 metri di altezza).
- Nella categoria coppia, nei lanci con contemporanei (3A), 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.

Numero di bandiere in gioco	Composizione del lancio	Classificazione
3	L+ C	A
3	L+ L+ C	A
3	S	A
3	L+ L+ L+ C	A
3	L+ D	A
3	L+ L+ D	A
3	C+ L+ C	A
3	C+ S	A



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">• Dal manico• Dal drappo
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



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">• Contemporaneo con qualsiasi numero di bandiere giocate:• Entrambe le bandiere rilasciate davanti al corpo.• Entrambe le bandiere rilasciate dietro al corpo.• Entrambe le bandiere rilasciate laterali al corpo.• Bandiere rilasciate una davanti e una lateralmente al corpo.• Bandiere rilasciate una davanti e una dietro al corpo.• Tutte le tipologie sopra riportate dove le raccolte non sono convenzionali. <ul style="list-style-type: none">• Parziale e totale con qualsiasi numero di bandiere giocate:• Entrambe le bandiere rilasciate davanti al corpo.• Entrambe le bandiere rilasciate dietro al corpo.• Entrambe le bandiere rilasciate laterali al corpo.• Bandiere rilasciate una davanti e una dietro al corpo.• Tutte le tipologie sopra riportate dove le raccolte non sono convenzionali. <ul style="list-style-type: none">• Staccato alto dove varia l'uscita di almeno una delle bandiere scambiate all'interno dello staccato, ad eccezione della prima bandiera lanciata (coppia)• Staccato alto dove varia l'uscita di almeno una delle bandiere lanciate all'interno dello staccato, ad eccezione della prima bandiera lanciata (singolo)• 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.
Scambi della stessa tipologia quando le traiettorie dei lanci creano delle figurazioni o geometrie sempre diverse.(Concetto valido solamente per la 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:

Sicurezza sul contemporaneo alto: 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).
Sicurezza su sequenza: 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 con 8 atleti, i primi 4 lanci in sequenza vengono realizzati in un gruppo e gli altri 4 in altro gruppo).
Sicurezza su lanci e scambi: 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)

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"

- Specialità singolo: tutti i passaggi eseguiti con tecniche e uscite identiche.
- Tutti quei passaggi realizzati nelle specialità 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 di 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.);
- Passaggi contemporanei, contemporanei 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 ed il contemporaneo parziale 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 o dal contemporaneo parziale; pertanto ogni contemporaneo o contemporaneo parziale per la categoria A, realizzato con lo stesso tipo di uscita verrà declassato in categoria D.



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 **umentare** 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 “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.

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, Squadra).
- In caso di concomitanza di difficoltà aggiuntive, qualsiasi esse siano, con passaggi individuali, i passaggi saranno sempre considerati di categoria “D” (Coppia, 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 dell’altezza minima. (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 due metri di altezza per la categoria Esordiente, tre metri per la categoria Giovanile e quattro metri di altezza per la categoria Under 15 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 due metri di altezza per la categoria Esordiente, tre metri per la categoria Giovanile e quattro metri di altezza per la categoria Under 15. 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 due metri di altezza per la categoria Esordiente, tre metri per la categoria Giovanile e quattro metri di altezza per la categoria Under 15. 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 due metri di altezza per la categoria Esordiente, tre metri per la categoria Giovanile e quattro metri di altezza per la categoria Under 15. Distanza tra manico della prima e seconda bandiera è oltre la bandiera.	A ---

Tabella 15: 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

Tabella 16: valori di difficoltà aggiuntive e declassamenti

Difficoltà

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.

• Singolo

! Passaggi contemporanei, contemporanei parziali, staccati alti 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, contemporanei parziali, 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 Categoria di difficoltà: D</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



• 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 dell'altezza minima

<p>3 segni di spunta nella casella "-"</p> <p><i>Distanza tra manico della prima e seconda bandiera è oltre la bandiera.</i></p>	<p>2 segni di spunta nella casella "-"</p> <p><i>Distanza tra manico della prima e seconda bandiera è circa sulla metà asta.</i></p>	<p>1 segno di spunta nella casella "-"</p> <p><i>bandiere leggermente sfasate (distanza circa pari al manico tra prima bandiera e seconda bandiera)</i></p>
---	---	--



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.

⊗ 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) (Vedi tutorial applicativo).



Difficoltà

Tutorial applicativo

• 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).

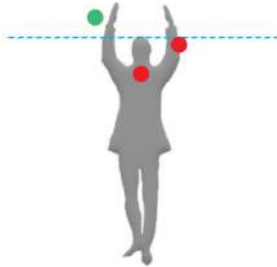
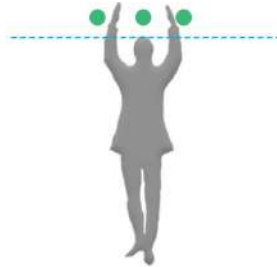
Valutazione staccato basso

Esempio di staccato basso a 3 bandiere

✗ NON VALIDO Valutazione passaggio: 3C	✔ VALIDO Valutazione passaggio: 3B
---	---

● La bandiera non supera la testa dell'atleta

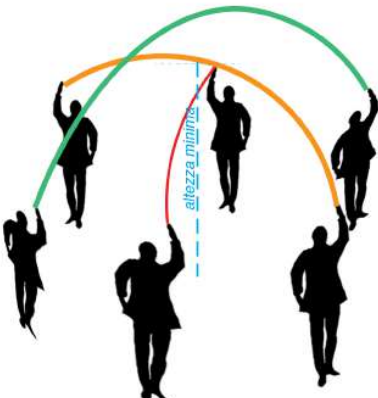

● La bandiera supera completamente la testa dell'atleta

• 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 due metri di altezza per 1^a fascia e quattro metri di altezza per 3^a fascia, 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.

Alto non valido - COMPOSTO <i>esempio incrociato</i>			Alto valido <i>esempio incrociato</i>		
Altezza inferiore all'altezza minima ✗	Altezza pari all'altezza minima ✔	Altezza superiore all'altezza minima ✔	Altezza superiore all'altezza minima ✔	Altezza superiore all'altezza minima ✔	Altezza superiore all'altezza minima ✔

Difficoltà

Tutorial applicativo



8.2. MUSICI

8.2.1. Generalità

Il gruppo musicisti è composto da un numero massimo di 20 atleti. Oltre ai musicisti il gruppo deve schierare il porta stendardo.

In Squadra il numero di musicisti può essere compreso tra un minimo di 3 e un massimo di 20 atleti.

Il mancato rispetto del numero massimo o minimo previsto, verrà sanzionato con la squalifica di entrambi gli esercizi Musicisti e Squadra.

In caso di solo accompagnamento, il numero musicisti può essere compreso da un minimo di 1 ad un massimo di 40 atleti.

Il gruppo che si iscrive con un solo gruppo musicisti ma con più squadre, deve decidere su quale squadra vuole essere valutato, mentre se si iscrive con diversi gruppi musicisti, che accompagnano diverse squadre, avrà una valutazione per ogni gruppo musicisti. I musicisti, gareggiano su tre fasce d'età. Nel caso di una squadra con sbandieratori e musicisti di fasce diverse, il gruppo di fascia maggiore determinerà la fascia di appartenenza di entrambi i gruppi.

Nel caso non si rispettino le iscrizioni nelle giuste fasce gli atleti di entrambi i gruppi saranno squalificati.

8.2.2. Coreografia ed esecuzione

La coreografia è valutata nel tempo di esercizio di Squadra della categoria "Under 15". È 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 (chiarine e tamburi); 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 da sezione tamburi o da sezione chiarine 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 deve rimanere fermo/a 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 può comunque effettuare le RICERCATEZZE consentite ed obbligatorie nelle figurazioni specifiche (Coreografie Interne d'Insieme). In questo caso, il tempo necessario per eseguire la ricercatezza, non andrà a ridurre il tempo occorrente per il blocco del passo. Il blocco del passo in corrispondenza del "cia cia bum" determina la validità della figura, anche se il gruppo musicisti o la sezione non resta ferma per quanto indicato sopra.

La figurazione è ritenuta valida se eseguita con la partecipazione di tutti i suoi componenti (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 ai fini della costruzione della figurazione. È consentito, al gruppo musicisti, che solo due atleti 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 esterne;
- figurazioni di uscita.

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



Categoria Under 15

Figurazioni: massimale punti riconosciuti: 70



Le figurazioni sono valutate in base alla seguente classificazione:

8.2.2.1. Figurazione di presentazione

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.

Ai fini del completamento dovranno essere realizzati:

Categoria Under 15

Figurazione di presentazione: ogni figurazione vale 10 punti, punteggio massimo 10

8.2.2.2. Figurazione di congedo



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.

Categoria Under 15

Figurazione di congedo: ogni figurazione vale 10 punti, punteggio massimo 10

8.2.2.3. Figurazioni esterne

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

ESTERNA PARZIALE

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.

Categoria Under 15

Esterna parziale: ogni figurazione vale 1 punto, punteggio massimo 7

ESTERNA BASE

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.

Categoria Under 15

Esterna base: ogni figurazione vale 3 punti, punteggio massimo 54

ESTERNA COMPOSTA

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.

Categoria Under 15

Esterna composta: ogni figurazione vale 5 punti, punteggio massimo 20



8.2.2.4. 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		MEDIA		GRAVE		SPECIALE	
Valore	Grafica	Valore	Grafica	Valore	Grafica	Valore	Grafica
0,10	/	0,30	X	0,60	O	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 Musici che con il corpo o con il proprio strumento colpiscono altri atleti Musici, strumenti e accessori di altri atleti Musici, 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 Musici (o loro strumenti/accessori);
 - asta delle bandiere e atleti Musici (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 Musici 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 Musici; 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 Squadra le penalità speciali del gruppo musicisti saranno imputate all'esercizio di bandiera 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



8.2.3. 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.

8.2.3.1. 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 (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:

Nulla	Brano musicale di durata inferiore a 9 sec. o ripetuto in maniera identica ad uno precedente;
Corto	Brano musicale di durata tra i 9,00 e i 15,49 sec. in cui si percepisce una breve idea melodica;
Lungo	Brano musicale di durata pari o maggiore di 15,50 sec. che denota un'evidente costruzione melodica.
Identità	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.



8.2.3.2. 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 dello strumento nella completezza della sua estensione, sarà elemento di declassamento del brano;**
- **Interruzioni evidenti:** utilizzo reiterato di note lunghe e/o pause musicali evidenti, che vanno oltre al concetto di fiato d'esecuzione o respiro, col chiaro scopo di allungare il brano **(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



8.2.3.3. Difficoltà aggiuntive (+)

Le difficoltà aggiuntive – del valore di 15 punti ciascuna – vanno a sommarsi al totale delle difficoltà musicali; può essere di 1 tipologia:

- Evidente variazione di velocità (accelerando o rallentando), nell'esecuzione del brano, per la durata di almeno un inciso.

Specifiche sulle difficoltà aggiuntive.

- Si potranno eseguire fino a 2 difficoltà aggiuntive "+" all'interno dell'esercizio.
- Verrà assegnata una sola difficoltà aggiuntiva "+" per brano;
- Le difficoltà aggiuntive non verranno applicate ai brani di categoria N, C, L.
- 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 – 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 chiarine

8.2.3.6. Quantità di brani

Esordienti: Numero massimo brani in totale: 8.

Massimale brani lunghi: 3 (da L- fino a V).

Verranno assegnati al massimo:

- 2 brani di categoria D

I brani eccedenti le classi di merito D verranno scalati nell'apposita categoria L a partire da quello di valore maggiore.

Massimale (non sfiorabile): ~~325~~ 200 punti, incluse difficoltà aggiuntive.

Giovanili: Numero massimo brani in totale: 12.

Massimale brani lunghi: 4 (da L- fino a V).

Massimale brani identità: 1

Verranno assegnati al massimo:

- 1 brano di categoria Z
- 2 brani di categoria D

I brani eccedenti le classi di merito Z, D verranno scalati nell'apposita categoria L a partire da quello di valore maggiore.

Massimale (non sfiorabile): ~~515~~ 350 punti, incluse difficoltà aggiuntive.

Under 15: Numero massimo brani in totale: 14.

Massimale brani lunghi: 6 (da L- fino a V).

Massimale brani identità: 2

Verranno assegnati al massimo:

- 1 brano di categoria Z
- 2 brani di categoria D
- 1 brano di categoria S

I brani eccedenti le classi di merito Z, S, D verranno scalati nell'apposita categoria L a partire da quello di valore maggiore.

I brani eccedenti le classi di merito Z, S, D verranno scalati nell'apposita categoria L a partire da quello di valore maggiore.

I brani musicali eseguiti in eccedenza rispetto a quelli consentiti, verranno scartati a partire da quello di valore maggiore.

Massimale (non sfiorabile): ~~700~~ 550 punti, incluse difficoltà aggiuntive.



8.2.3.7. 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:

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**.



8.2.4. 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 Musicisti. 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.

8.2.4.1. 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:

Nulla	Brano musicale di durata inferiore a 9 sec. o ripetuto in maniera identica ad uno precedente;
Corto	Brano musicale di durata tra i 9.00 e i 15.49 sec. in cui si percepisce una breve idea ritmica;
Lungo	Brano musicale di durata pari o maggiore di 15.50 sec. che denota un'evidente costruzione ritmica.
Identità	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 essere 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 "controtipi ritmici". Da parte di ogni linea ritmica, dovranno essere 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 essere 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 essere 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.

8.2.4.2. 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

8.2.4.3. Difficoltà aggiuntive (+)

Le difficoltà aggiuntive – del valore di 15 punti ciascuna – vanno a sommarsi al totale delle difficoltà musicali; può essere di 1 tipologia:

- Evidente variazione di velocità (accelerando o rallentando), nell'esecuzione del brano, per la durata di almeno un inciso;

Specifiche sulle difficoltà aggiuntive.

- Le difficoltà aggiuntive non verranno applicate ai brani di categoria N; C; L;
- Si potranno eseguire fino a 2 difficoltà aggiuntive all'interno dell'esercizio.
- Non verranno conteggiate ai fini del punteggio le difficoltà aggiuntive eccedenti il massimale previsto.

8.2.4.4. 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.



8.2.4.5. 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
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

8.2.4.6. Quantità di brani

Esordienti

Nessun vincolo sul numero di brani durante il tempo di esercizio. Verranno assegnati fino ad un massimo di:

- 3 brani di categoria D

Massimale (non sfiorabile): ~~700~~ 500 punti, incluse difficoltà aggiuntive.

Giovanili

Nessun vincolo sul numero di brani durante il tempo di esercizio. Verranno assegnati fino ad un massimo di:

- 1 brano di categoria Z
- 2 brani di categoria AA
- 2 brani di categoria D

Massimale (non sfiorabile): ~~800~~ 600 punti, incluse difficoltà aggiuntive.

Under 15

Nessun vincolo sul numero di brani durante il tempo di esercizio. Verranno assegnati fino ad un massimo di:

- 1 brano di categoria Z
- 2 brani di categoria AA
- 2 brani di categoria D
- 1 brano di categoria S

I brani eccedenti le classi di merito S, Z, D, AA verranno scalati nell'apposita categoria L a partire da quello di valore maggiore.

I brani musicali eseguiti in eccedenza rispetto a quelli consentiti, verranno scartati a partire da quello di valore maggiore.

Massimale (non sfiorabile): ~~1000~~ 800 punti, incluse difficoltà aggiuntive.

8.2.4.7. 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:

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**.



8.2.5. Numero di esecutori

All'interno del gruppo Musicisti in gara, il numero minimo di esecutori dovrà essere di 3 elementi (pena la squalifica di entrambi gli esercizi di musicisti e squadra), il numero massimo non dovrà superare i 20 elementi. Si precisa inoltre che all'interno dovranno essere presenti almeno 2 atleti tamburi al fine di poter essere valutati nell'elemento di Difficoltà ed Esecuzione Tamburi. Il numero minimo di esecutori per l'accompagnamento sarà di 1 atleta ed il numero massimo sarà di 40 atleti. Gli atleti che accompagneranno l'esercizio Squadra potranno essere di qualsiasi categoria (Esordienti, Giovanili, Under 15).

Nel caso di gruppi che non abbiano musicisti di nessuna fascia di età, è consentita, in tutte le specialità, la partecipazione di un solo musicista over 15 per garantire l'accompagnamento musicale all'esercizio. Il musicista dovrà prendere posizione in silenzio, non effettuare spostamenti e/o coreografie e, nel caso della squadra, non sarà valutato.

8.2.6. Norme per tornei musicisti

Il numero massimo ammesso è di 20 musicisti.

Qualora s'intenda far partecipare il gruppo musicisti in gara sulla Squadra, il gruppo musicisti dovrà appartenere allo stesso gruppo sbandieratori che si esibisce; potrà essere richiesta la valutazione anche sul solo parametro Difficoltà Musicale.

Durante i tornei non sono assegnabili brani di categoria "brani liberi Z";

Qualora s'intenda effettuare una competizione relativa al solo gruppo musicisti senza la presenza degli sbandieratori, il giudizio riguarderà esclusivamente il parametro Difficoltà Musicale. I tempi d'esercizio sono quelli previsti alla voce "6 TEMPI ESERCIZI" Regolamento Tecnico Giovanili vigente relativamente alla Squadra, suddivisi per ogni fascia.

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

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 alle sezioni pertinenti del regolamento.



10. GARE FEDERALI

10.1. Manifestazioni Nazionali Federali

Sono definite Manifestazioni Nazionali Federali i Giochi Giovanili della Bandiera. La partecipazione ai Giochi è aperta a tutti i gruppi affiliati e, di seguito a quelli aderenti. E' obbligatorio all'atto dell'iscrizione dichiarare per ogni nominativo: l'età, il tesseramento, la specialità e la categoria a cui si intende partecipare. Nel caso non si rispettino i dati dichiarati all'atto dell'iscrizione è automatica la squalifica dalla specialità. Un atleta non può, gareggiare, nella stessa specialità (relativamente a singolo o coppia), sia ai Giochi Giovanili che in quelli Assoluti, nello stesso anno solare. La mancata osservanza di questa regola comporta la squalifica della specialità. Ogni gruppo che si iscrive può partecipare con un massimo di un singolo (categoria Under 15), una coppia (categoria Under 15), due Squadre e due gruppi musici (categorie Esordienti, Giovanili, Under 15)

Ogni gruppo che si iscrive può partecipare con i seguenti:

Esordienti e Giovanili:

- 2 esercizi a scelta tra squadre, singoli e coppie oltre ai due esercizi musici.

Under15:

- 2 esercizi a scelta tra singolo e coppia, 2 squadre oltre ai due esercizi musici.

Il singolo potrà partecipare esclusivamente alla categoria corrispondente, la coppia prenderà parte alla rispettiva categoria dell'atleta di maggiore età.

L'esercizio musici senza la presenza del gruppo sbandieratori, verrà valutato negli elementi di Difficoltà ed Esecuzione Percussioni e Difficoltà ed Esecuzione Fiati.

Il gruppo che si iscrive con un solo gruppo musici ma con più Squadre deve decidere su quale Squadra vuole essere valutato, mentre se si iscrive con diversi gruppi musici, che gareggeranno con diverse Squadre, avrà una valutazione per ogni gruppo musici.

Un atleta può gareggiare in una sola fascia nell'ambito di ogni specialità, nel caso vengano presentate 2 squadre all'interno della stessa categoria, l'atleta potrà prendere parte ad un solo esercizio, nel caso vengano presentate 2 specialità musici in gara all'interno della stessa categoria, l'atleta potrà prendere parte ad un solo esercizio; la mancata osservanza di questa regola comporta la squalifica di tutti gli esercizi a cui ha preso parte, nel caso della squadra la squalifica riguarderà entrambi gli esercizi (sbandieratori e musici). Nel caso di esercizi composti da atleti di età diversa la fascia di partecipazione sarà determinata dall'atleta di età maggiore. E' ammessa l'iscrizione di ragazzi con età inferiore alle fasce di età superiore ma in nessun caso è consentito il contrario.

Per le specialità di Singolo, Coppia e Squadra (quest'ultime solo se non ci sarà il contemporaneo giudizio anche del gruppo musici), il portastendardo, il/i passa-bandiera ed i musici possono essere di fascia superiore, sempre che non si superino i limiti di età previsti per la partecipazione al Campionato Giovanile. Al contrario, in tutti gli altri casi, ogni atleta in campo non potrà appartenere a fasce di età superiore.

Nel caso di gruppi che non abbiano musici e/o porta stendardo di nessuna fascia di età, è consentita, in tutte le specialità, la partecipazione di un solo musico over15 per garantire l'accompagnamento musicale all'esercizio e di un solo porta stendardo over15 per recare l'insegna del gruppo. Il musico e il porta stendardo dovranno prendere posizione in silenzio, non effettuare spostamenti e/o coreografie e, nel caso delle squadre, non saranno valutati.

10.1.1. Sorteggio per l'ordine di esibizione

Il sorteggio è effettuato per gruppo.

L'ordine di esibizione per la specialità della Squadra sarà quello del sorteggio e valido per tutte le categorie. L'ordine di esibizione di Singolo e Coppia si otterrà invertendo l'ordine di esibizione della specialità Squadra. Nella fascia in cui saranno presenti più esercizi per la stessa specialità e gruppo, la loro esibizione sarà sequenziale.

10.1.2. 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):

Singolo	Coppia	Squadra
10 x 16	10 x 16	18 x 20

Tabella 21: dimensioni campi gara under

10.1.2.1. 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.

10.1.2.2. "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 mezzeria 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.

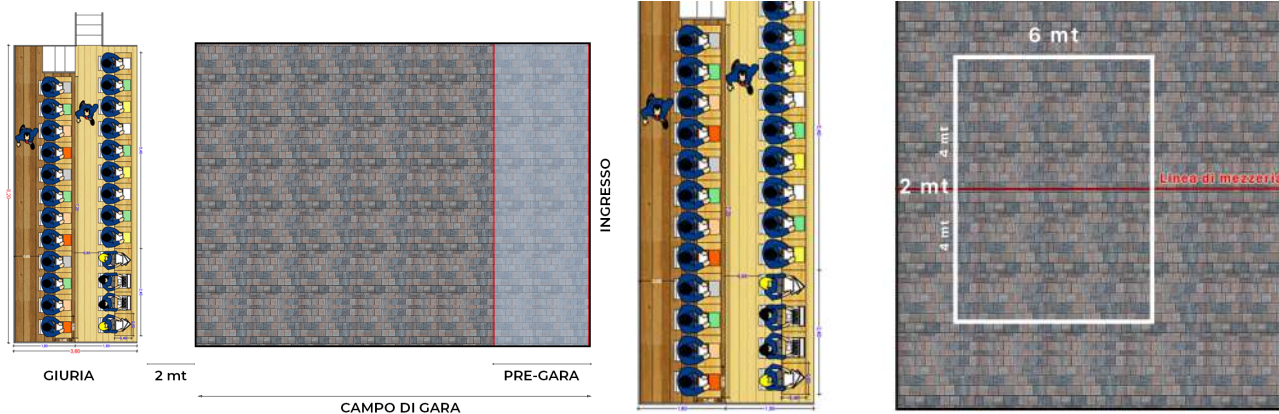


Figura 1: campo di gara

Figura 2: Area di sbandierata

10.1.3. 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 due sbandieratori, per la Squadra ed al massimo 2 musicisti 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 il Coefficiente per numero musicisti (7.1.2), **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.



10.1.4. Assegnazione dei Titoli

10.1.4.1. Premi di specialità e formazione delle classifiche

Sono premiati i primi tre classificati per specialità per fascia. Sarà premiato l'atleta più giovane ed il gruppo con il maggior numero di partecipanti.

Sarà inoltre stilata la "Combinata" della sola categoria Under 15, tenendo 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, 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	SQUADRA x 5,6	MUSICI x 5,6
-------------	--------------	---------------	--------------

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.

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

SINGOLO x 1	COPPIA x 1,2	SQUADRA x 1,6	MUSICI x 1,6
-------------	--------------	---------------	--------------

ESEMPIO:

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

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.

10.2. Tornei federali giovanili

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

I gruppi organizzatori, in deroga al paragrafo 10.1 "Manifestazioni Nazionali Federali", potranno concedere ai gruppi l'iscrizione di più esercizi per categoria, rimanendo all'interno della durata massima del torneo (previsto dal regolamento G.G.G.).

Sono classificati come Tornei federali giovanili tutte le manifestazioni che non rientrano nella definizione di Manifestazioni Nazionali Federali.

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 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 SQUADRA

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

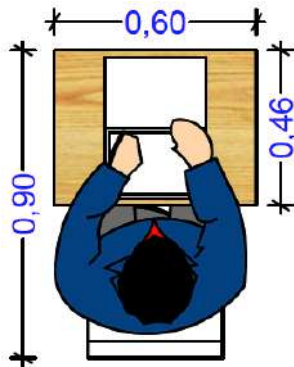
TORNEO BANDIERE E MUSICI NON IN SQUADRA

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

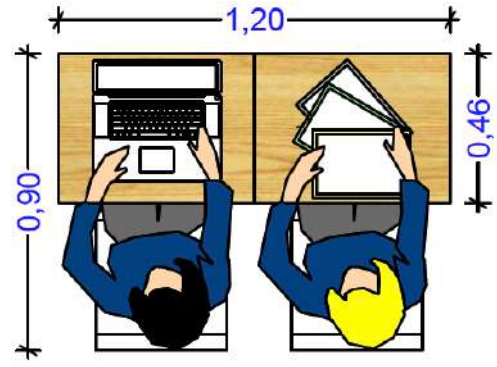


Si allegano alcuni schemi esemplificativi e non esaustivi, sul corretto dimensionamento del palco e posizionamento dei giudici.

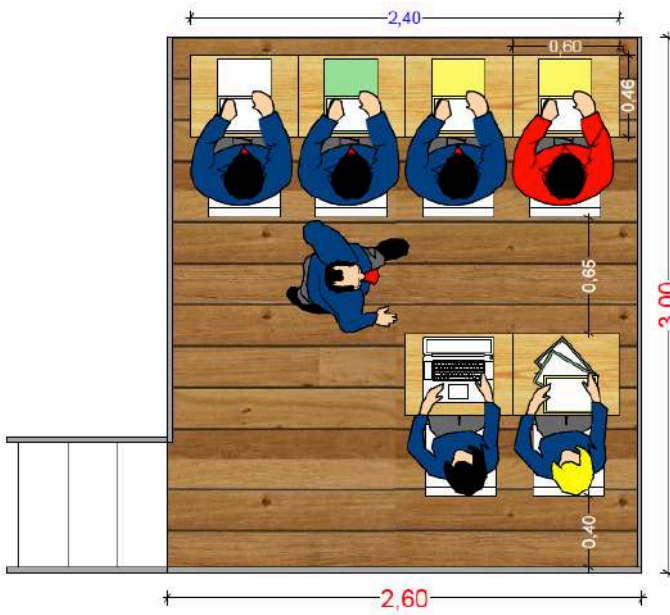
Ingombro minimo postazione giudice



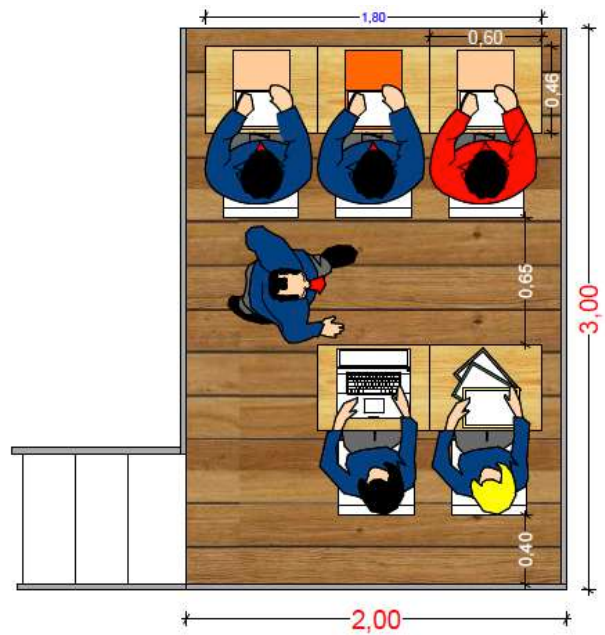
Ingombro minimo postazione segreteria



Giuria minima bandiere con esperto tecnico bandiere



Giuria minima musicisti con esperto tecnico

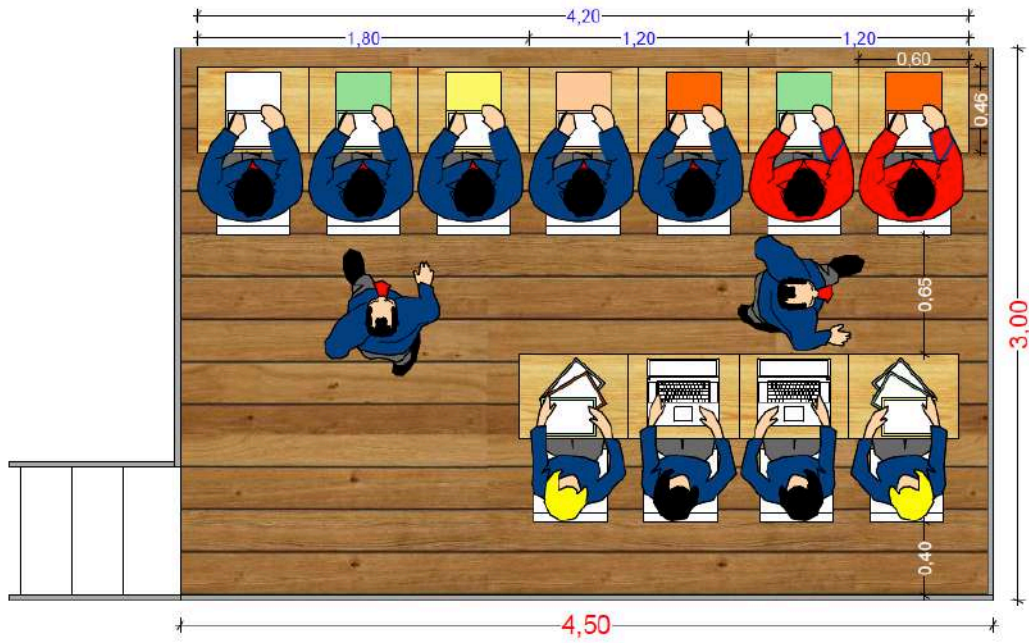




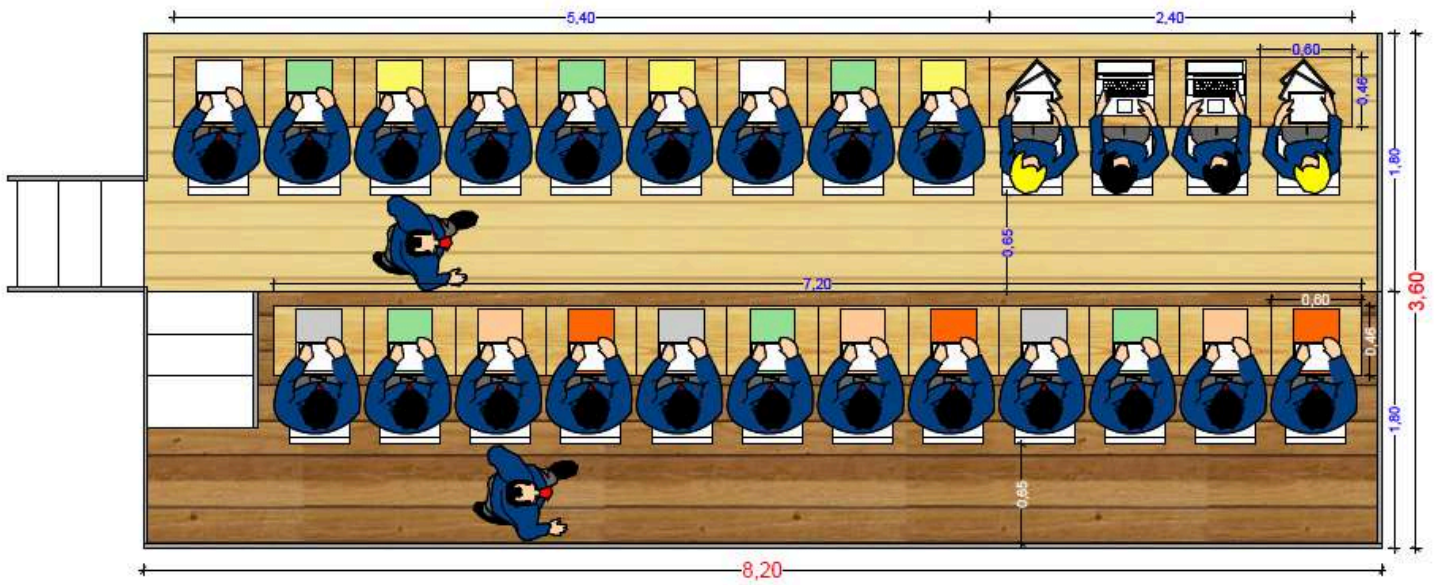
Commissione Tecnica

Rev. 11/2024 | Doc. N. RTG/CT

Giuria minima bandiere + musici con esperti tecnici



Giuria massima bandiere + musici





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 "TEMPI ESERCIZI";

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

Le misure minime del drappo della bandiera sono di :

- Categoria Esordienti: 80 x 80 cm;
- Categoria Giovanili: 100 x 100 cm;
- Categoria Under 15: 115 x 115 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.

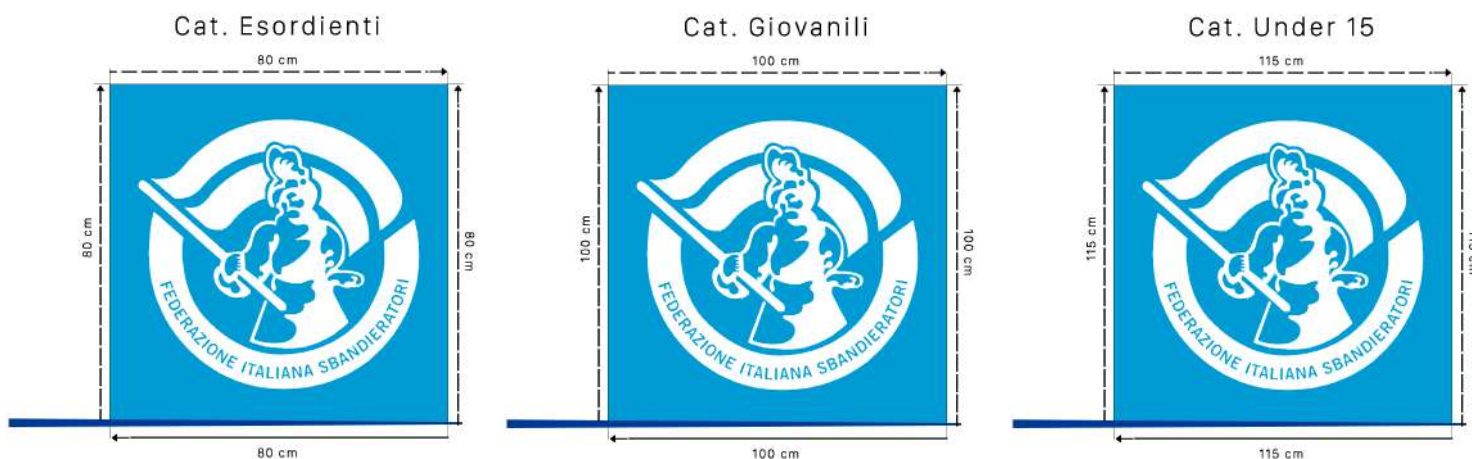


Figura 2: misurazione bandiera

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 "Ispettore 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 "Ispettore 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 canneggio 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. E' 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 minima:

- Categoria Esordienti: 45 cm;
- Categoria Giovanili: 45 cm;
- Categoria Under 15: 80 cm

misurati 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.

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: fino a 16" (40,64 cm); non sono ammesse misure 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: fino a 20" (50,80 cm); non sono ammesse misure 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 aggiuntivo calcolato come percentuale al punteggio "Difficoltà musicale chiarine" solamente nella relativa scheda.

Tipologia di strumento	Addendum
Chiarine	12%

Tabella 22: 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 chiarire 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 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 stendardo), 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”**

	“Richiesta Addendum”		
Gara			
Luogo			
Data			
Gruppo			
Rione, Contrada			
Le chiarine presentate dal gruppo in gara sono esclusivamente “CHIARINE NATURALI”			
Note:			
Responsabile del gruppo			
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.

14.2. 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 lancio .
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.
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. 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.



14.3. 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 Squadra)	Bandiere giocate sequenzialmente coinvolgendo compagni diversi per un totale di 3 lanci sfalsati.
Sequenza a 2 giri (solo per Squadra)	Bandiere giocate sequenzialmente coinvolgendo compagni diversi per un totale di almeno 6 lanci sfalsati.
Sequenza a 3 giri (solo per Squadra)	Bandiere giocate sequenzialmente coinvolgendo compagni diversi per un totale di almeno 9 lanci sfalsati.
Incrociato	Bandiere giocate simultaneamente dove tutte passano ipoteticamente per un'unica linea verticale al centro della figura.
Incrociato medio (solo per 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. Squadra a 8 elementi: due sottogruppi da 4 atleti)
Incrociato massimo (solo per 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 Squadra)	Scambio alto simultaneo 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 squadra la traiettoria deve scavalcare almeno 2 persone). 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.
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.
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. 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.



Sequenza media (Solo per Squadra)	Bandiere giocate sequenzialmente, coinvolgendo compagni diversi, per un totale di un numero di lanci sfalsati pari alla metà dei componenti della squadra. Il numero dei lanci non potrà mai essere inferiore a 4. (Es. squadra a 12 elementi: 6 lanci sfalsati, squadra a 3/4/5/6 elementi: 4 lanci sfalsati).
Sequenza massima (Solo per Squadra)	Bandiere giocate sequenzialmente, coinvolgendo compagni diversi, per un totale di un numero di lanci sfalsati pari ai componenti della squadra. Il numero dei lanci non potrà mai essere inferiore a 6. (Es. squadra a 12 elementi: 12 lanci sfalsati, squadra a 3/4/5 elementi: 6 lanci sfalsati).

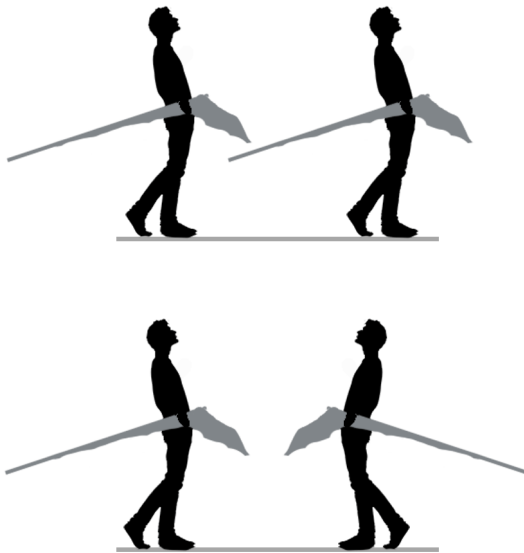
15. ALLEGATO 3 - Nomenclatura regolamento musici

Branco declassato	Branco a cui sono stati applicati declassamenti
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. NB: 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 circa 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.

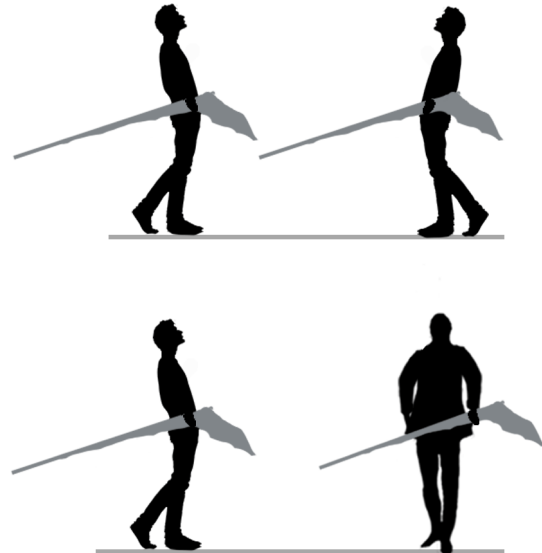
16. ALLEGATO 4 - Esempi di tecniche di lancio

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

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 (Vedi paragrafo """)	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 (Squadra)	8.1.2	Ulteriori specifiche

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

18.1. Penalità ispettore - punti 2,5 musicisti

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 musicisti

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

**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 Squadra	5.6	Musici
5	Assenza Porta stendardo	4.3	Porta Stendardo
6	Utilizzo di una bandiera in sostituzione del porta stendardo	4.3	Porta Stendardo
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
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	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 Squadra (Categorie Esordienti, Giovanili) da parte del gruppo musicisti.	5.5	Musici
22	Esibizione di specialità bandiere senza la presenza di almeno tre musicisti	5.5	Musici