

Regolamento Competizioni Pole & Aerial Dance



Redazione regolamento a cura del comitato tecnico dell'organizzazione nazionale di settore ITALIA POLE & AERIAL

Revisione 1
Del 24/06/2024



REGOLAMENTO GARE NAZIONALE
Federazione Italiana Danza Sportiva e Sport Musicali
Discipline: POLE DANCE E AERIAL DANCE



Sommario

1. REGOLAMENTO NAZIONALE TECNICO ARTISTICO	4
2. MODALITA' DI PARTECIPAZIONE	5
3. Categorie	6
3.1. Genere.....	6
4. CATEGORIE ANAGRAFICHE	6
4.1. Categorie Anagrafiche individuali	6
4.2. Categorie Anagrafiche Para Atleti.....	6
4.3. Categorie Anagrafiche Double	7
4.4. Categorie Anagrafiche Gruppi	7
4.5. Accorpamento categorie Anagrafiche	7
5. CLASSI FEDERALI.....	8
5.1. Regolamentazione generale delle categorie tecniche.....	8
5.2. Requisiti e specifiche Classe Socio divulgativa	9
5.3. Requisiti categoria Classe C.....	9
5.4. Requisiti Classe B.....	10
5.5. Requisiti Classe A.....	10
5.6. Classe AS.....	11
5.7. Requisiti Classe PD (Professional Division)	11
6. SPOSTAMENTO DI CATEGORIA TECNICA DURANTE LA GARA.....	11
7. BASE MUSICALE	12
7.1. Requisiti Durata.....	12
7.2. Durata Routine Individuali	12
7.3. Durata Routine Double e Gruppi.....	12
7.4. Requisiti base musicale	13
8. CARATTERISTICHE GENERALI DELLA ROUTINE E DIVIETI PENALIZZATI.....	14
8.1. SPECIFICHE GENERALI PER LA COSTRUZIONE DELLA ROUTINE	14
8.2. DIVIETI GENERALI NELLA COSTRUZIONE DELLA ROUTINE.....	14
8.3. COMPARSE	14
8.4. POLE DANCE - SPECIFICHE PER LA COSTRUZIONE DELLA ROUTINE	15
8.5. ATTREZZI AEREI - SPECIFICHE PER LA COSTRUZIONE DELLA ROUTINE...15	
8.6. DIVIETO PER I GRUPPI CHE COMPORTA LA SQUALIFICA	15
9. COSTUME E ABBIGLIAMENTO	16
9.1. DIVIETI RELATIVI AL COSTUME E ALL'IMMAGINE GENERALE	16
10. PUNTEGGI.....	17
10.1. PARIMERITO	17



REGOLAMENTO GARE NAZIONALE
Federazione Italiana Danza Sportiva e Sport Musicali
Discipline: POLE DANCE E AERIAL DANCE



11. CRITERI DI VALUTAZIONE.....	17
11.1. Il Capo Giuria.....	17
11.1.1. Le deduzioni generali del Capo Giuria.....	18
11.1.2. I Bonus del Capogiuria	21
SCHEDA DI VALUTAZIONE DEL CAPO GIURIA.....	23
11.2. UFFICIALE DI GARA ARTISTICO.....	24
11.2.1. Schema di valutazione utilizzato dall'ufficiale di gara artistico.....	24
11.2.2. Parametri di valutazione Artistico	24
SCHEDA DI VALUTAZIONE - UFFICIALE DI GARA ARTISTICO	29
11.3. UFFICIALE DI GARA TECNICO.....	30
SCHEDA DI VALUTAZIONE - UFFICIALE DI GARA TECNICO	32



1. REGOLAMENTO NAZIONALE TECNICO ARTISTICO

Il presente regolamento, le modifiche e integrazioni deliberate dal coordinamento tecnico, si applica alle competizioni di Pole Dance e Aerial Dance sotto l'egida Federale del Dipartimento Pole Dance, Aerial Dance e Jump Rope di FIDESM.

Il presente regolamento tecnico artistico è utilizzato per le seguenti specialità:

- Pole Dance
- Cerchio Aereo o similari (forma differenti ma su un unico piano bidimensionale)
- Tessuti Aerei (non permessi con il nodo, in caso di nodo selezionare amaca aerea)
- Amaca Aerea e affini (tessuti con nodo permessi)
- Attrezzi Aerei Misti (corda, strap, palo aereo, attrezzi aerei tridimensionali, quadrato e similari, ecc.)

La specialità Pole Sport segue lo specifico codice di riferimento.

La specialità Aerial Sport segue lo specifico codice di riferimento.

La specialità Pole Art segue lo specifico codice di riferimento.

La specialità Aerial Art segue lo specifico codice di riferimento.

Il regolamento Nazionale di valutazione per la parte tecnica e artistica delle competizioni ufficiali Italia Pole & Aerial è stato redatto nel corso degli anni dal coordinamento nazionale di Settore dell'organizzazione ITALIA POLE & AERIAL con il contributo dei tecnici e ufficiali di gara coinvolti nelle competizioni nazionali svoltesi negli ultimi anni sotto il coordinamento di Erika Esposito.

Il regolamento viene revisionato e aggiornato annualmente al termine della stagione sportiva, in ottica di miglioramento e sviluppo continuo del settore, dal comitato tecnico nazionale composto dagli ufficiali di gara con qualifica in essere.

La revisione del regolamento è inserita con data certa in calce al documento.

Revisioni sostanziali che modificano requisiti o categorie sono pubblicate al termine della stagione sportiva entro il 31 luglio.

Revisioni parziali a correzione di refusi o per aggiunta di spiegazioni possono essere pubblicate anche nel corso della stagione.



2. MODALITA' DI PARTECIPAZIONE

Individuale	Un elemento competitivo gareggia in campo gara individualmente Per la pole dance dovrà dimostrare di saper utilizzare entrambi gli attrezzi (palo statico e palo spin) in maniera equa. Per l'Aerial Dance potrà utilizzare un solo attrezzo
Doppio	Due elementi competitivi gareggiano in campo gara. Per la pole dance entrambi gli atleti dovranno dimostrare di saper utilizzare entrambi gli attrezzi (palo statico e palo spin) in maniera equa. Non sarà possibile avere entrambi i pali in spin. Per l'Aerial Dance potranno utilizzare 1 o 2 attrezzi a loro discrezione. Non sono obbligatorie le collaborazioni, ma se presenti saranno valutate positivamente Non sono obbligatori sincro, ma se presenti saranno valutate positivamente
Gruppo	Da 3 a 10 elementi competitivi gareggiano in campo gara. Per la pole dance tutti gli atleti dovranno dimostrare di saper utilizzare entrambi gli attrezzi (palo statico e palo spin) in maniera equa. Non sarà possibile avere entrambi i pali in spin. Per l'Aerial Dance potranno utilizzare 1 o 2 attrezzi a loro discrezione. Non sono obbligatorie le collaborazioni, ma se presenti saranno valutate positivamente Non sono obbligatori sincro, ma se presenti saranno valutate positivamente. Per motivi di sicurezza non è possibile eseguire movimenti dinamici sull'attrezzo se presenti più di 2 elementi competitivi sullo stesso. È possibile salire sull'attrezzo fino a 3 atleti ma eseguendo movimenti non dinamici.
Para Atleti Individuale	I para atleti non sono suddivisi in base alle competenze tecniche. Saranno unicamente suddivisi in categorie anagrafiche come da paragrafo specifico Il para atleta potrà avere uno o più spotter sul palco per assistenza. In caso di assistenza da parte dello spotter non sono previste penalità.
Para Atleti Doppio	I para atleti non sono suddivisi in base alle competenze tecniche. Saranno unicamente suddivisi in categorie anagrafiche come da paragrafo specifico Il para atleta potrà avere uno o più spotter sul palco per assistenza. In caso di assistenza da parte dello spotter non sono previste penalità.
Para Atleti Gruppo	I para atleti non sono suddivisi in base alle competenze tecniche. Saranno unicamente suddivisi in categorie anagrafiche come da paragrafo specifico Il para atleta potrà avere uno o più spotter sul palco per assistenza. In caso di assistenza da parte dello spotter non sono previste penalità.



3. Categorie

Gli elementi competitivi si suddividono in categorie Anagrafiche e Categorie Tecniche.
I punteggi per ogni categoria tecnica e anagrafica determineranno le classifiche e i piazzamenti.

3.1. Genere

Le categorie e classi sono suddivisi come da tabella seguente

Individuali	Classe B e C	Misto
Individuali	Classe A e AS	Maschile Femminile
Double	Classe B e C	Misto
Double	Classe A e AS	Maschile Femminile Misto
Gruppi	Classe A, AS, B, C	Misto

4. CATEGORIE ANAGRAFICHE

Le categorie suddividono i concorrenti in fasce di età, attribuite tenendo conto dell'età anagrafica di ciascun componente l'unità competitiva nella stagione sportiva.

L'attribuzione della fascia di età avviene in fase di iscrizione alla competizione assegnando all'unità competitiva la fascia di età secondo l'età raggiunta dal/i componente/i durante la stagione sportiva.

I passaggi di categoria avvengono sempre all'inizio della stagione sportiva.

Di seguito specchio delle suddivisioni per fasce di età.

L'età del partecipante si considera in base all'anno di nascita a prescindere dal giorno di nascita

4.1. Categorie Anagrafiche individuali

Età minima per gareggiare 8 anni

JUNIOR U10	Under 10	<i>fino ai 10 anni non compiuti il 1° gennaio</i>
JUNIOR U14	Under 14	<i>Dai 10 anni compiuti il 1° Gennaio ai 14 anni non compiuti il 1° gennaio</i>
JUNIOR U18	Under 18	<i>Dai 14 anni compiuti il 1° Gennaio ai 18 anni non compiuti il 1° gennaio</i>
SENIOR U30	Under 30	<i>Dai 18 anni compiuti il 1° Gennaio ai 30 anni non compiuti il 1° gennaio</i>
SENIOR U40	Under 40	<i>Dai 30 anni compiuti il 1° Gennaio ai 40 anni non compiuti il 1° gennaio</i>
SENIOR M40	Master 40	<i>Dai 40 anni compiuti il 1° Gennaio ai 50 anni non compiuti il 1° gennaio</i>
SENIOR M50	Master 50	<i>Dai 50 anni compiuti il 1° Gennaio ai 60 anni non compiuti il 1° gennaio</i>
SENIOR M60	Master 60	<i>Dai 60 anni compiuti il 1° Gennaio ai 70 anni non compiuti il 1° gennaio</i>
SENIOR M70	Master 70	<i>Dai 70 anni compiuti il 1° Gennaio</i>

4.2. Categorie Anagrafiche Para Atleti

Età minima per gareggiare 8 anni

JUNIOR U10	Under 10	<i>fino ai 10 anni non compiuti il 1° gennaio</i>
JUNIOR U18	Under 18	<i>Dai 10 anni compiuti il 1° Gennaio ai 18 anni non compiuti il 1° gennaio</i>
SENIOR U40	Under 40	<i>Dai 30 anni compiuti il 1° Gennaio ai 40 anni non compiuti il 1° gennaio</i>
SENIOR M40	Master 40	<i>Dai 40 anni compiuti il 1° Gennaio ai 50 anni non compiuti il 1° gennaio</i>
SENIOR M50	Master 50	<i>Dai 50 anni compiuti il 1° Gennaio</i>



4.3. Categorie Anagrafiche Double

Età minima per gareggiare 8 anni – La categoria anagrafica segue l'età dell'elemento competitivo più anziano.

JUNIOR U10 Under 10 *Fino ai 10 anni non compiuti il 1° gennaio*

JUNIOR U18 Under 18 *Dai 10 anni compiuti il 1° Gennaio ai 18 anni non compiuti il 1° gennaio*

SENIOR U40 Under 40 *Dai 18 anni compiuti il 1° Gennaio ai 40 anni non compiuti il 1° gennaio*

4.4. Categorie Anagrafiche Gruppi

Età minima per gareggiare 8 anni – La categoria anagrafica segue l'età dell'elemento competitivo più anziano.

JUNIOR U10 Under 10 *Fino ai 10 anni non compiuti il 1° gennaio*

JUNIOR U18 Under 18 *Dai 10 anni compiuti il 1° Gennaio ai 18 anni non compiuti il 1° gennaio*

SENIOR U40 Under 40 *Dai 18 anni compiuti il 1° Gennaio ai 40 anni non compiuti il 1° gennaio*

4.5. Accorpamento categorie Anagrafiche

L'organizzazione può accorpate categorie anagrafiche se il numero di iscritti non supera le 3 unità competitive. Eventuali accorpamenti saranno comunicati agli iscritti o loro allenatori per iscritto prima dell'uscita del programma di gara.



5. CLASSI FEDERALI

Le classi suddividono le gare secondo i differenti livelli di preparazione degli atleti partecipanti tenendo conto della loro capacità tecnica e dei meriti sportivi acquisiti e sono così suddivise:

Classe Federale	Descrizione
Socio divulgativo	Attività sportiva divulgativa a livello provinciale, regionale e nazionale aperta a tutti gli amatori non competitivi. Sono previste valutazioni specifiche per le categorie open.
Classe C	Attività sportiva federale a livello provinciale, regionale e nazionale riservata a elementi competitivi alle prime esperienze competitive con livello tecnico base. Sono previsti divieti nella scelta degli elementi di gara. La permanenza in classe C è prevista per una sola stagione sportiva per tutte le topologie di unità competitive.
Classe B	Attività sportiva federale a livello provinciale, regionale, nazionale e internazionale riservata a elementi competitivi con livello tecnico base/intermedio. Sono previsti divieti nella scelta degli elementi di gara.
Classe A	Attività sportiva federale a livello provinciale, regionale, nazionale e internazionale riservata a elementi competitivi con livello tecnico Avanzato.
Classe AS	Attività sportiva federale a livello regionale (dove prevista) nazionale e internazionale professionistico.
Classe PD	Professional Division. Attività sportiva federale a livello regionale (dove prevista), nazionale e internazionale riservata ai tecnici competitori. I tesserati in classe PD non possono gareggiare in altre classi se non espressamente deliberato dal Consiglio Federale per competizioni di qualificazione assolute.

5.1. Regolamentazione generale delle categorie tecniche

Per ogni categoria di età sarà possibile scegliere la propria categoria tecnica in base al proprio livello tecnico e alle proprie competenze individuali.

Nella tabella è descritto il livello tecnico richiesto per quella classe, senza obblighi di esecuzione legati a movimenti specifici, ma unicamente in base alla preparazione tecnica dell'atleta.

Per scegliere al meglio la classe di gara è necessario valutare bene:

Livello amatoriale o agonistico dell'atleta. Se ha vinto delle gare oppure no in precedenza, se è un tecnico o se è un atleta/artista professionista.

Livello tecnico di esecuzione del movimento acquisito nella pratica (non necessariamente un atleta che esegue movimenti complessi cura il movimento).

L'allenatore e/o l'atleta devono considerare la propria abilità tecnica nell'esecuzione del movimento e anche la **difficoltà degli elementi tecnici scelti** all'interno della routine, ricordando che gli ufficiali di gara possono decidere di spostare l'atleta nelle categorie superiori come indicato nella sezione "SPOSTAMENTI DI CATEGORIA" di questo regolamento.

Viene valutata l'esecuzione di ogni movimento pertanto potrebbero esserci atleti che eseguono movimenti di difficoltà elevata ma in malo modo, il consiglio agli allenatori è di curare l'esecuzione del movimento prima di inserire una combinazione o un elemento nella routine.

È meglio preferire elementi semplici e ben eseguiti a elementi tecnici complessi ma eseguiti con poco controllo e pulizia.



5.2. Requisiti e specifiche Classe Socio divulgativa

NON PRESENTE AL CAMPIONATO ITALIANO

Devono iscriversi a questa classe

Atleti amatoriali che non hanno mai gareggiato e/o vinto all'interno di circuiti di discipline similari

Atleti amatoriali non interessati al lato agonistico-competitivo.

La regolamentazione della classe socio divulgativa è semplificata rispetto alla regolamentazione delle altre categorie agonistiche.

I parametri di valutazione della classe socio divulgativa è sono semplificati rispetto ai parametri di valutazione delle altre categorie agonistiche.

La durata delle basi musicali è diversa rispetto alle altre classi agonistiche.

Rimangono identiche le categorie anagrafiche.

Non possono partecipare in questa classe:

Atleti che hanno gareggiato nelle stagioni passate in altre competizioni di medesima disciplina e hanno acquisito una esperienza di gara anche se sono di livello tecnico base.

5.3. Requisiti categoria Classe C

LIVELLO DI DIFFICOLTA' TECNICA: Base – Principianti - Novizi

Devono iscriversi a questa categoria:

- *Elementi competitivi alle prime esperienze competitive o che non hanno mai gareggiato e/o vinto all'interno di circuiti di discipline similari ad esclusione delle Classi amatoriali Open.*
- *Elementi competitivi di livello tecnico base/principianti che da poco tempo hanno iniziato a praticare la specialità ed eseguono movimenti accademici e di bassa difficoltà tecnica.*
- *Elementi competitivi che hanno iniziato a invertire, ma ancora non sono in grado di eseguire combinazioni complesse o elementi tecnici di difficoltà elevata*
- *Elementi competitivi che NON SONO IN GRADO di eseguire elementi e movimenti tecnici di difficoltà intermedia/avanzata.*

Non possono partecipare in questa classe

- *Elementi competitivi che hanno già gareggiato nella stagione precedente in Classe C*
- *Elementi competitivi in grado di eseguire:*
 - *Elementi e movimenti con buona capacità di forza e controllo del movimento discreto*
 - *Roll e cadute sul cerchio*
 - *Salti dall'attrezzo da altezze superiori al metro*
 - *Hand spring*
 - *Dead lift*
 - *Dinamiche di difficoltà elevata*
 - *Salite di forza in tenuta*
 - *Salite in dinamica*
 - *Le doppie cadute*
 - *Le cadute con cambio dell'asse di rotazione*
 - *Le cadute in cui il tessuto non avvolge parti del corpo fungendo da "sicura"*

Se gli atleti eseguiranno più di 3 elementi e movimenti sopra descritti saranno automaticamente spostati dalla giuria nella categoria superiore come indicato nella sezione SPOSTAMENTI DI CATEGORIA di questo regolamento. Fino a 3 movimenti non permessi saranno applicate le deduzioni specifiche del capo giuria.

- *Tutti i tecnici federali tesserati devono iscriversi in classe PD*
- *Artisti di fama nazionale o internazionale devono gareggiare in classe AS*



5.4. Requisiti Classe B

LIVELLO DI DIFFICOLTA' TECNICA: Intermedio - Emergenti

Devono iscriversi a questa categoria:

- Elementi competitivi che hanno già gareggiato in classe C
- Elementi competitivi che sono in grado di eseguire elementi e movimenti tecnici di livello intermedio
- Elementi competitivi che hanno iniziato a invertire, ma ancora non sono in grado di eseguire combinazioni complesse o elementi tecnici di difficoltà elevata
- Elementi competitivi che **NON SONO IN GRADO** di eseguire elementi e movimenti tecnici di difficoltà avanzata.

Non possono partecipare in questa classe:

- Elementi competitivi che hanno già gareggiato in classe B ottenendo un podio (1° Posto) all'ultimo campionato italiano o competizione nazionale riconosciuta a livello federale nelle stagioni precedenti, se e solo se nella categoria di partecipazione erano iscritti più di 3 atleti.
- Elementi competitivi in grado di eseguire senza difficoltà:
 - Hand spring
 - Dead lift
 - Dinamiche di difficoltà elevata
 - Le cadute in cui il tessuto non avvolge parti del corpo fungendo da "sicura"

Se gli atleti eseguiranno più di 3 elementi e movimenti sopra descritti saranno automaticamente spostati dalla giuria nella categoria superiore come indicato nella sezione SPOSTAMENTI DI CATEGORIA di questo regolamento. Fino a 3 movimenti non permessi saranno applicate le deduzioni specifiche del capo giuria.

- Tutti i tecnici federali tesserati devono iscriversi in classe PD
- Artisti di fama nazionale o internazionale devono gareggiare in classe AS

5.5. Requisiti Classe A

LIVELLO DI DIFFICOLTA' TECNICA: Avanzato - Dilettanti

Devono iscriversi a questa classe:

- Elementi competitivi che hanno già gareggiato in classe B ottenendo un podio (1° Posto) all'ultimo campionato italiano o competizione nazionale riconosciuta a livello federale nelle stagioni precedenti, se e solo se nella categoria di partecipazione erano iscritti più di 3 atleti
- Elementi competitivi che sono in grado di eseguire elementi e movimenti tecnici di livello Avanzato
- Elementi competitivi che invertono senza difficoltà e sono in grado di eseguire combinazioni complesse o elementi tecnici di difficoltà avanzata.

Non possono partecipare in questa classe:

- Elementi competitivi che hanno già gareggiato in classe A ottenendo un podio (1° Posto) all'ultimo campionato italiano o competizione nazionale riconosciuta a livello federale nelle stagioni precedenti, se e solo se nella categoria di partecipazione erano iscritti più di 3 atleti
- Elementi competitivi in grado di eseguire dinamiche molto complesse con un buon controllo del movimento
- Elementi competitivi in grado di eseguire movimenti ed elementi di difficoltà elevata con un buon controllo del movimento
- Tutti i tecnici federali tesserati devono iscriversi in classe PD
- Artisti di fama nazionale o internazionale devono gareggiare in classe AS



REGOLAMENTO GARE NAZIONALE
Federazione Italiana Danza Sportiva e Sport Musicali
Discipline: POLE DANCE E AERIAL DANCE



5.6. Classe AS

LIVELLO DI DIFFICOLTA' TECNICA: Alto livello - Talenti

Devono iscriversi a questa categoria:

- *Elementi competitivi che hanno già gareggiato in classe A ottenendo un podio (1° Posto) all'ultimo campionato italiano o competizione nazionale riconosciuta a livello federale nelle stagioni precedenti, se e solo se nella categoria di partecipazione erano iscritti più di 3 atleti*
- *Elementi competitivi che sono in grado di eseguire elementi e movimenti tecnici di alto livello e difficoltà elevata con un ottimo controllo del movimento.*
- *Artisti di fama nazionale o internazionale*

Non possono partecipare in questa categoria:

- *Tutti i tecnici federali tesserati devono iscriversi in classe PD*

5.7. Requisiti Classe PD (Professional Division)

LIVELLO DI DIFFICOLTA' TECNICA: Tecnico Professionista Federale

I tesserati in classe PD non possono gareggiare in altre classi se non espressamente deliberato dal Consiglio Federale per competizioni di qualificazione assolute

Devono iscriversi a questa categoria:

- *A far data dal provvedimento del Consiglio Federale, i tecnici competitori in possesso di un diploma di qualificazione tecnica riconosciuto dalla FIDESM nella disciplina in cui intendano competere.*

Non possono partecipare in questa categoria:

- *A far data dal provvedimento del Consiglio Federale, i tecnici competitori che non sono in possesso di un diploma di qualificazione tecnica riconosciuto dalla FIDESM*

6. SPOSTAMENTO DI CATEGORIA TECNICA DURANTE LA GARA

Al termine di una routine o della rotazione di atleti di una categoria gli ufficiali di gara possono decidere con accordo unanime di tutto il pannello lo spostamento di un'atleta da una categoria a quella superiore se è presente almeno uno dei seguenti requisiti:

- *Esecuzione di 4 o più movimenti non permessi nelle categorie tecniche Novizi e Emergenti.*
- *Punteggio superiore di almeno 20 punti rispetto al punteggio dell'atleta successivo nella categoria dilettanti.*
- *Elementi tecnici, Movimenti e combinazioni di difficoltà elevata rispetto alla categoria scelta*



7. BASE MUSICALE

7.1. Requisiti Durata

- La durata della base musicale deve essere compresa nei parametri definiti nella tabella e si differenzia per atleti singoli, double e gruppi oltre che per classe di appartenenza
- Non è obbligatorio scegliere la durata massima, ma è obbligatorio rimanere nei range definiti dal presente regolamento.
- **Non sono previste tolleranze** sulla durata della traccia musicale e della routine, entrambe devono essere comprese nei range previsti da questo regolamento.
- Il controllo della durata sarà eseguito in regia prima o durante la competizione
- Sarà considerato l'inizio della routine dal momento in cui la base è registrata, oppure l'atleta inizia a muoversi anche se la base è vuota.
- Sarà considerata la fine della routine dal momento in cui la base non è registrata, oppure l'atleta smette di muoversi anche se la base è vuota.
- In caso di durate non corrette la regia comunicherà al capo giuria la durata reale per procedere con l'inserimento della penalità.
- La base musicale deve essere inviata all'organizzazione in formato .mp3 (perché l'unico riproducibile senza problemi da tutti i sistemi operativi).
- La definizione della traccia deve essere di buona qualità per permetterne una buona riproduzione.
- L'organizzazione non è responsabile di basi musicali inviate in formati diversi da quelli richiesti dall'organizzatore o con bassa qualità.

7.2. Durata Routine Individuali

CLASSE	DURATA BASE MUSICALE
SOCIO DIVULGATIVA	Da 1'30 a 2'00" NON PRESENTE AL CAMPIONATO ITALIANO
C	Da 2'00" a 3'00"
B	Da 2'30" a 3'00"
A	Da 3'00" a 3'30"
AS	Da 3'30 a 4'00"
PD	Da 3'30 a 4'00"
PARA ATLETI	Da 1'30" a 2'30"

7.3. Durata Routine Double e Gruppi

CLASSE	DURATA BASE MUSICALE
SOCIO DIVULGATIVA	Da 2'00 a 2'30" NON PRESENTE AL CAMPIONATO ITALIANO
C	Da 2'00" a 3'00"
B	Da 2'30" a 3'30"
A	Da 3'00" a 4'00"
AS	Da 3'30 a 4'30"
PD	Da 3'30 a 4'30"
PARA ATLETI	Da 1'30" a 2'30"



7.4. Requisiti base musicale

- **TIPOLOGIA:** La base musicale può essere una traccia originale o il prodotto di montaggi personalizzati, può essere cantata dall'atleta o un pezzo recitato.
- **DEAD LINE INVIO:** L'organizzazione comunica una dead line per l'invio della base musicale, invio della base oltre la dead line comporterà una deduzione di 3 punti nella scheda del capo giuria che sarà comunicata al capo giuria dall'organizzazione.
- **MODALITA' DI INVIO:** La base musicale deve essere inviata via mail all'organizzazione o per le squadre più numerose deve essere caricata in una cartella di DRIVE, drop box o similari e inviata all'organizzazione.
- **FORMATO:** La base musicale deve essere inviata in formato .mp3
- **NOME DEL FILE:** La base musicale deve essere rinominata come segue prima dell'invio:
NOME E COGNOME ATLETA_SPECIALITA'_CATEGORIA TECNICA_CATEGORIA DI ETA'.mp3
- È prevista una penalità del capo giuria per l'invio di basi musicali non conformi con quanto richiesto dal regolamento.
- È possibile scegliere qualsiasi base musicale purché priva di linguaggi antisportivi, scurrili o che rimandino all'odio, al razzismo, all'utilizzo di stupefacenti e simili.
- **DIVIETI NELLE BASI MUSICALI JUNIORES:** Gli ufficiali di gara potranno penalizzare basi musicali non ritenute idonee per atleti in categoria Juniores.
Esempio: basi musicali contenenti linguaggi scurrili oppure tematiche poco adatte all'età contenenti riferimenti sessualmente espliciti o con linguaggi violenti. Si ritengono non idonee anche base musicali con un testo che rimanda anche non esplicitamente al sesso, droga, razzismo, odio di genere e similari.
In questo caso il capo-giuria in accordo con gli ufficiali di gara potrà dare una penalità aggiuntiva di 3 punti.
- Potranno essere premiate basi musicali ricercate, particolari o utilizzate in modo creativo

Comporteranno penalità nella scheda del capogiuria:

- salita in ritardo di 60" sul palco
- Abbandono del palco prima del termine della musica
- Interruzione con ripresa della performance
- Conclusione in anticipo della routine rispetto ai tempi della musica
- In caso di interruzione anticipata della routine per motivi che non dipendono dall'atleta, per nudità o similari, l'atleta, a discrezione del pannello giuria, avrà la possibilità di ripeterla al termine della categoria, ma la valutazione della seconda esecuzione non sarà inserita nella classifica generale.

8. CARATTERISTICHE GENERALI DELLA ROUTINE E DIVIETI PENALIZZATI

8.1. SPECIFICHE GENERALI PER LA COSTRUZIONE DELLA ROUTINE

- Non sono richiesti elementi tecnici obbligatori di livello
- È possibile eseguire elementi acrobatici a corpo libero, ma non è obbligatorio
- È richiesto l'utilizzo del piano orizzontale (floor work) per tutte le specialità, l'utilizzo dello spazio orizzontale è valutato dall'ufficiale di gara artistico.
- L'atleta può scegliere liberamente gli elementi da eseguire a terra e all'attrezzo tenendo in considerazione la difficoltà degli elementi in relazione al livello tecnico di iscrizione.
 - Es: Atleti in CLASSE C, dovranno eseguire movimenti di livello tecnico base; Atleti di Classe B di livello tecnico intermedio.
- Devono essere utilizzati tutti i piani dello spazio: orizzontale (palco) e verticale (attrezzo).
- Non è obbligatorio presentare un tema, nel caso si scegliesse di rappresentare un tema o un personaggio è necessario seguire criteri di coerenza comprensibili dalla giuria.
- È possibile avere oggetti coreografici purché vengano utilizzati anche durante la routine e siano coerenti con il tema presentato se necessario. In caso di buon utilizzo dell'oggetto anche sugli attrezzi il capo-giuria può decidere di attribuire un bonus.
- **ATTENZIONE:** l'oggetto coreografico non sempre valorizza la coreografia. Se l'oggetto coreografico non venisse utilizzato e risultasse inutile potrebbe essere penalizzato dagli ufficiali di gara per la sua inutilità e incidere sul punteggio nella sezione artistica.
- È possibile avere scenografie, ma in caso di ritardo della competizione causato dal montaggio delle scenografie il capo giuria potrà decidere di attribuire una deduzione.

8.2. DIVIETI GENERALI NELLA COSTRUZIONE DELLA ROUTINE

- Non è possibile usare animali sul palco vivi o imbalsamati (pellicce non sono comprese)
- Non è possibile usare fuoco, petardi, fumogeni e similari
- Non è possibile usare sostanze oleose sul corpo e per la coreografia
- Non è possibile usare liquidi di alcun tipo e genere
- Non è possibile utilizzare basi musicali che inneggino alla violenza
- Non è possibile utilizzare armi vere, oggetti appuntiti, affilati o qualunque oggetto possa risultare pericoloso per l'atleta.
- Non è possibile indossare costumi con chiari riferimenti all'odio, al razzismo, alla differenza di genere, ecc.

8.3. COMPARSE

- È possibile avere comparse sul palco, A terra è possibile praticare sollevamenti semplici, ma non movimenti acrobatici o bilanciamenti e collaborazioni acrobatiche.
- È possibile ballare, recitare e toccare la comparsa.
- Le comparse dovranno avere un senso logico nella costruzione della routine, sono sconsigliate se non servono a nulla perché potrebbero essere valutate negativamente nella sezione artistica.
- Non è possibile interagire con le comparse realizzando figure o movimenti all'attrezzo. In caso in cui vengano effettuati comportamenti non conformi al regolamento verranno applicate deduzioni dal capo giuria.
- È possibile sollevare le proprie comparse con le braccia, ma non è possibile farsi sollevare dalla comparsa
- Le comparse non devono essere collaboratori nell'esecuzione dei movimenti



8.4. POLE DANCE - SPECIFICHE PER LA COSTRUZIONE DELLA ROUTINE

- Entrambi i pali (spin e statico) devono essere utilizzati in maniera equa, non sarà utilizzato un cronometro ma verrà valutata la routine nella sua completezza.
- Il piano del floor work deve essere utilizzato nella sua completezza non solo fra un attrezzo e l'altro, il mancato utilizzo sarà penalizzata dell'ufficiale di gara artistico.
- Per le categorie U18, U30, U40 sul piano verticale è possibile superare il 70% dell'attrezzo, in caso di superamento sarà attribuito un bonus dal capo giuria
- Per le categorie U14, M40, M50 sul piano verticale è possibile superare almeno una volta il 50% dell'attrezzo in caso di superamento sarà attribuito un bonus dal capo giuria
- Per le categorie U10, M60, M70 non sono previsti bonus per il superamento del 50% dell'attrezzo in ottica di sicurezza e protezione dell'atleta.

8.5. ATTREZZI AEREI - SPECIFICHE PER LA COSTRUZIONE DELLA ROUTINE

- Per la categoria U10 è vietato superare i 4 metri di altezza per una questione di sicurezza del bambino.
- Per le categorie U18, U30, U40 sul piano verticale è possibile superare il 70% dell'attrezzo, in caso di superamento sarà attribuito un bonus dal capo giuria
- Per le categorie U14, M40, M50 sul piano verticale è possibile superare almeno una volta il 50% dell'attrezzo in caso di superamento sarà attribuito un bonus dal capo giuria
- Per le categorie U10, M60, M70 non sono previsti bonus per il superamento del 50% dell'attrezzo in ottica di sicurezza e protezione dell'atleta.
- Il tessuto aereo con nodo non è permesso nella disciplina Tessuti aerei
- Il tessuto aereo con nodo è permesso nella disciplina Amaca Aerea
- È obbligatorio l'utilizzo del materasso sotto l'attrezzo come da requisiti al punto SICUREZZA

8.6. DIVIETO PER I GRUPPI CHE COMPORTA LA SQUALIFICA

AERIAL DANCE

Per una questione di sicurezza è fatto divieto assoluto ai gruppi di salire sull'attrezzo aereo in un numero maggiore a due persone.

Per salita sull'attrezzo si intende una presa in sospensione completa senza appoggio a terra.

POLE DANCE

Per una questione di sicurezza sull'attrezzo è fatto divieto assoluto ai gruppi di salire sull'attrezzo in un numero maggiore a 4 persone.

In caso di salita sull'attrezzo in numero superiore alle 2 persone fino a 4 è fatto divieto assoluto di eseguire figure dinamiche, slanci, salti da o per il palo.

Chiunque contravvenga a questo divieto sarà immediatamente squalificato.

Il capo giuria interromperà la coreografia immediatamente e gli atleti dovranno scendere dalla pedana di gara.

La coreografia non potrà essere eseguita nuovamente.



9. COSTUME E ABBIGLIAMENTO

- È possibile indossare scarpe di qualsiasi tipo per le categorie senior. Per le categorie juniores è permesso unicamente il tacco danza
- NON è permesso indossare le calzature con tacco alto come “pleaser” o similari.
- Il costume può essere composto da più parti e può modificarsi nel corso della routine in maniera voluta e non accidentale, modifiche accidentali potrebbero subire penalità.
- È possibile togliere parte del costume per scelta coreografica
- Il costume deve coprire le parti intime
- Sono vietati marchi e sponsor nell’abbigliamento; la presenza di marchi e loghi nel costume comporterà una penalità nella scheda del capo giuria
- Spostamenti o malfunzionamenti del costume durante la routine saranno penalizzati dal capo giuria e dal giudice dell’artistico nella sezione immagine.
- Non sono previste penalità per culottes o shorts sgambati nelle categorie U30, U40, O40, O50 purché non sia accidentale lo spostamento della culotte.
- I piercings sono concessi purché con gioielli minimali.
- Nelle categorie junior si possono indossare guanti o altro abbigliamento per aiutare il grip, in modo da preservare l’incolumità dei bambini qualora non si sentano sicuri con la presa. Non è necessario nessun tipo di certificazione medica o comunicazione all’organizzatore.
- Nelle categorie senior l’utilizzo dei guanti è permesso solo con presentazione di certificazione medica specifica.
- Parti del costume, calzini, o oggetti che possono mettere l’atleta in condizioni di poca sicurezza potranno essere penalizzati.

9.1. DIVIETI RELATIVI AL COSTUME E ALL’IMMAGINE GENERALE

- In caso di nudità evidenti a tutta la giuria saranno applicate deduzioni specifiche.
- In caso di nudità evidenti e permanenti sarà interrotta la routine. L’atleta sarà squalificato. Potrà ripetere la sua routine a fine categoria, con un costume adeguato, per essere valutato ma non entrerà in classifica.
- Non è possibile indossare tanga o perizoma.
- Nelle categorie Junior non è permessa la culotte sgambata, è necessario che le culottes siano coprenti e non si muovano e il top contenga adeguatamente le proporzioni dell’atleta. Costumi non idonei saranno penalizzati dal capo giuria nella sezione inerente. Per costume non idoneo si intende anche uno spostamento del costume o una rottura dello stesso durante la routine.
- Eccessive trasparenze del body che mostrino con evidenza le parti intime saranno penalizzate con la squalifica al pari delle nudità evidenti.
- trasparenze che rendano evidenti l’abbigliamento intimo o abbigliamento intimo che esce dal costume di gara saranno penalizzati.
- Braccialetti, orecchini, orologi, elastici per capelli e similari non coerenti con il costume saranno penalizzati dal giudice dell’artistico nella sezione immagine.
- Il costume non deve riportare loghi o messaggi che incitano alla violenza, alla disparità di genere o qualsiasi cosa che potrebbe disturbare la sensibilità del pubblico o degli altri partecipanti.



10. PUNTEGGI

10.1. PARIMERITO

In caso di **punteggio parimerito** sarà attribuito il posizionamento in classifica all'atleta che ottiene un punteggio migliore in esecuzione tecnica.

Non saranno premiati atleti parimerito sul podio.

Le **classifiche** saranno pubblicate al termine della competizione dall'organizzatore.

Il Direttore di gara sarà addetto alla verifica superpartes dei punteggi per evidenziare eventuali difformità o prendere provvedimenti in caso di errori del pannello.

11. CRITERI DI VALUTAZIONE

I criteri di valutazione possono essere modificati e aggiornati a fine stagione solo in accordo con il comitato tecnico nazionale durante la riunione tecnica di chiusura della stagione.

La valutazione è suddivisa in tre componenti:

- Bonus e deduzioni attribuite dal capogiuria
- Esecuzione Tecnica
- Valutazione Artistica

11.1. Il Capo Giuria

Il capo giuria è addetto alla attribuzione di eventuali penalità o bonus aggiuntivi e al controllo e supervisione della giuria. In caso di dissidi sui punteggi sarà l'ago della bilancia fra i giudici. Il punteggio della scheda dal capo giuria viene aggiunto/dedotto al punteggio totale dato dalla somma dei 2 punteggi frutto della media degli ufficiali di gara all'esecuzione e all'artistico.

Poteri di supervisione del capo giuria:

- ha il ruolo di controllo e mediazione tra i giudici in caso di disaccordi sull'esecuzione o incongruenze
- non ha potere di modifica dei punteggi del singolo giudice
- assegna deduzioni specifiche come da scheda allegata ad esempio
- assegna bonus specifici come da scheda allegata ad esempio
- Può alzarsi dal tavolo tra una routine e l'altra per chiedere informazioni all'organizzazione per conto del pannello
- Può recarsi dall'allenatore o dal Team Leader, o delegare un UDG per suo conto, per verifiche tecniche relative alle deduzioni prima di consegnare la scheda
- Può recarsi dall'atleta, o delegare un UDG per suo conto, per verifiche tecniche relative alle deduzioni prima di consegnare la scheda
- può decidere l'interruzione dell'esecuzione in caso di malfunzionamento del costume ed evidente visibilità di seno (per il femminile) o parti intime
- Ha il compito di verificare che il livello tecnico dei movimenti realizzati nelle categorie Novizie e emergenti sia coerente con quanto richiesto dal regolamento e in caso non lo sia applicare deduzioni specifiche
- Per i gruppi deve verificare che ogni atleta utilizzi l'attrezzo almeno una volta, nel caso in cui questo non avvenga può applicare una penalità per ogni atleta che non sale sull'attrezzo
- Può interrompere la routine di un atleta che si presenta in una specialità errata.

Es: Il tessuto con nodo in categorie in cui non è ammesso ha come penalità la squalifica se il nodo viene utilizzato per tutta la durata della routine. Nel caso in cui il tessuto venga annodato nella sezione iniziale per una durata massima di 15" l'atleta non sarà squalificato

- La valutazione deve sempre essere a favore dell'atleta, in caso di dubbio sull'attribuzione di bonus o deduzione il capo giuria DEVE consultarsi con gli altri ufficiali di gara del pannello e in caso di incertezze decidere in favore dell'atleta senza penalizzarlo



11.1.1. Le deduzioni generali del Capo Giuria

Uscita dal palco o interruzione della routine prima del termine della musica

Applicata se l'atleta scende dall'attrezzo o termina le routine prima della fine della base musicale in evidente anticipo

Deve essere attribuita se:

- L'atleta commette un errore, si ferma ed esce.
- L'atleta termina la coreografia, ma la musica non è ancora finita. (Arriva in anticipo rispetto ai tempi musicali)

5 punti di deduzione una tantum

Uscita dal palco senza saluto alla giuria prima o dopo la routine

Gli atleti sono tenuti a salutare i pannelli giuria prima o dopo la propria routine, non è obbligatorio salutare entrambe le volte, ma non è vietato.

Deve essere attribuita se:

- L'atleta non saluta il pannello giuria almeno una volta prima o dopo la routine.

5 punti di deduzione una tantum

Interruzione evidente della performance per dimenticanza o altro

Applicata se l'atleta interrompe la routine e la riprende con una sosta o tentennamento evidenti dovuti a problemi di esecuzione del movimento o dimenticanza della sequenza da presentare.

Deve essere attribuita se:

- L'atleta commette un errore, si interrompe, ma riprende la routine e ripete l'ultimo movimento eseguito

L'atleta dimentica la coreografia, si interrompe, ma riprende la routine.

3 punti di deduzione per ogni interruzione nella routine fino a un massimo di 3

Ingresso ritardato (più di 60'') alla presentazione dell'atleta

Applicata se l'atleta viene chiamato dalla regia e non è presente nell'area limitrofa al palco/pedana. Gli atleti devono essere pronti a entrare in pedana prima dell'inizio della propria routine. Considerare la possibilità che le competizioni potrebbero subire anticipi e non solo ritardi.

Deve essere attribuita se:

- L'Atleta viene chiamato in campo gara e, trascorsi 60'', non entra in pedana perché si sta ancora preparando

L'atleta si è allontanato dal campo gara, viene chiamato e, trascorsi 60'', non entra in pedana.

3 punti di deduzione una tantum

Dilungamento nella pulizia dei pali o nel montaggio di scenografie e/o appendimenti causato dall'allenatore o dall'atleta o utilizzo di grip vietati sul palo che causano una difficoltà nella pulizia all'atleta successivo

La preparazione del campo gara è a tutti gli effetti parte integrante dell'organizzazione di una coreografia.

Deve essere attribuita se:

L'allenatore o l'atleta impiega più di 1' 30'' a:

- pulire pali
- appendere i propri attrezzi
- installare le proprie scenografie

Nel caso in cui l'atleta successivo trovi difficoltà nella pulizia dei pali per utilizzo di grip vietati o pece il capogiuria può salire in pedana e verificarne la presenza applicando la deduzione all'atleta precedente.

ATTENZIONE! Nel caso in cui durante la routine l'atleta utilizzi, coriandoli, piume o simili che sporcano la pedana dovrà occuparsi della rimozione di tutte le cose che ha lasciato sul palco al



REGOLAMENTO GARE NAZIONALE
Federazione Italiana Danza Sportiva e Sport Musicali
Discipline: POLE DANCE E AERIAL DANCE



termine della sua routine, nel caso in cui questo non avvenga il capogiuria può applicare questa penalità.

5 punti di deduzione per ogni dilungamento, utilizzo o materiale abbandonato e non ripreso al termine

Atleta canta durante la performance (escluso canto coreografico/teatrale voluto)

Applicata se l'atleta canta la base musicale durante l'esecuzione dei movimenti e il canto non è evidentemente parte della coreografia

Deve essere attribuita se:

- L'atleta "canticchia" involontariamente durante l'esecuzione della routine perché il brano gli piace

Non deve essere attribuita se:

L'atleta canta volontariamente interpretando un personaggio, la volontà di cantare deve essere oggettivamente chiara.

3 punti di deduzione ogni volta che l'atleta canta fino a un massimo di 3 deduzioni

Musica troppo lunga o troppo corta

La regia controllerà che la durata delle basi musicali sia conforme alle richieste del regolamento e lo comunicherà al capo giuria durante la competizione, le basi musicali non saranno controllate al momento dell'arrivo.

Verificare requisiti nella sezione DURATA di questo regolamento

3 punti di deduzione una tantum

Musica non adatta ad atleti juniores o vietata dal regolamento

Verificare le specifiche nella sezione REQUISITI BASE MUSICALE del regolamento

3 punti di deduzione una tantum

Invio della base musicale oltre i termini stabiliti dall'organizzazione

Se la base musicale viene inoltrata all'organizzazione oltre i termini previsti e indicati dall'organizzazione saranno comunicati al capo giuria i nominativi degli atleti che subiranno la penalità.

3 punti di deduzione una tantum

Costume vietato, non adatto che crea disagio di qualsiasi tipo o Malfunzionamento del Costume

1 deduzione ogni volta che si crea disagio o interruzione fino a un massimo di 3 penalità

Applicata se:

- Il costume ha trasparenze eccessive con visibilità ad occhio nudo delle parti intime
- Lo slip o culottes si sposta diventando un perizoma
- Se l'indumento intimo sotto il costume si vede o intravede in maniera non voluta
- Se il costume si rompe o si smonta involontariamente durante la routine.
- Se viene utilizzato come oggetto di scena con grande difficoltà dall'atleta creando delle interruzioni o sospensioni nella routine
- Se il costume provoca situazioni di pericolosità all'atleta
- Se a causa del costume l'atleta scivola o si inciampa o si trova in difficoltà
- Se presenta elementi vietati dalla sezione DIVIETI RELATIVI ALL'IMMAGINE di questo regolamento

3 punti di deduzione ogni volta fino a un massimo di 3 deduzioni

Presenza di marchi noti o loghi di scuole sul costume di gara

Applicato se sul costume sono evidenti marchi riconoscibili di scuole o noti marchi di abbigliamento. Le bandiere sono escluse.

1 deduzione per ogni marchio o logo evidente fino a un massimo di 3



REGOLAMENTO GARE NAZIONALE
Federazione Italiana Danza Sportiva e Sport Musicali
Discipline: POLE DANCE E AERIAL DANCE



Nudità accidentale

Per nudità accidentale si intende anche occasionale e non prolungata.

Applicato:

- Ogni volta che il costume si sposta causando una evidente nudità occasionale.

5 punti di deduzione ogni volta che accade fino a un massimo di 3 volte alla quarta o in caso di rottura e nudità permanente dell'atleta la routine viene interrotta e l'atleta squalificato, potrà ripetere la routine al termine della categoria con un costume adatto. Verrà valutato ma non entrerà in classifica

Utilizzo di oggetto/materiale non permesso nel regolamento

Applicata se l'atleta porta sul palco oggetti, materiali, simboli non permessi dal regolamento come descritto nella sezione DIVIETI di questo documento

1 deduzione per ogni oggetto/materiale fino a un massimo di 3

Esecuzione di movimenti non permessi nelle classi C e B – non utilizzabile per classe socio divulgativa

Gli atleti nelle classi C e B non possono eseguire alcuni movimenti ben specificati nel regolamento nella sezione SCHEMA DELLE CATEGORIE TECNICHE. Il capogiuria può applicare una penalità per ogni movimento o variante di esso chiaramente identificato e vietato da questa sezione. La penalità si applica anche se il movimento è eseguito con poca "pulizia" tecnica.

3 punti di deduzione per ogni movimento vietato fino a un massimo di 3

Interazione vietate con eventuali comparse all'attrezzo o prese di coppia acrobatiche a terra

Gli atleti che gareggiano non possono interagire all'attrezzo con le proprie comparse eseguendo movimenti acrobatici, se desiderano farlo possono iscriversi in Double nei gruppi.

La deduzione deve essere data se:

- Il movimento eseguito non potrebbe essere eseguito senza l'ausilio della comparsa
- L'aiuto della comparsa permette all'atleta di eseguire elementi o movimenti

Le specifiche dettagliate possono essere verificate nella sezione COMPARSE di questo regolamento.

3 punti di deduzione per ogni interazione all'attrezzo vietata evidente fino a un massimo di 3

GRUPPI – mancato utilizzo dell'attrezzo da parte di uno o più atleti in campo gara

Tutti gli atleti di un gruppo devono utilizzare l'attrezzo almeno una volta durante la routine, in caso non avvenga il capogiuria può applicare una deduzione per ogni atleta che non utilizza l'attrezzo

3 punti di deduzione per ogni atleta che non utilizza l'attrezzo

Presenza di gioielli, bracciali, elastici e similari di uso comune non coerenti con il personaggio

L'atleta sarà penalizzato se indossa bracciali, elastici di uso comune per evidente dimenticanza.

Es: braccialetti da spiaggia, elastici al polso, cavigliere e collanine di uso quotidiano. La penalità non è applicata se il gioiello o accessorio fa evidentemente parte del personaggio portato sul palco.

3 deduzione per ogni oggetto non coerente fino a un massimo di 3 oggetti

POLE DANCE - Mancato utilizzo di entrambi i pali in maniera equa

La routine deve essere costruita utilizzando equamente palo statico e palo spin

Deve essere data se:

- L'atleta predilige in maniera evidente l'utilizzo di un palo rispetto all'altro

5 punti di deduzione una tantum

AEREA – Superamento 4 metri di altezza per categorie U7 e U10



REGOLAMENTO GARE NAZIONALE
Federazione Italiana Danza Sportiva e Sport Musicali
Discipline: POLE DANCE E AERIAL DANCE



Per una questione di sicurezza l'atleta U10 non può superare i 4 metri di altezza sull'attrezzo, in caso di superamento con tutto il corpo il capogiuria può applicare una penalità **5 punti di deduzione ogni volta che supera la massima altezza permessa**

11.1.2.1 Bonus del Capogiuria

Utilizzo dell'attrezzo verticale (palo, tessuto)

Il bonus si diversifica in base alle categorie di età come di seguito indicato:

Per le categorie:

- Individuale U18, U30, U40
- Double e Gruppi Under 18 e Senior

Requisito: l'atleta deve salire con tutto il corpo almeno una volta oltre il 70% dell'attrezzo.

Per le categorie:

- Individuale U14, M40, M50

Requisito: l'atleta deve salire con tutto il corpo almeno una volta oltre il 50% dell'attrezzo.

Per le categorie:

- Individuale U10, M60, M70
- Double e Gruppi U10

Questo Bonus non deve essere attribuito all'attrezzo Cerchio Aereo, Amaca Aerea e agli attrezzi aerei misti.

5 punti di Bonus una tantum

1 combinazione in sincro perfetto di 2 ottave consecutive (solo per Double e Gruppi)

Attribuita se gli atleti costruiscono una combinazione in sincro a terra o sull'attrezzo di lunghezza minima 2 ottave eseguita in sincronia.

Un atleta può essere sull'attrezzo e gli altri a terra

Il sincro si stabilisce se il cambio del movimento è sincronizzato con la musica e similare o identico.

Devono essere completate 2 ottave consecutive per ottenere il bonus.

3 punti di bonus per ogni combinazione in sincro fino a un massimo di 3

1 presa di coppia a terra (solo per Double e Gruppi)

Attribuita ogni volta che gli atleti eseguono almeno una presa di coppia a terra in modo completo, fluido e ben visibile fino a un massimo di 3 prese di coppia.

Sono comprese collaborazioni, bilanciamenti, sospensioni, ecc.

Nei gruppi in caso di prese di coppia/più persone identiche, in sincro e non, sarà conteggiata una sola presa.

3 punti di bonus per ogni presa di coppia a terra differente fino a un massimo di 3

1 presa di coppia all'attrezzo (solo per Double e Gruppi)

Attribuita ogni volta che gli atleti eseguono almeno una presa di coppia all'attrezzo in modo completo, fluido e ben visibile fino a un massimo di 3 prese di coppia.

Sono comprese collaborazioni, bilanciamenti, sospensioni, ecc.

Nei gruppi in caso di prese di coppia/più persone identiche, in sincro e non, sarà conteggiata una sola presa.

3 punti di bonus per ogni presa di coppia a terra fino a un massimo di 3

Creatività nella scelta e/o costruzione della base musicale

Attribuito se la base musicale ha almeno uno dei seguenti requisiti

- Il brano scelto è non scontato e ricercato

Es: Tango di Roxenne, Cristalize, Like a river, e molti di questi brani utilizzati più e più volte nelle coreografie negli anni non potranno mai ottenere questo bonus. E' necessaria un'ottima ricerca all'interno della discografia nazionale e internazionale che non si limita a 10 brani popolari.



REGOLAMENTO GARE NAZIONALE
Federazione Italiana Danza Sportiva e Sport Musicali
Discipline: POLE DANCE E AERIAL DANCE



Es: Un brano italiano non necessariamente è da bonus solo perché di solito si prediligono basi musicali straniere.

Es: un brano potrebbe ricevere il bonus se (per quanto popolare) la sua reinterpretazione è unica.

- La costruzione della base musicale è creativa se unisce più brani in coerenza con la coreografia costruita, se utilizza effetti o pause che rendono unica e non scontata l'intera coreografia
- Se senza quella specifica base la coreografia non potesse essere compresa
- Se la traccia diventa essa stessa parte integrante del soggetto coreografico definendone le specificità e l'identità

ATTENZIONE: non è sufficiente mettere insieme più brani e aggiungere qualche effetto sonoro per ottenere il bonus, è necessario che la coreografia rispecchi e diventi parte integrante della traccia e viceversa.

3 punti di Bonus una tantum

Creatività della performance

Attribuito se la scelta di tema o sviluppo della routine ha:

- il tema, anche se già visto, è costruito e sviluppato in maniera estremamente creativa e non scontata
- La costruzione coreografica è creativa e unica
- La combinazione di presenza scenica-traccia musicale-coreografia rende l'intera routine unica e non scontata

3 punti di Bonus una tantum

Sviluppo del lavoro a terra particolarmente curato a livello tecnico/acrobatico/coreografico

Attribuito se:

L'atleta costruisce un pezzo fuori dall'attrezzo particolarmente elaborato e curato

Può essere una sequenza ballata

Può essere un pezzo recitato

3 punti di Bonus una tantum

Buon utilizzo e scelta degli oggetti di scena/oggetto coreografico se presente

Attribuito se l'oggetto coreografico è utilizzato in maniera eccellente entrando per esempio a far parte integrante della routine, o se viene utilizzato in maniera creativa e non scontata

3 punti di Bonus una tantum

Cura particolare, coerenza e ricchezza del costume, acconciatura e trucco

Attribuito se il trucco, acconciatura e costume sono estremamente curati in ogni dettaglio e in tema con la musica o il tema portato in gara se presente.

3 punti di Bonus una tantum

Costruzione di combinazioni di movimento ricercate e particolarmente creative

Attribuito se l'atleta costruisce una combinazione di movimenti a terra o sull'attrezzo particolarmente ricercata, mai vista o di grande impatto visivo

3 punti bonus per ogni combinazione a un massimo di 3

Extra Bonus a Discrezione del capo giuria con il benessere di tutti i giudici

Attribuito all'atleta se ha creato una routine eccellente che meriterebbe la lode

5 punti di Bonus una tantum



REGOLAMENTO GARE NAZIONALE
Federazione Italiana Danza Sportiva e Sport Musicali
Discipline: POLE DANCE E AERIAL DANCE



SCHEDA DI VALUTAZIONE DEL CAPO GIURIA

Nome e Cognome	Specialità
----------------	------------

LE DEDUZIONI GENERALI DEL CAPOGIURIA

Uscita dal palco o interruzione della routine prima del termine della musica	-5		
Uscita dal palco senza saluto alla giuria prima o dopo la routine	-5		
Interruzione evidente della performance per dimenticanza o altro	-3	-3	-3
Ingresso ritardato (più di 60") alla presentazione dell'atleta	-3		
Dilungamento nella pulizia dei pali o nel montaggio di scenografie e/o appendimenti causato dall'allenatore o dall'atleta o utilizzo di grip non permessi	-5	-5	-5
Atleta canta durante la performance (escluso canto coreografico/teatrale voluto)	-3	-3	-3
Musica troppo lunga o troppo corta	-3		
Musica non adatta ad atleti juniores o vietata dal regolamento	-3		
Invio della base musicale oltre i termini stabiliti dall'organizzazione	-3		
Costume non adatto che crea disagio di qualsiasi tipo o Malfunzionamento del Costume	-3	-3	-3
Presenza di marchi noti o loghi di scuole sul costume di gara	-3	-3	-3
Nudità accidentale	-5	-5	-5
Utilizzo di oggetto/materiale non permesso nel regolamento	-3	-3	-3
Esecuzione di movimenti non permessi nelle classi C e B non utilizzabile per classe socio divulgativa	-3	-3	-3
Interazione vietate con eventuali comparse all'attrezzo o prese di coppia acrobatiche a terra	-3	-3	-3
GRUPPI – mancato utilizzo dell'attrezzo da parte di uno o più atleti in campo gara	-3	-3	-3
Presenza di gioielli, bracciali, elastici e similari di uso comune non coerenti con il personaggio	-3	-3	-3

DEDUZIONI SPECIFICHE DEL CAPOGIURIA

POLE DANCE - Mancato utilizzo di entrambi i pali in maniera equa	-5		
AEREA - Superamento 4 metri di altezza per categoria U10	-5	-5	-5

I BONUS DEL CAPOGIURIA

Utilizzo dell'attrezzo verticale (palo, tessuto)	+5		
1 combinazione in sincro di 2 ottave consecutive (solo per Double e Gruppi)	+3	+3	+3
1 presa di coppia a terra (solo per Double e Gruppi)	+3	+3	+3
1 presa di coppia all'attrezzo (solo per Double e Gruppi)	+3	+3	+3
Creatività nella scelta e/o costruzione della base musicale	+3		
Creatività nella costruzione della performance	+3		
Sviluppo del lavoro a terra particolarmente curato a livello tecnico/acrobatico/coreografico	+3		
Buon utilizzo e scelta degli oggetti di scena/oggetto coreografico se presente	+3		
Cura particolare, coerenza e ricchezza del costume, acconciatura e trucco	+3		
Costruzione di combinazioni di movimento ricercate e creative	+3	+3	+3
Extra Bonus a Discrezione del capo giuria con il benessere di tutti i giudici	+5		



11.2. UFFICIALE DI GARA ARTISTICO

11.2.1. Schema di valutazione utilizzato dall'ufficiale di gara artistico

L'ufficiale di gara artistico utilizza uno schema in centesimi per attribuire una valutazione oggettiva alla routine in gara.

da 0 a 20 punti	da 21 a 40 punti	da 41 a 60 punti	da 61 a 80 punti	da 81 a 100 punti
Completa assenza	Insufficiente	Sufficiente	Discreto	Ottimo

In caso di indecisioni gli ufficiali di gara possono consultarsi e chiedere supporto al capo giuria.

L'ufficiale di gara attribuisce un punteggio da 0 a 100 per ogni voce di giudizio.

Il punteggio definitivo è dato dalla media di tutti i punteggi attribuiti.

L'atleta può ottenere un massimo di 100 punti nella sezione artistica.

11.2.2. Parametri di valutazione Artistico

A1 MUSICALITÀ, SENSO DEL RITMO E INTERPRETAZIONE MUSICALE

Sarà valutata la capacità dell'atleta di lavorare sui tempi della musica e sulla sua interpretazione musicale.

Eventuali attese prolungate senza necessità dopo l'inizio della base musicale saranno oggetto di valutazione anche in questa sezione.

La coreografia deve essere collegata alla base musicale.

La musicalità è intesa in senso generale, e sarà valutata sia durante l'utilizzo dell'attrezzo che nelle parti a terra.

Es: una coreografia non musicale potrebbe essere eseguita su qualunque base senza differenze, questo significa che non è stata studiata adeguatamente la costruzione, in questo caso l'ufficiale di gara potrebbe attribuire un punteggio da 0 a 20 punti.

da 0 a 20 punti	da 21 a 40 punti	da 41 a 60 punti	da 61 a 80 punti	da 81 a 100 punti
Completa assenza	Insufficiente	Sufficiente	Discreto	Ottimo
Quando l'atleta si muove senza considerare mai gli accenti dello specifico pezzo, potrebbe avere come base musicale qualsiasi brano. La musica non viene interpretata in nessun modo.	Quando l'atleta riesce a prendere qualche accento ma non tutti o a un certo punto si perde e continua senza considerare il ritmo e l'armonia. Quando l'interpretazione della musica non è sufficientemente convincente	Quando l'atleta si muove in musica, ma arriva qualche volta in anticipo o in ritardo sulla musica stessa. Quando l'interpretazione della musica è sufficientemente convincente	Quando l'atleta ha un buon controllo degli accenti musicali e perde musicalità raramente. Quando l'atleta interpreta la musica discretamente ed è convincente	Quando l'atleta prende tutti gli accenti senza mai sbagliare e lavora sia sulla base ritmica che armonica dimostrando uno studio specifico della base musicale. Quando l'interpretazione del pezzo è ottima e molto convincente.



REGOLAMENTO GARE NAZIONALE

Federazione Italiana Danza Sportiva e Sport Musicali

Discipline: POLE DANCE E AERIAL DANCE



A2 IMMAGINE GENERALE E COERENZA DELL'IMMAGINE CON IL TEMA O IL BRANO MUSICALE

Sarà valutata la coerenza del costume, trucco e acconciatura con la scelta musicale e con il tema, se presente.

La cura nella scelta e costruzione del costume, dell'acconciatura del trucco.

Eventuali capi di abbigliamento di note marche saranno penalizzati se non personalizzati per la competizione. La presenza di marchi è penalizzata dal capo giuria.

Trasparenze eccessive che rendano visibili ad occhio nudo il seno e/o l'inguine non saranno concesse e penalizzate dal giudice dell'artistico nella sezione immagine oltre alla deduzione del capo giuria.

da 0 a 20 punti	da 21 a 40 punti	da 41 a 60 punti	da 61 a 80 punti	da 81 a 100 punti
Completa assenza	Insufficiente	Sufficiente	Discreto	Ottimo
Quando l'atleta si presenta con costumi assolutamente non adeguati che si rompono che non hanno alcuna coerenza con il tema portato se presente Se la presentazione dell'atleta è sciatta e poco curata e in nessun modo riflette il tema della coreografia presentata. Se non è stata curata in nessun modo acconciatura, trucco o entrambi	Quando l'atleta indossa tutine o costumi commerciali o divise della scuola. In caso di costumi eccessivamente trasparenti e che sotto le luci lascino intravedere eccessivamente seno e parti pubiche. Se il costume non è chiaramente riconducibile alla routine o non è coerente con il tema se trattato Se non è stata curata in nessun modo acconciatura, trucco o entrambi	Quando il costume è chiaramente riferibile al tema portato se presente anche se non realizzato al meglio o presenta delle imperfezioni meccaniche che non inficiano la performance. Se trucco e acconciatura sono presenti ma poco curati.	Quando il costume è studiato ad Hoc per la routine, ma alcune particolarità lo rendono ancora non perfetto o causa qualche problema meccanico all'atleta senza inficiare la routine. Se cura particolarmente trucco e acconciatura e applica accorgimenti originali o curati che migliorano l'immagine generale	Quando il costume, il trucco e l'acconciatura sono studiati ad Hoc per la routine e ne esaltano le caratteristiche diventando parte integrante della coreografia arricchendola.

A3 PRESENZA SCENICA

Sarà valutata l'interpretazione generale della musica e della coreografia presentata: contatto visivo, e padronanza nel gestire la coreografia e la performance generale.

La presenza scenica non si trasmette unicamente con le espressioni del viso ma con tutto il corpo e può essere direttamente collegata con l'intensità dell'intera routine.

Sarà valutata sia l'intensità delle espressioni che la coerenza dei movimenti con la musica e il tema e il grado di intrattenimento della performance. L'atleta non deve solo essere espressivo, ma le sue espressioni e movimenti devono essere coerenti con i movimenti presentati.

da 0 a 20 punti	da 21 a 40 punti	da 41 a 60 punti	da 61 a 80 punti	da 81 a 100 punti
Completa assenza	Insufficiente	Sufficiente	Discreto	Ottimo
Quando l'atleta non ha alcun tipo di espressività a partire dal viso fino ai movimenti del corpo. Quando guarda sempre attrezzo o pavimento e non guarda mai il pubblico, un punto nello spazio o la giuria. Quando l'interpretazione non è coerente con il tema trattato.	Quando l'atleta non riesce a trasmettere emozioni sufficientemente con le espressioni del viso o guarda poco il pubblico, un punto nello spazio o la giuria. Quando è palese che l'atleta rivolge lo sguardo al proprio allenatore presente in campo gara. Quando l'interpretazione è insufficientemente coerente con il tema trattato.	Quando l'atleta riesce a trasmettere emozioni sufficientemente con le espressioni del viso e guarda il pubblico, un punto nello spazio o la giuria con l'intenzione di trasmettere le proprie emozioni. Quando l'interpretazione è sufficientemente coerente con il tema trattato.	Quando l'atleta riesce a trasmettere chiaramente le proprie emozioni con le espressioni del viso e del corpo, guarda il pubblico/giuria se e quando necessario, con atteggiamento consapevole. Quando l'interpretazione è coerente con il tema trattato.	Quando l'atleta riesce a trasmettere chiaramente le proprie emozioni con le espressioni del viso e del corpo, guarda il pubblico/giuria se e quando necessario, con atteggiamento consapevole. Quando l'interpretazione è estremamente coerente e accattivante rispetto al tema trattato.

A4 INTENSITÀ DELL'INTERA LA PERFORMANCE

La routine deve mantenere costante l'attenzione senza diventare noiosa. La coreografia potrebbe perdere di intensità se ci sono interruzioni non volute o se per un cambio costume o per l'utilizzo di un oggetto si perde del tempo o si tentenna. Sarà quindi valutata la capacità dell'atleta nel mantenere l'attenzione durante l'intera performance.

da 0 a 20 punti	da 21 a 40 punti	da 41 a 60 punti	da 61 a 80 punti	da 81 a 100 punti
Completa assenza	Insufficiente	Sufficiente	Discreto	Ottimo
Quando l'atleta interrompe per più di 3 volte la routine per evidenti dimenticanze o per errori tecnici ripetuti. Quando si perde e si distacca completamente dal senso musicale e del tema.	Quando l'atleta interrompe da 1 a 2 volte la routine per evidenti dimenticanze o per errori tecnici ripetuti. Quando si perde e si distacca in maniera eccessiva dal senso musicale e del tema.	Quando l'atleta non ha evidenti interruzioni per distrazioni o errori. Quando non si perde e non si distacca dal senso musicale e del tema, ma non riesce a renderlo interessante all'osservatore.	Quando l'atleta esegue la routine senza interruzioni che ne pregiudichino l'intensità. L'atleta attira costante l'attenzione dell'osservatore che non si distrae e non si annoia. L'atleta riesce a creare aspettativa.	Quando l'atleta esegue la routine in maniera eccellente e creativa attirando l'attenzione dell'osservatore e senza mai annoiare e attirando l'attenzione. L'atleta diventa magnetico e lo sguardo dell'osservatore è sempre molto interessato.

A5 DINAMISMO E FLUIDITÀ

Sarà valutata la capacità dell'atleta di creare una routine dinamica e fluida senza interruzioni nei movimenti e nella costruzione generale della coreografia.

I movimenti dell'atleta dovranno essere fluidi e decisi in entrata e in uscita dalle transizioni senza interruzioni non volute o distrazioni e stacchi improvvisi non ricercati. La routine deve risultare fluida nel complesso e non subire interruzioni non volute o create appositamente per raccontare una storia o un tema.

Nei movimenti dell'aerea si terrà conto di obblighi dovuti all'esecuzione in sicurezza di movimenti aerei particolarmente complessi e pericolosi che non saranno penalizzati in caso di incertezza in entrata o uscita nel movimento.

da 0 a 20 punti	da 21 a 40 punti	da 41 a 60 punti	da 61 a 80 punti	da 81 a 100 punti
Completa assenza	Insufficiente	Sufficiente	Discreto	Ottimo
Quando l'atleta non è mai in grado di eseguire un movimento in maniera controllata e sicura.	Quando l'atleta dimostra di avere sicurezza ma in maniera ancora insufficiente.	Quando l'atleta dimostra di avere sicurezza in maniera sufficiente, ma qualche volta perde il controllo dei movimenti e la fluidità	Quando l'atleta dimostra di avere padronanza del movimento senza tentennamenti e in maniera fluida e costante per tutta la routine	Quando l'atleta dimostra di avere eccellente padronanza del movimento senza tentennamenti e in maniera fluida e costante per tutta la routine in maniera eccellente.



REGOLAMENTO GARE NAZIONALE

Federazione Italiana Danza Sportiva e Sport Musicali

Discipline: POLE DANCE E AERIAL DANCE



A6 UTILIZZO DELLO SPAZIO NELLA COREOGRAFIA

Utilizzo uniforme e fluido di tutti i piani spaziali orizzontali e verticali.

Tutto il campo gara è parte della routine e deve essere utilizzato in larghezza (piano orizzontale) e altezza (piano verticale dell'attrezzo).

Piano orizzontale: Pedana/palco

Piano verticale:

POLE DANCE: palo statico e spin usati in modo equilibrato.

AEREA: utilizzo dell'attrezzo aereo in tutta la sua completezza ad eccezione dei limiti inseriti nel regolamento.

da 0 a 20 punti	da 21 a 40 punti	da 41 a 60 punti	da 61 a 80 punti	da 81 a 100 punti
Completa assenza	Insufficiente	Sufficiente	Discreto	Ottimo
Quando l'atleta ignora completamente l'utilizzo di 1 o più piani dello spazio.	Quando l'atleta non utilizza 1 o più piani dello spazio in maniera adeguata. ATTREZZO Utilizzo di tutto l'attrezzo (per la pole di entrambi in maniera equa) Utilizzo di tutto lo spazio orizzontale Utilizzo completo di tutto lo spazio verticale concesso	Quando l'atleta utilizza almeno una volta tutti i piani dello spazio coreografico a sua disposizione, ma senza cura e attenzione nella realizzazione. ATTREZZO Utilizzo di tutto l'attrezzo (per la pole di entrambi in maniera equa) Utilizzo di tutto lo spazio orizzontale Utilizzo completo di tutto lo spazio verticale concesso	Quando l'atleta utilizza in maniera completa tutti i piani dello spazio coreografico a sua disposizione più di una volta, ma non in maniera eccellente. ATTREZZO Utilizzo di tutto l'attrezzo (per la pole di entrambi in maniera equa) Utilizzo di tutto lo spazio orizzontale Utilizzo completo di tutto lo spazio verticale concesso	Quando l'atleta utilizza in maniera completa ed eccellente tutti i piani dello spazio coreografico a sua disposizione più di una volta. ATTREZZO Utilizzo di tutto l'attrezzo (per la pole di entrambi in maniera equa) Utilizzo di tutto lo spazio orizzontale Utilizzo completo di tutto lo spazio verticale concesso

A7 FLOOR WORK O SEQUENZA BALLATA

Non è obbligatorio eseguire una sequenza ballata, ma in caso non sia sviluppata la parte a terra sarà valutata come inesistente e sarà attribuito un punteggio compreso fra 0 e 20 punti.

Viene valutata l'abilità di riempire lo spazio coreografico a terra che sia con elementi tecnici acrobatici, ginnici, danzati o movimenti teatrali coerentemente con la scelta musicale, il tema o la tipologia di coreografia portata in gara.

da 0 a 20 punti	da 21 a 40 punti	da 41 a 60 punti	da 61 a 80 punti	da 81 a 100 punti
Completa assenza	Insufficiente	Sufficiente	Discreto	Ottimo
Se il floor work è completamente assente=Zero Se l'atleta si limita a deambulare sul palco senza fare nulla=10 Se l'atleta prova almeno una volta a eseguire una sequenza ballata o un elemento acrobatico o un'interpretazione di qualsiasi cosa=20	Se l'atleta costruisce un floor work di qualsiasi tipo, ma in maniera poco attenta e curata.	Se l'atleta costruisce un floor work di qualsiasi tipo, in maniera sufficientemente attenta e curata.	Se l'atleta costruisce un floor work di qualsiasi tipo, in maniera discretamente attenta e curata. Quando c'è uno studio dei movimenti o una scelta interpretativa a terra curata.	Se l'atleta costruisce un floor work in maniera eccellentemente attenta e curata. Quando c'è uno studio dei movimenti o una scelta interpretativa a terra particolarmente curata e costruita con sapienza.



REGOLAMENTO GARE NAZIONALE

Federazione Italiana Danza Sportiva e Sport Musicali

Discipline: POLE DANCE E AERIAL DANCE



A8 BILANCIAMENTO DEGLI ELEMENTI TECNICI ALL'ATTREZZO NELLA COREOGRAFIA

Sarà valutata la scelta degli elementi tecnici nella creazione di una routine bilanciata in cui siano presenti differenti classi di movimento.

Nello specifico saranno valutati:

POLE DANCE	Flessibilità	Forza	Dinamismo	Utilizzo dello spin	Spin su statico
AEREA	Flessibilità	Forza	Dinamismo	Utilizzo dello spin	Equilibrio

Per ottenere da 81 a 100 punti devono essere presentati e chiaramente visibili almeno una volta tutti i tipi di movimento. Per essere riconosciuti, gli elementi devono essere eseguiti in maniera chiara, riconoscibile, corretta e completa.

Es: una coreografia che predilige unicamente elementi di flessibilità avrà meno valore e risulterà insufficiente rispetto a una coreografia che presenta almeno un elemento di forza, un dinamico e un elemento di flessibilità.

da 0 a 20 punti	da 21 a 40 punti	da 41 a 60 punti	da 61 a 80 punti	da 81 a 100 punti
Completa assenza	Insufficiente	Sufficiente	Discreto	Ottimo
Se l'atleta esegue sull'attrezzo unicamente una tipologia di elementi richiesti Es: solo elementi di flessibilità	Se l'atleta esegue almeno 2 tipologie di elementi richiesti almeno 1 volta durante la routine.	Se l'atleta esegue almeno 3 tipologie di elementi richiesti almeno 1 volta durante la routine.	Se l'atleta esegue almeno 4 tipologie di elementi richiesti almeno 1 volta durante la routine.	Se l'atleta esegue tutte tipologie di elementi richiesti almeno 1 volta durante la routine.

A9 COSTRUZIONE CREATIVA DELLE COMBINAZIONI ALL'ATTREZZO

Si intende lo sviluppo delle sequenze sull'attrezzo durante tutta la routine. Viene attribuito quando l'atleta non si limita solo ad eseguire gli elementi, ma quando inserisce nella routine altre transizioni e figure creative che contribuiscono ad arricchire la coreografia. Salite e discese particolari e non accademiche.

da 0 a 20 punti	da 21 a 40 punti	da 41 a 60 punti	da 61 a 80 punti	da 81 a 100 punti
Completa assenza	Insufficiente	Sufficiente	Discreto	Ottimo
Se l'atleta esegue sull'attrezzo pochi facili elementi poco selezionati, scontati e completamente scollegati fra di loro	Se l'atleta esegue movimenti più complessi con delle transizioni più curate e i collegamenti sono presenti, ma non particolarmente curati	Se l'atleta esegue movimenti particolari con buone transizioni ma ancora non particolarmente creative	Se l'atleta esegue movimenti originali e buone transizioni con creatività combinandoli fra loro in modo particolare	Se l'atleta sceglie movimenti originali durante tutta la routine e le transizioni non sono mai scontate o crea combinazioni molto creative.

A10 DIFFICOLTÀ TECNICA E RICERCATEZZA DEGLI ELEMENTI

Massimo 40 punti per CLASSE SOCIO DIVULGATIVA se presente in gara.

Massimo 60 punti per CLASSE C E CLASSE B

Si intende la capacità dell'atleta di creare routine, tricks e montaggi diversi e non scontati.

Viene attribuito a seconda della ricercatezza e del livello di difficoltà legato alle sequenze ed alla routine nel suo complesso. Il livello di difficoltà dei movimenti e degli elementi contribuisce alla valutazione di questo punteggio e sarà proporzionale al livello tecnico dell'atleta.

Es: un atleta novizio o emergente (che non dovrebbe eseguire elementi tecnici di difficoltà elevata) non potrà ottenere un punteggio discreto o ottimo in quanto non dovrebbe essere in grado di eseguire movimenti tecnici di difficoltà elevata.

da 0 a 20 punti	da 21 a 40 punti	da 41 a 60 punti	da 61 a 80 punti	da 81 a 100 punti
Completa assenza	Insufficiente	Sufficiente	Discreto	Ottimo
Se l'atleta esegue sull'attrezzo pochi facili elementi poco selezionati, scontati e completamente scollegati fra di loro	Se l'atleta esegue movimenti più complessi a livello tecnico ma in modo poco fluido e con poca sicurezza nel movimento	Se l'atleta esegue elementi particolari e tecnicamente più complessi anche se a volte con poca sicurezza nel movimento	Se l'atleta esegue elementi particolari e tecnicamente complessi con sicurezza e fluidità.	Se l'atleta esegue elementi particolari e tecnicamente complessi con sicurezza e fluidità Le categorie Novizi ed emergenti non possono entrare in questo range.



REGOLAMENTO GARE NAZIONALE
Federazione Italiana Danza Sportiva e Sport Musicali
Discipline: POLE DANCE E AERIAL DANCE



SCHEMA DI VALUTAZIONE - UFFICIALE DI GARA ARTISTICO

Nome e Cognome	Specialità
Categoria Tecnica	Categoria di Età

Il punteggio dell'ufficiale di gara artistico potrà avere da un minimo di Zero a un massimo di 100 punti ottenuti dalla somma dei punteggi nei seguenti criteri di giudizio.

da 0 a 20 punti	da 21 a 40 punti	da 41 a 60 punti	da 61 a 80 punti	da 81 a 100 punti
Completa assenza	Insufficiente	Sufficiente	Discreto	Ottimo

A1	MUSICALITÀ, SENSO DEL RITMO E INTERPRETAZIONE MUSICALE	
A2	IMMAGINE GENERALE E COERENZA DELL'IMMAGINE CON IL TEMA O IL BRANO MUSICALE	
A3	PRESENZA SCENICA	
A4	INTENSITÀ DELL'INTERA LA PERFORMANCE	
A5	DINAMISMO E FLUIDITÀ	
A6	UTILIZZO DELLO SPAZIO NELLA COREOGRAFIA	
A7	FLOOR WORK O SEQUENZA BALLATA	
A8	BILANCIAMENTO DEGLI ELEMENTI TECNICI ALL'ATTREZZO NELLA COREOGRAFIA	
A9	COSTRUZIONE CREATIVA DELLE COMBINAZIONI	
A10	DIFFICOLTÀ TECNICA E RICERCATEZZA DEGLI ELEMENTI <i>Massimo 40 punti per CLASSE SOCIO DIVULGATIVA</i> <i>Massimo 60 punti per CLASSE C E CLASSE B</i>	

11.3. UFFICIALE DI GARA TECNICO

Il punteggio dell'esecuzione tecnica è un punteggio deduttivo.

L'ufficiale di gara attribuisce deduzioni specifiche che saranno sottratte al punteggio massimo di 100 punti ottenibile dall'atleta.

In caso di indecisioni gli ufficiali di gara possono consultarsi e chiedere supporto al capo giuria.

Per i gruppi gli ufficiali dell'esecuzione tecnica attribuiranno un punteggio generale da 0 a 100 per evitare penalizzazioni date dal numero maggiore di persone sul palco.

Il punteggio dell'esecuzione tecnica sarà dato dalla media aritmetica dei punteggi dei 2 giudici dell'esecuzione. In caso di indecisioni gli ufficiali di gara possono consultarsi e chiedere supporto al capo giuria.

L'ufficiale di gara all'esecuzione tecnica ha un massimo di 100 punti ai quali saranno sottratte le seguenti deduzioni:

T1 - ESECUZIONE TECNICA ALL'ATTREZZO O NEL CORPO LIBERO POVERA E LINEE SCORRETTE

Sarà valutata l'esecuzione dei tricks all'attrezzo e dell'esecuzione tecnica della routine.

Mani, braccia, piedi, gambe, corpo devono essere consapevoli e controllati per tutta la durata della routine, ogni volta che una di queste parti perde il controllo è applicata una penalità di 0,5 punti.

La deduzione si applica ad ogni movimento e per ogni arto, postura, passo come di seguito schematizzato:

- Punte dei piedi non tirate
 - esempio: -0,5 ad ogni scalata in cui l'atleta non tira le punte o ha il "piede molle" davanti
- Gambe non tese (la gamba è completamente attivata per permettere la massima estensione del ginocchio, se questo non avviene la gamba rimane flessa e viene penalizzata)
 - esempio: -0,5 ad inversione a gambe tese in cui le gambe sono piegate o leggermente piegate
 - L'inversione a gambe piegate chiaramente dichiarata con successiva estensione NON è una penalità, ma una strategia consapevole dell'atleta che conosce i propri limiti.
- Postura ingobbata o poco controllata
 - 0,5 ad ogni movimento gobbo non voluto e dovuto alla mancanza di attivazione della giusta muscolatura per l'esecuzione del movimento
 - Ad ogni scalata in cui l'atleta è ingobbato non volutamente
 - Ad ogni passo in cui non mantiene una postura corretta
- Camminate non controllate o non costruite sulla coreografia
 - -0,5 ad ogni passo eseguito senza controllo
 - -0,5 ad ogni braccio "molle" non controllato
 - -0,5 ad ogni piede o mano "molle" non controllata

ATTENZIONE: nell'esecuzione di alcuni movimenti aerei su tessuti o simili, è necessario mantenere il piede in Flex per non cadere dall'attrezzo, questi movimenti non saranno penalizzati se e solo se essenziali. Se il piede in flex non è utile alla tenuta all'attrezzo e potrebbe essere disteso la penalità sarà data.

T2 - TRANSIZIONI ALL'ATTREZZO E A CORPO LIBERO Povere

Saranno considerati i movimenti in entrata e in uscita dai tricks all'attrezzo o a terra. Ogni volta che l'atleta in entrata o in uscita da un elemento o nella transizione mostrerà eccessiva difficoltà o movimenti troppo scattanti sarà applicata la deduzione di -1 pto.

Nei movimenti dell'aera si terrà conto di obblighi dovuti all'esecuzione in sicurezza di movimenti aerei particolarmente complessi e pericolosi che non saranno penalizzati in caso di incertezza in entrata o uscita nel movimento e saranno considerate transizioni povere anche tutte le oscillazioni non volute dell'attrezzo; se si ha padronanza dell'attrezzo le oscillazioni devono essere minime. Solo le oscillazioni volute per motivi coreografici o tecnici nei movimenti dinamici sono concesse e non saranno penalizzate.

Sono transizioni:

- Entrata nel movimento
- Trick/elemento a terra o sul palo
- Uscita dal movimento
- Camminate
- Salite e discese dall'attrezzo



REGOLAMENTO GARE NAZIONALE

Federazione Italiana Danza Sportiva e Sport Musicali

Discipline: POLE DANCE E AERIAL DANCE



- Salti e atterraggi, ecc.

Attenzione: a una transizione “sporca” si abbinano anche almeno 2 deduzioni sulle linee “poco pulite”.

Ogni volta che entrano, escono, eseguono il movimento la transizione deve essere “pulita”, fluida, bene eseguita e controllata, senza interruzioni se questo non avviene si attribuisce una deduzione di -1 pto cui si aggiungono le deduzioni per le linee

T3 - ANGOLO DEL MOVIMENTO NON CORRETTO NELLA POLE DANCE SU PALO STATICO (Bad Angle) -NON SI VALUTA PER AEREA

L'elemento in bad angle impedisce al giudice di stabilire la corretta esecuzione tecnica dell'elemento sarà applicata la deduzione di -1 pto per ogni elemento presentato in bad angle nella pole dance.

Se l'elemento tecnico non è bene angolato ma visibile e comprensibile non viene attribuita la deduzione.

Se l'elemento non è comprensibile e non può essere valutato viene attribuita la deduzione.

(sono esclusi elementi su palo spin o su attrezzi aerei)

T4 - EQUILIBRIO E SCIVOLATE

Perdite di equilibrio o scivolata a terra o sull'attrezzo saranno penalizzate con una deduzione di -1 pto per ogni scivolata o perdita di equilibrio.

A TERRA è una perdita di Equilibrio:

- Camminata vacillante
 - -1 ad ogni passo vacillante
- Atterraggio da un salto con doppio passo per non cadere
 - -1 per ogni doppio passo eseguito per riprendere il controllo
- Salto a terra, o elemento acrobatico con arrivo incerto e doppio passo
 - -1 per ogni doppio passo eseguito per riprendere il controllo

SULL'ATTREZZO è una perdita di equilibrio se:

- Nell'eseguire il movimento di Equilibrio senza mani sull'attrezzo, l'elemento non è stabile, ma precario (l'atleta vacilla)
 - -1 per la perdita di equilibrio

È UNA SCIVOLATA SULL'ATTREZZO quando:

- l'atleta non riesce a mantenere la corretta impugnatura per eseguire il trick e scivola verso il basso

T5 - PULIZIA DELLE MANI, AGGIUSTAMENTO DI ACCONCIATURA E COSTUME, PERDITA ACCIDENTALE DI PEZZI DI COSTUME O ACCESSORI DURANTE LA ROUTINE

La pulizia delle mani sul corpo o sul costume e l'aggiustamento dell'acconciatura o del costume non sono permessi e saranno penalizzati con una deduzione di -1 pto per ogni volta che il giudice noterà il gesto.

Si penalizza la pulizia delle mani se:

- L'atleta si strofina chiaramente le mani sul corpo o sul costume
- L'atleta si strofina chiaramente le mani sul pavimento per pulirle, -1 pto per ogni volta che si strofina a terra in modo ambiguo dando il dubbio al giudice che si stia pulendo le mani

Si penalizza l'aggiustamento dell'acconciatura se:

- L'atleta si sposta i capelli dal viso o dal corpo in quanto impediscono di vedere o eseguire i movimenti
- Non si penalizza se il toccarsi i capelli è chiaramente un elemento coreografico voluto

Si penalizza Ogni volta che si aggiusta il costume se:

- L'atleta sposta il costume dai glutei per rimetterlo al suo posto
- Se l'atleta tira su le spalline del costume che cadono

Non è un errore se toglie parte del costume volutamente.

Si penalizza perdita accidentale di pezzi di costume o accessori durante la routine il costume se:

- Pezzi di costume o accessori si staccano e cadono a terra accidentalmente (sono esclusi strass, piccole piume attaccate al costume, glitter).
- Se l'atleta che utilizza oggetti coreografici ne perde il controllo e questi cadono, si muovono involontariamente, ecc.

T6 - CADUTA EVIDENTE DALL'ATTREZZO O DAL CORPO LIBERO

Evidenti e rovinose cadute durante l'esecuzione degli elementi all'attrezzo o durante il corpo libero saranno penalizzate con una deduzione di -5 pti per ogni caduta.

È UNA CADUTA quando: senza il minimo controllo l'atleta vola via dall'attrezzo cadendo a terra più o meno rovinosamente.



REGOLAMENTO GARE NAZIONALE
Federazione Italiana Danza Sportiva e Sport Musicali
Discipline: POLE DANCE E AERIAL DANCE



SCHEDA DI VALUTAZIONE - UFFICIALE DI GARA TECNICO

Nome e Cognome	Specialità
Categoria Tecnica	Categoria di Età

L'ufficiale di gara all'esecuzione tecnica ha un massimo di 100 punti ai quali saranno sottratte le seguenti deduzioni

Il computer inserisce le deduzioni, il software o file excel sottrae le deduzioni a 100 in automatico.

CRITERIO	NOTA	PUNTEGGIO	
Esecuzione tecnica all'attrezzo o nel corpo libero povera e linee scorrette (-0,5 pti per ogni movimento sporco o scorretto)			T1
Transizioni all'attrezzo e a corpo libero povere (-1 pto per ogni transizione povera)			T2
Angolo del movimento non corretto (Bad Angle) (-1 pto per ogni angolo non corretto – escluso spin e attrezzi aerei)			T3
Equilibrio e scivolate (-1 pto per ogni scivolata e/o perdita di equilibrio)			T4
Pulizia delle mani o aggiustamento di acconciatura e costume (-1 pto per ogni gesto scorretto)			T5
Caduta evidente dall'attrezzo o dal corpo libero (-5 pti per ogni caduta)			T6
	PUNTI TOTALI DA DEDURRE	