



REGOLAMENTO TECNICO GARE SBANDIERATORI E MUSICI CATEGORIA TRADIZIONALE



Federazione
italiana
Sbandieratori
Antichi Giochi e Sport della Bandiera



PAGINA DI APPROVAZIONE

APPROVAZIONE DEL DOCUMENTO

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

21 Novembre 2010	rev. 16.	14 dicembre 2013	rev. 20.
05 Novembre 2011	rev. 17.	15 giugno 2014	rev. 21.
01 Marzo 2012	rev. 18.	17 Gennaio 2015	rev. 22.
27 Ottobre 2012	rev. 19.	28 Novembre 2015	rev. 23.
15 Dicembre 2012	rev. 19-bis.	06 Dicembre 2016	rev. 24.
		13 Dicembre 2017	rev. 25

<i>COGNOME Nome</i>	<i>Funzione federale</i>
PALUMBO Antonella	Presidente F.I.S.B.
MASSETTI Massimo	Vice Presidente Anziano F.I.S.B.
LAMPUGNANI Massimo	Vice Presidente
MARTINO Giovanni	Segretario Generale
CARAMELLI Bruno	Tesoriere
FONTANILI Stefano	Consigliere
BERDONDINI Ivan	Consigliere
CARUSO Dario	Consigliere
BARILLA' Antonia	Consigliere

Redatto ed approvato dalla Commissione Tecnica in data:

12 Febbraio 2010	rev. 15.	25 Novembre 2013	rev. 20.
13 Novembre 2010	rev. 16.	13 Maggio 2014	rev. 21.
01 Novembre 2011	rev. 17.	29 Novembre 2014	rev. 22.
18 Febbraio 2012	rev. 18.	17 Novembre 2015	rev. 23.
23 Ottobre 2012	rev. 19.	30 Novembre 2016	rev. 24.
14 Dicembre 2012	rev. 19-bis.	30 Novembre 2017	rev. 25.

<i>COGNOME Nome</i>	<i>Funzione</i>
BANDINI Christian	Presidente Commissione Tecnica
BARALDI Andrea	Membro Commissione Tecnica
BENTINI Fabio	Membro Commissione Tecnica
BIGHI Filippo	Membro Commissione Tecnica
COCCI Flavio	Membro Commissione Tecnica
GIAN TOMASSI Francesco	Membro Commissione Tecnica
MANCINI Andrea	Membro Commissione Tecnica
PELA' Filippo	Membro Commissione Tecnica
PEROTTO Luca	Membro Commissione Tecnica
RANALLI Manuel	Membro Commissione Tecnica
SANTORIELLO Gabriele	Membro Commissione Tecnica
TRENTIN Simone	Membro Commissione Tecnica
TRABANELLI Tobia	Membro Commissione Tecnica



INDICE

1	INTRODUZIONE	9
2	SCOPO	9
3	APPLICABILITÀ	9
4	RUOLI, COMPITI E RESPONSABILITÀ	9
4.1	Atleta	9
4.2	Passa bandiera	9
4.3	Porta Stendardo	10
4.4	Giuria	10
4.4.1	Ispettori	11
4.4.1.1	Ispettore di giuria	11
4.4.1.2	Ispettore bandiere	11
4.4.1.3	Ispettore musici	11
4.4.2	Giudice	11
4.4.3	Giudice di campo	12
4.4.4	Segreteria	12
4.5	Dirigente di Gruppo	12
4.6	Dirigente Federale	12
5	SPECIALITÀ DI ESERCIZI	13
5.1	Generalità	13
5.2	Singolo	13
5.3	Coppia	13
5.4	Piccola Squadra	13
5.5	Grande Squadra	14
5.6	Musici	14
6	TEMPI ESERCIZI	14
6.1	Chiamata all'esercizio	15
6.2	Deviazione dell'esercizio dai tempi prestabiliti	15
6.2.1	Sbandieratori	15
6.2.2	Musici	15
7	FORMAZIONE DEL GIUDIZIO	15
7.1	Quadro riassuntivo elementi – specialità	15
7.1.1	Coefficiente per numero sbandieratori	16
7.1.2	Penalità per numero musici, elemento coreografia	16
7.1.3	Penalità per ridotto numero musici	16
7.2	Metodo di formazione del voto finale	17



7.2.1	Arrotondamento.....	18
8	ELEMENTI DI VALUTAZIONE	18
8.1	Esercizi di Bandiera	18
8.1.1	Esecuzione e Portamento	18
8.1.1.1	Esecuzione	18
8.1.1.2	Portamento	20
8.1.2	Composizione.....	21
8.1.2.1	Spostamenti.....	21
8.1.2.2	Figurazioni	21
8.1.2.3	Presentazione (fase di ingresso specialità grande squadra).....	22
8.1.2.4	Passaggi	23
8.1.2.5	Artisticità:	24
8.1.2.6	Coreografia:.....	24
8.1.2.7	Cura nei dettagli:	26
8.1.2.8	Interazione fra atleti:	26
8.1.2.9	Creatività, spettacolarità ed originalità:.....	26
8.1.2.10	Bonus di utilizzo bandiere.....	27
8.1.3	Difficoltà.....	29
8.1.3.1	Classificazione difficoltà	30
8.1.3.2	Principio di scartamento dei passaggi e/o scambi in eccedenza:	32
8.1.3.3	Classificazione difficoltà per categoria di appartenenza.....	34
8.1.3.4	Variazione della classi del punteggio di difficoltà	40
8.1.3.4.1	Passaggi identici e diversi	40
8.1.3.4.2	Caratteristiche di passaggi e/o scambi che fanno diminuire il valore della classe di difficoltà espressa (-):	40
8.1.3.4.3	Caratteristiche di passaggi e/o scambi che fanno diminuire la classe di difficoltà espressa (declassamento a classe "D"):	41
8.1.3.4.4	Caratteristiche di passaggi e/o scambi che fanno aumentare il valore della difficoltà espressa (+):	42
8.1.3.4.5	Caratteristiche di passaggi e/o scambi che fanno aumentare il valore della la classe di difficoltà espressa di una classe (aumento di una classe due segni spunta nella casella "+"):.....	43
8.1.3.4.6	Limitazione della difficoltà aggiuntiva	43
8.1.3.4.7	Precisazioni:	43
8.1.3.4.8	Declassamenti su contemporaneo.....	44
8.1.3.4.9	Valori delle difficoltà aggiuntive (+) e dei declassamenti (-)	44
8.2	Musici.....	45
8.2.1	Coreografia ed Esecuzione	45
8.2.1.1	Figurazioni di presentazione.....	45



8.2.1.2	Coreografie interne d'insieme.....	46
8.2.1.3	Figurazioni esterne	47
8.2.1.4	Figurazioni di uscita	47
8.2.1.5	Esecuzione	47
8.2.2	Sincronismo.....	49
8.2.3	Difficoltà musicale ed Esecuzione Chiarine	50
8.2.3.1	Classi di merito	51
8.2.3.2	Declassamenti (-)	52
8.2.3.3	Ulteriori specifiche	52
8.2.3.4	Attribuzione dei punteggi	52
8.2.3.5	Quantità di brani	53
8.2.3.6	Esecuzione musicale chiarine	53
8.2.4	Difficoltà musicale ed Esecuzione Tamburi.....	54
8.2.4.1	Classi di merito	54
8.2.4.2	Declassamenti (-)	56
8.2.4.3	Ulteriori specifiche	56
8.2.4.4	Attribuzione dei punteggi	56
8.2.4.5	Quantità di brani	57
8.2.4.6	Esecuzione musicale tamburi.....	57
8.2.5	Numero di esecutori	58
8.2.6	Norme per tornei musici	58
9	SQUALIFICHE	58
9.1	Atteggiamento irriverente.....	58
9.2	Mancato rispetto delle regole tecniche	59
10	GARE FEDERALI	59
10.1	Manifestazioni Nazionali Federali	59
10.1.1	Sorteggio per l'ordine di esibizione	59
10.1.2	Struttura Delle Tenzoni.....	61
10.1.3	Esercizi "Aventi Diritto"	61
10.1.4	Wild Card.....	61
10.1.5	Campi di Gara	61
10.1.5.1	Spazio "Pre-Gara"	62
10.1.6	Fase Eliminatoria.....	63
10.1.7	Fase Finale.....	63
10.1.8	Infortuni, sostituzioni e sospensioni.....	63
10.1.9	Assegnazione dei Titoli	64
10.1.9.1	Premi di specialità e formazione delle classifiche	64



10.1.9.2	Combinata	64
10.1.9.2.1	Esercizi non partecipanti	65
10.1.9.3	Premio Coreografia	65
10.2	Tornei federali	65
10.2.1	Misure derogabili e non derogabili sui campi di gara in esterno	66
10.2.2	Misure derogabili e non derogabili sui campi di gara in interno	66
10.2.3	Norme per palchi tornei	67
10.3	Notifica dei risultati	71
10.4	Ricorsi	71
10.4.1	Ricorsi successivi al ricevimento dei risultati	71
10.4.2	Ricorsi nell'arco della gara	71
10.4.3	Valutazione dei ricorsi	72
11	BANDIERE, COSTUMI, STRUMENTI	72
11.1	Bandiere	72
11.2	Costumi	72
11.3	Strumenti	73
11.3.1	Classificazione strumenti	73
11.3.1.1	Chiarine	73
11.3.1.2	Tamburi	74
11.3.2	Addendum chiarine naturali	74
11.3.3	Controllo degli strumenti ed assegnazione addendum	74
12	DEFINIZIONI E GLOSSARIO	75
13	ALLEGATO 1 – Scheda per “richiesta di Addendum”	77
14	ALLEGATO 2 - Nomenclatura regolamento sbandieratori	78
14.1	Tipologia di gioco della bandiera	78
14.1	Tipologia di gioco Individuale	78
14.1	Tipologia di gioco Comune (scambio)	78
15	ALLEGATO 3 - Nomenclatura regolamento musicisti	80
16	ALLEGATO 4 – Esempi di tecniche di lancio	81
17	ALLEGATO 5 – Penalità Ispettore Bandiere	82
17.1	Penalità ispettore punti 2,5 Bandiere	82
17.2	Penalità musicisti 2,5 punti, applicabili all'esercizio bandiere in specialità singolo, coppia e piccola squadra	83
17.3	Penalità musicisti 4 punti, applicabili all'esercizio bandiere in specialità singolo, coppia e piccola squadra	83
18	ALLEGATO 6 – Penalità Ispettore Musicisti	84
18.1	Penalità ispettore - punti 2,5 musicisti	84



**FEDERAZIONE ITALIANA DEI GIOCHI
ANTICHI E SPORTS DELLA BANDIERA**

COMMISSIONE TECNICA

Pagina n° 7 di 86

Doc. N. RTG/CT

Rev. 25/2017

18.2	Penalità ispettore - punti 4 musici	84
19	ALLEGATO 7 - Squalifiche da parte dell'ispettore di giuria	85



I N D I C E D E L L E T A B E L L E

Tabella 1: composizione giuria sbandieratori	11
Tabella 2: composizione giuria musicisti	11
Tabella 3: tempi esercizi	15
Tabella 4: elementi esercizi bandiere	16
Tabella 5: elementi esercizi musicisti	16
Tabella 6: penalità per ridotto numero musicisti	16
Tabella 7: calcolo conversione per singolo e coppia	17
Tabella 8: valutazione portamento	20
Tabella 9: classificazione movimenti artistici	24
Tabella 10: assegnazione elementi spettacolari	27
Tabella 11: elementi bonus singolo	27
Tabella 12: elementi bonus coppia	28
Tabella 13: elementi bonus piccola squadra	28
Tabella 14: elementi bonus grande squadra	28
Tabella 15: fattori di conversione difficoltà	30
Tabella 16: punteggio difficoltà	30
Tabella 17: altezza lanci e lunghezza traiettorie	30
Tabella 18: classi difficoltà singolo, coppia, piccola squadra e limitazioni dei passaggi	31
Tabella 19: classi difficoltà grande squadra a 16 elementi e limitazione dei passaggi	31
Tabella 20: classi difficoltà grande squadra a 14 elementi e limitazione dei passaggi	31
Tabella 21: classi difficoltà grande squadra a 12 elementi e limitazione dei passaggi	31
Tabella 22: classi difficoltà grande squadra a 10 elementi e limitazione dei passaggi	32
Tabella 23: classi difficoltà grande squadra a 8 elementi e limitazione dei passaggi	32
Tabella 24: classificazione difficoltà per categoria di appartenenza	38
Tabella 25: classificazione difficoltà "lanci" categoria singolo	39
Tabella 26: esempio di classificazione contemporaneo	44
Tabella 27: valori di difficoltà aggiuntive e declassamenti	44
Tabella 28: conteggio sincronismi	50
Tabella 29: classificazione lunghezza dei brani chiarine	51
Tabella 30: classi di merito brani chiarine	53
Tabella 31: classificazione lunghezza dei brani tamburi	55
Tabella 32: classi di merito brani tamburi	57
Tabella 33: schema sorteggio ordine di esibizione	60
Tabella 34: dimensioni campi gara all'aperto	62
Tabella 35: dimensioni campi gara al coperto	62
Tabella 36: calcolo punteggi combinata esercizi non partecipanti	64
Tabella 37: calcolo punteggi combinata	64
Tabella 38: esempio calcolo punteggi combinata	65
Tabella 39: misure campi gara derogabili e non in esterno	66
Tabella 40: misure campi gara derogabili e non in interno	66
Tabella 41: addendum chiarine naturali	74



1 INTRODUZIONE

Il presente regolamento, in revisione n. **25**, sostituisce la revisione n. **24** dello stesso e contiene le modifiche approvate dal Consiglio Direttivo F.I.S.B. in data **xx novembre 2017**.

2 SCOPO

Questo documento si prefigge lo scopo di definire, in maniera chiara, concisa e inequivocabile, le regole da seguire per la valutazione tecnica degli esercizi della Categoria Tradizionale¹ nel contesto di gare tra gruppi di sbandieratori e musicisti.

3 APPLICABILITÀ

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

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

Il presente regolamento entra in vigore dal 01 gennaio **2018**.

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 sopradette.

Non è consentito in nessun caso, da parte del passa-bandiera, impedire o intralciare la visuale della giuria sull'atleta in gara.

¹ § 12 “

DEFINIZIONI E GLOSSARIO”

	FEDERAZIONE ITALIANA DEI GIOCHI ANTICHI E SPORTS DELLA BANDIERA COMMISSIONE TECNICA	Pagina n° 10 di 86
		Doc. N. RTG/CT
		Rev. 25/2017

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 appartenenza². 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 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.

L'elemento "Sincronismo" valutato dalla giuria musici, influirà sull'esercizio delle bandiere, relativamente alla specialità di Grande Squadra, come indicato nel "Quadro riassuntivo elementi-specialità" (Vedi paragrafo 7.1 "Quadro riassuntivo elementi – specialità").

La composizione della giuria è dettagliata nella tabella seguente:

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

	FEDERAZIONE ITALIANA DEI GIOCHI ANTICHI E SPORTS DELLA BANDIERA COMMISSIONE TECNICA	Pagina n° 11 di 86
		Doc. N. RTG/CT
		Rev. 25/2017

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	Sincronismo	Difficoltà Musicale ed Esecuzione Chiarine	Difficoltà Musicale ed Esecuzione Tamburi
Numero Giudici	1/3	1/3	1/3	1/3

Tabella 2: composizione giuria musicisti

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

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

4.4.1 Ispettori

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

4.4.1.1 Ispettore di giuria

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

Penalità per sbandieratori (2,5 punti) vedi paragrafo 17 ALLEGATO 5 – Penalità Ispettore Bandiere

Penalità per musicisti (2,5 punti) vedi paragrafo 18 ALLEGATO 6 – Penalità Ispettore Musicisti

Penalità per musicisti (4 punti) vedi paragrafo 18 ALLEGATO 6 – Penalità Ispettore Musicisti

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

4.4.1.2 Ispettore bandiere

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

4.4.1.3 Ispettore musicisti

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

4.4.2 Giudice

Il giudice è deputato alla valutazione degli esercizi e dovrà esprimere il proprio punteggio o voto singolarmente senza consultare colleghi o persone esterne alla giuria. Sono consentite esclusivamente riunioni richieste

	FEDERAZIONE ITALIANA DEI GIOCHI ANTICHI E SPORTS DELLA BANDIERA COMMISSIONE TECNICA	Pagina n° 12 di 86
		Doc. N. RTG/CT
		Rev. 25/2017

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).

E' responsabilità del giudice di campo:

La verifica del rispetto delle seguenti regole tecniche:

- Dimensioni del drappo (paragrafo 11.1 "Bandiere");
- Utilizzo di strumenti non consentiti (vedi paragrafo 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 (Vedi paragrafo 4.3 "Porta Stendardo");
- numero di musicisti e porta stendardo concessi per l'accompagnamento delle Wild Card (Vedi paragrafo 10.1.4 "Wild Card");
- Atleti che si presentano con un look non appropriato al contesto (Vedi paragrafo 11.2 "Costumi");
- Impiego di occhiali non da vista (Vedi paragrafo 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 della Categoria Tradizionale sono suddivisi nelle specialità di Singolo, Coppia, Piccola, Grande Squadra e Musici, dettagliate nelle caratteristiche peculiari ai paragrafi seguenti.

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

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

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

5.2 Singolo

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

5.3 Coppia

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

5.4 Piccola Squadra

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

	FEDERAZIONE ITALIANA DEI GIOCHI ANTICHI E SPORTS DELLA BANDIERA COMMISSIONE TECNICA	Pagina n° 14 di 86
		Doc. N. RTG/CT
		Rev. 25/2017

5.5 Grande Squadra

L'esercizio di Grande Squadra è caratterizzato dalla presenza di un numero pari di sbandieratori compreso tra 8 e 16, oltre ai musicisti ed il porta stendardo, all'interno del campo di gara; fanno unica eccezione gli eventuali passa-bandiera che, con la sola finalità di passare o ricevere gli attrezzi, possono sostare e muoversi entro il campo di gara, osservando quanto previsto al paragrafo 4.2 "Passa bandiera". Gli atleti possono esibirsi a proprio piacimento nelle figure e con i passaggi consentiti dalla Categoria Tradizionale. Il numero delle bandiere impiegate può essere al massimo il doppio degli atleti in gara.

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

5.6 Musicisti

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

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

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

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

In occasione di Tornei è consentito utilizzare musicisti di altri gruppi partecipanti al torneo.

6 TEMPI ESERCIZI

È prevista la partenza del cronometro al primo suono dei musicisti, oppure in corrispondenza del primo movimento di atleta, sia esso passa-bandiera, 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" (paragrafo 10.1.5.1 Spazio "Pre-Gara"). 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 Grande Squadra dove viene valutata la fase di presentazione, sarà valutato solamente dal/dai giudice/i dell'esecuzione per le eventuali penalità commesse.

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

	TEMPI DI SBANDIERATA	TEMPI DI ESERCIZIO
SINGOLO	2' 45" – 3' 15"	2' 45" – 3' 45"
COPPIA	3' 10" – 3' 45"	3' 10" – 4' 15"
PICCOLA	4' 30" – 5' 00"	4' 30" – 5' 45"
GRANDE/MUSICI	5' 15" – 6' 00"	5' 15" – 7' 25"
GARE MUSICI	/	4' 30" – 5' 45"

Tabella 3: tempi esercizi

6.1 Chiamata all'esercizio

Gli atleti non potranno presentarsi all'interno del campo gara prima della chiamata dell'ispettore, successivamente alla stessa avranno tre minuti di tempo per prendere posizione, 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 o in meno, 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 minimo e massimo di sbandierata; qualora si dovessero verificare entrambe dovrà essere assegnata la penalità di valore maggiore.

6.2.2 Musicisti

Dovranno essere penalizzate le deviazioni dal tempo globale di esercizio.

7 FORMAZIONE DEL GIUDIZIO

7.1 Quadro riassuntivo elementi – specialità

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

<i>Elemento Specialità</i>	Esecuzione	Portamento	Composizione	Difficoltà	Sincronismo
Singolo	9,5	1,5	8	11	
Coppia	9,5	1,5	9	10	
Piccola Squadra	7,5	1,5	11	10	
Grande Squadra	8,5	1,5	10	8	2

Tabella 4: elementi esercizi bandiere

<i>Elemento Specialità</i>	Coreografia	Sincronismo	Difficoltà Musicale ed Esecuzione Chiarine	Difficoltà musicale ed Esecuzione Tamburi
Musici	8	4	10	8

Tabella 5: elementi esercizi musicisti

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

7.1.1 Coefficiente per numero sbandieratori

Grande squadra 1,4% per atleta
Piccola Squadra 12,5% per atleta

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

7.1.2 Penalità per numero musicisti, elemento coreografia

Penalità 0,1 punti per atleta

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

7.1.3 Penalità per ridotto numero musicisti

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

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

Tabella 6: penalità per ridotto numero musicisti



7.2 Metodo di formazione del voto finale

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

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

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

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

In tutti i conteggi si deve tenere conto, del valore espresso in centesimi.

Esempio Calcolo coefficiente per squadre

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

$$10 : 800 = 0,0125$$

Metodo di calcolo per singolo e coppia

Per quanto riguarda singolo e coppia, i parametri per la conversione dei punti ottenuti in trentesimi saranno i seguenti:

sono individuate 4 fasce che hanno un peso differente sul punteggio finale ottenuto in trentesimi.

Le fasce sono determinate da due valori:

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

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

Le tabelle con le fasce di conversione sono le seguenti:

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

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

Tabella 7: calcolo conversione per singolo e coppia



Esempio 1

singolo che ottiene 500 punti di difficoltà:
punteggio in trentesimi ottenuto 1,82

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

Esempio 2

singolo che ottiene 1500 punti di difficoltà:
punteggio in trentesimi ottenuto 6,50

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

I massimali a cui si fa riferimento, sono quelli previsti per la stagione 2015. Nel caso si verificassero aumenti di massimale, il valore si sommerà alla prima fascia, facendo scalare in sequenza tutte le altre; verrà così mantenuto costante l'ampiezza delle fasce seconda, terza e quarta.

7.2.1 Arrotondamento

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

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

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

RACCOMANDAZIONE

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

8 ELEMENTI DI VALUTAZIONE

8.1 Esercizi di Bandiera

8.1.1 Esecuzione e Portamento

8.1.1.1 Esecuzione

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

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

Precisione nell'esecuzione dei passaggi;

Sincronia ed uguaglianza nell'esecuzione di figurazioni, lanci o passaggi.

Penalità di esecuzione

Le penalità sono attribuite secondo i seguenti criteri:

- Penalità lieve (squadre)	0.10	grafica: /
- Penalità lieve (singolo coppia)	0.15	/
- Penalità media (squadre)	0.20	X
- Penalità media (singolo coppia)	0.30	X
- Penalità grave	1.00	O
- Penalità speciale	2.50	S



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

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

Penalità lieve:

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

Penalità media:

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

Penalità grave:

- Caduta dell'atleta;
- Comportamento non consono (dimesso, gioioso, ecc.) tenuto durante la fase precedente o conseguente alla sbandierata all'interno del campo di gara, **fa eccezione la sola zona pre-gara**;
- Grave dimenticanza con conseguente arresto o 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;
- Interferenza volontaria di un qualsiasi atleta all'interno del campo di gara (sia sbandieratore, musicista o porta standard), su un attrezzo destinato ad un altro atleta che evita la caduta dell'attrezzo stesso;
- Rottura dell'asta o del drappo.

Penalità speciale:

- Comportamento antisportivo;



- Evidente presenza di talco, o sostanze similari, all'apertura delle bandiere in campo gara;
- Imprecazioni e/o bestemmie;

Penalità di bandiera

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

- | | | | |
|------------------|------|------------|-------------------------------|
| - penalità lieve | 0.40 | grafica: / | Caduta parziale di bandiera; |
| - penalità media | 0.90 | X | Caduta totale di bandiera; |
| - penalità grave | 1.50 | O | Scambio o lancio fuori campo. |

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.

8.1.1.2 Portamento

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

Portamento DINAMICO:

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

Portamento STATICO :

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

ELEGANZA :

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

MARZIALITA' :

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

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

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

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

Tabella 8: valutazione portamento

	FEDERAZIONE ITALIANA DEI GIOCHI ANTICHI E SPORTS DELLA BANDIERA COMMISSIONE TECNICA	Pagina n° 21 di 86
		Doc. N. RTG/CT
		Rev. 25/2017

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

8.1.2 Composizione

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

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

La composizione è giudicata secondo i seguenti canoni:

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

8.1.2.1 **Spostamenti**

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

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

ogni spostamento vale 1 punto, punteggio massimo 10

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** 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 (Vedi paragrafo 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).

Qualora non vengano rispettati questi criteri, la figurazione non verrà assegnata.

La figurazione è valutata con i seguenti criteri:

Base

ogni figurazione vale 1 punto, punteggio massimo 25

Eseguita esclusivamente dagli sbandieratori, durante il tempo di sbandierata.

Bonus per interna di insieme (solo per Grande squadra)

ogni figurazione vale 3 punti, punteggio massimo 12

	FEDERAZIONE ITALIANA DEI GIOCHI ANTICHI E SPORTS DELLA BANDIERA COMMISSIONE TECNICA	Pagina n° 22 di 86
		Doc. N. RTG/CT
		Rev. 25/2017

Punteggio assegnato automaticamente dalla segreteria nel momento in cui il giudice di coreografia musicisti valida una figurazione interna di insieme musicisti.

8.1.2.3 Presentazione (fase di ingresso specialità grande squadra)

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

punteggio massimo 10 punti

Fase di ingresso (10 punti)

Il punteggio è così suddiviso:

7 punti per il completamento di quanto richiesto

3 punti in aggiunta per la spettacolarità di quanto presentato

Criteri necessari all'ottenimento delle presentazioni:

Ogni presentazione dovrà rispettare le seguenti caratteristiche affinché venga assegnata:

- 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 almeno una figurazione intermedia (come da definizione di figurazione cap. 8.2.1)

A queste caratteristiche dovrà essere associato almeno uno dei seguenti elementi (realizzato anche dalla totalità di un solo gruppo entrambi i gruppi sbandieratori o e musicisti):

- Rotazione della figura o figure su uno o più punti (almeno 90°)
- Incrocio tra sottogruppi di sbandieratori e/o musicisti (momento in cui almeno due gruppi si intersecano in uno o più punti)
- Combinazione degli elementi sopra riportati

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 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 (come da definizione di figurazione)

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

- Rotazione della figura o figure su uno o più punti (almeno 90°)
- Incrocio tra sottogruppi di sbandieratori e sbandieratori o musicisti e musicisti o sbandieratori e musicisti (momento in cui almeno due gruppi si intersecano in uno o più punti)
- Combinazione degli elementi sopra riportati

Dovranno essere realizzate almeno due presentazioni con criteri sopra riportati.



8.1.2.4 Passaggi

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

Nella parte a tre bandiere della specialità piccola squadra potrà essere realizzato un solo scambio per ogni figurazione: qualora questa condizione non sia verificata **o la figurazione sia identica**, gli scambi successivi al primo non saranno conteggiati.

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

Singolo

ogni passaggio vale 1 punto

Il passaggio è definito "basso" quando l'altezza delle bandiere giocate non supera i quattro metri di altezza

Coppia

ogni passaggio o scambio vale 1 punto

Il passaggio o lo scambio è definito "basso" quando le bandiere sono giocate ad un'altezza inferiore ai quattro metri con tecniche e tempi uguali fra gli atleti.

Squadre

ogni passaggio o scambio vale 1 punto

Il passaggio o lo scambio è definito "basso" quando tutte le bandiere sono giocate ad un'altezza inferiore ai quattro metri, con tempi e tecniche uguali

Passaggio o scambio composto

Singolo

ogni passaggio vale 2 punti

Il passaggio è definito "composto" quando almeno una bandiera è giocata ad un'altezza superiore ai quattro metri

Coppia

ogni passaggio o scambio vale 2 punti

Il passaggio o lo scambio è definito "composto" quando le bandiere sono giocate con tempi e/o tecniche diverse fra i due atleti.

Grande Squadra

ogni passaggio o scambio vale 2 punti

Il passaggio o lo scambio è definito "composto" quando le bandiere sono giocate con tempi e/o tecniche diverse fra i vari atleti.

Piccola Squadra

ogni passaggio o scambio vale 2 punti

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

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



In piccola squadra, scambi realizzati con tecniche e/o tempi diversi non rispondenti ai precedenti canoni non saranno conteggiati ai fini della composizione.

Passaggio o scambio alto

Coppia

ogni passaggio o scambio vale 2 punti

Il passaggio o lo scambio è definito “alto” quando almeno una bandiera è giocata ad un’altezza superiore ai quattro metri con tecniche e tempi uguali fra gli atleti

Squadre

ogni passaggio o scambio vale 2 punti

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

8.1.2.5 Artisticità:

ogni momento vale 1 punto, punteggio massimo 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 (Vedi paragrafo 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 dell’atleta 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
Affondi	Movimento con braccio teso e piegamento della gamba corrispondente (in avanti o laterale), mentre la gamba opposta resta in linea con il corpo
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

Tabella 9: classificazione movimenti artistici

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 **consecutivi** di bandiera (Per un tempo totale paragonabile a 4 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.

Si precisa che il tempo necessario per realizzare un movimento di base **stoppato in conclusione**, equivale al tempo necessario per realizzare un movimento di fase.



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 (Vedi paragrafo 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 figurazioni e 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:

<i>Coppia</i>	<i>ogni momento vale 2 o 4 punti, coreografie massime:</i>	5
4		
<i>Piccola</i>	<i>ogni momento vale 2 o 4 punti, coreografie massime:</i>	6
7		
<i>Grande</i>	<i>ogni momento vale 2 o 4 punti, coreografie massime:</i>	8

Coreografico base *ogni azione vale 2 punti*

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 *ogni azione vale 4 punti*

I movimenti sono realizzati **con dinamismo e costruzione di squadra, utilizzando almeno quattro tipologie di movimenti diversi fra loro;**

Nel coreografico complesso debbono essere obbligatoriamente inseriti:

- **Almeno quattro movimenti di bandiera (4 tempi di fase) diversi fra loro;**
- Almeno un cambio figura
- Almeno un momento artistico
- Almeno una cura nei dettagli
- Almeno due punti di interazione tra atleti.
(i punti di interazione devono avvenire in momenti separati da un altro elemento fra loro affinché venga assegnato il coreografico complesso)

Specifiche riguardo al coreografico complesso:

i movimenti di bandiera non devono essere necessariamente consecutivi;

i movimenti di bandiera devono essere realizzati da tutti gli atleti;

i movimenti di bandiera possono essere contenuti in altri elementi (cambi figura/spostamenti, artistici, cura nel dettaglio)

Al coreografico complesso che sia presentato con 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.

	FEDERAZIONE ITALIANA DEI GIUOCHI ANTICHI E SPORTS DELLA BANDIERA COMMISSIONE TECNICA	Pagina n° 26 di 86
		Doc. N. RTG/CT
		Rev. 25/2017

8.1.2.7 Cura nei dettagli:

E' intesa come Cura nei dettagli la meticolosità dei minimi particolari usati nella costruzione dell'esercizio per portare naturalezza, fluidità, dinamicità, sicurezza e precisione nell'esecuzione dell'esercizio nella sua globalità. Sono racchiusi in questa voce i seguenti momenti:

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

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

La cura nei dettagli non verrà conteggiata come singolo movimento, ma come elemento all'interno del movimento coreografico.

8.1.2.8 Interazione fra atleti:

Si intende interazione tra atleti quando un movimento viene costruito con altro/i atleti (sia sbandieratori che musicisti) e tra sezioni di gruppo. Es. movimento in cui gli atleti si intersecano, atleti che si toccano con le bandiere, cambi di posizione / spostamenti in cui ci sia un semplice distacco della bandiera eseguito in maniera personale ma con interazione tra gli atleti e realizzazione di movimenti in simbiosi tra sezioni di gruppo ecc.

Nei movimenti in cui bandiere ed atleti si intersecano, la bandiera dovrà transitare nello spazio verticale occupato dallo sbandieratore interessato.

L'interazione fra atleti non verrà conteggiata come singolo movimento, ma come elemento all'interno del movimento coreografico.

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, punteggio massimo 15

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

Spettacolarità di coreografia :

ogni azione vale 3 punti, punteggio massimo 24

- Spettacolare da attribuirsi nella costruzione delle coreografie che denotano 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, punteggio massimo 40

Viene assegnata nell'esecuzione di una difficoltà di bandiera come da **paragrafo 8.1.3.3** "Classificazione difficoltà per categoria di appartenenza". Sono fattori positivi l'altezza e la lunghezza delle traiettorie;

	FEDERAZIONE ITALIANA DEI GIOCHI ANTICHI E SPORTS DELLA BANDIERA COMMISSIONE TECNICA	Pagina n° 27 di 86
		Doc. N. RTG/CT
		Rev. 25/2017

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 sola specialità di Grande 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 della voce Creatività, spettacolarità ed originalità

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

Tabella 10: assegnazione elementi spettacolari

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.

8.1.2.10 Bonus di 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:

SINGOLO

N. bandiere per atleta	ELEMENTI DI COMPOSIZIONE UTILI PER BONUS					VALORE BONUS
	Bassi	Composti	Alti	Movimenti Artistici	Movimenti Coreografici	
1	3 (Tot. 3 punti)	1 (Tot. 2 punti)	NON PREVISTI	4 (Tot. 4 punti)	NON PREVISTI	55 (Tot. 9 punti)
2	3 (Tot. 3 punti)	2 (Tot. 4 punti)	NON PREVISTI	3 (Tot. 3 punti)	NON PREVISTI	50 (Tot. 10 punti)
3	4 (Tot. 4 punti)	5 (Tot. 10 punti)	NON PREVISTI	2 (Tot. 2 punti)	NON PREVISTI	45 (Tot. 16 punti)
4	4 (Tot. 4 punti)	5 (Tot. 10 punti)	NON PREVISTI	1 (Tot. 1 punto)	NON PREVISTI	30 (Tot. 15 punti)
5	2 (Tot. 2 punti)	3 (Tot. 6 punti)	NON PREVISTI	1 (Tot. 1 punto)	NON PREVISTI	20 (Tot. 9 punti)

Tabella 11: elementi bonus singolo



COPPIA

N. bandiere per atleta	ELEMENTI DI COMPOSIZIONE UTILI PER BONUS					VALORE BONUS
	Bassi	Composti	Alti	Movimenti Artistici	Movimenti Coreografici	
1	2 (Tot. 2 punti)	1 (Tot. 2 punti)	2 (Tot. 4 punti)	1 (Tot. 1 punti)	3 2 (Tot. 12 8 punti)	70 (Tot. 21 17 punti)
2	2 1 (Tot. 2 1 punti)	3 (Tot. 6 punti)	4 (Tot. 8 punti)	4 (Tot. 4 punti)	2 (Tot. 8 punti)	55 (Tot. 28 27 punti)
3	3 (Tot. 3 punti)	3 (Tot. 6 punti)	4 (Tot. 8 punti)	2 (Tot. 2 punti)	NON RICHIESTI	40 (Tot. 19 punti)
4	1 (Tot. 1 punto)	2 (Tot. 4 punti)	2 3 (Tot. 4 6 punti)	1 (Tot. 1 punti)	NON RICHIESTI	25 (Tot. 30 12 punti)

Tabella 12: elementi bonus coppia

PICCOLA SQUADRA

N. bandiere per atleta	ELEMENTI DI COMPOSIZIONE UTILI PER BONUS					VALORE BONUS
	Bassi	Composti	Alti	Movimenti Artistici	Movimenti Coreografici	
1	2 (Tot. 2 punti)	4 (Tot. 8 punti)	3 (Tot. 6 punti)	4 (Tot. 6 punti)	4 (Tot. 16 punti)	100 (Tot. 36 punti)
2	2 (Tot. 2 punti)	4 (Tot. 8 punti)	5 (Tot. 10 punti)	5 (Tot. 5 punti)	3 (Tot. 12 punti)	60 (Tot. 37 punti)
3	2 (Tot. 2 punti)	3 (Tot. 6 punti)	3 (Tot. 6 punti)	3 (Tot. 3 punti)	NON RICHIESTI	20 (Tot. 17 punti)

Tabella 13: elementi bonus piccola squadra

GRANDE SQUADRA

N. bandiere per atleta	ELEMENTI DI COMPOSIZIONE UTILI PER BONUS					VALORE BONUS
	Bassi	Composti	Alti	Movimenti Artistici	Movimenti Coreografici	
1	2 (Tot. 2 punti)	7 (Tot. 14 punti)	8 (Tot. 16 punti)	5 (Tot. 5 punti)	4 (Tot. 16 punti)	90 (Tot 53 punti)
2	2 (Tot. 2 punti)	4 (Tot. 8 punti)	5 (Tot. 10 punti)	5 (Tot. 5 punti)	4 (Tot. 16 punti)	110 (Tot. 41 punti)

Tabella 14: elementi bonus grande squadra

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 porterà solamente ad un aumento di punteggio dei rispettivi canoni ma non andrà in alcun modo ad aumentare il valore del bonus di utilizzo bandiere (Es. di grande squadra eseguita solamente con due bandiere: nel caso in cui si eseguono più movimenti artistici di quelle indicate nella tabella del bonus bandiere, questi vengono comunque tutte considerate, nei limiti del massimale imposto, ai fini del conteggio del valore finale della composizione. Quindi se si eseguono 12 movimenti artistici con 2 bandiere, per il bonus bandiere ne vengono considerati solamente 4 come indicato nella tabella mentre per il valore complessivo degli artistici delle ne vengono considerate 10 in quanto si raggiunge il massimale).



- Nel caso di utilizzo di due bandiere, gli eventuali lanci dove non vengono coinvolte entrambe le bandiere devono essere comunque inseriti tra i lanci eseguiti nella riga relativa all'utilizzo delle due bandiere.
- Per quello che riguarda i movimenti coreografici, l'ottenimento del totale del bonus è riferito all'esecuzione di coreografici tutti complessi. Qualora vengano effettuati dei coreografici base, il bonus verrà proporzionato come da punteggio ottenuto. (es: grande squadra a una bandiera 4 coreografici base = 8 punti cioè il 50% del bonus movimenti coreografici; grande 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 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 Difficoltà

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

La difficoltà è giudicata esclusivamente durante il tempo di sbandierata.

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

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

Nella parte a tre bandiere della specialità piccola squadra potrà essere realizzato un solo scambio per ogni figurazione: qualora questa condizione non sia verificata o la figurazione sia identica, gli scambi successivi al primo non saranno conteggiati.

Non saranno valutate le difficoltà nei seguenti casi;

- Ripetizioni di passaggi e/o scambi eseguiti in maniera identica;
- Scambi dove una o più traiettorie di bandiere attraversano la perpendicolare dello "spazio musicale";
- Passaggi e/o scambi dove una o più bandiere non vengono staccate dal corpo dell'atleta, concetto valido nel caso l'atleta ne utilizzi tre o un numero superiore (è consentito il "passamano" di una sola bandiera);
- Passaggi e/o scambi in cui non tutti gli atleti eseguono una difficoltà;
- Passaggi in cui viene commessa una penalità media o grave di bandiera;
- Passaggi e/o Appoggi semplici;
- La ricezione/passaggio della bandiera dal/al passa-bandiera;
- Passaggi a giro basso (ad eccezione della specialità "Singolo");

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

	FEDERAZIONE ITALIANA DEI GIOCHI ANTICHI E SPORTS DELLA BANDIERA COMMISSIONE TECNICA	Pagina n° 30 di 86
		Doc. N. RTG/CT
		Rev. 25/2017

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

Tabella 15: fattori di conversione difficoltà

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

Singolo: max. 27	Coppia max. 22	Piccola: max. 22	Grande max. 22
------------------	----------------	------------------	----------------

Tabella 16: punteggio difficoltà

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

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

Avranno inoltre un'ulteriore valutazione:

ALTEZZA DEI LANCI E LUNGHEZZA DELLE TRAIETTORIE

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

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

Tabella 17: 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. Il valori intermedi (declassato e con difficoltà aggiuntiva) sono consultabili al paragrafo 8.1.3.4 "Variazione della classi del punteggio di difficoltà".

A tali valori potranno essere sommati o detratti punti in funzione di declassamenti e/o difficoltà aggiuntive realizzate (vedi tabella 3.1.4.9).

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



Classi di difficoltà per singolo, coppia e piccola squadra

N° bandiere		CATEGORIA	CLASSI DI DIFFICOLTA'				
per atleta	giocate		D	C	B	A	AA
1 oppure 2	1	1	10	20 MAX 6	30 MAX 5	40 MAX 4	50 MAX 4
	2 oppure +	2	15	30 MAX 6	45 MAX 5	60 MAX 4	75 MAX 4
3	3 oppure +	3	30 MAX 5	60 MAX 5	90 MAX 5	120 MAX 5	150 MAX 5
4	4 oppure +	4	45 MAX 4	90 MAX 4	135 MAX 4	180 MAX 4	225 MAX 4
5	5	5	60 MAX 3	120 MAX 3	180 MAX 3	240 MAX 3	300 MAX 3

Tabella 18: classi difficoltà singolo, coppia, piccola squadra e limitazioni dei passaggi

Classi di difficoltà per grande squadra a 16 elementi

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

Tabella 19: classi difficoltà grande squadra a 16 elementi e limitazione dei passaggi

Classi di difficoltà per grande squadra a 14 elementi

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

Tabella 20: classi difficoltà grande squadra a 14 elementi e limitazione dei passaggi

Classi di difficoltà per grande squadra a 12 elementi

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

Tabella 21: classi difficoltà grande squadra a 12 elementi e limitazione dei passaggi



Classi di difficoltà per grande squadra a 10 elementi

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

Tabella 22: classi difficoltà grande squadra a 10 elementi e limitazione dei passaggi

Classi di difficoltà per grande squadra a 8 elementi

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

Tabella 23: classi difficoltà grande squadra a 8 elementi e limitazione dei passaggi

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

In caso di eccedenza di lanci o passaggi rispetto ai massimali richiesti, si procederà allo spostamento del lancio o passaggio con minor valore di difficoltà (Quindi prima declassati, poi eventualmente base ed eventualmente con difficoltà aggiuntiva) nella prima categoria inferiore e precisamente nel sottogruppo del lancio base (Vedi Fig. A1,A2,A3); Nel caso in cui la prima categoria inferiore (Per categoria si intende sempre l'insieme dei 3 sottogruppi) risultasse essere già completa rispetto ai massimali imposti, si provvederà ad un ulteriore spostamento alla successiva categoria inferiore libera con le stesse modalità sopraindicate (Vedi Fig. B1,B2,B3) fino all'eventuale perdita del lancio e/o passaggio qualora non ci fossero più categorie inferiori libere.

Riportiamo un esempio grafico di quanto sopradescritto:

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

- **Prima verifica: superamento del numero totale di passaggi richiesti per specialità**

in questo caso verranno scartati tutti i passaggi e/o scambi realizzati in eccedenza a partire da quelli di maggiore difficoltà;

- **Seconda verifica: superamento del numero di passaggi per caselle di difficoltà**

in questo caso verranno scartati tutti i passaggi e/o scambi realizzati in eccedenza rispetto alle tabelle di limitazione di numero di passaggi per classi di difficoltà per specialità sopra riportate (8.1.3.1)

ESEMPI DI SPOSTAMENTI DI LANCIO NELLA CATEGORIA INFERIORE LIBERA

CATEGORIA	CLASSI DI DIFFICOLTA'								
	D			C			B		
	decl	base	+ diff. Agg.	decl	base	+ diff. Agg.	decl	base	+ diff. Agg.
1				///	/	///	///	///	/
tot									

Fig. A1: Scheda con spuntati 5 lanci "1C" (massimale di 6 lanci) e 6 lanci "1B" (massimale di 5 lanci).



CATEGORIA	CLASSI DI DIFFICOLTA'								
	D			C			B		
	decl	base	+ diff. Agg.	decl	base	+ diff. Agg.	decl	base	+ diff. Agg.
1				///	///	///	///	///	///
tot									

Fig. A2: Spostamento del lancio con minor valore di difficoltà (1B declassato) nel sottogruppo del lancio base della prima categoria di difficoltà libera (1C base).

CATEGORIA	CLASSI DI DIFFICOLTA'								
	D			C			B		
	decl	base	+ diff. Agg.	decl	base	+ diff. Agg.	decl	base	+ diff. Agg.
1				///	///	///	///	///	///
tot									

Fig. A3: Risultato finale degli spostamenti con 6 lanci "1C" (massimale di 6 lanci) e 5 lanci "1B" (massimale di 5 lanci).

CATEGORIA	CLASSI DI DIFFICOLTA'								
	D			C			B		
	decl	base	+ diff. Agg.	decl	base	+ diff. Agg.	decl	base	+ diff. Agg.
1				///	///	///	///	///	///
tot									

Fig. B1: Scheda con spuntati 6 lanci "1C" (massimale di 6 lanci) e 6 lanci "1B" (massimale di 5 lanci).

CATEGORIA	CLASSI DI DIFFICOLTA'								
	D			C			B		
	decl	base	+ diff. Agg.	decl	base	+ diff. Agg.	decl	base	+ diff. Agg.
1		///		///	///	///	///	///	///
tot									

Fig. B2: Spostamento del lancio con minor valore di difficoltà (1B declassato) nel sottogruppo del lancio base della prima categoria di difficoltà libera (1D base perché la categoria C ha già raggiunto il massimale di 6 lanci).

CATEGORIA	CLASSI DI DIFFICOLTA'								
	D			C			B		
	decl	base	+ diff. Agg.	decl	base	+ diff. Agg.	decl	base	+ diff. Agg.
1		///		///	///	///	///	///	///
tot									

Fig. B3: Risultato finale degli spostamenti con 1 lancio "1D", 6 lanci "1C" (massimale di 6 lanci) e 5 lanci "1B" (massimale di 5 lanci).



8.1.3.3 Classificazione difficoltà per categoria di appartenenza

SINGOLO	
1D	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 la mano libera per aiutare la presa o ripresa della bandiera
1C	“Passaggio con arti inferiori” - “Passaggio con giro basso” con “Passaggio con arti inferiori” in sequenza - Passaggio di corpo - Categoria “1D” con due difficoltà aggiuntive.
1B	“Passaggio con giro alto” 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 - Categoria “1C” con due difficoltà aggiuntive.
1A	Sequenza di 2 Passaggi di diverso tipo , senza interruzione, tutti con arti inferiori - Categoria “1B” con due difficoltà aggiuntive.
1AA	Sequenza di 3 Passaggi di diverso tipo, senza interruzione, tutti con arti inferiori - Categoria “1A” con due difficoltà aggiuntive.
SINGOLO	
2D	Passaggio – Combinato con giro basso – Lanci e/o passaggi dove si usa l’eventuale mano libera per aiutare la presa o ripresa della bandiera
2C	Passaggio continuato – Lancio – Combinato con giro alto - Contemporaneo misto- Contemporaneo basso - Categoria “2D” con due difficoltà aggiuntive.
2B	Lancio Continuato - Categoria “2C” con due difficoltà aggiuntive.
2A	Contemporaneo alto eseguito con arti dello stesso tipo (braccia) - Categoria “2B” con due difficoltà aggiuntive.
2AA	Contemporaneo alto eseguito con arti di diverso tipo (braccio e gamba) - Categoria “2A” con due difficoltà aggiuntive.
SINGOLO	
3D	Uso del “passamano” o presa delle bandiere “accoppiate” in gamba come unico momento di gioco delle stesse - Passaggio – Combinato.
3C	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 - Categoria “3D” con due difficoltà aggiuntive.
3B	Lancio Diversificato – Staccato basso – Staccato misto - Categoria “3C” con due difficoltà aggiuntive.



3A	Staccato Alto – Lancio con Contemporaneo alto - Categoria “3B” con due difficoltà aggiuntive.
3AA	Lancio e Contemporaneo in sequenza – Lancio con contemporaneo eseguito con arti di diverso tipo - Categoria “3A” con due difficoltà aggiuntive.
SINGOLO	
4D	Uso del “passamano” o presa delle bandiere “accoppiate” in gamba come unico momento di gioco delle stesse.
4C	Passaggio – Combinato - 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.
4B	Staccato Misto – Staccato basso - Lancio - Categoria “4C” con due difficoltà aggiuntive.
4A	Lancio con Contemporaneo alto - Staccato Alto - Categoria “4B” con due difficoltà aggiuntive.
4AA	Lancio e Contemporaneo alto in sequenza - Lancio con contemporaneo eseguito con arti di diverso tipo - Categoria “4A” con due difficoltà aggiuntive.
SINGOLO	
5D	Uso del “passamano” o presa delle bandiere “accoppiate” in gamba come unico momento di gioco delle stesse.
5C	Passaggio – Combinato - 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.
5B	Lancio – Staccato Basso - Staccato Misto - Categoria “5C” con due difficoltà aggiuntive.
5A	Lancio con Contemporaneo alto - Staccato alto - Categoria “5B” con due difficoltà aggiuntive.
5AA	Lancio Continuato con Contemporaneo alto in sequenza - Lancio con contemporaneo eseguito alto con arti di diverso tipo - Categoria “5A” con due difficoltà aggiuntive.
COPPIA	
1D	Passaggio semplice con difficoltà aggiuntive tecniche - Appoggio semplice con difficoltà aggiuntive tecniche - Appoggio con giro alto - Lanci individuali - Scambi dove si usa la mano libera per aiutare la ripresa della bandiera.
1C	Base – Sfalsato - Scambi di categoria “1D” con due difficoltà aggiuntive.
1B	Scambio con arti inferiori - Scambi di categoria “1C” con due difficoltà aggiuntive.



1A	Appoggio con giro alto con “scambio con arti inferiori” in sequenza - Scambi di categoria “1B” con due difficoltà aggiuntive.
1AA	Due “scambi con arti inferiori” in sequenza - Scambi di categoria “1A” con due difficoltà aggiuntive.
COPPIA	
2D	Tutti i tipi di Scambio e gioco di 3 o più bandiere se eseguiti da un solo atleta. – Passaggi o Lanci individuali - Appoggio contemporaneo - Scambi dove si usa la mano libera per aiutare la ripresa della bandiera.
2C	Parziale – Contemporaneo Basso - Scambi di categoria “2D” con due difficoltà aggiuntive.
2B	Totale – Parziale Continuato - Contemporaneo parziale alto sfalsato –Contemporaneo misto – Scambi di categoria “2C” con due difficoltà aggiuntive.
2A	Contemporaneo alto – Categoria “2B” con due difficoltà aggiuntive.
2AA	Contemporaneo parziale alto simultaneo- Contemporaneo alto eseguito con arti di diverso tipo (braccio e gamba) - Categoria “2A” con due difficoltà aggiuntive.
COPPIA	
3D	Uso del “passamano” o presa 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	Parziale - Contemporaneo Parziale – Appoggio contemporaneo - Scambi di categoria “3D” con due difficoltà aggiuntive.
3B	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 - Scambi di categoria “3C” con due difficoltà aggiuntive. Staccato alto Totale
3A	Totale (alto) con contemporaneo alto - Scambi di categoria “3B” con due difficoltà aggiuntive.
3AA	Contemporaneo totale (alto) con almeno 2 bandiere scambiate con contemporaneo alto – Totale (alto) con Contemporaneo parziale alto simultaneo - Lancio con contemporaneo eseguito alto con arti di diverso tipo (almeno 1 bandiera scambiata oltre al contemporaneo) - Scambi di categoria “3A” con due difficoltà aggiuntive.
COPPIA	
4D	Uso del “passamano” o presa delle bandiere “accoppiate” in gamba come unico momento di gioco delle stesse - Tutti i tipi di Scambio e gioco di 5 o più bandiere se eseguiti da un solo atleta– Passaggi o Lanci individuali.
4C	Parziale - Scambi di categoria “4D” con due difficoltà aggiuntive.
4B	Parziale continuato – Contemporaneo Basso - Parziale basso con tre bandiere scambiate al compagno (ogni arto può scambiare una sola bandiera per volta) - Scambi di categoria “4C” con due difficoltà aggiuntive.



4A	Parziale (alto) con Contemporaneo alto (almeno 1 bandiera scambiata oltre al contemporaneo) – Staccato alto Parziale con 1 bandiera scambiata - Totale basso (ogni arto può scambiare una sola bandiera per volta) - Scambi di categoria “4B” con due difficoltà aggiuntive.
4AA	Totale (alto) con contemporaneo alto - Staccato alto Parziale con 2 o più bandiere scambiate – Staccato alto Totale - Parziale (alto) o Totale (alto) con Contemporaneo parziale alto simultaneo (almeno 1 bandiera scambiata oltre al contemporaneo) - Scambi di categoria “4A” con due difficoltà aggiuntive.
SQUADRE	
1D	Passaggio semplice con difficoltà aggiuntive tecniche - Appoggio semplice con difficoltà aggiuntive tecniche - Appoggio con giro alto – Lanci individuali - Scambi a coppia - Scambi dove si usa la mano libera per aiutare la ripresa della bandiera.
1C	Base – Sfalsato – Scambi di categoria “1D” con due difficoltà aggiuntive.
1B	Sequenza – Incrociato - Base d’insieme – Scambio con arti inferiori - Scambi di categoria “1C” con due difficoltà aggiuntive.
1A	Sequenza media (solo per Grande Squadra) - Incrociato alto medio (solo per Grande Squadra) - Sequenza a 2 giri (solo per Piccola Squadra) - Scambi di categoria “1B” con due difficoltà aggiuntive.
1AA	Sequenza massima (solo per grande squadra) – Incrociato alto massimo (solo per grande squadra) - Appoggio con giro alto con “scambio con arti inferiori” in sequenza - Scambi di categoria “1A” con due difficoltà aggiuntive.
SQUADRE	
2D	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 - Scambi dove si usa la mano libera per aiutare la ripresa della bandiera.
2C	Parziale – Contemporaneo Basso - Contemporaneo parziale misto - Scambi di categoria “2D” con due difficoltà aggiuntive.
2B	Totale – Parziale d’insieme - Parziale Continuato - Contemporaneo parziale alto sfalsato — Contemporaneo alto con diverse altezze delle bandiere - Contemporaneo misto – Scambi di categoria “2C” con due difficoltà aggiuntive.
2A	Parziale Continuato d’insieme - Contemporaneo alto – Totale d’insieme - Contemporaneo misto d’insieme - Categoria “2B” con due difficoltà aggiuntive.
2AA	Contemporaneo alto d’insieme - Contemporaneo parziale alto simultaneo - Contemporaneo alto eseguito con arti di diverso tipo (braccio e gamba) - Categoria “2A” con due difficoltà aggiuntive.
SQUADRE	
3D	Uso del “passamano” o presa delle bandiere “accoppiate” in gamba come unico momento di gioco delle stesse - Scambi a coppia - Tutti i tipi di Scambio e gioco di 4 o più bandiere se eseguiti non da tutti ma da almeno il 30% degli atleti – Passaggi o Lanci individuali.
3C	Parziale - Contemporaneo Parziale – Appoggio contemporaneo - Scambi di categoria “3D” con due difficoltà aggiuntive.
3B	Parziale d’insieme – Contemporaneo parziale d’insieme - Totale – Contemporaneo Basso - Contemporaneo Misto – Totale basso (ogni arto deve scambiare un bandiera per stacco) - Staccato alto Parziale - Scambi di categoria “3C” con due difficoltà aggiuntive.
3A	Totale d’insieme - Contemporaneo Misto d’insieme -Totale (alto) con contemporaneo alto - Scambi di categoria “3B” con due difficoltà aggiuntive.
3AA	Parziale o Totale (alto) con contemporaneo alto d’insieme - Parziale o Totale (alto) con Contemporaneo parziale alto simultaneo (almeno 1 bandiera scambiata oltre al contemporaneo) - Staccato alto Totale - Scambi di categoria “3A” con due difficoltà aggiuntive.

	FEDERAZIONE ITALIANA DEI GIOCHI ANTICHI E SPORTS DELLA BANDIERA COMMISSIONE TECNICA	Pagina n° 38 di 86
		Doc. N. RTG/CT
		Rev. 25/2017

Tabella 24: classificazione difficoltà per categoria di appartenenza

Ulteriori specifiche:

- Per numero di bandiere “per atleta” s’intende il numero di bandiere in gioco nell’esercizio, quindi pari o multiplo degli atleti in gara (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 **medio minimo** tra le difficoltà espresse da tutti gli atleti;
- Per “scambi a coppia” si intende la totalità degli atleti che eseguono uno scambio a coppia fra loro oppure tutte quelle tipologie di scambio dove il numero di scambi a coppia è uguale o superiore al numero degli scambi non a coppia (Es. di scambio **non a coppia** in grande Squadra a 10 elementi: Lancio formato da n.2 lanci a giro eseguiti con gruppi di 4 atleti e n.1 scambio a coppia).
- Nel caso di scambi dove, per la loro tipologia, devono essere scambiate più bandiere da uno stesso atleta, solamente una bandiera può essere giocata in altro modo.
- Il “lancio con contemporaneo” prevede la presenza di un distacco contemporaneo di più bandiere all’interno della struttura del lancio (vedi Nomenclatura di Allegato 2).
Es.: fare due contemporanei in sequenza (nel caso di utilizzo di 4 bandiere) equivale ad un lancio (perché si sono lanciate tutte le bandiere) con contemporaneo.
- Per “lancio e contemporaneo in sequenza” si intende l’esecuzione di un lancio con un contemporaneo alto in aggiunta. Il contemporaneo in aggiunta non deve necessariamente essere alla fine dello scambio.
- Gli scambi incrociati effettuati a coppia **non vengono inseriti nei lanci di categoria D**. Unica eccezione sono gli scambi incrociati a sei o 4 bandiere 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).
- Per le specialità **singolo e coppia**, si precisa che il contemporaneo ed il contemporaneo parziale, per ogni classe di difficoltà (2/3/4/5 A ed AA), dovrà essere effettuato con diversi tipi di uscita di bandiera (la diversa preparazione non diversifica il passaggio) in quanto la difficoltà stessa è realizzata dal contemporaneo o dal contemporaneo parziale; pertanto ogni contemporaneo o contemporaneo parziale per ogni categoria, A o AA, realizzato con lo stesso tipo di uscita verrà declassato in **categoria D**.
Es.: (specialità singolo) E' possibile realizzare solamente un lancio con contemporaneo (3A) ed un solo lancio continuato con contemporaneo (3AA) con uscita frontale del contemporaneo; ogni altro lancio con contemporaneo o lancio continuato con contemporaneo con uscita frontale del contemporaneo eseguito dopo i precedenti verrà declassato in **categoria D**.
(specialità coppia) E' possibile realizzare solamente un parziale con contemporaneo alto e un parziale con contemporaneo composto con uscita frontale; ogni parziale con contemporaneo alto e parziale con contemporaneo composto realizzati con uscita frontale eseguiti dopo i precedenti verranno declassati in **categoria D**.
La realizzazione di un passaggio con due contemporanei aventi un'uscita diversa (passaggio composto) non comporta il declassamento a meno che non venga ripetuto identicamente.
Qualora un lancio sia classificato AA per la realizzazione di due difficoltà aggiuntive, ai fini del declassamento in D occorrerà considerare il passaggio di partenza (A).
- Nella categoria coppia nei lanci con contemporanei (3A, 3AA, 4A, 4AA) e nella categoria piccola squadra (3A, 3AA), qualora non si raggiunga il numero di alzate necessario (pari al numero di bandiere in gioco) o non si scambii 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.
- ~~Ad esclusione del singolo, in caso di gioco di un numero bandiere inferiore rispetto al numero di bandiere in possesso effettuato da una parte degli atleti, il valore difficoltà sarà determinato dalla difficoltà realizzata dal numero di bandiere minore in gioco (anche se eseguita da un solo atleta).~~



Esempio: squadra con atleti che hanno tutti due bandiere, alcuni atleti eseguono una difficoltà a due bandiere, altri eseguono una difficoltà ad una bandiera.

- Per la specialità **singolo**, il passaggio **staccato basso** e **staccato misto** dovrà essere realizzato con altezza delle bandiere giocate al di sopra della testa dell'atleta; in caso contrario il passaggio andrà classificato in **categoria C**.

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	AA
3	L + D	AA
3	L + L + D	AA
3	C + L + C	AA
3	C + S	AA
4	L + L + C	A
4	L + L + L + C	A
4	S	A
4	L + L + L + L + C	AA
4	L + L + D	AA
4	C + C	A
4	C+C+L	A
4	L+C+C+L	AA
4	D + C	AA
4	C + S	AA
5	L + L + L + C	A
5	L + L + L + L + C	A
5	L + L + L + L + L + C	AA
5	L + L + L + D	AA

Tabella 25: classificazione difficoltà "lanci" categoria singolo



8.1.3.4 Variazione della classe 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.

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:

- 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.
- 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.

Scambi della stessa tipologia quando le traiettorie dei lanci creano delle figurazioni o geometrie sempre diverse.(Concetto valido solamente per Piccola e Grande squadra).

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

Premessa:

Tutti i passaggi e/o scambi con caratteristiche tali da far **diminuire il valore** della classe di difficoltà espressa verranno abbassati attribuendogli il valore medio tra il punteggio della classe di difficoltà del



passaggio eseguito ed il punteggio della classe di difficoltà di quello inferiore, una spunta nella casella “-

Per quanto riguarda la diminuzione del valore della classe di difficoltà D, il valore della classe inferiore di difficoltà per poter fare la media è, per tutti le bandiere giocate, uguale a 0 (zero).

- 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 su lanci a 2 bandiere: Lancio e/o scambio della seconda bandiera quando la prima è in fase di evidente ricaduta con conseguente posizione del braccio proteso verso la bandiera.

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 medie e massime: Quando i lanci che compongono la sequenza vengono realizzati all’interno di sottogruppi non collegati fra loro con lanci della sequenza stessa (Esempio di sottogruppi: nel caso di esecuzione di una sequenza massima con 16 atleti, i primi 8 lanci in sequenza vengono realizzati in un gruppo e gli altri 8 in altro gruppo).

Sicurezza su lanci e scambi: grande squadra, tutti i lanci e/o scambi che vengono realizzati in due sottogruppi non collegati fra loro. (ad esclusione dei lanci incrociati e dei lanci di insieme)

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**:

Non sicurezza su parziale: Raccolta e rilascio della seconda bandiera eseguiti a 2 mani. Il minimo distacco di una mano durante la fase di raccolta o di lancio pregiudica la qualità del lancio e quindi rientra nei lanci in sicurezza.

Non sicurezza su parziale: Raccolta e rilascio della seconda bandiera eseguiti con lo stesso arto che recupera la prima bandiera.

- Passaggi e/o scambi eseguiti con bandiere unite sull’asta (accoppiate) come unico momento di gioco delle stesse (fa eccezione l’appoggio delle bandiere accoppiate in gamba che, se utilizzate come unico movimento di gioco, declassa il passaggio e/o lancio nella categoria di difficoltà “D”). Qualora una delle due bandiere giocate accoppiate venga rigiocata singolarmente con la stessa tipologia precedentemente usata durante l’esecuzione in accoppiata, 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”

- Passaggi e/o scambi eseguiti in sicurezza totale: Sono ritenuti in sicurezza **totale** tutti quei passaggi e/o scambi (rientranti solo nelle classi di difficoltà a 2 bandiere) eseguiti con accorgimenti tali da **eliminare** le probabilità di errore dei passaggi e/o scambi stessi (Es.: Nel caso di lancio parziale, dove uno o più atleti lanciano la seconda bandiera quando la prima è già in mano).
- Specialità singolo: tutti i passaggi eseguiti con tecniche e uscite identiche. E’ concessa la ripetizione della tecnica a condizione che la difficoltà del passaggio sia di una differente classe di difficoltà.
- Tutti quei passaggi realizzati nelle specialità grande squadra in cui i sottogruppi di lancio sono superiori a 2 (ad esclusione dei lanci incrociati e dei lanci di insieme); si intende la totalità delle bandiere scambiate;
- Tutti quei passaggi realizzati nella specialità piccola squadra in cui i sottogruppi di lancio sono superiori a 1 (ad esclusione dei lanci incrociati e dei lanci di insieme); si intende la totalità delle bandiere scambiate;



- Tutti quei passaggi realizzati nella specialità di piccola e grande squadra in cui la geometria dei lanci non varia; non fa diversità l'orientamento della figura rispetto alla giuria o il suo posizionamento sul campo gara (es. Piramidi con punta fronte o spalle alla giuria, rettangoli che ruotano in file in diagonali o con lati diversi fronte giuria.)

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

Premessa:

Tutti i passaggi e/o scambi con caratteristiche tali da far **aumentare** il valore della **classe di difficoltà** espressa verranno innalzati attribuendogli **il valore medio tra il punteggio della classe di difficoltà del passaggio eseguito ed il punteggio della classe di difficoltà di quello superiore**, **una spunta nella casella “+”**

Per quanto riguarda l'aumento del valore della classe di difficoltà AA, i valori della classe superiore di difficoltà per poter fare la media sono, in ordine di bandiere giocate, i seguenti: 60, 90, 180, 270, 360. A tutti i passaggi e/o scambi con doppia difficoltà aggiuntiva verranno **innalzati di una categoria di difficoltà**, **attribuite due spunte nella casella “+”**

- **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);
 - Lanci di contemporanei in aggiunta a quelli già previsti nella classificazione dei lanci (Variante valida solo per le specialità di “Singolo” e “Coppia”);
 - Scambi eseguiti con incrocio delle bandiere (Variante valida solo per la specialità di “Grande Squadra” nella caso l'atleta, giocando due bandiere, esegue uno scambio incrociato). Per la specialità di “Piccola Squadra” questa tipologia di difficoltà aggiuntiva fa sì che il lancio venga annoverato nei “Lanci di insieme” e quindi non deve essere considerata nessuna difficoltà aggiuntiva;
 - Scambi eseguiti su più sequenze (due o più giri);
- **Insieme** di passaggi e/o scambi con *difficoltà aggiuntiva di posizione*:
Di seguito si riportano alcune **tipologie** di difficoltà aggiuntiva di posizione più usate:
 - Cambio palese di figurazione in seguito a scambio con lo spostamento di tutti gli atleti. (Variante valida solo per la specialità di “Piccola Squadra” e “Grande Squadra”);
 - Scambi eseguiti con atleti che impediscono la visuale del punto d'arrivo;
 - 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;



- **Insieme** di passaggi con giro di corpo **in aggiunta** (Valido solo per la specialità di singolo):
Di seguito si riportano alcuni passaggi con giro di corpo in aggiunta più usati:
Combinato con giro di corpo in aggiunta (Variante valida solo nel caso in cui l'atleta gioca due o più bandiere);
Passaggio con giro di corpo in aggiunta (Variante valida solo nel caso in cui l'atleta gioca due o più bandiere);
Lancio e giro di corpo in aggiunta (Variante valida solo nel caso in cui l'atleta gioca due o più bandiere);
Combinato con contemporaneo alto e giro di corpo in aggiunta (Variante valida solo nel caso in cui l'atleta gioca tre o più bandiere);
Lancio con contemporaneo alto e giro di corpo in aggiunta (Variante valida solo nel caso in cui l'atleta gioca tre o più bandiere);

8.1.3.4.5 Caratteristiche di passaggi e/o scambi che fanno aumentare il valore della la classe di difficoltà espressa di una classe (aumento di una classe due segni spunta nella casella "+"):

- **Insieme** di passaggi e/o scambi con *difficoltà aggiuntiva doppia*:
Di seguito si riportano alcune **tipologie** di doppia difficoltà aggiuntiva più usate:
Singolo: Passaggio con due prese difficili (non vanno considerati aumenti se le due difficoltà eseguite sono della stessa tipologia);
Squadre: Scambio con cambio palese di figurazione + presa dietro la schiena o sottogamba;
Tutte le specialità: Passaggio e/o Scambio eseguito con tecniche particolari (Es. dietro schiena o sotto gamba) + presa dietro la schiena o sottogamba;
Tutte le specialità: Passaggio e/o scambio eseguito in ginocchio + presa dietro la schiena o sottogamba;
- **Insieme** di passaggi e/o scambi con *difficoltà aggiuntiva di posizione*:
Scambi e ripresa delle bandiere eseguiti di schiena

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 per **tipologia, per numero di bandiere giocate**, dove per tipologia si intendono quelle sopra indicate, ~~fatta eccezione per i lanci contemporanei in aggiunta a quelli già previsti nella classificazione dei lanci (Variante valida solo per le specialità di "Singolo" e "Coppia") dove dovrà essere conteggiata la difficoltà aggiuntiva prevista ogni qualvolta venga realizzato;~~

E' concesso solamente un passaggio con giro di corpo in aggiunta per numero di bandiere giocate (Limitazione valida solo per l'esercizio di Singolo).

Piccola e Grande Squadra

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

8.1.3.4.7 Precisazioni:

- Nel caso in cui un singolo atleta abbia cercato di effettuare una variante aggiuntiva senza riuscirci, questa è da considerarsi nulla (Variante valida per le specialità di Coppia, Piccola e Grande Squadra).
- ~~In caso di concomitanza di difficoltà aggiuntive, qualsiasi esse siano, con passaggio e/o scambio da declassare, questi si annullano non modificando il valore di difficoltà del passaggio e/o scambio eseguito.~~
- In caso di concomitanza di difficoltà aggiuntive, qualsiasi esse siano, con passaggi individuali, i passaggi saranno sempre considerati di categoria "D".
- Uno scambio e/o passaggio realizzato con una concomitanza di più declassati verrà abbassato di valore come indicato nei paragrafi precedenti.



- In caso di difficoltà aggiuntiva tecnica durante la **fase conclusiva** di un lancio, questa deve avvenire su di una bandiera giocata al di sopra di 4 metri di altezza. (Variante valida sol per la specialità di Singolo).

TUTTE LE TIPOLOGIE ELENCAE SONO DA CONSIDERARSI INDICATIVE E NON ESAUSTIVE

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

Tabella 26: 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		
per atleta	giocate		Difficoltà aggiuntiva (+)	declassamento (-)
1 oppure 2	1	1	5	- 5
	2 oppure +	2	7,5	- 7,5
3	3 oppure +	3	15	- 15
4	4 oppure +	4	22,5	- 22,5
5	5 oppure +	5	30	- 30

Tabella 27: valori di difficoltà aggiuntive e declassamenti

	FEDERAZIONE ITALIANA DEI GIOCHI ANTICHI E SPORTS DELLA BANDIERA COMMISSIONE TECNICA	Pagina n° 45 di 86
		Doc. N. RTG/CT
		Rev. 25/2017

8.2 *Musici*

8.2.1 Coreografia ed Esecuzione

La **coreografia** è valutata nel tempo di esercizio di Grande Squadra. E' l'elemento che valuta la qualità dei movimenti del gruppo musici 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 musici 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 musici. Nel caso un gruppo musici 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**; la sezione deve rimanere ferma per almeno **un tempo equivalente ad almeno 8 marcature di passo veloce o 4 marcature di passo lento (8/4 otto quarti)**. Il blocco del passo in corrispondenza del "cia cia bum" determina la validità della figura, anche se 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. Per spostamento ben visibile si intende il chiaro distanziamento dalla posizione precedente. Battere il passo sul posto non sarà considerato movimento ai fini della costruzione della figurazione. E' consentito, per ogni sezione, 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 | <i>massimo 20 punti;</i> |
| • Coreografie interne d'insieme | <i>massimo 40 punti;</i> |
| • Figurazioni esterne | <i>massimo 85 punti</i> |
| • Figurazioni di uscita (o congedo) | <i>massimo 20 punti</i> |

Per raggiungere un massimale di 165 punti complessivi

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

Le figurazioni sono valutate in base alla seguente classificazione:

8.2.1.1 *Figurazioni di presentazione*

Ogni figurazione vale 10 punti Punteggio massimo = 20

Tali figurazioni vengono effettuate durante la fase iniziale dell'esercizio, prima dell'inizio della sbandierata e prevedono l'interazione fra gruppo musici e gruppo sbandieratori sia dal punto di vista coreografico che musicale.

	FEDERAZIONE ITALIANA DEI GIOCHI ANTICHI E SPORTS DELLA BANDIERA COMMISSIONE TECNICA	Pagina n° 46 di 86
		Doc. N. RTG/CT
		Rev. 25/2017

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 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 (come da definizione di figurazione)

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

8.2.1.2 Coreografie interne d'insieme

Ogni coreografia vale 10 punti - Punteggio massimo = 40

Tali figurazioni sono effettuate 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) durante la fase di sbandierata, con grande intesa e sinergia fra il gruppo musicisti e sbandieratori sia dal punto di vista coreografico che musicale. Perché abbia inizio la valutazione di una coreografia interna d'insieme, è necessario che il perimetro sbandieratori contenga completamente quello dei musicisti o viceversa.

Elementi che caratterizzano le coreografie interne d'insieme:

Le coreografie interne d'insieme dovranno rispettare tutti i seguenti requisiti (non necessariamente nell'ordine elencato):

- Realizzazione di figurazione intermedia dalla totalità del gruppo musicisti (come da definizione di figurazione)
- Realizzazione di una ricercatezza eseguita da tutti i musicisti realizzata in maniera simultanea o sequenziale ad un movimento di bandiera (artistico, interazione);
- Inversione del perimetro; il perimetro degli sbandieratori deve essere compreso dal perimetro dei musicisti o viceversa a seconda della situazione di partenza. Non sarà considerato valido il caso in cui i due perimetri si intersechino, nella fase di partenza e/o nella fase di arrivo.

N.B. Per "figurazione Intermedia" si intende il vincolo di realizzare almeno una figurazione, eseguita da tutti i musicisti, oltre l'inversione del perimetro. Non si possono realizzare simultaneamente una figurazione intermedia e un'inversione di perimetro.

Qualora non venga soddisfatto anche solo uno dei precedenti requisiti, le *coreografie interne d'insieme* saranno considerate NULLE.

Qualora venisse effettuata più di una coreografia interna d'insieme e venissero eseguite tutte e 2 le "variazioni di bandiere", dovrà essere effettuata almeno una coreografia interna d'insieme per ogni "variazione di bandiere"; se ciò non accade, il totale delle coreografie interne d'insieme sarà detratto di un'unità.

Le "variazioni di bandiera" sono solamente 2:

- Esercizio svolto ad 1 bandiera;
- Esercizio svolto a 2 bandiere.

Ricercatezze e spettacolarità artisticità

Momenti artistici e particolari movimenti coreografici, eseguiti dall'intero gruppo musicisti (in coordinazione con il gruppo sbandieratori), che denotano particolare cura nella "costruzione scenica" e che esaltano la spettacolarità dell'esercizio senza compromettere portamento e marzialità. Tali momenti non devono necessariamente essere eseguiti in maniera identica da tutti gli atleti componenti il gruppo o la sezione.

	FEDERAZIONE ITALIANA DEI GIOCHI ANTICHI E SPORTS DELLA BANDIERA COMMISSIONE TECNICA	Pagina n° 47 di 86
		Doc. N. RTG/CT
		Rev. 25/2017

Non saranno ritenute valide le ricercatezze e le spettacolarità nei seguenti casi:

- ripetute in maniera simile o identica;
- non coinvolgono la totalità del gruppo musicisti.

8.2.1.3 Figurazioni esterne

punteggio massimo = 85

Esterna parziale

Ogni figurazione vale 1 punto - Punteggio massimo 10

Completata da una sola delle due sezioni, mentre l'altra rimane ferma, quando il gruppo musicisti si trova esternamente (dietro e/o su un lato) al perimetro del gruppo sbandieratori (vedi glossario), durante il tempo di sbandierata. Non esiste una distanza minima da rispettare tra musicisti e sbandieratori. Non saranno ritenute valide le figurazioni effettuate tra la giuria e il gruppo sbandieratori.

Esterna base

Ogni figurazione vale 3 punti - Punteggio massimo 75

Completata da tutto il gruppo musicisti quando il gruppo musicisti si trova esternamente (dietro e/o su un lato) al perimetro del gruppo sbandieratori (vedi glossario), durante il tempo di sbandierata. Non esiste una distanza minima da rispettare tra musicisti e sbandieratori. Non saranno ritenute valide le figurazioni effettuate tra la giuria e il gruppo sbandieratori.

Esterna composta

Ogni figurazione vale 5 punti - Punteggio massimo 30

Figurazione eseguita quando il gruppo musicisti si trova esternamente (dietro e/o su un lato) al perimetro del gruppo sbandieratori (vedi glossario), durante il tempo di sbandierata. 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; inoltre, per essere riconosciuta valida, la figurazione esterna composta deve rispettare i seguenti canoni:

- tutti i musicisti devono effettuare uno spostamento consistente, in termini di movimento e di distanza percorsa, tale da creare una figurazione che ricopra una superficie di campo di gara diversa rispetto a quella precedente;
- riprodurre una forma diversa rispetto alla figura di partenza;
- anche i sottogruppi in cui si divide eventualmente la figura esterna dovranno avere forma diversa rispetto alla precedente.

N.B. Qualora non venga soddisfatto anche solo uno dei precedenti canoni, le figurazioni esterne composte saranno declassate ad esterne base.

8.2.1.4 Figurazioni di uscita

Ogni figurazione vale 10 punti - Punteggio massimo = 20

Tali figurazioni vengono realizzate dalla totalità del gruppo musicisti subito dopo la conclusione della fase di sbandierata.

8.2.1.5 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.

	FEDERAZIONE ITALIANA DEI GIUOCHI ANTICHI E SPORTS DELLA BANDIERA COMMISSIONE TECNICA	Pagina n° 48 di 86
		Doc. N. RTG/CT
		Rev. 25/2017

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

- | | | | |
|---------------------|------|---------|----------|
| - Penalità lieve | 0.10 | grafica | / |
| - Penalità media | 0.30 | | X |
| - Penalità grave | 0.60 | | O |
| - Penalità speciale | 2.50 | | S |

Le penalità d'esecuzione sono applicate alla squadra e non al singolo atleta a condizione che le imperfezioni avvengano contemporaneamente.

Penalità lieve:

- Leggera sfasatura e/o disuguaglianza fra atleti a figurazione completata;
- Leggera sfasatura fra atleti - Ritardo o anticipo nell'eseguire movimenti con qualsiasi parte del corpo o con strumenti e/o accessori;
- Smorfie in genere;
- Lieve imperfezione nella definizione della figura;
- Postura scorretta del corpo: spostamento della testa, movimenti del busto e delle braccia, eventuali brevissimi comandi vocali o gestuali oppure tutto ciò che denota una carenza di marzialità e di sicurezza.

Penalità media:

- Fuori passo;
- Figura non ben eseguita (diverso spazio di luce fra gli atleti);
- 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. Sono esclusi da questa penalità eventuali brevissimi comandi vocali o gestuali);

Penalità grave:

- Caduta dello strumento o degli accessori (tamburo, chiarina, bacchetta, copricapo ecc.);
- Grave dimenticanza d'esercizio;
- "Scontro fra atleti": palese ed evidente contatto involontario di atleti musicisti che con il corpo o con il proprio strumento colpiscono altri atleti musicisti, strumenti e accessori di altri atleti musicisti, atleti sbandieratori o aste delle bandiere (è escluso il drappo). Non sono altresì ammessi contatti (anche se volontari) tra:
 - arti inferiori di atleti sbandieratori e atleti musicisti;
 - asta delle bandiere e atleti musicisti (compresi i loro strumenti e accessori).
 Nel caso in cui una bandiera colpisca involontariamente un atleta musicista, a seguito di un lancio, non verrà assegnata alcuna penalità per scontro.
- Segnalazioni effettuate da parte di uno o più musicisti tese a guidare musicalmente il gruppo. Sono ammesse esclusivamente le segnalazioni limitatamente all'indicazione dell'inizio e del termine di ogni singolo brano.

Penalità speciale:

- Imprecazioni, bestemmie;
- Comportamento antisportivo;

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

Al punteggio della Coreografia (trasformato in un valore da 0 a 9) verranno sottratte tutte le penalità di Esecuzione Musicisti in modo da formare il voto totale dell'elemento Coreografia ed Esecuzione Musicisti

	FEDERAZIONE ITALIANA DEI GIOCHI ANTICHI E SPORTS DELLA BANDIERA COMMISSIONE TECNICA	Pagina n° 49 di 86
		Doc. N. RTG/CT
		Rev. 25/2017

8.2.2 Sincronismo

Il **sincronismo** tiene conto dell'intesa tra Musicisti e Sbandieratori, dell'evidenziazione dei vari momenti dell'esercizio, dalla partenza alle prese di bandiera ai movimenti di sbandierata eseguiti solamente durante il tempo di sbandierata della Grande Squadra.

L'elemento "Sincronismo" valutato dalla giuria musicisti, influirà sull'esercizio delle bandiere, relativamente alla specialità di Grande Squadra, come indicato nel "Quadro riassuntivo elementi-specialità" (Vedi paragrafo 7.1 "Quadro riassuntivo elementi – specialità").

E' valutato in base al numero dei **punti di contatto (ritmici o melodici)**, ovvero dei momenti in cui è manifesta la concomitanza fra sbandierata e musica. I punti di contatto ottenuti con l'ausilio dei soli tamburi sono detti punti di contatto ritmici, quelli ottenuti con l'ausilio delle sole chiarine sono detti punti di contatto melodici.

Ogni punto di contatto convalidato, sia ritmico che melodico, deve essere suonato ed evidenziato da almeno la metà degli esecutori musicisti della sezione, rispettivamente tamburi o chiarine.

Ogni singolo punto di contatto vale 1 punto, MASSIMALE PUNTI RICONOSCIUTI 165.

Sono evidenziabili musicalmente i seguenti momenti di bandiera:

1. **Movimenti artistici a 1 bandiera**
massimale punti riconosciuti 20, con una tolleranza di ulteriori 5 punti.
2. **Movimenti artistici a 2 bandiere**
massimale punti riconosciuti 20, con una tolleranza di ulteriori 5 punti.
3. **Partenze/prese dei lanci o scambi a 1 bandiera**
massimale punti riconosciuti 130, con una tolleranza di ulteriori 5 punti.
4. **Partenze/prese dei lanci o scambi a 2 bandiere**
massimale punti riconosciuti 35, con una tolleranza di ulteriori 5 punti.

Nello specifico:

- I movimenti artistici sono sincronizzabili sia con chiarine, sia con tamburi. Affinché sia riconosciuto valido il punto di contatto ritmico o melodico, tali movimenti artistici dovranno essere conformi a quanto descritto nel capitolo 8.1.2.5 *Composizione – movimenti artistici*.
- Le prese potranno essere evidenziate esclusivamente con suono di tamburo (punto di contatto ritmico).
- Le partenze potranno essere evidenziate con i tamburi o con le chiarine; in quest'ultimo caso, il suono dovrà evidenziare il momento di stacco della bandiera dalle mani nella sua fase iniziale di salita.
- in caso di concomitanza di punto di contatto ritmico con uno melodico, se ne terrà in considerazione, al fine del punteggio, solamente uno.

Nell'elemento Sincronismo, sarà riconosciuto un punteggio massimale complessivo di 165 punti.

E' prevista l'applicazione di un 1 punto di "malus" per ogni punto di contatto in eccedenza rispetto al limite di tolleranza sopra specificato per ogni categoria di momento sincronizzabile.

Esempio di applicazione dei "malus" per i punti di contatto su movimenti artistici a 1 bandiera

- punti realizzati 20, nessun "malus" applicato perché nei limiti dei punti riconosciuti: punti riconosciuti 20
- punti realizzati 25, nessun "malus" applicato perché dentro al limite di tolleranza: punti riconosciuti 20
- punti realizzati 26, applicazione di 1 punto di "malus" perché superato il limite di tolleranza: punti riconosciuti 19
- punti realizzati 30, applicazione di 5 punti di "malus" perché superato il limite di tolleranza: punti riconosciuti 15

Esempio di applicazione dei "malus" per i punti di contatto su lanci a 2 bandiere

- punti realizzati 35, nessun "malus" applicato perché nei limiti dei punti riconosciuti: punti riconosciuti 35



- punti realizzati 40, nessun "malus" applicato perché dentro al limite di tolleranza: punti riconosciuti 35
- punti realizzati 41, applicazione di 1 punto di "malus" perché superato il limite di tolleranza: punti riconosciuti 34
- punti realizzati 45, applicazione di 5 punti "malus" perché superato il limite di tolleranza: punti riconosciuti 30

	ARTISTICI	PRESE/PARTENZE LANCI
1 BANDIERA	20 <i>+ tolleranza 5 punti</i> <i>(malus a partire da 26)</i>	130 <i>+ tolleranza 5 punti</i> <i>(malus a partire da 136)</i>
2 BANDIERE	20 <i>+ tolleranza 5 punti</i> <i>(malus a partire da 26)</i>	35 <i>+ tolleranza 5 punti</i> <i>(malus a partire da 41)</i>

Tabella 28: conteggio sincronismi

Non sarà valutato il sincronismo nei seguenti casi:

- Realizzazione del sincronismo solamente da meno della metà dei componenti della sezione;
- Sottolineatura dei movimenti unitari di fase;
- Sottolineatura dei lanci nella loro fase conclusiva (discesa della parabola);
- Sottolineatura di appoggiati semplici, passaggi semplici e passaggi dove vengono coinvolti i passa bandiera;
- Cura nei dettagli e creatività;
- Inesistenza della concomitanza tra bandiera e tamburo o bandiera e chiarina;
- Accompagnamento della bandiera nella sua fase iniziale di salita, da parte delle chiarine, mediante note cortissime, comunemente definite tronche.
- Movimenti artistici eseguiti in tempi diversi tra gli atleti.

Il punteggio totale del Sincronismo è dato dalla somma dei punti di contatto riconosciuti validi, trasformato poi in un valore da 0 a 4 in modo da formare il voto totale dell'elemento Sincronismo.

8.2.3 Difficoltà musicale ed Esecuzione Chiarine

La **difficoltà musicale chiarine** 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 chiarine del gruppo musicisti.

E' giudicata secondo i seguenti parametri:

- suddivisione dei brani in classi di merito in base alla lunghezza;
- declassamenti;
- quantità di brani.

	FEDERAZIONE ITALIANA DEI GIOCHI ANTICHI E SPORTS DELLA BANDIERA COMMISSIONE TECNICA	Pagina n° 51 di 86
		Doc. N. RTG/CT
		Rev. 25/2017

8.2.3.1 Classi di merito

La lunghezza dei brani viene calcolata dal momento in cui gli atleti iniziano a suonare fino a quando il brano si interrompe in maniera evidente. Il brano s'interrompe in corrispondenza del primo tra i due seguenti eventi: stacco di tamburi (con suono onomatopeico "cia cia bum") o pausa di circa 3 secondi. La durata del brano è stabilita dal tempo effettivo di suono della sezione chiarine, calcolata dalla prima all'ultima nota; lo stacco o la pausa evidente di circa 3 secondi servono esclusivamente per determinarne l'interruzione.

Nota bene:

- 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 (ad eccezione di botta e risposta/canone).

In base alla lunghezza i brani vengono divisi in quattro grandi classi di difficoltà:

Nullò	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 15.99 sec. in cui si percepisce una breve idea melodica.
Lungo	Brano musicale di durata maggiore di 16 sec. che denota un'evidente costruzione melodica.
Libero	Brano musicale di durata maggiore di 22 sec. senza vincoli di ulteriore classificazione riguardo alla tipologia di difficoltà, se non per il numero delle parti melodiche (voci) che caratterizzano il brano.

Tabella 29: classificazione lunghezza dei brani chiarine

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 **LUNGHI** 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 una delle seguenti caratteristiche:
 - Cambio di volume repentino**: almeno due variazioni di volume al suo interno (es.: piano/forte/piano oppure forte/piano/forte); non sarà considerata valida la variazione di volume eseguita successivamente ad una pausa evidente. Ogni variazione di volume dovrà essere suonata almeno per la durata di un inciso.
 - Cambio di volume graduale**: brano musicale caratterizzato da parti in crescendo e/o diminuendo. I crescendo e i diminuendo non potranno essere eseguiti su note singole. Il crescendo/diminuendo dovrà essere suonato per almeno la durata di un inciso.
- **D+**: brano musicale D eseguito con un'evidente variazione di velocità (rallentamento o accelerazione) per almeno la durata di un inciso;
- **AA (COMPLESSO)**: 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, come "Voci Polifoniche", brani in "Botta e Risposta – Canone".
Voci Polifoniche: presenza all'interno del brano di 3 o più voci strumentali indipendenti, dette anche parti, le quali si sovrappongono in contrappunto nel corso della composizione del brano. In almeno 3



linee melodiche, non devono risaltare l'utilizzo di parti che determinano il loro declassamento come ad esempio lunghe note etc....(vedi Declassamenti) che prevalgono sulla melodia/e principale del brano.

Brano in botta e risposta - Canone: composizione contrappuntistica, all'interno del brano, in cui due o più voci (parti) strumentali, dialogano con la linea melodica o ripetono un fraseggio iniziata/o da una voce (parte), a distanza di un qualsiasi intervallo di tempo. Questa tipologia di difficoltà musicale va realizzata per la maggior parte del brano, consecutivamente ed eseguita dalla maggior parte degli esecutori di ogni sottogruppo della sezione Chiarine.

- **AA+:** brano musicale AA eseguito con un'evidente variazione di velocità (rallentamento o accelerazione) per almeno la durata di un inciso;
- **V:** 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, come "virtuosismi"

Virtuosismi: parti di complessa esecuzione ed abilità tecnica comunemente dette «figure musicali veloci», eseguite per la maggior parte del brano e consecutivamente da almeno la maggior parte della sezione chiarine.

I brani **LIBERI** (Cavalli di battaglia) **Z** sono i brani che caratterizzano l'identità, il gusto musicale e la tradizione storica del gruppo. Eseguiti dalla sezione chiarine esclusivamente durante lo svolgimento delle figurazioni di presentazioni e/o nelle figurazioni di uscita dell'esercizio di grande squadra. Per quel che riguarda le tipologie di classi difficoltà, i brani liberi non sono soggetti ai vincoli di classificazione dei "brani lunghi", se non per il numero di voci. I brani liberi non sono obbligatori.

8.2.3.2 Declassamenti (-)

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

- Assenza di linea melodica: utilizzo per la maggior parte del brano e dalla maggioranza dei componenti, di parti di facile esecuzione, quali note lunghe o note identiche ribattute;
- Interruzioni evidenti: utilizzo di pause musicali evidenti che vanno oltre al concetto di fiato d'esecuzione o respiro, col chiaro scopo di allungare il brano.
- Assenza di originalità:
 - **Brano simile:** esecuzione di un brano dove si percepiscono, per la maggioranza di esso, parti melodiche simili a un brano suonato in precedenza;
 - **Ripetizione inciso:** ripetersi delle stesso inciso, due o più volte, di qualsiasi difficoltà tecnica, all'interno dello stesso brano, ad eccezione dei brani di categoria **Z**;
 - **Ostinato:** esecuzione in maniera identica di una parte di brano, anche più breve della durata di un inciso, per tre o più volte consecutivamente, ad eccezione dei brani di categoria **V** e **Z**.
 - **Brano offuscato:** brano musicale di qualsiasi tipologia che manifesta una difficile valutazione musicale ed esecutiva da parte del giudice. 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 tamburi, brani in cui il giudice non riesce a percepire né la struttura compositiva né le eventuali penalità musicali.

8.2.3.3 Ulteriori specifiche

- Nel caso all'interno di un brano lungo si riscontri anche una sola caratteristica riportata alla voce declassamenti, verrà assegnata la categoria L-, nonostante il brano abbia i requisiti per essere riconosciuto D, D+, AA, AA+, V, Z, 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.

8.2.3.4 Attribuzione dei punteggi

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



NUMERO DI VOCI	CLASSI DI MERITO BRANI CHIARINE										
	N	CORTO		LUNGO						LIBERO	
		C-	C	L-	L	D	D+	AA	AA+	V	Z
1	0	7	10	13	20	24	28	0	0	80	50
2	0	12	20	25	40	44	48	52	56	80	70
3	0	18	30	35	60	64	68	72	76	80	90

Tabella 30: classi di merito brani chiarine

8.2.3.5 Quantità di brani

La sezione chiarine può eseguire al massimo 18 brani in totale. Gli squilli nulli valgono 0 punti ma rientrano comunque nel computo dei 18 brani totali eseguibili.

Si possono eseguire fino ad un massimo di:

- 3 brani di categoria Z durante lo svolgimento delle figurazioni di presentazioni e/o nelle figurazioni di uscita dell'esercizio di grande squadra
- 3 brani di categoria V
- 1 brano di categoria AA+
- 6 brani di categoria AA
- 2 brani di categoria D+
- 3 brani di categoria D

I brani eccedenti le categorie con difficoltà aggiuntiva + verranno scalati nelle rispettive classi di merito (quindi da AA+ a AA e da D+ a D). I brani eccedenti la classe di merito V verranno scalati in primo ordine nella categoria di brani AA. I brani eccedenti le classi di merito D, AA verranno scalati nella categoria L.

I brani musicali eseguiti in eccedenza rispetto ai 18 consentiti, verranno scartati a partire da quello di valore maggiore.

8.2.3.6 Esecuzione musicale chiarine

L'**esecuzione musicale chiarine** è intesa come pulizia e gradevolezza dei suoni prodotti e sincronia fra tutte le chiarine, che non devono coprirsi 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 è giudicata, nel tempo d'esercizio di Grande Squadra, secondo i seguenti criteri:

- Penalità lieve 0,1 grafica /
- Penalità media 0,3 grafica X
- Penalità grave 0,6 grafica O
- Penalità gravissima 0,9 grafica S

Penalità lieve:

- Lieve imprecisione negli attacchi o sulle conclusioni (es.: suono di chiarina che si protrae oltre la conclusione del brano o che inizia prima dell'attacco dell'intero gruppo);

	FEDERAZIONE ITALIANA DEI GIOCHI ANTICHI E SPORTS DELLA BANDIERA COMMISSIONE TECNICA	Pagina n° 54 di 86
		Doc. N. RTG/CT
		Rev. 25/2017

- Lieve imprecisione melodica (piccolo difetto di intonazione) durante lo svolgimento del brano (es. note fuori ritmo, suono “sporcato” nella sonorità);

Penalità media:

- Palese suono di chiarina fuori ritmo;
- Sfasatura nell’esecuzione del brano nella sezione (ritardo melodico);
- Mancata partecipazione al brano, dove non previsto dalla costruzione armonica dello stesso (per ogni atleta), comunemente definito playback;
- Involontario suono di chiarina a volume pieno durante un piano.

Penalità grave:

- Grave sfasatura nell’esecuzione del brano nella sezione chiarine (es: diverse velocità d’esecuzione tra gruppi di chiarine 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 10, verranno sottratte tutte le penalità di esecuzione in modo da formare il voto totale dell'elemento Difficoltà Musicale ed Esecuzione Chiarine.

8.2.4 Difficoltà musicale ed Esecuzione Tamburi

La **difficoltà musicale tamburi** è l’elemento che valuta la quantità, lunghezza, struttura ritmica e la modalità d’esecuzione dei brani eseguiti durante il tempo d'esercizio di Grande Squadra dalla sezione tamburi 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;
- 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" - per maggiori chiarimenti leggere glossario) o pausa di circa 3 secondi. La durata del brano è stabilita dal tempo effettivo di suono della sezione tamburi, 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.

Nota bene: Un brano di qualsiasi classe di difficoltà, per essere considerato valido, deve essere eseguito dalla totalità della sezione (ad eccezione di “canone - botta e risposta”).

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 15.99 sec. in cui si percepisce una breve idea ritmica.
Lungo	Brano musicale di durata maggiore di 16 sec. che denota una evidente costruzione ritmica.
Libero	Brano musicale di durata maggiore di 22 sec. senza vincoli di ulteriore classificazione riguardo alla tipologia di difficoltà, se non per il numero delle parti ritmiche (voci) che caratterizzano il brano.

Tabella 31: classificazione lunghezza dei brani tamburi

I brani CORTI si classificano in:

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

I brani LUNGHI 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 una delle seguenti caratteristiche:
 - Cambio di volume repentino**: almeno due variazioni di volume al suo interno (es.: piano/forte/piano oppure forte/piano/forte); non sarà considerata valida la variazione di volume eseguita successivamente ad una pausa evidente. **Ogni variazione di volume dovrà essere suonata almeno per la durata di un inciso.**
 - Cambio di volume graduale**: brano musicale caratterizzato da parti in crescendo e/o diminuendo. Il crescendo/diminuendo dovrà essere suonato per almeno la durata di un inciso. Possono essere eseguiti a 1 o 2 linee ritmiche.
- **D+**: brano musicale D eseguito con un'evidente variazione di velocità (rallentamento o accelerazione) per almeno la durata di un inciso; Possono essere eseguiti a 1 o 2 linee ritmiche.
- **L3 (Presenza di "3 o più linee ritmiche")**: brano musicale dalla cui esecuzione emergano in maniera evidente tre o più linee ritmiche diverse (cioè tre o più voci/parti) non declassabili. 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.
- **AA (COMPLESSO)**: brano musicale lungo in cui viene riconosciuta almeno una delle seguenti caratteristiche:
 - **AA "controtempi ritmici"** all'interno di uno stesso brano tamburi, sempre eseguiti in almeno due linee ritmiche e dalla maggioranza della sezione. 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.
 - **AA "Brano in botta e risposta –Canone"**: composizione contrappuntistica all'interno del brano, in cui, RULLANTI E TIMPANI fraseggiano o dialogano alternandosi nella ritmica per la maggior parte del brano oppure ripetono un fraseggio o una linea ritmica iniziato/a da una voce (parte), a distanza di un qualsiasi intervallo di tempo. Questa tipologia di difficoltà musicale, va realizzata per la maggior parte del brano, consecutivamente ed eseguita dalla maggior parte degli esecutori di ogni sottogruppo della sezione tamburi.
 - **AA "Utilizzo Accessori"**: parti ritmiche eseguite mediante l'utilizzo di colpi di bacchette su cerchi, fusti e/o tra di loro per almeno la durata di due incisi e almeno dalla maggioranza della sezione tamburi (anche non in maniera consecutiva e contemporanea).



- AA+: brano musicale AA eseguito con un'evidente variazione di velocità (rallentamento o accelerazione) per almeno la durata di un inciso ad esclusione di semplici colpi rallentati cadenzati per i quali è previsto il declassamento;
- **V (VIRTUOSISMI)**: brano musicale lungo dalla cui composizione ed esecuzione siano ben riconoscibili, per la maggior parte del brano, parti di complessa esecuzione ed abilità tecnica. Possono essere di 3 categorie in base al numero delle parti ritmiche:
 - **Virtuosismo a 1 parte ritmica**: colpi ravvicinati eseguiti consecutivamente all'unisono da almeno la metà dei componenti della sezione tamburi e per la maggior parte del brano.
 - **Virtuosismo a 2 parti ritmiche**: colpi ravvicinati eseguiti consecutivamente in almeno due linee ritmiche differenti della sezione tamburi e per la precisione: una parte di virtuosismo deve essere eseguita dalla sottosezione rullanti e una parte ritmica in virtuosismo dalla sottosezione dei timpani. I virtuosismi devono essere suonati per la maggior parte del brano e da almeno la maggioranza dei componenti della sezione tamburi.
 - **V 3**: Brano musicale lungo con la particolarità di essere suonato senza l'ausilio di sottofondo di un brano della sezione Chiarine. Brano musicale con esecuzione di elevata caratura tecnica avente come caratteristica il riconoscimento di almeno 3 classificazioni (a scelta del gruppo tra le classi D, D+, L3, AA, AA+, V) per la durata minima di un inciso (ogni classificazione).

I brani **LIBERI** (Cavalli di battaglia) **Z** sono i brani che caratterizzano l'identità, il gusto musicale e la tradizione storica del gruppo. Eseguiti da tutti gli elementi della sezione tamburi esclusivamente durante lo svolgimento delle figurazioni di presentazioni e/o nelle figurazioni di uscita dell'esercizio di grande squadra. Per quel che riguarda le tipologie di classi difficoltà, i brani liberi 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

- Brano dove si evidenzia fortemente 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 ritmiche: se una sola ritmica viene eseguita a cadenza il brano sarà declassato; se entrambe le voci sono cadenzate il brano verrà considerato ad 1 voce e declassato.
- **Brano Simile**: esecuzione di un brano dove si percepiscono dalla linea (parte) ritmica principale e per la maggioranza della durata di esso, frasi ritmiche simili già suonate in un brano precedentemente eseguito (valevole anche per la tipologia Z)
- **Fraseggi Ostinati**: (valevole per la sola categoria di brani in classe di difficoltà L). Esecuzione in maniera identica di una parte ritmica di brano, anche più breve della durata di un inciso, per tre o più volte consecutivamente
- **Brano offuscato**: brano musicale di qualsiasi tipologia che manifesta una difficile valutazione musicale ed esecutiva da parte del giudice. Esempi a rischio: brani ritmici suonati con volume troppo basso, brani coperti dal volume della sezione chiarine, ritmiche suonate per lunga durata del brano su bacchette- fusticerci, dove il giudice non riesce a percepire né la struttura compositiva che le eventuali penalità musicali

8.2.4.3 Ulteriori specifiche

- Nel caso all'interno di un brano lungo si riscontri anche una sola caratteristica riportata alla voce declassamenti, verrà assegnata la categoria L-, nonostante il brano abbia i requisiti per essere riconosciuto D, D+, L3, AA, AA+, V, Z,;
- 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

8.2.4.4 Attribuzione dei punteggi

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



NUMERO DI VOCI	CLASSI DI MERITO BRANI TAMBURI											
	N	CORTO			LUNGO							LIBERO
		C-	C	L-	L	D	D+	L3	AA	AA+	V	Z
1	0	7	10	13	18	24	28	0	35	40	45	35
2	0	12	15	20	28	34	40	0	45	55	75	50
3	0	18	20	25	0	0	0	44	0	0	85	80

Tabella 32: classi di merito brani tamburi

8.2.4.5 Quantità di brani

La sezione tamburi può eseguire al massimo 23 brani in totale. I brani nulli non rientrano nel computo dei 23 brani totali eseguibili.

Nessun vincolo sul numero di brani durante il tempo di esercizio. Si possono eseguire fino ad un massimo di:

- 3 brani di categoria Z durante lo svolgimento delle figurazioni di presentazioni e/o nelle figurazioni di uscita dell'esercizio di grande squadra
- 1 brano di categoria V3
- 3 brani di categoria V
- 1 brano di categoria AA+
- 6 brani di categoria AA
- 4 brani di categoria L3
- 2 brani di categoria D+
- 3 brani di categoria D

I brani eccedenti le categorie con difficoltà aggiuntiva + verranno scalati nelle rispettive classi di merito (quindi da AA+ a AA e da D+ a D). I brani eccedenti la classe di merito V verranno scalati in primo ordine nella categoria di brani AA. I brani eccedenti le classi di merito D, AA, L3 e V3 verranno scalati nella categoria L.

I brani musicali eseguiti in eccedenza rispetto ai 23 consentiti, verranno scartati a partire da quello di valore maggiore.

8.2.4.6 Esecuzione musicale tamburi

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

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

- Penalità lieve 0,1 grafica /
- Penalità media 0,3 grafica X
- Penalità grave 0,6 grafica O

Penalità lieve:

- Lieve imprecisione negli attacchi o sulle conclusioni;
- Lieve imprecisione ritmica durante lo svolgimento del brano.

	FEDERAZIONE ITALIANA DEI GIOCHI ANTICHI E SPORTS DELLA BANDIERA COMMISSIONE TECNICA	Pagina n° 58 di 86
		Doc. N. RTG/CT
		Rev. 25/2017

Penalità media:

- Palese colpo di tamburo fuori ritmo;
- Sfasatura nell'esecuzione del brano nella sezione (ritardo ritmico);
- 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, sia coreograficamente che musicalmente, per quanto nelle sue possibilità. Nel caso questa condizione non sussistesse, all'atleta verrà attribuita una penalità media di " playback" per ogni brano non eseguito dallo stesso.
- Involontario colpo di tamburo a volume pieno durante un piano effettuato da meno della metà dei componenti.

Penalità grave:

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

Al punteggio della difficoltà musicale, trasformato in un valore da 0 a 8, verranno sottratte tutte le penalità di esecuzione in modo da formare il voto totale dell'elemento **Difficoltà Musicale ed Esecuzione Tamburi**.

8.2.5 Numero di esecutori

All'interno del gruppo Musicisti, il numero massimo di esecutori della sezione CHIARINE, non dovrà superare i 10 elementi. Non ci sono limitazioni per quanto riguarda il numero di componenti della sezione TAMBURI, purché sia comunque rispettato il numero massimo di 20 atleti musicisti in totale, così come stabilito al paragrafo 5.6 MUSICISTI pag. 12.

8.2.6 Norme per tornei musicisti

Il numero massimo ammesso è di 20 musicisti.

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

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

Il tempo d'esercizio è: minimo 4'30" massimo 5'45".

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

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

Massimale realizzabile con le difficoltà chiarine 1140 punti (non sfiorabile)

Massimale realizzabile con le difficoltà tamburi 900 punti (sfiorabile)

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

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 sezione pertinente del regolamento.

10 GARE FEDERALI

10.1 Manifestazioni Nazionali Federali

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

Per ogni gruppo partecipante alla Tenzone Aurea possono partecipare:

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

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

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

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

10.1.1 Sorteggio per l'ordine di esibizione

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

I gruppi che hanno più esercizi nella stessa specialità, devono aver stabilito, all'atto dell'iscrizione finale, per ogni specialità, la corrispondenza tra i singoli esercizi ed il codice composto dal nome del gruppo seguito da un numero progressivo; qualora ciò non fosse accaduto, il responsabile del sorteggio³ provvederà all'attribuzione d'ufficio dei codici (tale attribuzione non è contestabile).

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

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

³ Presidente Gruppo Giudici Gare



SINGOLO		
<i>ordine esibizione</i>	<i>sezione</i>	<i>gruppo</i>
1	A	GRUPPO 1
2	A	GRUPPO 5
3	A	GRUPPO 9
4	A	GRUPPO 13
5	A	GRUPPO 17
6	B	GRUPPO 2
7	B	GRUPPO 6
8	B	GRUPPO 10
9	B	GRUPPO 14
10	B	GRUPPO 18
11	C	GRUPPO 3
12	C	GRUPPO 7
13	C	GRUPPO 11
14	C	GRUPPO 15
15	C	GRUPPO 19
16	D	GRUPPO 4
17	D	GRUPPO 8
18	D	GRUPPO 12
19	D	GRUPPO 16
20	D	GRUPPO 20

GRANDE		
<i>ordine esibizione</i>	<i>sezione</i>	<i>gruppo</i>
1	C	GRUPPO 3
2	C	GRUPPO 7
3	C	GRUPPO 11
4	C	GRUPPO 15
5	C	GRUPPO 19
6	D	GRUPPO 4
7	D	GRUPPO 8
8	D	GRUPPO 12
9	D	GRUPPO 16
10	D	GRUPPO 20
11	A	GRUPPO 1
12	A	GRUPPO 5
13	A	GRUPPO 9
14	A	GRUPPO 13
15	A	GRUPPO 17
16	B	GRUPPO 2
17	B	GRUPPO 6
18	B	GRUPPO 10
19	B	GRUPPO 14
20	B	GRUPPO 18

COPPIA		
<i>ordine esibizione</i>	<i>sezione</i>	<i>gruppo</i>
1	D	GRUPPO 4
2	D	GRUPPO 8
3	D	GRUPPO 12
4	D	GRUPPO 16
5	D	GRUPPO 20
6	C	GRUPPO 3
7	C	GRUPPO 7
8	C	GRUPPO 11
9	C	GRUPPO 15
10	C	GRUPPO 19
11	B	GRUPPO 2
12	B	GRUPPO 6
13	B	GRUPPO 10
14	B	GRUPPO 14
15	B	GRUPPO 18
16	A	GRUPPO 1
17	A	GRUPPO 5
18	A	GRUPPO 9
19	A	GRUPPO 13
20	A	GRUPPO 17

PICCOLA		
<i>ordine esibizione</i>	<i>sezione</i>	<i>gruppo</i>
1	B	GRUPPO 2
2	B	GRUPPO 6
3	B	GRUPPO 10
4	B	GRUPPO 14
5	B	GRUPPO 18
6	A	GRUPPO 1
7	A	GRUPPO 5
8	A	GRUPPO 9
9	A	GRUPPO 13
10	A	GRUPPO 17
11	D	GRUPPO 4
12	D	GRUPPO 8
13	D	GRUPPO 12
14	D	GRUPPO 16
15	D	GRUPPO 20
16	C	GRUPPO 3
17	C	GRUPPO 7
18	C	GRUPPO 11
19	C	GRUPPO 15
20	C	GRUPPO 19

Tabella 33: schema sorteggio ordine di esibizione



Successivamente verrà sorteggiato l'ordine "interno" di esibizione che stabilirà in quale sequenza ogni gruppo, al proprio turno, presenterà in modo sequenziale i propri esercizi, nel caso questi abbiano più esercizi nella stessa specialità. Tale ordine sarà uguale per tutte le specialità.

I gruppi della Tenzone Argentea in possesso della "wild card" non verranno inseriti nel sorteggio in quanto saranno sempre i primi ad esibirsi.

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

10.1.2 Struttura Delle Tenzoni

La struttura delle tenzoni è così composta:

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

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

10.1.3 Esercizi "Aventi Diritto"

Gli esercizi "aventi diritto" sono, nel caso della categoria Tenzone Aurea e Tenzone Argentea, i primi classificati per specialità dell'anno precedente. Per la specialità di Grande Squadra, gli aventi diritto garantiscono anche ai Musicisti la possibilità di gareggiare l'anno seguente. I Musicisti Campioni d'Italia sono considerati aventi diritto garantendo anche agli Sbandieratori la possibilità di gareggiare l'anno seguente.

Per poter usufruire della condizione di avente diritto, il gruppo deve presentare un esercizio composto dallo stesso numero di atleti dell'anno precedente, senza nessuna possibilità di sostituzione di atleti.

10.1.4 Wild Card

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

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

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

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

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

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

10.1.5 Campi di Gara

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

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

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

Dimensioni per gare all'aperto

Singolo	Coppia	Piccola Squadra	Grande Squadra
10 x 24	15 x 24	20 x 30	25 x 30

Tabella 34: dimensioni campi gara all'aperto

Dimensioni minime per gare al coperto (le massime sono quelle per gare all'aperto)

Singolo	Coppia	Piccola Squadra	Grande Squadra
10 x 22	15 x 22	18 x 28	22 x 28

Tabella 35: dimensioni campi gara al coperto

All'interno del campo di gara devono trovare collocazione anche i musicisti, passa-bandiera, porta stendardo, ecc. Il campo di gara deve essere pianeggiante, eventualmente con inclinazione uniforme e grado di inclinazione massimo consentito pari al 5% (ottenuto dal rapporto tra il dislivello e la distanza misurata, moltiplicato per 100); il palco della giuria deve essere posto sul lato corto del campo di gara, esternamente, ad una distanza di metri 2 dallo stesso e deve essere sollevato da terra mediamente almeno di un metro. Sono ammesse soluzioni con palchi realizzati con più livelli, purché tutti i giudici siano almeno ad un metro dal piano dell'esercizio.

Deve essere previsto un opportuno impianto di illuminazione per le gare da disputarsi in notturna; le lampade non devono rappresentare una fonte di abbagliamento per gli atleti ed il grado di illuminazione deve essere uniforme in tutto il campo di gara. Dovrà essere data possibilità, a tutti i rappresentanti dei gruppi partecipanti, di verificare lo stato dell'illuminazione almeno 24 ore prima delle gare.

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

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

10.1.5.1 Spazio "Pre-Gara"

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

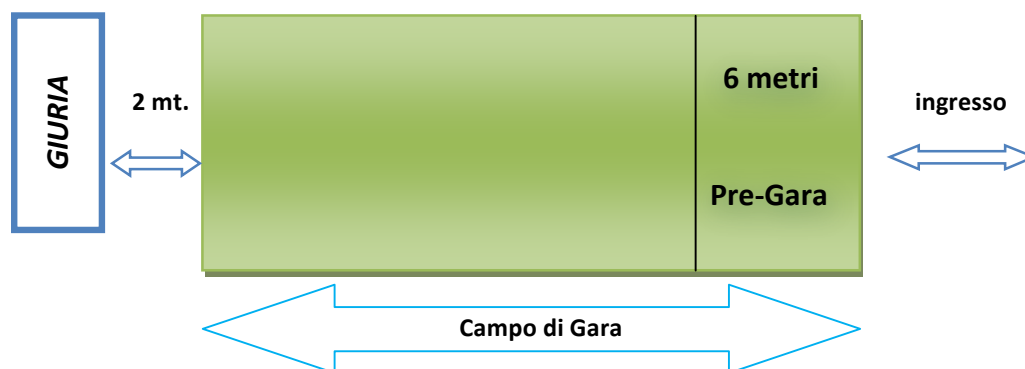


Figura 1: campo di gara



10.1.6 Fase Eliminatória

Nella fase eliminatória, suddivisa per specialità, tutti i gruppi eseguiranno il loro esercizio⁴ in presenza della giuria. Al termine di questa fase, sulla base dei punteggi assegnati, sarà stilata una classifica per specialità che consentirà ai primi classificati di accedere alla finale.

Accederanno alla finale i seguenti esercizi classificati dalla fase eliminatória:

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

10.1.7 Fase Finale

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

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

10.1.8 Infortuni, sostituzioni e sospensioni

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

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

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

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

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

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

⁴ O più di uno in dipendenza della tipologia di specialità ed in considerazione di eventuali "aventi diritto"



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

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

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

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

10.1.9 Assegnazione dei Titoli

10.1.9.1 Premi di specialità e formazione delle classifiche

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

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

10.1.9.2 Combinata

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

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

Tabella 36: calcolo punteggi combinata esercizi non partecipanti

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

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

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

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

Tabella 37: calcolo punteggi combinata



ESEMPIO:

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

Tabella 38: esempio calcolo punteggi combinata

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

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

10.1.9.2.1 Esercizi non partecipanti

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

- Esercizi non iscritti o che non abbiano rispettato le regole delle iscrizioni;
- Mancata presentazione dopo la chiamata (Vedi paragrafo 6.1 “Chiamata all’esercizio” e paragrafo 5.6 “Musicisti”);

10.1.9.3 Premio Coreografia

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

10.2 Tornei federali

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

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

Tutte le gare o tornei indoor non potranno superare le 3 ore consecutive, oppure 4 ore se la gara è suddivisa in due parti separate tra loro da un pasto e da una pausa non inferiore ai 90 minuti (se suddivisa in due parti non si potrà comunque superare le 3 ore consecutive, esempio: prima parte 3 ore seconda parte 1 ora) calcolati con strumento informatico fornito a mezzo del sito federale dalla Federazione.

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

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

E’ stata definita una classificazione relativa alle dimensioni minime necessarie inerenti i campi di gara per ciascuna specialità (vedasi tabella allegata). Sono state individuate due tipologie di gare: “in esterno” ed “in interno” e per ciascuna di esse definite le misure minime dei campi gara.

Prima dell’inizio di ogni manifestazione sarà cura dell’Ispettore di Giuria la verifica delle dimensioni dichiarate nella richiesta di giuria e la concessione dell’eventuale deroga relativa al capo gara se ricadente nella specifica casistica (vedasi tabella allegata).

E’ consentita una tolleranza pari al 5% rispetto alle dimensioni sotto riportate.



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

10.2.1 Misure derogabili e non derogabili sui campi di gara in esterno

	Campo Regolare Nessuna Deroga	Campo non Regolare Deroga da richiedere all'Ispettore direttamente sul campo di gara	Campo non Regolare Deroga da richiedere al Presidente Federale al momento della richiesta di giuria	Campo non Regolare INDEROGABILE
<i>Specialità</i>	<i>Misure</i>	<i>Fino a</i>	<i>Fino a</i>	<i>Inferiore a</i>
Singolo	Misure: 10 x 24	Misure: 10 x 22	Misure: 10 x 15	Misure: 10 x 15
Coppia	Misure: 15 x 24	Misure: 15 x 22	Misure: 15 x 15	Misure: 15 x 15
Piccola	Misure: 20 x 30	Misure: 18 x 28	Misure: 17 x 22	Misure: 17 x 22
Grande Squadra e Musici	Misure: 25 x 30	Misure: 22 x 28	Misure: /	Misure: 22 x 28

Tabella 39: misure campi gara derogabili e non in esterno

10.2.2 Misure derogabili e non derogabili sui campi di gara in interno

	Campo Regolare Nessuna Deroga	Campo non Regolare Deroga da richiedere all'Ispettore direttamente sul campo di gara	Campo non Regolare Deroga da richiedere al Presidente Federale al momento della richiesta di giuria	Campo non Regolare INDEROGABILE
<i>Specialità</i>	<i>Misure</i>	<i>Fino a</i>	<i>Fino a</i>	<i>Inferiore a</i>
Singolo	Misure: 10 x 22	Misure: 10 x 15	Misure: /	Misure: 10 x 15
Coppia	Misure: 15 x 22	Misure: 15 x 15	Misure: /	Misure: 15 x 15
Piccola	Misure: 18 x 28	Misure: 17 x 23	Misure: 17 x 22	Misure: 17 x 22
Grande Squadra e Musici	Misure: 22 x 28	Misure: /	Misure: /	Misure: 22 x 28
Altezza struttura	Misure: 7,5	Misure: /	Misure: /	Misure: 7,5

Tabella 40: misure campi gara derogabili e non in interno



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

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

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

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

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

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

TORNEO SOLO BANDIERE

	<i>Giuria Minima</i>	<i>Giuria Massima</i>
<i>Esecuzione</i>	1	3
<i>Composizione</i>	1	3
<i>Difficoltà</i>	1	3
<i>Esperto bandiere</i>	1	0
<i>Segreteria</i>	2	4
<i>Ispettori</i>	1	2

TORNEO BANDIERE E MUSICI NON IN GRANDE SQUADRA

	<i>Giuria Minima</i>	<i>Giuria Massima</i>
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

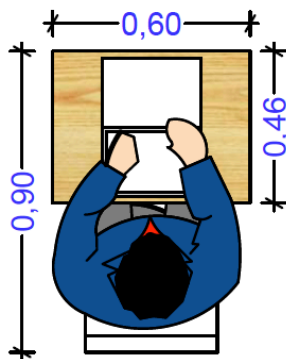


TORNEO BANDIERE E MUSICI IN GRANDE SQUADRA

	<i>Giuria Minima</i>	<i>Giuria Massima</i>
Esecuzione	1	3
Composizione	1	3
Difficoltà	1	3
Esperto bandiere	1	0
Coreografia	1	3
Sincronismo	1	3
Difficoltà tamburi	1	3
Difficoltà chiarine	1	3
Esperto musicisti	1	0
Segreteria	2	4
Ispettori	1	3

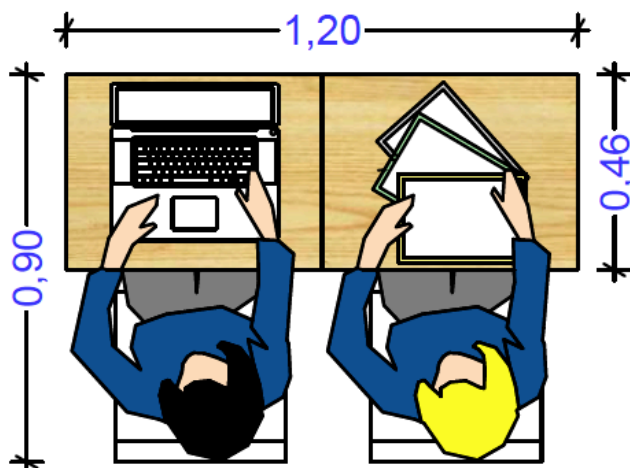
Si allegano alcuni schemi esemplificativi e non esaustivi, sul corretto dimensionamento del palco e posizionamento dei giudici.

Ingombro minimo postazione giudice

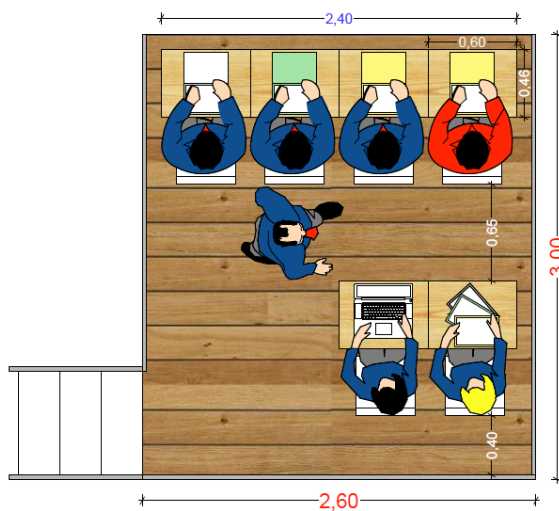




Ingombro minimo postazione segreteria

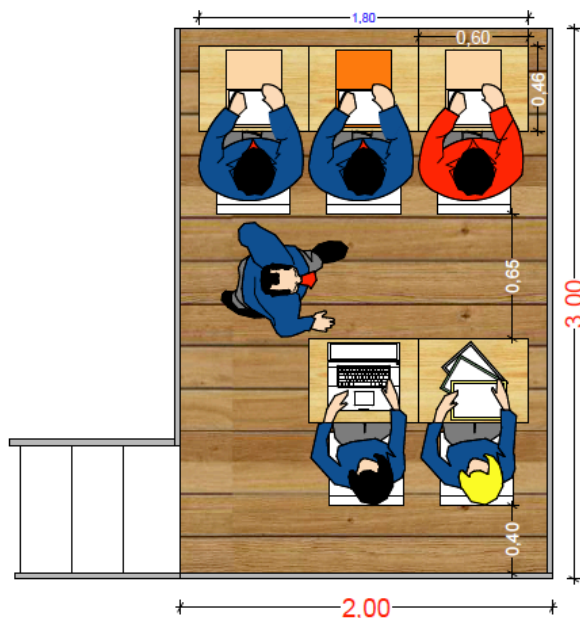


Giuria minima bandiere con esperto tecnico bandiere

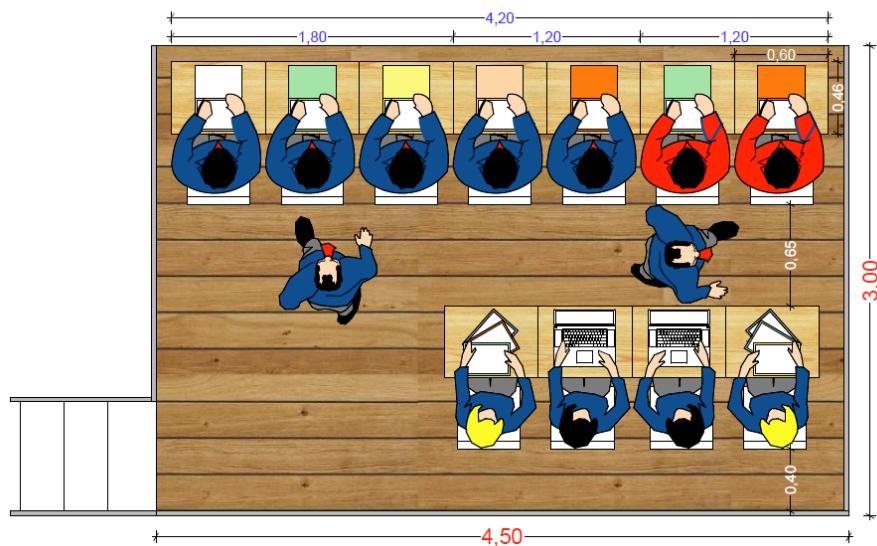




Giuria minima musicisti con esperto tecnico

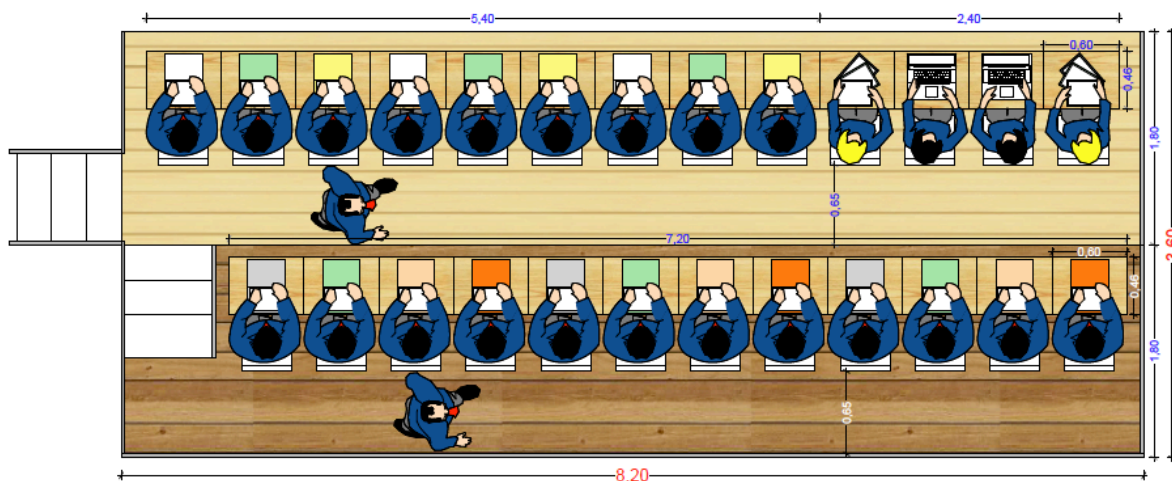


Giuria minima bandiere+musicisti con esperti tecnici





Giuria massima bandiere+musicisti



10.3 Notifica dei risultati

I risultati **ufficiosi** della gara, suddivisi per elemento, saranno pubblicati dal Presidente G.G.G. sul sito F.I.S.B. (www.fisb.net) nei giorni immediatamente successivi alla gara mentre i risultati **ufficiali** saranno pubblicati entro 14 giorni dal 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 (Vedi paragrafo 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*

La dimensione minima del drappo è definita in.1300 X 1300 mm. 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.

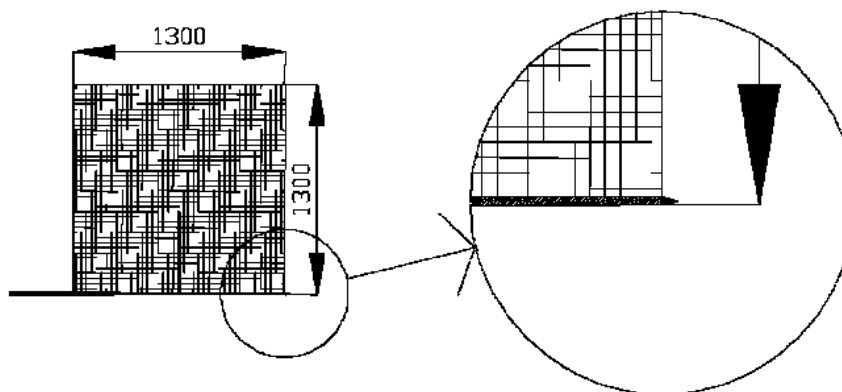


Figura 2: misurazione bandiera

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. L'ispettore di giuria può, a sua discrezione, chiedere di verificare le lenti utilizzate. Nel caso in cui gli occhiali non siano da vista è prevista la squalifica dell'esercizio.

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

11.3 Strumenti

11.3.1 Classificazione strumenti

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

11.3.1.1 Chiarine

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



Esempio di modello di chiarina consentito

Figura 3: esempio chiarina consentito

Caratteristiche

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

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

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

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



Esempio di tromba militare a 3 pistoni vietata dal regolamento

Figura 4: esempio tromba non consentito



11.3.1.2 Tamburi

Sono ammessi due tipi di tamburi: rullanti e timpani.

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

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

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

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

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

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

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

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

11.3.2 Addendum chiarine naturali

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

Tipologia di strumento	Addendum
Chiarine	12%

Tabella 41: addendum chiarine naturali

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

11.3.3 Controllo degli strumenti ed assegnazione addendum

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

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

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



12 DEFINIZIONI E GLOSSARIO

Caduta parziale di bandiera	Evento che richiede il contatto dell'estremo pesante dell'attrezzo con il suolo durante lo svolgimento dell'esercizio. Non si considera come caduta l'appoggio della bandiera a terra durante la fase di preparazione dell'esercizio o al termine dello stesso e comunque prima della richiesta di inizio e dopo lo stop da parte dell'ispettore di giuria. Deve essere considerata una caduta parziale anche l'eventualità in cui, durante un passaggio eseguito con le gambe, l'estremo pesante dell'attrezzo tocca il suolo.
Caduta totale di bandiera	Evento che richiede il contatto dell'intera asta dell'attrezzo con il suolo, durante lo svolgimento dell'esercizio. Non si considera come caduta l'appoggio della bandiera a terra durante la fase di preparazione dell'esercizio o al termine dello stesso e comunque prima della richiesta di inizio e dopo lo stop da parte dell'ispettore di giuria.
Scambio o lancio fuori campo	Si definisce scambio o lancio fuori campo l'evento in cui la bandiera esce dal campo di gara delimitato dalle transenne. 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 sbandiatore, pur avendo assunto una posizione staticamente e dinamicamente scorretta, riesce a recuperare tempestivamente l'equilibrio anche appoggiandosi ulteriormente a terra. In ogni caso non deve essere interrotta la continuità del passaggio in corso, altrimenti l'errore ricade nella categoria caduta dell'atleta.
Caduta dell'atleta	La caduta dell'atleta si verifica quando lo sbandiatore ha perso definitivamente il proprio equilibrio, si appoggia a terra con il bacino o con i quattro arti per recuperarlo ed interrompe il passaggio che stava eseguendo.
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.



**FEDERAZIONE ITALIANA DEI GIUOCHI
ANTICHI E SPORTS DELLA BANDIERA**

COMMISSIONE TECNICA

Pagina n° 76 di 86

Doc. N. RTG/CT

Rev. 25/2017

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 musico 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 musico	Parallelepipedo, immaginario e di altezza infinita, avente la base di 4 metri quadrati (2 metri ogni lato) al cui centro staziona il musico.
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.
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.
C.D.	Consiglio Direttivo F.I.S.B.
G.G.G.	Gruppo Giudici Gare




**FEDERAZIONE ITALIANA DEI GIOCHI
ANTICHI E SPORTS DELLA BANDIERA**
COMMISSIONE TECNICA

Pagina n° 77 di 86

Doc. N. RTG/CT

Rev. 25/2017

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.

14.1 Tipologia di gioco Individuale

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

14.1 Tipologia di gioco Comune (scambio)

Base	Distacco di una sola bandiera dal corpo dell'atleta e successiva ricezione di una bandiera.
-------------	---



**FEDERAZIONE ITALIANA DEI GIOCHI
ANTICHI E SPORTS DELLA BANDIERA**

COMMISSIONE TECNICA

Pagina n° 79 di 86

Doc. N. RTG/CT

Rev. 25/2017

Basso	Bandiere giocate al di sotto dei quattro metri d'altezza.
Misto	Bandiere giocate sia al di sotto che al di sopra dei quattro metri d'altezza.
Alto	Bandiere giocate al di sopra dei quattro metri d'altezza.
Appoggio	Scambio basso di più bandiere effettuato senza raccolta del drappo.
Appoggio semplice	Scambio basso di un'unica bandiera senza raccolta del drappo e/o difficoltà aggiuntive tecniche.
Sfalsato	Bandiere giocate sequenzialmente all'interno di un tempo di base (andata e ritorno).
Simultaneo	Bandiere giocate contemporaneamente da tutti gli atleti.
Sequenza (solo per squadre)	Bandiere giocate sequenzialmente coinvolgendo compagni diversi per un totale di 3 lanci sfalsati.
Sequenza a 2 giri (solo per piccola squadra)	Bandiere giocate sequenzialmente coinvolgendo compagni diversi per un totale di almeno 6 lanci sfalsati.
Sequenza media (solo per grande squadra)	Bandiere giocate sequenzialmente, coinvolgendo compagni diversi, per un totale di un numero di lanci sfalsati pari alla metà dei componenti della squadra (Es. grande a 12 elementi: 6 lanci sfalsati).
Sequenza massima (solo per grande squadra)	Bandiere giocate sequenzialmente, coinvolgendo compagni diversi, per un totale di un numero di lanci sfalsati pari ai componenti della squadra (Es. grande a 12 elementi: 12 lanci sfalsati).
Incrociato	Bandiere giocate simultaneamente dove tutte passano ipoteticamente per un'unica linea verticale al centro della figura. Solo nell'esercizio di grande squadra tale lancio può essere eseguito in vari sottogruppi (Es. grande a 16 elementi: 4 sottogruppi da 4 persone).
Incrociato medio (solo per grande squadra)	Bandiere giocate simultaneamente dove tutte passano ipoteticamente per un'unica linea verticale al centro della figura. Il lancio è valido solo se si creano solamente due sottogruppi (Es. grande a 16/12/8 elementi: due sottogruppi da 8/6/4 atleti; per grande a 10 elementi due sottogruppi da 6 e 4 atleti; per grande da 14 elementi due sottogruppi da 8 e 6 atleti).
Incrociato massimo (solo per grande squadra)	Bandiere giocate simultaneamente dove tutte passano ipoteticamente per un'unica linea verticale al centro della figura. Il lancio è valido solo se non si creano dei sottogruppi.
Giro Alto	Giro del manico di almeno 180° ed altezza superiore all'altezza dell'atleta. (Al momento dello stacco della bandiera il braccio deve essere proteso verso l'alto)
Insieme (solo per squadre)	Scambio alto 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 grande 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 o un numero superiore.
Contemporaneo	Più bandiere staccate contemporaneamente, con arti diversi e tutte indirizzate ad altro o altri compagni.
Contemporaneo parziale	Più bandiere staccate contemporaneamente, con arti diversi e indirizzate, parte a se stessi e parte ad altro o altri atleti.

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

15 ALLEGATO 3 - Nomenclatura regolamento musicisti

Brano declassato	Brano a cui sono stati applicati declassamenti previsti ai paragrafi 8.2.3.2 e 8.2.4.2
Brano nullo	Brano di durata inferiore a 9 secondi o brano identico ad uno precedentemente eseguito.
Brano corto	Brano musicale di durata tra i 9.00 e i 15.99 sec.
Brano lungo	Brano musicale di durata maggiore di 16 sec.
Brano tamburi a 1 voce	Brano musicale di tamburi in cui tutti gli atleti suonano la stessa linea ritmica (unisono).
Brano tamburi a 2 voci	Brano 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.
Brano tamburi a 3 o più voci	Brano 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. <i>NB: nelle definizioni soprastanti "PARTE" equivale a VOCE e indica una delle linee strumentali che costituiscono la struttura di una composizione.</i>
Brano chiarine a 1 voce	Brano musicale in cui tutti gli atleti suonano all'unisono, cioè suonano tutti la stessa parte musicale.
Brano chiarine a 2 voci	Brano 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).
Brano chiarine 3 o più voci	Brano 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 lancio con stessa tecnica



Figura 5: esempi di lancio con stessa tecnica



Figura 6: esempi di lancio con tecnica diversa

TUTTI GLI ESEMPI RIPORTATI SONO DA CONSIDERARSI INDICATIVI E NON ESAUSTIVI



17 ALLEGATO 5 – 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	Interruzione della sbandierata per un tempo superiore a quanto previsto	5.1	Generalità
4	Costumi riscontrati rotti prima dell'inizio dell'esercizio	11.2	Costumi
5	Inizio o conclusione dell'esercizio senza bandiere	5.1	Generalità
6	Comportamento del passa-bandiera diverso da quanto specificato (Vedi paragrafo “”)	4.2	Passa bandiera
7	Deviazione dell'esercizio o della sbandierata pari o superiore ai 30 secondi	6.2	Deviazione dell'esercizio dai tempi prestabiliti
8	Indossare orologi, piercing, orecchini	11.2	Costumi
9	Masticare gomme o caramelle	11.2	Costumi
10	Passaggio della bandiera con più di un solo lancio o passaggio.	4.2	Passa bandiera
11	Passaggio delle bandiere unite sull'asta e con il drappo arrotolato	4.2	Passa bandiera
12	Impedire o intralciare la visuale della giuria sull'atleta in gara.	4.2	Passa bandiera
13	Ricevere dall'esterno del campo di gara un attrezzo per operare la sostituzione.	4.2	Passa bandiera
14	Passa bandiera che non rientra nel pre-gara al termine del suo compito.	4.2	Passa bandiera



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

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

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

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



18 ALLEGATO 6 – 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
6	Numero dei musicisti diverso da quanto consentito	5.6	Musici



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

Progr.	Penalità	Punto	Paragrafo
1	Numero di bandiere diverso da quanto consentito	5.1	Generalità
2	Utilizzo di strumenti non consentiti	11.3.3	Controllo degli strumenti ed assegnazione addendum
3	Abbandono di strumenti o sostituzione di strumenti danneggiati	5.6	Musici
4	Intralcio del campo visivo della giuria da parte dei musici, durante lo svolgimento degli esercizi di Singolo, Coppia e Piccola 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
9	Mancato rispetto del numero di musici e porta stendardo concessi per l'accompagnamento delle Wild Card	10.1.4	Wild Card
10	Atleti che si presentano con un look non appropriato al contesto	11.2	Costumi
11	Impiego di occhiali non da vista	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 musici (di cui almeno un tamburo)	5.6	Musici
15	Uscita di atleti dal campo gara prima del termine dell'esercizio	5.1	Generalità
16	Entrata di atleti nel campo gara dopo l'inizio dell'esercizio	5.1	Generalità
17	Costume non completo in ogni sua parte	11.2	Costumi
18	Calzamaglie indossate di tipo "lucido"	11.2	Costumi
19	Numero di passa bandiera diverso dal consentito	4.2	Passa bandiera
20	Esecuzione di esercizi bandiere con numero di atleti diversi da quanto previsto.	5.1	Generalità
21	Esecuzione di coreografie e/o spostamenti nelle specialità di Singolo, Coppia e Piccola Squadra da parte del gruppo musici.	5.6	Musici



**FEDERAZIONE ITALIANA DEI GIOCHI
ANTICHI E SPORTS DELLA BANDIERA**
COMMISSIONE TECNICA

Pagina n° 86 di 86

Doc. N. RTG/CT

Rev. 25/2017