

PROFESSIONALITA' ED IMPRESSIONE GENERALE			
PRESENTAZIONE	IMPRESSIONE GENERALE/PROFESSIONALITA'	TERMINE DELLA GETTATA	PENALIZZAZIONI
MASSIMO 4 PUNTI	MASSIMO 5 PUNTI	MASSIMO 1 PUNTO	
<ul style="list-style-type: none"> - tempo, durata - essenze - lasciare la sauna - doccia e piscina - regole sul benessere - 2 lingue - livello della musica/propria voce - penalizzazione: manca una lingua (2pt.)/lettura della presentazione (1pt.) - penalizzazione: musica di sottofondo troppo alta durante la presentazione 	<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 disponibili?) - Igiene, asciugare il sudore (1pt.) - uso di acqua e ghiaccio - condizione fisica, forma - penalizzazione: forma al termine della gettata (steso sulla panca), professionalità in chiusura - penalizzazione: igiene -1pt (si tocca il corpo con l'asciugamano) - penalizzazione: lavoro non pulito con acqua e ghiaccio 	<ul style="list-style-type: none"> - parole di chiusura e ringraziamento al pubblico 	<ul style="list-style-type: none"> - caduta dei materiali e maneggio degli stessi - elementi di show pericolosi (fuoco, ghiaccio secco) - penalizzazione: sfioramento del tempo (1 min – 1 pt. 2 min – 2 pt >3 min – squalifica) - penalizzazione: assenza dalla cabina per troppo tempo

INCREMENTO E DISTRIBUZIONE DEL CALORE	
INCREMENTO DEL CALORE	DISTRIBUZIONE DEL CALORE
MASSIMO 5 PUNTI	MASSIMO 5 PUNTI
<ul style="list-style-type: none"> - incrementare il calore nei 3 giri - ultimo giro: percepire chiaramente la doccia di calore - Nota: gli ospiti lasciano la sauna a causa del calore? - penalizzazione: troppo calore - 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 evidente mentre si mostra la tecnica

TECNICHE DI VENTILAZIONE					
TECNICHE CLASSICHE	SVENTOLARE CON 2 MANI E CAMMINARE	TECNICHE DI LANCIO E RIPRESA ASCIUGAMANO	TECNICHE SHOW CON UNA MANO (PIZZA, "8")	REGOLARITA' DEI CAMBI TECNICA	PENALIZZAZIONI
MASSIMO 4 PUNTI	MASSIMO 2 PUNTI	MASSIMO 2 PUNTI	MASSIMO 1 PUNTO	MASSIMO 1 PUNTO	
<ul style="list-style-type: none"> - dimensioni dell'asciugamano - "tee-off" deve essere mostrato - Sai come e quando il calore viene incrementato? 	<ul style="list-style-type: none"> - tecnica con 2 mani e camminare per almeno un giro 	<ul style="list-style-type: none"> - 2 tecniche con lancio e ripresa dell'asciugamano, sventolando regolarmente dopo la presa 	<ul style="list-style-type: none"> - tecniche con una sola mano 	<ul style="list-style-type: none"> - regolarità della transizione tra una tecnica e l'altra 	<ul style="list-style-type: none"> - asciugamano caduto 0.5 pt. - sventolare con 1 asciugamano dopo che l'altro è caduto → professionalità - poca pulizia nell'esecuzione

ESSENZE: UTILIZZO E DOSAGGIO				
PERCEZIONE	UTILIZZO	COERENZA ED ORDINE	CREATIVITA' E QUALITA'	PENALIZZAZIONI
MASSIMO 6 PUNTI 2 o 1,5 ogni giro	MASSIMO 2 PUNTI	MASSIMO 1 PUNTO	MASSIMO 1 PUNTO	
<ul style="list-style-type: none"> - percezione delle essenze 	<ul style="list-style-type: none"> - raffreddamento delle pietre - posizionamento degli olii sulla stufa - fare uso di possibili rimanenze di olii 	<ul style="list-style-type: none"> - ordine degli olii – note di base, note di testa - es.: tea tree e arancio 	<ul style="list-style-type: none"> - l'essenza è coerente con lo show? - particolari miscele di olii 	<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

TEMA ED IMPLEMENTAZIONE		
TEMA IN GENERALE	STORIA – OGNI GIRO	COMPRESIONE INTERNAZIONALE
MASSIMO 3 PUNTI	MASSIMO 6 PUNTI 2 o 1,5 ogni giro	MASSIMO 1 PUNTO
<ul style="list-style-type: none"> - il tema è riconoscibile? 	<ul style="list-style-type: none"> - ogni giro è una parte della storia - la storia ed il tema sono riconoscibili in drammaturgia, allestimento scenico, effetti, costumi 	<ul style="list-style-type: none"> - ognuno, indipendentemente dalla nazionalità di appartenenza, riesce a comprendere il tema/storia?
Vengono assegnati un MASSIMO di 5 punti se il tema non è compreso nel singolo giro – NESSUNA trama		

ELEMENTI DI SHOW ED EMOZIONE	
ELEMENTI DI SHOW	EMOZIONE
MASSIMO 5 PUNTI	MASSIMO 5 PUNTI
<ul style="list-style-type: none"> - gli elementi di show sono riconoscibili ed utili al tema? - 1 pt. per cambio costume - 1 pt. decorazione - 1 pt. luci ed atmosfera - 1 pt. attrezzatura per la gettata - 1 pt. effetti (ghiaccio secco, fuoco, effetti speciali, luci ecc.) 	<ul style="list-style-type: none"> - valutazione soggettiva di ogni singolo membro di giuria

SPIRITO DI SQUADRA	
ARMONIA	SINCRONIZZAZIONE
MASSIMO 5 PUNTI	MASSIMO 5 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