



TWIRLING SPANISH OPEN
Open Internacional de Twirling
"Trofeu Ciutat de L'Hospitalet"

TWIRLING SPANISH OPEN

REGLAMENTO DE COMPETICIÓN

1. INFORMACIÓN GENERAL

- Este Open Internacional, se regirá en general por estas normas y por el código de competición de la IBTF y la Comisión Twirling de la FEBD.
- Ante cualquier situación o problema que pueda surgir durante la competición y que no esté descrita en este código, se aplicarán las normas descritas en los Códigos de competición de la IBTF.
- Aquellos clubes españoles o extranjeros que estén interesados en tomar parte en la misma y no dispongan de dicho Código, podrán solicitarlo por e-mail a la organización. No obstante existen algunas variaciones que os detallamos a continuación.
- Toda la documentación será compartida con cada club a través de una carpeta en DRIVE.

2. INSCRIPCIONES

- La inscripción será libre, por lo que cada club podrá presentar los ejercicios que desee en cada especialidad, nivel y categoría.

¿Cómo rellenar las inscripciones?

- Primer Paso:
 - Rellenar el Listado General de Participantes indicando el APELLIDO y el NOMBRE en la casilla indicada
 - Rellenar el año de nacimiento en la casilla indicada.
- Segundo Paso:
 - En el formulario encontraréis diferentes pestañas con las diferentes especialidades.
 - Escoger la pestaña adecuada de las especialidades (X-Strut, Estilo Libre, etc.)
- Tercer paso:
 - Una vez escogida la pestaña, encontraréis un gran listado de categorías de edad y sus correspondientes niveles de competición (Base, B, A y ELITE)

- En cada especialidad se determinan los NIVELES y CATEGORÍAS de edad.
- Elegir el NIVEL y CATEGORÍA en la que queráis inscribir a vuestro deportista.
- Cuarto Paso:
 - Una vez en la pestaña de la especialidad, nivel y categoría escogidas, poner el cursor sobre el espacio en blanco, automáticamente se os abrirá un desplegable con los nombres de todos vuestros deportistas inscritos en el “LISTADO GENERAL”
 - Escoger (clicar) el deportista que deseáis inscribir.
 - En el caso de que esté debidamente inscrito en su categoría de edad, en la última columna aparecerá la palabra “CORRECTO”.
 - En el caso de que no esté debidamente inscrito en su categoría de edad, en la última columna aparecerá la palabra “ERROR”.
- Quinto paso:
 - Los ejercicios inscritos se irán computando en la última pestaña donde podréis ver la cantidad que vuestro club deberá abonar en concepto de inscripciones.
- La media de edad de las Parejas, Artistic Twirl, Equipos y Grupos, se calcula automáticamente.

IMPORTANTE:

- **No intentar modificar ninguna de las casillas que no estén habilitadas para escribir, ya que están protegidas por el autor.**
- Las inscripciones una vez rellenas deberéis subir las a vuestro **DRIVE** antes del día 30/03/25, fecha límite para realizar las inscripciones.
- Los clubes participantes, deberán subir a su DRIVE junto con las inscripciones un poco de información del club:
 - Logo del club
 - Nombre del Presidente
 - Nombre del entrenador/a
 - 1 foto del presidente/a
 - 1 foto del entrenador/a
 - 1 foto de cada deportista
- La organización elaborará una revista – programa para dar publicidad del acto.
- Los clubes participantes recibirán 1 unidad de la revista – programa de forma gratuita.
- Durante la competición la instalación dispondrá de un servicio de bar-restaurante.
- Todos los participantes recibirán una credencial, la cual deberán llevar consigo durante la duración de la competición, 1 Badge (credencial).
- Cada club, recibirá de manera gratuita 2 credenciales extra (Presidente/a + Entrenador/a)

- Los clubes podrán solicitar más pases extras (solo para entrenadores), si lo desean, pero deberán abonar 15€ por cada pase extra.

3. TASAS DE INSCRIPCIÓN

Cada participante inscrito deberá abonar una tasa de inscripción según os describimos:

- Solo 1/2 bastones: 12€
- Individual Estilo Libre: 12€
- X-STRUT 12€
- Artistic Twirl: 12€
- Artistic Pair: 8€ (por componente)
- Parejas: 8€ (por componente)
- Equipos: 7€ (por componente)
- Grupos: 7€ (por componente)

Las tasas de inscripción deberán abonarse mediante transferencia bancaria antes del día [15/04/25](#)

Al realizar la transferencia os rogamos que indiquéis el nombre de vuestro club.

IMPORTANTE: Una vez abonadas las tasas de inscripción, estas no serán devueltas por ningún concepto, excepto por causas de que la competición sea suspendida por parte del organizador.

Número de cuenta:

Beneficiario: CLUB TWIRLING L'HOSPITALET

CAIXABANK

IBAN: ES92-2100-1150-8601-0121-5780

4. HORARIO (provisional)

Jueves día 22 de mayo:

18.00 h. Entrega de credenciales

Viernes día 23 de mayo:

08.00 h. Entrega de Credenciales

08.30 h. Pista Libre

09.00 h. Competición

20.30 h. Premiaciones – Final de la competición

Sábado día 24 de mayo:

07.30 h. Entrega de Credenciales

08.00 h. Ceremonia de apertura

08.30 h. Inicio de la competición

20.00 h. Premiaciones - Final de la competición.

Domingo día 25 de mayo:

08.00 h. Pista Libre

08.30 h. Inicio de la competición

20.00 h. Premiaciones - Final de la competición

NOTA: Los horarios son orientativos y podrán variar por razones de la competición.

5. DISCIPLINAS, NIVELES Y EDADES DE COMPETICIÓN

SOLO 1 BASTÓN SOLO 2 BASTONES	FEMENINO / MASCULINO				
	BASE	NIVEL B	NIVEL A	ELITE	EDAD
BENJAMIN 1	NO	NO	NO	NO	6
BENJAMIN 2					7
INFANTIL 1	X	X	NO	NO	8
INFANTIL 2	X	X			9
CADETE	X	X	X	NO	10 - 11
JUVENIL	X	X	X	X	12 - 14
JUNIOR	X	X	X	X	15 - 17
SENIOR	X	X	X	X	18 - 20
ADULTO	X	X	X	X	21 - +

SOLO FREE STYLE	FEMENINO / MASCULINO				
	BASE	NIVEL B	NIVEL A	ELITE	EDAD
BENJAMIN 1	X	X	NO	NO	6
BENJAMIN 2	X	X			7
INFANTIL 1	X	X	NO	NO	8
INFANTIL 2	X	X			9
CADETE	X	X	X	NO	10 - 11
JUVENIL	X	X	X	X	12 - 14
JUNIOR	X	X	X	X	15 - 17
SENIOR	X	X	X	X	18 - 20
ADULTO	X	X	X	X	21 - +

ARTISTIC TWIRL	FEMENINO / MASCULINO			
	NIVEL B	NIVEL A	ELITE	EDAD
BENJAMIN	NO	NO	NO	6 - 7
INFANTIL	NO	NO	NO	8 - 9
CADETE	X	X	NO	10 - 11
JUVENIL	X	X	X	12 - 14
JUNIOR	X	X	X	15 - 17
SENIOR	X	X	X	18 - 20
ADULTO	X	X	X	21 - +

PAREJAS FREE STYLE	FEMENINO / MASCULINO				
	BASE	NIVEL B	NIVEL A	ELITE	EDAD
BENJAMIN	X	X	NO	NO	6 - 7
INFANTIL	X	X	NO	NO	8 - 9
CADETE	X	X	X	NO	10 - 11
JUVENIL	X	X	X	X	12 - 14
JUNIOR	X	X	X	X	15 - 17
SENIOR	X	X	X	X	18 - +

ARTISTIC PAIR	FEMENINO / MASCULINO			
	NIVEL B	NIVEL A	ELITE	EDAD
BENJAMIN	NO	NO	NO	6 - 7
INFANTIL	NO	NO	NO	8 - 9
CADETE	NO	NO	NO	10 - 11
JUVENIL	X	X	NO	12 - 14
JUNIOR	X	X	X	15 - 17
SENIOR	X	X	X	18 - +

EQUIPOS ARTÍSTICOS	FEMENINO / MASCULINO				
	BASE	NIVEL B	NIVEL A	ELITE	EDAD
INFANTIL	X	X	NO	NO	6 - 8,99
JUVENIL	X	X	X	NO	9 - 11,99
JUNIOR	X	X	X	X	12 - 17,99
SENIOR	X	X	X	X	18 - +

GRUPOS ARTÍSTICOS	FEMENINO / MASCULINO				
	NIVEL ÚNICO				
JUVENIL	X	X	X	X	9 - 11,99
ABSOLUTO	X	X	X	X	12 - +

X- STRUT	FEMENINO / MASCULINO		
	NIVEL A	ELITE	EDAD
JUVENIL	X	X	12 - 14
JUNIOR	X	X	15 - 17
SENIOR	X	X	18 - 20
ADULTO	X	X	21 - +

MUSICA IBTF:

https://www.ibtfbatontwirling.org/uploads/1/3/2/8/132829754/solo_music.mp3

CÁLCULO EDAD:

- Parejas:
 - Se tomará como referencia la edad del componente mayor.
- Equipos:
 - Se sumará la edad de los componentes y el resultado se dividirá por el número de componentes del Equipo.
 - La suma resultante determinará la categoría.
- Grupos:
 - Se sumará la edad de los componentes y el resultado se dividirá por el número de componentes del grupo.
 - La suma resultante determinará la categoría.

IMPORTANTE: En el **Nivel Élite no existe Restricción de Contenido**, por lo que los deportistas inscritos podrán realizar la técnica que estimen oportuna.

6. JUECES

- La competición será puntuada por un jurado profesional formado por un mínimo de 3 Jueces por mesa, ya que la competición se realizará de manera alterna entre categorías de edad.
- Todos los Jueces deberán estar habilitados para juzgar con el sistema de la IBTF/FEED.
- Si algún país participante desea aportar algún juez a la competición, deberá comunicarlo con suficiente antelación. (Máximo 1 juez por país participante).
- Estos jueces deberán conocer perfectamente el sistema de puntuación de la IBTF/FEED.
- La organización se hará cargo de todas sus comidas y sufragará el coste de su estancia del hotel.
- Los jueces de la competición, se reunirán una semana antes de la competición ONLINE por la tarde/noche antes de iniciar la competición. La reunión será dirigida por un Juez español con titulación de la IBTF.

A) Número de jueces - Especialidades en Individual

- Solo 1 y 2 bastones, Artistic Twirl, Artistic Pair y X Strut.
- Habrá 3/4 jueces por panel, además de un juez de penalización para registrar las caídas y otro juez de penalización para evaluar las infracciones de restricción de contenido, según corresponda.

B) Número de jueces: Especialidades en Conjunto: Equipos y Grupos.

- Equipo Artístico de Twirling y Grupo Artístico.
- Habrá un número mínimo de 5/6



NOTA: Grupo Artístico utilizará 6 jueces.

Además: todas las disciplinas enumeradas anteriormente utilizan dos jueces de penalización para registrar el tiempo de la música, para registrar las caídas y otro juez de penalización para evaluar las violaciones de las restricciones de contenido.

7. PROCEDIMIENTOS DE LA COMPETICIÓN

A) Orden de las Especialidades

La Organización determinará el Orden de Competición de todas las Especialidades

B) Orden de Rondas.

IMPORTANTE: En el supuesto caso que se puedan disputar Semifinales y Finales, el orden será el siguiente:

- Todas las rondas preliminares
- Todas las rondas finales

C) Orden de actuación

- Preliminar: sorteo aleatorio
- Rondas finales: orden inverso de la clasificación preliminar

D) Procedimientos de la competición y anuncios

- Se desarrollará un programa impreso de para comunicar el Orden de las Especialidades y el orden en el que actuarán los competidores.
- El Programa oficial “Set System” será definitivo una vez cerradas las inscripciones. Es responsabilidad de la organización distribuir el orden de participación preliminar y final a todos los clubes que participan en la competición.

8. PISTA – ÁREA DE COMPETICIÓN

A) Especialidades en Solo 1 y 2 bastones:

- Medida de la pista (15 m x 28 m mínimo), medida total de una pista de Básquet.
- Las mesas de jueces se denominarán “ARENAS”.
- Para las especialidades de Solo 1 y 2 bastones, las arenas deberán tener aproximadamente 7,5 a 9,0 metros de ancho y 4,5 a 6 metros de profundidad.
- El número de arenas y el tamaño real de cada carril dependerán del tamaño disponible de la pista de competición.
- El Coordinador de Música y el Locutor deberán estar sentados en un área fuera de la pista de competición con una vista sin obstáculos de todas las arenas.
- Las mesas deberán tener faldones y estar marcadas con el número de arena (en el frente de la mesa y en el respaldo de una de las sillas del juez).
- El Número de Set se exhibirá de manera destacada cerca de la pista de competición.

- El programa de competición estará establecido para ejecutar entre 4/6 arenas para estas disciplinas (según el tamaño disponible de la pista de competición).

B) Especialidades de X-Strut, Artistic Twirl y Artistic Pair:

- Podrán haber 2 arenas: Para estas especialidades las arenas (área de actuación) deberá tener 12 metros de ancho x 6,0 metros de profundidad.
- Las mesas deben permanecer dentro del área de competición.

C) Especialidades de Solo Estilo Libre, Parejas, Equipos y Grupos Artísticos:

- La pista de competición deberá estar despejada y vacía.
- Los jueces estarán sentados en las gradas o en una tarima alta.
- El Coordinador de Música y el Locutor deberán estar sentados en un área alejada del piso de competencia con una vista sin obstáculos del piso.
- Durante la competición por equipos, se utilizará un marcador aprobado por la instalación (por ejemplo, cinta, conos, etc.) para designar los límites de la pista.

9. NÚMERO DE RONDAS

- Se dividen las diferentes categorías de cada especialidad según el número de deportistas inscritos en cada una de ellas:
 - Categoría GRANDE: 31 o + deportistas
 - Categoría MEDIA: de 20 a 30 deportistas
 - Categoría PEQUEÑA: de 7 a 19 deportistas
 - Categoría SIN RONDAS: 6 o menos deportistas
- La competición se disputará en dos rondas de competición: una ronda de calificación y una ronda final, para las categorías pequeñas, medianas y grandes.

El acceso de una ronda a la otra se dará según el siguiente baremo:

CATEGORIA	RONDA DE CALIFICACION	RONDA FINAL
GRANDE	División de la categoría en 3 grupos	4 deportistas por cada grupo
MEDIANA	División de la categoría en 2 grupos	5 deportistas por cada grupo
PEQUEÑA	NO HABRÁ	6 deportistas

- Solo se disputaran semifinales y finales en el caso que se disponga del tiempo suficiente para poderlas desarrollar.

10. ORDEN DE PARTICIPACIÓN

- El orden de participación de cada ronda será establecido por un sorteo y dividido en 2 o 3 grupos, mientras que el de la ronda final será el inverso a la clasificación en la ronda de clasificación.
- En caso de ronda final directa, será establecido por un sorteo.

11. EMPATES:

- En una Ronda Preliminar, todos los atletas empatados, en cualquiera de los grupos y en la Posición de Clasificación Final avanzarán a la siguiente Ronda Final.
- En una Ronda Final, solo se deshará el empate por el primer lugar.
- Los empates en la Ronda Final en cualquier otra posición no se rompen.
- Un empate por el primer lugar de la Ronda Final se resuelve utilizando la ubicación de la ronda preliminar.
- El atleta con la clasificación más alta en la Ronda Preliminar obtiene el Primer Lugar.

12. MUSICA Y LÍMITES DE TIEMPOS

- Las músicas deberán subirse a un DRIVE que habilitaremos para cada club participante.
- Todos los clubes participantes deberán subir sus músicas en formato mp3, en el DRIVE indicando:
 - Nombre del/la Individual – Pareja – Equipo – Grupo
 - Nivel (INICIACIÓN, B, A, ELITE)
 - Categoría de edad

SOLO FREE STYLE	TIEMPOS			
	BASE	NIVEL B	NIVEL A	ELITE
BENJAMIN 1	1:00 - 1:15	1:00 - 1:15	NO	NO
BENJAMIN 2	1:00 - 1:15	1:00 - 1:15		
INFANTIL 1	1:00 - 1:15	1:00 - 1:15	NO	NO
INFANTIL 2	1:00 - 1:15	1:00 - 1:15		
CADETE	1:00 - 1:15	1:30 - 2:00	1:30 - 2:00	NO
JUVENIL	1:15 - 1:30	1:30 - 2:00	1:30 - 2:00	1:30 - 2:00
JUNIOR	1:15 - 1:30	1:30 - 2:00	1:30 - 2:00	1:30 - 2:00
SENIOR	1:15 - 1:30	2:00 - 2:30	2:00 - 2:30	2:00 - 2:30
ADULTO	1:15 - 1:30	2:00 - 2:30	2:00 - 2:30	2:00 - 2:30

PAREJAS FREE STYLE	TIEMPOS			
	BASE	NIVEL B	NIVEL A	ELITE
BENJAMIN	1:00 - 1:15	1:00 - 1:15	NO	NO
INFANTIL	1:00 - 1:15	1:30 - 2:00	NO	NO
CADETE	1:00 - 1:15	1:30 - 2:00	1:30 - 2:00	NO
JUVENIL	1:15 - 1:30	1:30 - 2:00	1:30 - 2:00	1:30 - 2:00
JUNIOR	1:15 - 1:30	1:30 - 2:00	1:30 - 2:00	1:30 - 2:00
SENIOR	1:15 - 1:30	2:00 - 2:30	2:00 - 2:30	2:00 - 2:30
ADULTO	1:15 - 1:30	2:00 - 2:30	2:00 - 2:30	2:00 - 2:30

EQUIPOS ARTÍSTICOS	TIEMPOS			
	BASE	NIVEL B	NIVEL A	ELITE
INFANTIL	1:30 - 2:00	1:30 - 2:00	NO	NO
JUVENIL	1:30 - 2:00	2:00 - 2:30	2:00 - 2:30	NO
JUNIOR	2:00 - 2:30	3:00 - 3:30	3:00 - 3:30	3:00 - 3:30
SENIOR	2:00 - 2:30	3:00 - 3:30	3:00 - 3:30	3:00 - 3:30

GRUPOS ARTÍSTICOS	TIEMPOS
	NIVEL ÚNICO
JUVENIL	3:00 - 3:30
ABSOLUTO	3:00 - 3:30

DISCIPLINA	TIEMPO LIMITE
SOLO 1 BASTON	2:00
SOLO 2 BASTONES	1:30
ARTISTIC TWIRL	1:45
ARTISTIC PAIR	1:45
X- STRUT	1:45

13. SISTEMA DE SETS PARA TODAS LAS ESPECIALIDADES

- El Sistema de Sets deberá enumerar los nombres de todos, Individuales, Parejas, Equipos y Grupos.
- Deberá indicar el nombre del club, N° de Arena, Especialidad y Nivel.
- Para el set #1, el locutor anunciará el número de set, luego el nombre del deportista (y el nombre del club) en cada Arena que corresponda a ese número de set.
- Los deportistas deberán realizar un pequeño saludo.
- Después de que se hayan presentado todos los atletas de un conjunto en particular, el locutor preguntará: "¿Están listos los jueces?", dirá "Música" y cada participante comenzará su ejercicio cuando empieza la música.

- Al finalizar la música: El Locutor anunciará el siguiente SET y presentará el siguiente grupo de deportistas (y el nombre de su club) en cada una de las Arenas.
- El locutor luego dirá lo siguiente:
- Para todos los niveles de competición ELITE, A , B y BASE:
 - El locutor dirá “PENALIZACIÓN” y el juez penalizador mostrará las penalizaciones. (Una tarjeta amarilla con números negros para infracciones de restricciones de contenido y una tarjeta blanca con números rojos para mostrar la cantidad de caídas)
 - Aquellos que completen su actuación y reciban sus puntos de penalización abandonarán la pista y el siguiente grupo de deportistas tomará su posición frente a los jueces, y el Locutor preguntará "¿Están listos los jueces?" y luego dirá "Música". Este procedimiento continuará hasta que se completen todos los conjuntos.

NOTA: Las puntuaciones de los jueces NO se muestran después del ejercicio de cada deportista.

14. DEFINIFICIÓN DE ACROBACIAS

A) Definición de un movimiento acrobático

Ejercicios gimnásticos y de habilidad que implican equilibrio, agilidad, coordinación y mucha potencia (ejercicios avanzados). Tipo de ejercicios:

- ESTÁTICOS: ejercicios con una postura concreta sin movimiento que requieren equilibrio, coordinación y fuerza.
- AÉREOS: combinación de elementos acrobáticos aterrizando en el suelo con una sola postura que se mantiene en el aire un espacio de tiempo breve. Ejercicios que necesitan agilidad.
- SIN FASE AÉREA: ejercicios similares a los aéreos, pero siempre existe una parte del cuerpo en contacto con el suelo. Todos ellos tienen movilidad, no se quedan de forma estática en ningún momento.

B) Definición de movimiento acrobático aéreo

CON FASE AÉREA: Es un movimiento corporal en el que el deportista gira completamente en el aire sin apoyarse ni tocar el suelo con las manos.

Ejemplos:

- En el aire sin apoyo del cuerpo (por ejemplo, vuelo lateral; voltereta hacia atrás; paseo aéreo)

15. TABLAS DE RESTRICCIONES

NIVEL BASE (INICIACIÓN) Solo 1/2 Bastones, Solo Free Style, Parejas, Equipos Artísticos	
TIPO DE MOVIMIENTOS	NIVEL INICIACIÓN
Giros	Máximo 1 giro: Bastón: - Lanzamiento sin restricción - Recepción sin restricción
Gimnasia	Movimientos permitidos sin lanzamiento: - Voltereta - Rueda con dos manos - Paloma con dos manos - Spagat (suelo o aéreo) - Equilibrios sobre una pierna (incluida la ilusión) - Agarres y/o lanzamientos de piernas
Estacionarios y desplazados	Se permite la utilización de un movimiento menor* bajo el lanzamiento. Ej: bajar al suelo de rodillas, spagat en el suelo... Bastón: - Lanzamiento estándar - Recepción estándar
Recepciones con dificultad	Se permite la ejecución de un lanzamiento simple (sin ningún elemento de cuerpo bajo el lanzamiento): Bastón: - Lanzamiento sin restricción - Recepción sin restricción
Rolados	Simple: - Puños / Brazos (derecho y revés) - Codo / Codo + mano (derecho y revés) - Cintura / Rodillas / Piernas (horizontales y/o verticales) Estos rolados no podrán ser combinados entre ellos.
Material de contacto	- Figuras de 8 (ruedas, fouettés...) - Pretzels Flips (sin ningún elemento de cuerpo bajo el flip): - Lanzamiento sin restricción - Recepción sin restricción

SOLO 1 BASTÓN Solo están permitidos 2 movimientos acrobáticos, con o sin lanzamiento		
TIPO DE MOVIMIENTOS	NIVEL B	NIVEL A
Giros	Giros: Máximo de 2 giros sin restricciones de lanzamiento o recogida. Máximo de 3 giros con lanzamiento y recogida estándar únicamente.	Giros: Máximo de 3 giros sin restricciones de lanzamiento o recogida. Máximo de 4 giros con lanzamiento y recogida estándar únicamente.
Acrobacias	Un solo movimiento acrobático bajo el lanzamiento con un máximo de 2 movimientos acrobáticos. No se permiten acrobacias aéreas con o sin lanzamiento. Bastón: Lanzamientos sin restricciones Recepciones sin restricciones	Sólo se permiten un máximo de 2 movimientos acrobáticos, con o sin lanzamiento. Los 2 movimientos se pueden combinar o se pueden realizar los dos movimientos por separado. Solo se permite una rueda aérea si se selecciona como uno de los 2 movimientos acrobáticos permitidos. También se permiten otros movimientos mayores dobles durante un lanzamiento, ya sea en movimiento o estacionario. Bastón: Lanzamientos sin restricciones Recepciones sin restricciones
Estacionarios y desplazados	Solo se permite un único movimiento mayor de cuerpo bajo el lanzamiento Bastón: Lanzamientos sin restricciones Recepción sin restricciones	Solo se permite un único movimiento mayor de cuerpo + 2 giros bajo el lanzamiento Bastón: Lanzamientos sin restricciones Recepción sin restricciones Se permite doble movimiento principal del cuerpo durante el lanzamiento, ya sea en movimiento o estacionario. Bastón: Lanzamientos sin restricciones Recepción sin restricciones
Rolados	No libre de nuca frontal continuado (con o sin manos) No figura de 8 en el cuello frontal No "monsters" (ni totales ni parciales)	Sin restricción.
Material de contacto	Sin restricción.	Sin restricción.

Aclaración: Se permite un movimiento mayor de cuerpo en un lanzamiento en el Nivel B. Se permiten dos movimientos mayores de cuerpo en un lanzamiento en el Nivel A.

NO está permitido agregar movimientos menores de cuerpo después del lanzamiento o antes de la recepción en ninguno de los niveles.

SOLO 2 BASTONES (Los movimientos acrobáticos NO están permitidos, considerados como movimientos mayores de cuerpo)		
TIPO DE MOVIMIENTOS	NIVEL B	NIVEL A
Giros	Máximo 1 giro Bastón: - Lanzamiento estándar - Recepción estándar	Máximo 2 giros Bastón: - Lanzamiento estándar - Recepción estándar
Estacionarios y desplazados	Un único movimiento mayor de cuerpo bajo el lanzamiento. Ej: Ilusión, rueda o paloma (con una o dos manos) Bastón: - Lanzamiento estándar - Recepción estándar	Un movimiento mayor de cuerpo combinado con un 1 giro bajo el lanzamiento. Bastón: - Lanzamiento estándar - Recepción estándar Dobles elementos no están permitidos bajo el lanzamiento.
Rolados	No libre de nuca frontal continuado (con o sin manos) No figura de 8 en el cuello frontal No "monsters" (ni totales ni parciales)	Se permite el giro parcial del MONSTER, haciendo una rotación de 360 grados alrededor de un brazo.
Material de contacto	Sin restricción.	Sin restricción.
Dobles Lanzamientos	Solo se permiten 2 lanzamientos dobles.	Sin restricción.
<p>Nota: los giros se pueden ejecutar debajo de 1 o 2 bastones. Esto incluye lanzamientos simples y dobles, desde una o ambas manos... alto/bajo, alto/alto, plano dual, patrón dual, oposición.</p> <p>Nota: Los movimientos del cuerpo se puede ejecutar debajo 1 o 2 bastones. Esto incluye lanzamientos simples y dobles, desde una o ambas manos... alto/bajo, alto/alto, alto/bajo, plano dual, patrón dual, oposición.</p>		

Aclaración: Se permite un movimiento corporal importante en un lanzamiento en el Nivel B.

**Se permite un único movimiento mayor de cuerpo con un giro en un lanzamiento en el Nivel A.

NO está permitido agregar movimientos corporales menores después del lanzamiento o antes de la recepción en ninguno de los niveles.

LAS SIGUIENTES RESTRICCIONES DE CONTENIDO DE X STRUT MENCIONADAS AQUÍ SON PARA TODOS LOS NIVELES DE COMPETICIÓN (Nivel A y Nivel Elite):	
<ul style="list-style-type: none"> • No se permiten movimientos acrobáticos. • No se permite el contacto del suelo con otras partes del cuerpo que no sean los pies. <ul style="list-style-type: none"> • Se permite el contacto intencionado con el suelo con el bastón. • No se permiten lanzamientos/giros/dedos/cualquier forma de liberación. 	
LAS SIGUIENTES RESTRICCIONES DE CONTENIDO DE X STRUT MENCIONADAS AQUÍ SON SÓLO PARA EL NIVEL A:	
TIPO DE MOVIMIENTOS	NIVEL A
Movimientos del Cuerpo	Están permitidos los movimientos de cuerpo dobles ejecutados con un pie (es decir, doble ilusión o ilusión en sujeción de la pierna, etc.) NO ESTÁN permitidos los movimientos de cuerpo triples principales ejecutados con un pie o simultáneamente en posición estacionaria o en movimiento (es decir, triple ilusión, ilusión en la pierna sujeta a otra ilusión, doble salto a la ilusión sin cambiar el soporte o aterrizar la pierna, etc.) Los elementos en los que se cambia la pierna de equilibrio no están restringidos. Se permite recostarse sobre 1 pie.
Movimientos del Bastón	NOTA: Los movimientos del bastón son los mismos independientemente del nivel (Nivel A o Nivel Elite) Consulte el Resumen del concepto de X Strut para obtener detalles completos.

Aclaración: En el nivel A, se permiten elementos corporales dobles, sin embargo, no se pueden combinar con otros elementos corporales mayores o menores a menos que haya una parada definitiva con ambos pies en el suelo antes de realizar el siguiente elemento.

Consejos para coreógrafos sobre los giros en X-Strut:

*Es importante que los coreógrafos no abusen de elementos donde una pausa después del elemento podría parecer abrupta o incómoda. Elegir elementos que fluyan juntos (incluso con una pausa entre ellos) promoverá transiciones fluidas y lógicas. Esta es la clave para un X-Strut exitoso.

INDIVIDUAL ESTILO LIBRE / PAREJAS ESTILO LIBRE		
TIPO DE MOVIMIENTOS	NIVEL B	NIVEL A
Giros	<p>Máximo 2 giros Bastón: - Lanzamiento sin restricción - Recepción sin restricción</p> <p>Máximo 3 giros Bastón: - Lanzamiento estándar - Recepción estándar</p>	<p>Máximo 3 giros Bastón: - Lanzamiento sin restricción - Recepción sin restricción</p> <p>Máximo 4 giros Bastón: - Lanzamiento estándar - Recepción estándar</p>
Gimnasia aérea sinmanos	No permitida.	Únicamente se permite la rueda sin manos bajo el lanzamiento. Ruedas sin manos no pueden ser combinadas con otros movimientos decuerpo. No está permitido ningún otro movimiento de gimnasia aérea.
Estacionarios y desplazados	<p>Un único movimiento mayor decuerpo bajo el lanzamiento.</p> <p>Ej: ilusión, rueda o paloma (con una o dos manos)</p> <p>Bastón: Lanzamiento estándar Recepción estándar</p>	<p>Un movimiento mayor de cuerpo combinado con dos giros bajo el lanzamiento. Ej: dos giros + ilusión, rueda o paloma (con una o dos manos).</p> <p>Bastón: Lanzamiento estándar Recepción estándar</p> <p>Un movimiento mayor de cuerpo combinado con un giro bajo el lanzamiento. Ej: un giro + ilusión, rueda o paloma (con una o dos manos).</p> <p>Bastón: Lanzamiento sin restricción Recepción sin restricción</p> <p>Un movimiento mayor de cuerpo combinado con un grand jeté. Ej: grand jeté + ilusión, rueda o paloma (con una o dos manos).</p> <p>Bastón: Lanzamiento estándar Recepción estándar</p> <p>Un único movimiento mayor decuerpo bajo el lanzamiento. Ej: ilusión, rueda o paloma (con una o dos manos) Bastón: Lanzamiento sin restricción Recepción sin restricción</p>
Dobles elementos	No permitidos bajo el lanzamiento.	<p>Se permite la realización de dos movimientos mayores bajo el lanzamiento. Ejemplos: - 2 palomas, ruedas, ilusiones... - 1 ilusión + rueda, paloma... - 1 rueda + paloma...</p> <p>Bastón: Lanzamiento estándar Recepción estándar</p>
Rolados	Sin restricción.	Sin restricción.
Material de contacto	Sin restricción.	Sin restricción.

ARTISTIC TWIRL / ARTISTIC PAIR Se permiten movimientos acrobáticos (considerados movimientos corporales mayores)		
TIPO DE MOVIMIENTOS	NIVEL B	NIVEL A
Giros	<p>Giros:</p> <p>Máximo de 2 giros sin restricciones de lanzamiento o recogida.</p> <p>Máximo de 3 giros con lanzamiento y recogida estándar únicamente.</p>	<p>Giros:</p> <p>Máximo de 3 giros sin restricciones de lanzamiento o recogida.</p> <p>Máximo de 4 giros con lanzamiento y recogida estándar únicamente.</p>
Movimientos acrobáticos sin manos	No permitidos con o sin lanzamiento.	<p>Sólo se permite la Rueda SIN MANOS bajo el lanzamiento</p> <p>Bastón: Lanzamientos sin restricciones Recepción sin restricciones</p> <p>Cuerpo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sólo se permiten movimientos corporales menores en el momento del lanzamiento. • Recepción sin restricciones • Las ruedas sin manos no se pueden utilizar en combinación con ningún otro movimiento corporal. • No se permiten otros movimientos de acrobacia aérea.
Estacionarios y desplazados	<p>Solo se permite un único movimiento mayor de cuerpo bajo el lanzamiento</p> <p>Bastón: Lanzamientos sin restricciones Recepción sin restricciones</p>	<p>Solo se permite un único movimiento mayor de cuerpo + 2 giros bajo el lanzamiento</p> <p>Bastón: Lanzamientos sin restricciones Recepción sin restricciones</p> <p>Se permite doble movimiento principal del cuerpo durante el lanzamiento, ya sea en movimiento o estacionario.</p> <p>Bastón: Lanzamientos sin restricciones Recepción sin restricciones</p>
Rolados	<p>No libre de nuca frontal continuado (con o sin manos)</p> <p>No figura de 8 en el cuello frontal</p> <p>No "monsters" (ni totales ni parciales)</p>	Sin restricción.
Material de contacto	Sin restricción.	Sin restricción.

Aclaración: Se permite un movimiento corporal mayor en un lanzamiento en el Nivel B. Se permiten dos movimientos corporales mayores en un lanzamiento en el Nivel A.

NO está permitido agregar movimientos corporales menores después del lanzamiento o antes de la recepción en ninguno de los niveles.

EQUIPOS ARTÍSTICOS aplicar a uno o todos los miembros del equipo Se permiten movimientos acrobáticos (considerados como movimientos corporales mayores)		
TIPO DE MOVIMIENTOS	NIVEL B	NIVEL A
Giros	Giros: Máximo de 1 - 2 giros Bastón: Lanzamientos sin restricciones Recepción sin restricciones	Giros: Máximo de 1 - 3 giros Bastón: Lanzamientos sin restricciones Recepción sin restricciones
Movimientos acrobáticos sin manos	No permitidos con o sin lanzamiento.	No permitidos con o sin lanzamiento.
Estacionarios y desplazados	Solo se permite un único movimiento mayor de cuerpo bajo el lanzamiento Bastón: Lanzamientos sin restricciones Recepción sin restricciones	Solo se permite un único movimiento mayor de cuerpo + 1 giros bajo el lanzamiento Bastón: Lanzamientos sin restricciones Recepción sin restricciones
Estacionarios y desplazados	No permitidos	No permitidos
Rolados	No libre de nuca frontal continuado (con o sin manos) No figura de 8 en el cuello frontal No "monsters" (ni totales ni parciales)	Sin restricción.
Material de contacto	Sin restricción.	Sin restricción.

Aclaración: Se permite un movimiento corporal mayor en un lanzamiento en el Nivel B. Se permiten un movimiento corporal mayor + 1 giro en un lanzamiento en el Nivel A.

NO está permitido agregar movimientos corporales menores después del lanzamiento o antes de la recepción en ninguno de los niveles.

GRUPOS ARTÍSTICOS aplicar a uno o todos los miembros del equipo Se permiten movimientos acrobáticos (considerados como movimientos corporales mayores)		
TIPO DE MOVIMIENTOS	SOLO EXISTE UN NIVEL	
Giros	Giros: Máximo de 1 - 2 giros Bastón: Lanzamientos sin restricciones Recepción sin restricciones	
Movimientos acrobáticos sin manos	No permitidos.	
Estacionarios y desplazados	Solo se permite un único movimiento mayor de cuerpo bajo el lanzamiento Bastón: Lanzamientos sin restricciones Recepción sin restricciones	
Bobles movimientos	No permitidos	
Rolados	No libre de nuca frontal continuado (con o sin manos) No figura de 8 en el cuello frontal No "monsters" (ni totales ni parciales)	
Material de contacto	Sin restricción.	Sin restricción.

Aclaración: Se permite un movimiento corporal mayor.

NO está permitido agregar movimientos corporales menores después del lanzamiento o antes de la recepción.

16. DEFINICIONES IMPORTANTES QUE SE APLICAN A LAS TABLAS DE RESTRICCIÓN DE CONTENIDO

- Recepción estándar – (se refiere al tipo de recogida) Recogida vertical u horizontal MD o MI o agarre MD o MI.
- Lanzamiento estándar: lanzamiento vertical desde el pulgar derecho o izquierdo. Lanzamiento de revés vertical hacia la derecha o hacia la izquierda u horizontal, hacia la derecha o hacia la izquierda hacia adelante o hacia atrás.
- Movimiento corporal importante: un movimiento que requiere control, flexibilidad, fuerza, amplitud y extensión significativos.
- Esta clasificación incluye cualquier movimiento corporal seleccionado que se desee e incluya movimientos tales como: Ilusiones, Palomas, Ruedas o Grand Jeté (de

cualquier tipo), Salto arabesque, Attitude, Gran Battement, Salto Basque, Tour Jeté, Cabriole, adelante o atrás.

- Estos movimientos tendrán una duración aproximada de 3 o más tiempos.
- Movimientos corporales menores: un movimiento que no requiere control, flexibilidad, fuerza, amplitud o extensión significativos y, además, no requiere reorientación horizontal o vertical del bastón (sin rotaciones corporales <giros>) ni maniobrar el cuerpo boca abajo (ilusiones, puentes, etc). Estos movimientos tendrán una duración aproximada de 2 tiempos.
- Esta clasificación incluye movimientos como: hop, skip, chassé, piqué, step-step y coupé, saltos. Esta categoría se utilizará a menudo como preparación o seguimiento de movimientos.
- Consulte la definición de términos no definidos en este cuadro.

ATENCIÓN: El giro de la “CHAINED” está en la misma clasificación que el giro. Ex. 1 giro Chaine = 1 giro; 2 giros Chaine = 2 giros

RECORDATORIO: Las acrobacias se consideran una restricción de contenido en “disciplinas que solo permiten un número específico o no las permiten y están sujetas a una penalización por restricción de contenido.

17. DIRECTRICES SOBRE VESTUARIO, CALZADO Y BASTÓN

Vestuario:

- No debería haber restricciones en la elección del vestuario para ninguna de las disciplinas, teniendo en cuenta que se trata de un deporte.
- El vestuario debe ser respetable y se debe tener en cuenta la seguridad del atleta y de otros competidores al elegir el vestuario para actuar.

Calzado:

- El calzado debe cumplir con los requisitos de la instalación. Deberán ser, zapatillas de Twirling, punteras de gimnasia, zapatillas de Jazz o Danza.
- No se permite utilizar calzado de calle.

Bastón:

- Los bastones deben ajustarse a la definición de "Bastón".
- Penalización por no conformidad: 10 pt. Penalización según la puntuación de cada juez.

18. DEFINICIÓN DE BASTÓN

- Un bastón estándar es un eje de acero cromado/plateado con pesos de diferentes tamaños en cada extremo.
- Las pesas se golpean o se ajustan a presión y se cubren con una bola de goma blanca (el extremo grande) y una pequeña punta de goma blanca que cubre el otro extremo.

- Varios bastones tienen varios puntos de equilibrio según el tamaño y el peso.
- La mayoría de los bastones miden entre 14 y 32 pulgadas (35,5 a 81,5 cm) de largo y tienen 3/8 de pulgadas (10 mm), 5/16 de pulgada (8 mm) o 7/16 de pulgada (11 mm) de diámetro.
- El bastón estándar normal pesa alrededor de 8 onzas (o 227 gramos); la longitud y el diámetro también influyen en el peso.

19. USO DE CINTA EN LOS BASTONES

- El uso de cinta es opcional, se podrá utilizar teniendo en cuenta que se trata de un deporte.
- La cinta de agarre puede cubrir hasta la mitad del eje, dividida en partes iguales desde el centro, cuando se mide solo el eje, sin incluir la bola y la punta.
- La cinta de agarre puede cubrir hasta la mitad del eje, dividida en partes iguales desde el centro.
- **Aclaración:** Es posible que no se cubra el cuarto exterior de cada extremo.
- La cinta de agarre se puede aplicar en forma sólida, rayada o en espiral.
- El color de la cinta de agarre del Bastón es libre.
- Dentro de una Pareja, Equipo o Grupo, la cinta de agarre debe ser la misma.

20. VESTUARIO / CALZADO / FALLA DEL EQUIPO - TODOS LOS EVENTOS

Procedimientos

- El Director de la Competición o el Presidente de Jueces pueden detener la competición si ocurre una error en el vestuario/calzado/equipo.
- Ejemplos de situaciones que podrían justificar esta interrupción son, entre otras;
 - Si el error del vestuario se vuelve peligroso o indecente
 - Si el cordón de un zapato se desata y el juego de pies resulta peligroso
 - Pérdida del calzado provocando peligro para el deportista resbalones y caídas.
 - Pérdida de tapón o punta del eje del bastón
 - Rotura del eje del bastón
- Se debe solicitar al Director de la Competición, junto con el Presidente del Panel de Jueces que maneje la situación y será responsable de involucrar a otros miembros del ejecutivo técnico según sea necesario.
- Una vez que se haya resuelto el problema, el Director de la Competición junto con el Presidente del Panel de Jueces puede ordenar un reinicio y la actuación comenzará desde el principio.

21. PROCEDIMIENTO DE PUNTUACIÓN Y TABULACIÓN PARA SOLO FREESTYLE:

Freestyle Solo se juzga según el mérito técnico (vale 10 puntos) y la expresión artística (vale 10 puntos).

- Se registran las puntuaciones completadas de Estilo Libre,
- Se tacha la puntuación más alta y más baja tanto en el Mérito Técnico como en la Expresión Artística.
- Se computa el total por Mérito Técnico y Expresión Artística, sin tener en cuenta el las puntuaciones más altas y más bajas que han sido tachadas y se registran las puntuaciones totales (MT / EA)
- Se utilizarán siempre 4 decimales en cada cálculo (4 dígitos a la derecha del decimal punto).
- Se sumará el total por Mérito Técnico y por Expresión Artística para obtener el Estilo Libre Total y se registrará esta suma.
- Se dividirá el total por el número de jueces menos 2 (alto y bajo) para obtener la puntuación media de los jueces.
- Luego se restan todas las penalizaciones de estilo libre para obtener el estilo libre neto.

NOTA: si hay 5 o más jueces en el Panel de Jueces, las puntuaciones altas y bajas se descartan. Si hay 4 o menos jueces en el Panel de Jueces, las puntuaciones altas y bajas quedan para contarse en el total.

PROCESO DE DESEMPATE

ESTILO LIBRE:

- Ronda preliminar a ronda final: Los empates permanecerán ininterrumpidos para todos los lugares, excepto cuando esté en duda el avance a la ronda final.
- En este caso, el sexto o décimo lugar (dependiendo del número en la final) el empate se deshará calculando el deportista que haya obtenido una puntuación mayor en el Mérito Técnico. Si el empate persiste, se calculara con la puntuación más alta de la Expresión Artística y si aun así el empate persiste, ambos deportistas pasarán a la siguiente ronda final.
- Ronda final: Para desempatar en las finales (solo para el primer lugar de la clasificación), el empate se deshará calculando el deportista que haya obtenido una puntuación mayor en el Mérito Técnico. Si el empate persiste, este se deshará a favor del deportista que hubiese obtenido una puntuación más alta en la Ronda Preliminar. Si no hubiese **Ronda Preliminar el empate se deshará ¿????????**

22. PROCEDIMIENTO DE PUNTUACIÓN Y TABULACIÓN PARA SOLO 1y 2 BASTONES, ARTISTIC TWIRL, ARTISTIC PAIR, X-TRUT, PAREJAS FREESTYLE Y EQUIPOS ARTÍSTICOS:

- Las puntuaciones se basan en una escala de 100 puntos.
- Los jueces utilizarán el sistema de puntuación PLAZA POR POSICIÓN para juzgar Solo 1 y 2 Bastones, Artistic Twirl, Artistic Pair, X-Strut, Parejas y Equipos Artísticos.

Excepción: Grupos artísticos utilizarán el Sistema de Juicio por Secciones.

23. DETERMINACIÓN DE CLASIFICACIÓN

La ubicación está determinada por los puntos de posición de cada Juez (no por las puntuaciones) recibidos.

Se utilizarán los siguientes pasos:

Paso 1 – Cualquier mayoría de primeros determinará únicamente el primer lugar. Si no hay una mayoría de primeros, vuelva al total de PUNTOS POR POSICIÓN más bajo (sumando las posiciones que recibió cada atleta). El número más bajo de puntos por posición determina todas las demás clasificaciones.

Paso 2 – Cuando no hay una mayoría de primeros y hay un EMPATE en los puntos por posición, vuelva a la puntuación numérica neta total de todos los jueces. La puntuación total más alta rompe el empate y determina la clasificación más alta.

Paso 3: si se siguieron los pasos 1 y 2 y persiste el empate, utilice el siguiente procedimiento:

PROCESO DE DESEMPATE

a) En la ronda final, los empates para cualquier posición excepto el 1er lugar se mantienen intactos. Todos los empates permanecerán empatados y se omitirá una ubicación. Ejemplo: empate en el segundo lugar, el siguiente lugar es el cuarto.

b) Si hay empate en el primer lugar, utilice la colocación de la ronda preliminar y siga el mismo procedimiento para desempatar y determinar el ganador.

Paso # 1 Se utilizara el Sistema de clasificación por cada Juez (no por puntuaciones), es decir cada juez emitirá una puntuación para determinar su propia clasificación.

Esa será la puntuación INICIAL.

Luego se anotaran las penalizaciones para ser deducidas de la puntuación inicial.

Así obtendremos la puntuación final (puntuación inicial menos penalización)

Luego se utilizarán los siguientes pasos:

Paso # 2 – Cada Juez anotará sus puntuaciones en su respectiva columna y una vez finalizada la categoría, se ordenara su clasificación de primer a ultimo puesto (lugar).

Paso # 3 Una vez todos los jueces dispongan de su propia clasificación, se procede a:

- Sumar la puntuación de todos los jueces (por posibles empates)
- Sumar los puntos por clasificación.

La suma de puntos, determinará la clasificación final

¿Cómo? El ejercicio con menos puntos recibirá el primer puesto de la clasificación y así sucesivamente, hasta que el ejercicio con más puntos recibirá el último lugar de la clasificación.

No obstante, cualquier ejercicio que reciba una mayoría de primeros puestos, determinará el ganador del primer lugar.

Paso # 4 - Cuando un ejercicio no obtenga una mayoría de primeros puestos y haya un EMPATE en los puntos de lugar, nos basaremos en la puntuación total numérico total de todos los jueces.

La puntuación total (suma de puntos de todos los jueces) más alta rompe el empate y determina la clasificación.

Paso # 5 - En caso de que uno o más ejercicios obtengan los mismos puntos, se procederá a desempatar.

¿Cómo?: Se revisará y el ejercicio que tengan mayor puntuación será el que ocupará la plaza más alta en la clasificación.

24. AUTORIZACIÓN DRECHOS DE IMAGEN

Todos los participantes, tanto mayores de 18 años como menores de 18 años, al realizar su inscripción a través del club que representan y al cual pertenecen, autorizarán de manera automática que la organización del campeonato pueda tomar imágenes del acto: (El concepto “imagen” incluye video, fotografía fija o u otro medio de captación, en formato digital, papel o de otro tipo, y se puede usar cualquier medio de registro o reproducción de las imágenes captadas), cuyo propósito será exclusivamente la difusión pública o privada del acto.

En caso contrario el/la deportista deberá rellenar, por sí mismo (mayores de edad) o través de sus tutores legales (menores de edad), el formulario denegando la autorización de tomas de imágenes, cuyo enlace os facilitamos a continuación.

<https://www.openinternacionaldetwirling.es/autorizaci%C3%B3n-derecho-de-imagenes-autorisation-des-droits-d-image-image-rights-authorization/>

25. RECLAMACIONES

RECLAMACIONES POR PENALIZACIONES

Única y exclusivamente se podrán realizar reclamaciones durante la competición por las penalizaciones (caídas de bastón / restricciones de contenido).

Para reclamar por una penalización (caídas de bastón / restricción de contenido), el Club reclamante, a través de su presidente o técnicos, deberá presentar al Director de la Competición un escrito indicando el posible error de la penalización.

Se permite reclamar, únicamente, por una penalización sobre deportistas del Club reclamante o por cualquier otro deportista que afecte en la clasificación de los 6 primeros puestos.

Una vez interpuesta la reclamación, el Director/a de la Competición y el Presidente/a del Panel de Jueces, revisaran el vídeo para verificar la posibilidad de errores.

La reclamación será resuelta a lo largo de la competición por el juez penalizador, el Director/a de la Competición y el Presidente del Jurado.

La resolución de la reclamación se dará a conocer en la misma entrega de resultados.

26. DETECCIÓN DE UN ERROR EN LA TABULACIÓN

En el supuesto que, en el momento de entregar las tabulaciones algún Club detecte un error en la tabulación que altere la clasificación final, como una suma incorrecta o un error numérico, se podrá enviar un e-mail a clubtwirlinghospitalet@gmail.com para que se modifique.

27. PREMIOS

Todos los clubes recibirán:

- 1 Copa o Trofeo de participación.

Todos los participantes recibirán:

- 1 medalla de participación.

Los 6 primeros clasificados en cada especialidad, categoría y nivel, recibirán:

- 1 Medalla (solo los 3 primeros)
- 1 Diploma
- Los equipos y grupos recibirán 1 copa y 1 medalla por cada componente (solo los 3 primeros)

El club ganador del Open recibirá un trofeo que lo acreditará como ganador absoluto del Twirling Spanish Open.

El cálculo para determinar el club ganador del Open, se establecerá por un sistema de acumulación de puntos, por cada uno de los ejercicios presentados.

28. TROFEO CIUTAT DE L'HOSPITALET

Para calcular el ranking que determine el club ganador del “Trofeu Ciutat de L'Hospitalet” se realizarán los siguientes cálculos:

- Todos los Individuales Solo 1 y 2 bastones, Solo Estilo Libre, X- Strut y Artistic Twirl, recibirán una serie de puntos según su clasificación.
 - Ejemplo: una categoría con 15 participantes, el último recibirá 1 punto, el penúltimo 2 puntos y así sucesivamente hasta llegar al primer clasificado que recibirá 15 puntos.
- Las Parejas, Artistic Pair, Equipos Artísticos y Grupos Artísticos, recibirán una serie de puntos según su clasificación
 - Ejemplo: una categoría con 10 Parejas, la última clasificada recibirá 5 puntos, la penúltima 10 puntos y así sucesivamente hasta llegar a la primera clasificada que recibirá 50 puntos.

Para calcular el club ganador del “Trofeo Ciutat de L'Hospitalet”, solamente se tendrán en cuenta los 6 primeros clasificados en cada especialidad, nivel y categoría.

29. PENALIZACIONES

TABLA DE PENALIZACIONES		
PENALIZACION	DESCRIPCION	DEDUCCIÓN
CAIDAS DE BASTÓN <ul style="list-style-type: none"> • Solo 1 / 2 bastones • Artistic Twirl • Artistic Pair 	El juez penalizador deducirá una penalización de 0,1 PUNTO por caída de la puntuación de cada juez.	0,1 PUNTO. por infracción (Deducido de la puntuación de cada juez)
CAIDAS DE BASTÓN <ul style="list-style-type: none"> • Solo Free Style 	El juez penalizador deducirá una penalización de 0,2 PUNTO por caída	0,2 PUNTO. por infracción (Deducido de la puntuación de cada juez)
CAIDAS DE BASTÓN <ul style="list-style-type: none"> • Parejas • X- Strut • Equipo Artístico • Grupo Artístico 	El juez penalizador deducirá una penalización de 1,0 PUNTO por caída	1,0 PUNTO. por infracción (Deducido de la puntuación de cada juez)
FALTA DE SALUDO X-STRUT Por no realizar el saludo al inicio y/o al final de la actuación.	El juez penalizador deducirá una penalización de 1,0 PUNTO por cada juez.	1,0 PUNTO. por infracción (Deducido de la puntuación de cada juez)
Sanciones específicas para X-Strut por lo siguiente:	0,5 puntos de deducción por infracción será deducida de la puntuación de cada juez por el juez penalizador por los siguientes motivos: <ul style="list-style-type: none"> • Fuera de paso • Twirling (por cada infracción) • Omitir el paso básico por sección. • Contacto con el suelo del bastón o del cuerpo. • Actuación después del saludo final • Saludo inadecuado 	0,5 PUNTO. por infracción (Deducido de la puntuación de cada juez)
Sanciones específicas para el X-Strut por plano incorrecto en la pista	El juez penalizador deducirá una penalización de 1,0 PUNTO por cada juez.	1,0 PUNTO. por infracción (Deducido de la puntuación de cada juez)
RESTRICCIONES POR CONTENIDO <ul style="list-style-type: none"> • Solo 1 / 2 bastones • Artistic Twirl • Artistic Pair 	El juez penalizador deducirá una penalización de 1,0 PUNTO por cada infracción.	1,0 PUNTO. por infracción (Deducido de la puntuación de cada juez)
RESTRICCIONES POR CONTENIDO <ul style="list-style-type: none"> • X- Strut 	Se aplicará una deducción de 10 PUNTOS por cada infracción y por cada juez por incluir material que viole las restricciones del contenido descrito.	10 PUNTOS. por infracción (Deducido de la puntuación de cada juez)
RESTRICCIONES POR CONTENIDO <ul style="list-style-type: none"> • Equipo Artístico • Grupo Artístico 	Se aplicará una deducción de 10 PUNTOS por cada infracción y por cada juez por incluir material que viole las restricciones del contenido descrito.	10 PUNTOS. por infracción (Deducido de la puntuación de cada juez)
SALIR DE LA PISTA: Comportamiento antideportivo	Cualquier DEPORTISTA(s) que abandone la pista, antes o después de que se haya llegado al final de la música debido a una actitud antideportiva de disgusto, enojo, decepción, falta de profesionalismo, etc., es motivo de DESCALIFICACIÓN (SIN puntuación)	DESCALIFICACIÓN (SIN PUNTUACIÓN)