

AERIAL DANCE

Regolamento generale gare ufficiali



*Redazione a cura del settore tecnico provinciale **Pole Dance & Aerial Napoli***

Rev. Settembre 2025

REGOLAMENTO NAZIONALE GARE SETTORE

Pole Dance & Aerial

Sommario

1.REGOLAMENTO NAZIONALE TECNICO ARTISTICO	2
2.COPPA ITALIA: ISCRIZIONE.....	3
3.CAMPO GARA COPPA ITALIA.....	5
4.CATEGORIE TECNICHE: SCHEMA RIEPILOGATIVO	7
4.1 NOVIZI.....	8
4.2 INTERMEDIO.....	10
4.3 AVANZATO.....	11
4.4 SEMI-PROFESSIONAL.....	11
4.5 PROFESSIONAL	12
5.ELEMENTI OBBLIGATORI.....	13
6.DENUNCE FORMALI	19
7. DOUBLE	20
8. DURATA ROUTINE E BASE MUSICALE	21
9.REQUISITI BASE MUSICALE	22
10.CARATTERISTICHE GENERALI ROUTINE	23
11.CRITERI DI VALUTAZIONE, RICORSI E COMPOSIZIONE PANNELLO GIURIA.....	24
11.1 IL CAPOGIURIA	25
11.2 L'UFFICIALE DI GARA ARTISTICO	26
11.3 L'UFFICIALE DI GARA TECNICO	29

1.REGOLAMENTO NAZIONALE TECNICO ARTISTICO

Il presente regolamento norma le competizioni coordinate dal settore pole & Aerial sport CSEN Napoli ed è utilizzabile per le seguenti specialità: Aerial Dance.

Sono convocate a partecipare tutte le società e associazioni sportive italiane affiliate a CSEN e gli atleti italiani in regola con il tesseramento CSEN e in possesso di certificazione medica non agonistica, valida per la Ginnastica acrobatica o similari (es: Danza Sportiva, ginnastica artistica ecc.).

Per le ASD e SSD non affiliate che vogliono affiliare la propria ASD o SSD e partecipare alle competizioni organizzate dal settore nazionale CSEN, l'affiliazione può essere richiesta contattando il proprio comitato provinciale di riferimento.

L'elenco dei comitati è consultabile al seguente link:

Mi<http://www.csen.it/comitati-periferici.html>

2.COPPA ITALIA: ISCRIZIONE

Requisiti per iscriversi alla Coppa Italia:

- Essere in possesso di tesseramento Csen in corso di validità, è possibile richiederlo alla propria asd/ssd di appartenenza;
- Essere in possesso di regolare certificazione medica sportiva (non agonistica);
- **NON** è necessario aver superato le fasi di qualifica nella propria regione, la competizione è aperta a tutti.

Si ricorda che la qualifica alla competizione NON comporterà l'accesso diretto al Campionato Nazionale nè alle relative competizioni di qualifica Regionale

Convocazione Ufficiali di gara Coppa Italia:

Gli ufficiali di gara potranno candidarsi per poter essere convocati in pannello nel campionato nazionale inoltrando una mail a acrobatica@csennapoli.it.

Gli ufficiali di gara verranno divisi per discipline e chiamati a giudicare per essa; la divisione sarà formalizzata per diplomi tecnici in possesso, competenze ed esperienza (nelle discipline giudicate). Sarà obbligatorio essere in possesso di diploma, tesserino tecnico e relativi retraining. Sarà cura del coordinamento valutare le candidature pervenute e richiedere eventualmente la disponibilità a sostenere un esame per essere selezionati.

3.CAMPO GARA COPPA ITALIA

Il campo gara della gara deve essere conforme ai requisiti richiesti in questa sezione.

TALI REQUISITI SONO:

- Presenza di spogliatoio sia maschile che femminile;
- Presenza di uno spazio dove gli atleti possano scaldarsi e prepararsi nelle ore precedenti la loro routine, è possibile anche contingentare gli ingressi in area warm-up permettendo l'accesso 1 ora prima della propria routine;
- Presenza di uno spazio adeguato per il pubblico che assiste alla competizione;
- Un campo gara ben definito da palco o segnaletica orizzontale. Il campo gara non deve confondersi con gli spazi di ingresso del pubblico/atleti, deve essere protetto e in sicurezza;
- I pannelli giuria devono essere schermati dal pubblico e protetti da transenne o barriere che ne impediscano l'avvicinarsi di allenatori, atleti o spettatori.

Requisiti del campo gara

Gli attrezzi:

CERCHIO, AMACA, TESSUTI E ATTREZZI MISTI

- Altezza minima richiesta per l'appendimento: 600 cm;
- Predisporre 1 appendimento;
- E' obbligatorio utilizzare una corda statica;
- L'organizzatore deve mettere a disposizione appendimento, moschettone e swivel;
- L'organizzazione metterà a disposizione gli attrezzi aerei con le relative specifiche. Ad eccezione degli attrezzi misti, gli atleti utilizzeranno l'attrezzatura messa a disposizione.
- Per le categorie Juniores l'allenatore può salire sul palco come spotter all'atleta;
- L'organizzazione dovrà fornire materasso anticaduta certificato secondo la normativa vigente 200x200 h min. 40 cm;
- SICUREZZA DEGLI ATLETI: Utilizzo OBBLIGATORIO dei materassi anticaduta;
- Per gli atleti che porteranno attrezzi diversi da quegli standard (categoria attrezzi misti), si dovrà comunicare in fase di iscrizione la conformità, le misure e il peso dell'attrezzo allegando la scheda tecnica e la foto;

Attrezzi Misti Ammessi: Gli attrezzi che possono essere usati sono:

Trapezio, Corda, Esagono, Cubo, Lollipop, Flying Pole ecc...

Restrizioni sull'Uso: Un attrezzo non può essere utilizzato in modo che assomigli a un altro attrezzo già esistente, come il cerchio. Ad esempio, se un attrezzo viene modificato per somigliare a un cerchio o viene usato in un modo che ricorda le esercitazioni con il cerchio, l'esibizione sarà squalificata.

Conformità degli Esercizi: Gli esercizi eseguiti con attrezzi misti devono essere appropriati e specifici per l'attrezzo in uso. Non è permesso usare tecniche che potrebbero essere viste con attrezzi già esistenti come cerchio, amaca e tessuto.

Queste regole servono a garantire che ogni performance sia innovativa e unica, rispettando le caratteristiche specifiche di ogni attrezzo e evitando sovrapposizioni con altri tipi di attrezzi.

4. CATEGORIE TECNICHE: SCHEMA RIEPILOGATIVO

Modalità di partecipazione

Le ASD/SSD potranno iscrivere i propri atleti in:

- Individuale
- Doppio (attrezzo singolo)
- Para Atleti

Le categorie di atleti sono suddivise in base all'età, alle competenze tecnico-artistiche e in base al sesso per le individuali. La divisione in categoria maschile e femminile per l'individuale sarà adottata a partire dagli Under 14 compresi.

Le categorie tecniche seguiranno il seguente schema:

TIPOLOGIA	CATEGORIE ANAGRAFICHE
INDIVIDUALE	UNDER 5/7/10/13/15/18/30/40 MASTER 40/50/60/70
DOPPIO	UNDER 5/7/10/13/15/18 JUNIOR 18+ SENIOR
PARA ATLETI	JUNIOR (UNDER 18) SENIOR (OVER 18)

** per Under si intende fino ad anno non compiuto

4.1 NOVIZI

Questa categoria è indicata per atleti di livello tecnico BASE alle prime esperienze di gara, che non hanno mai gareggiato e/o vinto all'interno di circuiti simili.

Sono appartenenti a questa categoria gli atleti che hanno iniziato a invertire, ma ancora non sono in grado di eseguire combinazioni complesse o elementi tecnici di difficoltà elevata.

È VIETATA l'iscrizione di istruttori nella presente categoria, qualora l'organizzazione venisse a conoscenza di tale iscrizione, l'atleta sarà immediatamente squalificato per l'intera stagione sportiva.

Si consiglia di prendere visione della tabella degli elementi vietati e non per avere una linea guida nella costruzione della routine. Tali elementi citati vogliono essere un esempio nel ricordare che un atleta di livello tecnico base non è in grado di eseguirli, né tantomeno di eseguire varianti degli stessi/figure con dinamiche del tutto simili.

TRICK CONCESSI	TRICK NON CONCESSI
<p>CERCHIO: Consentita la mezza capovolta dall'alto sia in avanti che indietro per un max di 180°.</p> <p>Consentito aggancio di collo.</p> <p>Consentiti tutti i tipi di equilibri.</p> <p>AMACA: Cadute con rotazione del corpo fino a 360°. Consentite cadute senza rotazione del corpo che terminino con una parte del corpo legata. Consentito aggancio di collo. Consentito aggancio di punte con legatura di caviglie.</p> <p>TESSUTI: Cadute con rotazione del corpo fino a 360°. Consentite cadute senza rotazione del corpo che terminino con una parte del corpo legata e che non prevedano un reverse o inversione in preparazione.</p>	<p>NON SONO CONCESTE INVERSIONI A BRACCIA TESE PER QUALUNQUE ATTREZZO.</p> <p>CERCHIO: Vietata tutta la dinamica (qualunque tipo di roll e drop).</p> <p>Aggancio di punte e talloni. No ai regrip. Per lo spanset le figure possono essere eseguite esclusivamente all'interno di esso che funge da zona sicura di sostegno.</p> <p>AMACA: No ai regrip. Vietate le cadute doppie (che abbiano una rotazione di più di 360°). Cadute con cambio di asse di rotazione del corpo. Non concessi roll, non concesse verticali libere senza parti del corpo legate, no aggancio di punte libere (piedi non legati), no aggancio di talloni, no cadute libere che terminano senza parti del corpo legate, no salti mortali. No spaccate in equilibrio.</p>

TRICK CONCESSI	TRICK NON CONCESSI
<p>ELEMENTI A TERRA: concessi elementi recitati e ballati.</p> <p>Concessi elementi di contorsionismo base tra cui Needle e cheststand (sempre con le mani appoggiate al pavimento).</p> <p>Concesse tutte le tipologie di verticali sulla testa e verticali sui gomiti.</p> <p>Concessa acrobatica di base tra cui capovolte, ruote, rovesciate/ribaltate.</p>	<p>TESSUTI: Vietate le cadute doppie (che abbiano una rotazione di più di 360°).</p> <p>Cadute con cambio di asse di rotazione del corpo. Non concesse verticali libere senza parti del corpo legate, no cadute libere che terminano senza parti del corpo legate, no salti mortali. No spaccate in equilibrio. No cappio al collo, no regrip, no a nessun tipo di roll up. No a qualunque tipo di caduta che preveda un reverse o inversione in preparazione.</p> <p>ELEMENTI A TERRA: no a elementi di contorsionismo avanzato tra cui cheststand in cui le mani non siano appoggiate al pavimento, no cheststand in cui si tengano i piedi, caviglie o polpacci; no a qualunque tipo di Triple Fold.</p> <p>No verticali a braccia tese.</p> <p>No acrobatica di livello intermedio/avanzato ovvero no salti senza mani, no flick o smezzati, no salti mortali.</p>

N.B

A PAGINA 00 TROVERETE UN' ELENCO DI ELEMENTI OBBLIGATORI !

4.2 INTERMEDIO

Questa categoria è indicata per atleti di livello tecnico INTERMEDIO che hanno già gareggiato e ottenuto un podio nel livello tecnico NOVIZI nell'ultima stagione, e/o ottenuto podio nel livello tecnico base all'interno di circuiti simili.

Si definisce livello tecnico intermedio in quanto gli atleti non sono ancora in grado di costruire dinamiche complesse.

Non possono partecipare atleti che hanno già gareggiato e ottenuto primo posto per una categoria tecnica intermedia (ex.Emergenti) se nella categoria di partecipazione erano iscritti più di 4 atleti.

È VIETATA l'iscrizione di istruttori nella presente categoria, qualora l'organizzazione venisse a conoscenza di tale iscrizione, l'atleta sarà immediatamente squalificato per l'intera stagione sportiva.

Si consiglia di prendere visione della tabella degli elementi vietati e non per avere una linea guida nella costruzione della routine. Tali elementi citati vogliono essere un esempio nel ricordare che un atleta di livello tecnico intermedio non è in grado di eseguirli, né tantomeno di eseguire varianti degli stessi/figure con dinamiche del tutto simili.

TRICK CONCESSI	TRICK NON CONCESSI
<p>CERCHIO: Concessa la dinamica. Non concesse combinazioni che abbiamo in sequenza tre elementi dinamici differenti.</p> <p>AMACA: Concesso il salto mortale per scendere dall'attrezzo ma non con la partenza in piedi da esso, concesso solo con partenza con amaca sotto le ascelle. Concessi i roll. Concessi aggancio di punte e talloni liberi. Concesse spaccate in equilibrio</p> <p>TESSUTI: Concesse spaccate in equilibrio. Cadute con rotazione del corpo più di 360°. Consentite cadute con che prevedano un reverse o inversione in preparazione.</p> <p>ELEMENTI A TERRA: consentiti elementi di contorsionismo tra cui chest stand, needle, cheststand in cui si tengano i piedi, caviglie o polpacci. Concesse verticali a braccia tese, in cui entrambe le mani poggino sul pavimento. Si ad acrobatica di livello intermedio/avanzato ovvero salti senza mani, flick o smezzati e salti mortali.</p>	<p>NON SONO CONCESSE INVERSIONI A BRACCIA TESE PER QUALUNQUE ATTREZZO.</p> <p>CERCHIO: No salti mortali all'attrezzo e no salti mortali per scendere da esso. No regrip, no agganci ad un singolo tallone o singola punta.</p> <p>AMACA: No ai regrip. Non concesse verticali libere senza parti del corpo legate, no cadute libere che terminano senza parti del corpo legate.</p> <p>Non concessi gli elbow roll senza legatura in pancia. No aggancio di punta o tallone liberi(non legati).</p> <p>TESSUTI: Non concesse verticali libere senza parti del corpo legate, no cadute libere che terminano senza parti del corpo legate. No ai regrip.</p> <p>ELEMENTI A TERRA: no contorsionismo estremo No verticali a 1 braccio.</p>

4.3 AVANZATO

Questa categoria è indicata per atleti di livello tecnico AVANZATO che hanno già gareggiato e ottenuto un podio nel livello tecnico INTERMEDIO (ex. Emergenti) nell'ultima stagione, e/o ottenuto podio nel livello tecnico intermedio all'interno di circuiti simili. Si definisce livello tecnico avanzato in quanto gli atleti sono in grado di costruire dinamiche/combinazioni di trick complessi.

Non possono partecipare atleti che hanno già gareggiato e ottenuto primo posto per una categoria tecnica avanzata (ex.Dilettanti 2) se nella categoria di partecipazione erano iscritti più di 4 atleti.

COSA E' CONCESSO	COSA NON E' CONCESSO
<p>Sono concessi tutti i trick di livello avanzato.</p> <p>Possono iscriversi gli istruttori in possesso di diploma di 1° livello/base.</p>	<p>Non possono iscriversi istruttori in possesso di diploma di 2° e 3° livello o che abbiano atleti di livello avanzato in gara.</p> <p>Non possono iscriversi atleti che abbiano già vinto competizioni a livello nazionale/internazionale di livello tecnico avanzato o superiore (in qualsiasi circuito).</p>

4.4 SEMI-PROFESSIONAL

Questa categoria è indicata per atleti di livello tecnico SEMI PROFESSIONAL che hanno già gareggiato e ottenuto un podio nel livello tecnico AVANZATO (ex. Dilettanti2) nell'ultima stagione, e/o ottenuto podio nel livello tecnico avanzato all'interno di circuiti simili.

Non possono partecipare atleti che hanno già gareggiato e ottenuto primo posto per una categoria tecnica semi-professional (ex.Dilettanti1) se nella categoria di partecipazione erano iscritti più di 4 atleti.

COSA E' CONCESSO	COSA NON E' CONCESSO
<p>Sono concessi tutti i trick</p> <p>Possono iscriversi gli istruttori in possesso di diploma di tutti i livelli.</p>	<p>Non possono iscriversi atleti che abbiano già vinto competizioni a livello nazionale/internazionale di livello tecnico semi-professional o superiore (in qualsiasi circuito).</p>

4.5 PROFESSIONAL

Questa categoria è indicata per atleti che hanno già gareggiato e ottenuto un podio nel livello tecnico SEMI PROFESSIONAL (ex. Dilettanti 1) nell'ultima stagione, e/o ottenuto podio nel livello tecnico semi professional all'interno di circuiti simili.

Atleti che sono in grado di eseguire elementi e movimenti tecnici di alto livello e difficoltà elevata con un ottimo controllo del movimento.

ELEMENTI OBBLIGATORI

Per le categorie NOVIZI ed INTERMEDIO nelle specialità di TESSUTO e CERCHIO, la routine deve contenere almeno TRE FIGURE OBBLIGATORIE, una per ciascuno dei seguenti elementi: FLESSIBILITA', FORZA ed EQUILIBRIO.

Per ogni sezione, è di seguito riportato un elenco di figure obbligatorie tra le quali ogni concorrente dovrà sceglierne almeno una da inserire nella propria routine. Oltre alle figure obbligatorie, i concorrenti sono liberi di aggiungere ulteriori elementi a propria scelta, purché coerenti con il livello di categoria. La mancata inclusione di una figura obbligatoria per ciascuna sezione comporterà la penalizzazione dalla valutazione della routine

CERCHIO NOVIZI

FLESSIBILITA'



FORZA



EQUILIBRIO



CERCHIO INTERMEDIO

FLESSIBILITA'



FORZA



EQUILIBRIO



TESSUTO NOVIZI

FLESSIBILITA'



FORZA



EQUILIBRIO



front balance



chiave di ventre



TESSUTO INTERMEDIO

FLESSIBILITA'



FORZA

greca



EQUILIBRIO



back balance



5. STAGIONE SPORTIVA E CAMBI DI CATEGORIA

La stagione sportiva del settore Pole & Aerial CSEN inizia il 1° settembre e si conclude il 31 agosto dell'anno successivo.

Nella categoria AMATORI NOVIZI il passaggio di categoria è previsto per tutti i podi: 1°, 2°, 3° posto; l'atleta deve passare in categoria AMATORI INTERMEDIATE dalla stagione successiva.

Nelle categorie INTERMEDIATE, ADVANCED, SEMIPROFESSIONAL, PROFESSIONAL il passaggio di categoria avviene, se e solo se, nella stagione precedente l'atleta vince il 1° posto. In questo caso l'atleta deve passare nella categoria più alta dalla stagione successiva, se e solo se, gli atleti in gara in quella categoria sono un numero maggiore di 3 (dai 4 in su).

Lo schema seguente per specificare i passaggi di categoria da una stagione sportiva alla successiva.

CATEGORIA ATTUALE	STAGIONE CORRENTE	CATEGORIA STAGIONE SUCCESSIVA
AMATORI NOVICE	1°, 2°, 3° POSTO	AMATORI INTERMEDIATE
AMATORI INTERMEDIATE	1° POSTO	AMATORI ADVANCED
AMATORI ADVANCED	1° POSTO	SEMI PROFESSIONAL
SEMI PROFESSIONAL	1° POSTO	PROFESSIONAL
PROFESSIONAL	1° POSTO	PROFESSIONAL

6. DENUNCE FORMALI

Le liste atleti saranno pubblicate dall'organizzazione della competizione alla chiusura delle iscrizioni.

Gli allenatori e/o gli atleti potranno visionare le liste e solo in caso di prove accertate che un atleta si sia iscritto a categorie sbagliate per livello e/o competenze possono scrivere all'organizzazione presentando le prove entro 7 giorni dalla pubblicazione delle liste.

L'organizzazione, dopo aver contattato l'atleta interessato, valuterà se spostare l'atleta nella categoria superiore.

L'organizzazione potrà a sua discrezione valutare spostamenti di categoria in caso di atleti conosciuti per altre competizioni, in questo caso lo comunicherà all'atleta entro 7 giorni dalla data di iscrizione alla gara.

Eventuali denunce pervenute durante la competizione o al termine della stessa (entro 7 giorni) porteranno il settore nazionale alla verifica, e se fondata, l'atleta verrà squalificato.

7. DOUBLE

Double potranno gareggiare seguendo le difficoltà tecniche precedentemente esposte.

Nei DOUBLE, la performance può coinvolgere un massimo di due atleti e deve utilizzare lo stesso attrezzo previsto.

8. DURATA ROUTINE E BASE MUSICALE

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 categoria tecnica.

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 verificato in regia durante la competizione.

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.

È fortemente consigliato portare con sé una chiavetta con la sola base musicale all'interno al fine di provvedere ad eventuali problematiche con la traccia musicale.

CATEGORIA	INDIVIDUALE	DOUBLE	PARA ATLETI
NOVIZI	MIN. 2'00" MAX 3'00"	MIN. 2'30" MAX 3'30"	MIN. 2'00" MAX 3'00"
INTERMEDIO	MIN. 2'30" MAX 3'30"	MIN. 2'30" MAX 3'30"	MIN. 2'30" MAX 3'00"
AVVANZATO	MIN. 3'00" MAX 3'30"	MIN. 3'00" MAX 4'00"	MIN. 3'00" MAX 3'30"
SEMI-PROFESSIONAL	MIN. 3'00" MAX 3'30"	MIN. 3'00" MAX 4'00"	MIN. 3'00" MAX 3'30"
PROFESSIONAL	MIN. 3'30" MAX 4'00"	MIN. 3'30" MAX 4'00"	MIN. 3'30" MAX 4'00"

9. REQUISITI BASE MUSICALE

TIPOLOGIA: La base musicale può essere una traccia originale o il prodotto di montaggi personalizzati. 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.

DEAD LINE INVIO: L'organizzazione comunica una dead line per l'invio della base musicale, oltre tale termine l'atleta non potrà gareggiare (non verrà rimborsata alcuna quota di iscrizione)

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:

NUMERO DI GARA_NOME E COGNOMEATLETA_SPECIALITA'_CATEGORIA
TECNICA_CATEGORIA DI ETA'.mp3

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. In questo caso il capogiuria in accordo con gli ufficiali di gara potrà dare una penalità aggiuntiva di 3 punti.

10. CARATTERISTICHE GENERALI ROUTINE

DIVIETI GENERALI NELLA COSTRUZIONE DELLA ROUTINE E DEL COSTUME:

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.

Non è possibile indossare bracciali, orecchini pendenti e ingombranti, collane, cavigliere, anelli e gioielli di nessun tipo.

Solo per le categorie Junior e inferiori, saranno tollerati braccialini di cotone o filo (tipo portafortuna).

Sono concessi solo gli orecchini a lobo e ben chiusi, qualunque altro pendente verrà penalizzato.

I piercing devono essere rimossi per questioni di sicurezza dell'atleta e per preservare le attrezzature. Sono concessi solo quelli impossibili da rimuovere (es. microdermal) che andranno comunque indicati al capo giuria e coperti con dei patch color nude per rendere omogenea la parte al resto del corpo.

La nudità accidentale è penalizzata dal capo giuria, al secondo episodio l'atleta verrà squalificato.

È buona norma realizzare un costume idoneo, che non si sposti durante l'esibizione, che sia coprente (non trasparente) e sicuro per l'atleta. Qualsiasi malfunzionamento o rottura di esso, sarà debitamente penalizzata dal capo giuria.

Le parti intime devono essere coperte (sgambatura max 4 dita sopra la linea glutea, scollatura zona décolleté max 4 dita sotto la clavicola); non sono ammesse trasparenze tipo retine e tulles in zona décolleté, per seni particolarmente prosperosi il costume dovrà essere adeguato e contenitivo.

scollature e sgambature eccessive verranno penalizzate (voce malfunzionamento) dal capo giuria.

COMPARSE

È possibile avere max 3 comparse sul palco, ma non è possibile eseguire con la/le comparse movimenti acrobatici, bilanciamenti e collaborazioni acrobatiche e figure e movimenti all'attrezzo.

È possibile ballare, recitare e toccare la comparsa.

11.CRITERI DI VALUTAZIONE, RICORSI E COMPOSIZIONE PANNELLO GIURIA

Le schede di valutazione sono lo strumento di valutazione dell'ufficiale di gara, ma sono anche uno strumento di lavoro per l'atleta e il suo allenatore.

I punteggi ed i relativi parziali verranno inviati nei giorni successivi la competizione.

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

RICORSI E MODALITA' DI PRESENTAZIONE:

Le decisioni degli ufficiali di gara sono insindacabili.

È possibile fare ricorso scritto solo e unicamente circa i bonus e le deduzioni assegnate dal capo giuria e unicamente se in contrasto oggettivo con quanto scritto nel regolamento gare utilizzato.

Il ricorso deve essere presentato tramite mail acrobatica@csennapoli.it entro 7 giorni dalla pubblicazione del punteggio.

Non saranno accettati ricorsi presentati oltre i termini ivi scritti.

Non sarà possibile presentare il ricorso durante lo svolgimento della gara. In caso di accettazione del ricorso i punteggi saranno nuovamente caricati e pubblicati.

ATTENZIONE: Solo le ASD/SSD potranno presentare il ricorso, non verranno accettati ricorsi presentati da genitori, tutori, familiari, coach, atleti.

COMPOSIZIONE PANNELLO GIURIA:

Il pannello giuria in fase nazionale sarà composto da 5 ufficiali di gara:

2 ufficiali di gara artistico 2 ufficiali di gara tecnico 1 capo giuria

11.1 IL CAPOGIURIA

Il capo giuria è addetto all'attribuzione di eventuali penalità o bonus e al controllo e supervisione della giuria.

Ha il ruolo di controllo e mediazione tra i giudici in caso di disaccordi sull'esecuzione o incongruenze. Gli ufficiali di gara tecnici e artistici in pannello, prima di inviare la votazione dovranno consultarsi con il Capo giuria al fine di verificare che le votazioni del pannello siano equilibrate e non ci siano incongruenze.

Il Capo giuria assegna deduzioni e bonus specifici come da scheda allegata

SCHEMA DI VALUTAZIONE CAPOGIURIA

ATLETA _____ CATEGORIA _____

	BONUS	MAX.PUNTI	
B1	Struttura routine	3	
B2	Particolare ricercatezza nello sviluppo del tema/coreografia/ scelta musicale	3	
B3	Originalità della performance (trick/transizioni innovative)	3	
	DEDUZIONI	MAX.PUNTI	TOTALE
D1	Malfunzionamento costume (aggiustamento / spostamento/ rottura) e oggetto di scena	-3 (ogni episodio fino ad un massimo di -9)	
D2	Pulizia mani/sistemazione capelli	-1 (ogni episodio fino ad un massimo di -5)	
D3	Nudità accidentale	-5 (al secondo episodio squalifica)	
D4	Perdita equilibrio/caduta accidentale	-1 (ogni episodio fino ad un massimo di -5)	
D5	L'atleta canta o parla durante la routine(escluso canto o recitazioni volute)	-1 (ogni episodio fino ad un massimo di -3)	
D6	Utilizzo grip non concessi (eccessivo utilizzo digrip collosi che dilungano la pulizia dell'attrezzo)	-5	
D7	Esecuzione elementi vietati per la propria categoria tecnica	-5 (ogni episodio)	
D8	Presenza di orecchini, bracciali, loghi, gioielli di qualsiasi tipo	-3	
D9	Violazione codice etico atleti	-5	

Firma capo giuria _____

NOTE: _____

11.2 L'UFFICIALE DI GARA ARTISTICO

DA 0 A 2	DA 3 A 5	DA 6 A 8	DA 9 A 10
INSUFFICIENTE	SUFFICIENTE	BUONO	OTTIMO

L'ufficiale di gara artistico assegnerà un punteggio da 1 a 10 sulle voci di seguito elencate. (Non ci saranno decimali)

A1 IMMAGINE GENERALE: verrà valutata l'immagine generale dell'atleta e l'accuratezza con cui presenterà la propria routine; non è obbligatorio presentare un tema ma è fortemente consigliato, e se presente verrà considerata la coerenza con cui l'atleta esporrà il proprio concetto. (Valutazione di contatto visivo, padronanza dell'intera routine/gestione del palco.

INSUFFICIENTE: L'atleta si presenta al pannello senza alcuna cura nel proprio aspetto, (parti del corpo sporche/ presenza di accessori non coerenti con il tema proposto, e si limita a svolgere la propria routine in maniera accademica, senza rappresentare alcun concetto nello specifico.

SUFFICIENTE: L'atleta ha dedicato sufficiente cura e attenzione alla sua immagine ma presenta una routine non estremamente coerente con il proprio tema.

BUONO: L'atleta ha dedicato attenzione alla cura della sua immagine e alla costruzione di una routine che fosse coerente con il tema proposto, tant'è che sarebbe possibile riconoscere il concetto esposto senza alcun dubbio.

OTTIMO: l'atleta ha curato minuziosamente ogni aspetto della propria immagine affinché potesse essere riconducibile al tema portato senza tralasciare alcun dettaglio in essa.

A2 MUSICALITA': Verrà valutata la capacità dell'atleta di lavorare sui tempi della musica e sulla sua interpretazione musicale. La musicalità è intesa in senso generale, e sarà valutata sia durante l'utilizzo dell'attrezzo sia nelle parti a terra.

INSUFFICIENTE: L'atleta si muove senza considerare alcun accento musicale e nella propria routine potrebbe essere inserita qualsiasi altra base musicale in quanto non interpretata in nessun modo.

SUFFICIENTE: L'atleta ha una sufficiente interpretazione riuscendo a beccare solamente qualche accento musicale anticipandolo o ritardandolo.

BUONO: L'atleta ha una buona musicalità e raramente perde gli accenti musicali.

OTTIMO: L'atleta riesce a prendere tutti gli accenti, e lavora dimostrando di aver eseguito uno studio specifico della propria base musicale, pertanto l'interpretazione risulta ottima.

A3 COSTUME/MAKE UP/ACCONCIATURA: Verrà valutata la coerenza e la ricchezza di costume, trucco, acconciatura rispetto al tema presentato.

INSUFFICIENTE: L'atleta si limita ad indossare un costume puramente accademico, inadeguato, di qualche brand noto e/o completamente non coerente con il tema presentato. Acconciatura e trucco inesistenti.

SUFFICIENTE: L'atleta indossa un costume non completamente riconducibile alla propria routine/tema, ma è comunque un costume ben realizzato. Acconciatura e trucco presenti ma poco curati.

BUONO: Il costume è realizzato ad hoc per la routine ma alcune particolarità lo rendono ancora non perfetto; acconciatura e trucco risultano originali e/o ben curati. (Vogliamo ricordare che limitarsi ad applicare gli strass non rende la propria immagine e cura ottima)

OTTIMO: Quando costume, trucco e acconciatura sono realizzati ad hoc per la routine e ne fanno parte integrante esaltandola.

A4 INTENSITA' DELL'INTERA PERFORMANCE: Verrà valutata la capacità dell'atleta di mantenere costante l'attenzione su di sé, senza variare il pathos.

INSUFFICIENTE: L'atleta interrompe la routine per un paio di volte (dimenticanza/caduta/etc..)

SUFFICIENTE: L'atleta interrompe la routine a causa di errori tecnici per una volta con conseguente variazione di energia/pathos

BUONO: L'atleta esegue la routine senza alcuna interruzione che ne pregiudichi l'intensità

OTTIMO: L'atleta esegue la routine in maniera eccellente e creativa attirando l'attenzione dell'osservatore diventando magnetico e coinvolgente.

A5 FLOORWORK: 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 INSUFFICIENTE. Viene valutata l'abilità di eseguire elementi tecnici di qualsiasi tipologia acrobatici, ginnici, danzati o movimenti teatrali.

INSUFFICIENTE: Se il floorwork è completamente assente o l'atleta si limita a camminare sul palco senza eseguire elementi di alcun tipo/ se l'atleta prova ad eseguire una sola volta una sequenza ballata.

SUFFICIENTE: Se l'atleta prova a costruire una sequenza ballata ma in maniera poco curata/controllata (ex. linee povere, stessi movimenti ripetuti, esecuzione di un solo elemento acrobatico).

BUONO: L'atleta esegue un floorwork completo, arricchito di movimenti studiati ad hoc per la routine inserendo un'interpretazione curata.

OTTIMO: L'atleta costruisce un floorwork eccellente, muovendosi in maniera fluida e controllata, interpretando il tutto in maniera ottimale.

N.B.: Solo per Danza Aerea il tempo dedicato alla parte a terra dovrà essere circa di un terzo della durata complessiva.

ATTENZIONE: Limitarsi ad eseguire una ruota non porterà l'atleta a ricevere una votazione sufficiente.

SCHEMA DI VALUTAZIONE ARTISTICO

ATLETA _____ CATEGORIA _____

	VOCI	MAX.PUNTI	
A1	Immagine generale	10	
A2	Musicalità	10	
A3	Costume/make up/acconciatura	10	
A4	Intensità dell'intera performance	10	
A5	Floorwork	10	

FIRMA UFFICIALE ARTISTICO _____

11.3 L'UFFICIALE DI GARA TECNICO

DA 0 A 2	DA 3 A 5	DA 6 A 8	DA 9 A 10
INSUFFICIENTE	SUFFICIENTE	BUONO	OTTIMO

L'ufficiale di gara tecnico assegnerà un punteggio da 1 a 10 sulle voci di seguito elencate. (No decimali)

T1 PULIZIA LINEE E MOVIMENTI: Verrà valutata la capacità dell'atleta di eseguire gli elementi della propria routine in maniera pulita".

ELEMENTI VALUTATI

*Punte tese (escluso flex coreografico voluto);
Estensione gambe / braccia;
Postura (schiena gobba / postura non controllata).*

T3 DINAMISMO E FLUIDITA TRANSIZIONI: Sarà valutata la capacità dell'atleta di creare una routine dinamica e fluida senza interruzioni nei movimenti e nella costruzione generale della coreografia.

ELEMENTI VALUTATI

Transizioni in entrata / uscita delle figure a e terra.

INSUFFICIENTE: Quando l'atleta non è mai in grado di eseguire un movimento in maniera controllata e sicura.

SUFFICIENTE: Quando l'atleta dimostra di avere sufficiente sicurezza, costruendo una routine con figure collegate tra di loro ma a volte perde il controllo dei movimenti e la fluidità.

BUONO: Quando l'atleta dimostra padronanza e controllo dei movimenti senza esitazioni, ed utilizza tutto il corpo in maniera armoniosa per creare delle combinazioni di figure che risultano fluide.

OTTIMO: Quando l'atleta dimostra eccellente padronanza nel controllo dei movimenti tanto che la sua fluidità diventa coinvolgente e magnetica durante l'intera routine.

T4 COLLABORAZIONI E SINCRO (SOLO PER DOUBLE):

Sarà valutata la capacità degli atleti di creare una routine bilanciata nelle collaborazioni sugli attrezzi, e nella sincronicità dei movimenti.

INSUFFICIENTE: Quando gli atleti si limitano ad eseguire ognuno un movimento/figura completamente distaccato e diverso rispetto all'altro, senza alcuna connessione.

SUFFICIENTE: Quando gli atleti eseguono almeno DUE collaborazioni (all'attrezzo e a terra) e un ottava di sincro.

BUONO: Quando gli atleti eseguono almeno QUATTRO collaborazioni (all'attrezzo e a terra) e un ottava di sincro.

OTTIMO: Quando gli atleti eseguono più di CINQUE collaborazioni (all'attrezzo e a terra) e si muovono in sincro per almeno due ottave.

Attenzione: per sincro si intende l'esecuzione di una sequenza identica (entrambi a terra/entrambi sugli attrezzi/ divisi a terra e sugli attrezzi).

Per collaborazioni sugli attrezzi si intendono tutte quelle prese di coppia in cui è necessario avere un partner per poterle eseguire, quindi è obbligatorio il contatto.

SCHEMA DI VALUTAZIONE TECNICO

ATLETA _____ CATEGORIA _____

	VOCI	MAX.PUNTI	MAX.PUNTI
T1	Pulizia linee e movimenti	10	
T2	Dinamismo e fluidità transizioni	10	
T3	Collaborazioni e sincro (solo double e gruppi)	10	

FIRMA UFFICIALE TECNICO _____