

1 PROFESSIONALITA' ED IMPRESSIONE GENERALE

PRESENTAZIONE	PROFESSIONALITA'	PENALIZZAZIONI
MASSIMO 4 PUNTI	MASSIMO 6 PUNTI	
<ul style="list-style-type: none"> - tempo, durata - essenze - uscita dalla sauna - doccia e vasche - regole sul benessere - armonia tra la musica e la propria voce - penalizzazione: lettura della presentazione (-1pt.) - penalizzazione: musica di sottofondo troppo alta durante la presentazione - penalizzazione: presentazione troppo lunga rispetto alla durata della ventilazione (più del 25% del tempo della gettata) 	<ul style="list-style-type: none"> - contatto visivo con il pubblico - organizzazione e pulizia nella sauna (gli asciugamani sono a portata di mano? i secchi sono d'intralcio?) - Igiene, asciugare il sudore (1pt.) - uso corretto di acqua e ghiaccio - condizione fisica, forma - saluto e ringraziamento al pubblico - penalizzazione: forma fisica e professionalità al termine della gettata (steso sulla panca) (-1pt) - penalizzazione: igiene, si tocca il corpo con l'asciugamano (-1 pt) - penalizzazione: lavorare in modo non pulito con acqua e ghiaccio (-1 pt) 	<ul style="list-style-type: none"> - caduta dei materiali e maneggio degli stessi - elementi di show pericolosi (fuoco, ghiaccio secco, ecc.) - sfioramento del tempo previsto per l'aufguss (- 1 pt. ogni 30 secondi >5 min - squalifica) - non rispetto dei tempi di allestimento/sgombero (stesse penalizzazioni dello sfioramento tempi aufguss) - assenza dalla cabina per troppo tempo - tempi morti tra un giro e l'altro - penalizzazione: il meister tocca costantemente con l'asciugamano gli ospiti e/o il soffitto e/o l'allestimento della sauna - sollevamento pietre dal braciere (- 2pt.) - penalizzazione per mancata indicazione degli oli o inversione degli stessi durante l'esecuzione della gettata (- 1pt.)

2 INCREMENTO E DISTRIBUZIONE DEL CALORE

INCREMENTO DEL CALORE	DISTRIBUZIONE DEL CALORE
MASSIMO 5 PUNTI	MASSIMO 5 PUNTI
<ul style="list-style-type: none"> - incremento del calore nei 3 giri - ultimo giro: percepire chiaramente la doccia di calore - il meister deve capire se le uscite degli ospiti sono per eccessivo calore e provvedere di - conseguenza (es. aprire la porta, non versare altra acqua, sventolare con la tecnica pettine) - penalizzazione: se il calore è eccessivo al primo giro e non più incrementabile (- 2 pt.) 	<ul style="list-style-type: none"> - riguarda in modo particolare la tecnica di sventolamento classica: il calore deve essere chiaramente percepibile a seconda della tecnica di sventolamento usata

3 TECNICHE DI VENTILAZIONE

4 TECNICHE BASE	TECNICHE AVANZATE	ARMONIA NEI CAMBI TECNICA	PENALIZZAZIONI
MASSIMO 6 PUNTI	MASSIMO 2 PUNTI	MASSIMO 2 PUNTI	
<ul style="list-style-type: none"> - esecuzione corretta delle 4 tecniche base - dimensioni dell'asciugamano - i primi colpi di asciugamano devono partire da sopra la stufa: il meister è consapevole di dove e quanto si sviluppa il calore? 	<ul style="list-style-type: none"> - tecniche avanzate: pizza, otto, super otto ecc. - sventolare con due mani utilizzando tecniche diverse e camminando almeno per un giro - lancio e ripresa 	<ul style="list-style-type: none"> - fluidità nel passaggio tra le singole tecniche di sventolamento 	<ul style="list-style-type: none"> - asciugamano caduto -0.5 pt. - sventolare con l'asciugamano dopo che è caduto → professionalità - poca pulizia nell'esecuzione

4 ESSENZE: UTILIZZO E DOSAGGIO			
PERCEZIONE/UTILIZZO	COERENZA ED ORDINE CON IL TEMA	CREATIVITA' E QUALITA'	PENALIZZAZIONI
MASSIMO 6 PUNTI 2 o 1,5 ogni giro	MASSIMO 2 PUNTI	MASSIMO 2 PUNTI	
<ul style="list-style-type: none"> - percezione delle essenze - corretto dosaggio delle essenze - raffreddamento delle pietre - posizionamento degli olii sulla stufa - fare uso di possibili residui di olii (nel ghiaccio rimasto) 	<ul style="list-style-type: none"> - le essenze sono coerente con il tema 	<ul style="list-style-type: none"> - particolari miscele di olii - gli olii sono stati prodotti personalmente dal meister? il meister usa olii essenziali e in aggiunta usa altre cose. erbe, foglie, incenso, ecc. 	<ul style="list-style-type: none"> - l'utilizzo di olii sintetici può portare un massimo di 5 punti se il dosaggio e la percezione vanno bene - importante: la votazione non riguarda il gusto personale

5 TEMA ED IMPLEMENTAZIONE		
FANTASIA E SVILUPPO DEL TEMA	CREATIVITA' NELLA SCELTA DEGLI ELEMENTI DI ESECUZIONE	EMPATIA
MASSIMO 5 PUNTI	MASSIMO 2 PUNTI	MASSIMO 3 PUNTI
<ul style="list-style-type: none"> - fantasia e originalità del tema - Il tema viene sviluppato ad ogni giro 	<ul style="list-style-type: none"> - creatività nella scelta degli elementi di esecuzione - correttezza degli elementi - immediata riconoscibilità degli stessi all'interno del tema 	<ul style="list-style-type: none"> - empatia con il pubblico - si ha la percezione che il pubblico sia stato trascinato all'interno della storia?

6 SPIRITO DI SQUADRA	
ARMONIA	SINCRONIZZAZIONE
MASSIMO 6 PUNTI	MASSIMO 4 PUNTI
<ul style="list-style-type: none"> - armonia tra i meister nonostante eventuali possibili differenze tra loro (es. abilità nello sventolamento) - equivalenza dei meister - attività dei meister – devono sempre essere attivi entrambi i meister 	<ul style="list-style-type: none"> - sincronizzazione nelle parti dello show: tecniche di sventolamento, gettata in generale, altre attività