

Progetto Italia Pole & Aerial

CODICE DEI PUNTEGGI



Redazione regolamento a cura di:

- Claudia Dipilato – Coordinatore Nazionale Pole Sport Expression
- Laura Borgognoni – Revisore del Regolamento
- Carlotta Lenzi – Responsabile Tavola degli elementi
- Eleonora Coppola – Revisore del Regolamento e della Tavola degli elementi



Sommario

1.	REGOLAMENTO NAZIONALE POLE SPORT ARTISTICO TECNICO.....	4
	DEFINIZIONE DI POLE SPORT	4
1.	MODALITA' DI PARTECIPAZIONE	5
2.	CATEGORIE ANAGRAFICHE.....	6
	Categorie Anagrafiche individuali	6
	Categorie Anagrafiche Para Atleti.....	6
	Categorie Anagrafiche Double	6
	Categorie Anagrafiche Gruppi	6
	Accorpamento categorie Anagrafiche	7
3.	CLASSI TECNICHE	7
	Corrispondenza Classi Tecniche con POLE & AERIAL WORLD CUP	7
	Regolamentazione generale delle classi	8
	Requisiti categoria Classe C	8
	Requisiti categoria Classe B	9
	Requisiti categoria Classe A	9
	Requisiti categoria Classe AS	9
4.	BASE MUSICALE	11
	Requisiti Durata.....	11
	Durata Routine Individuali.....	11
	Durata Routine Double e Gruppi	11
	Requisiti base musicale	12
5.	CARATTERISTICHE GENERALI DELLA ROUTINE E DIVIETI PENALIZZANTI	13
	SCHEDA DEGLI ELEMENTI OBBLIGATORI.....	13
	NUMERO DEGLI ELEMENTI OBBLIGATORI	13
	FAMIGLIE DEGLI ELEMENTI E REQUISITI MINIMI GENERALI.....	15
	COSTRUZIONE DELLA ROUTINE: ELEMENTI OBBLIGATORI E FAMIGLIE DEGLI ELEMENTI.....	15
	COSTRUZIONE DELLA ROUTINE: DOUBLE	16
	COSTRUZIONE DELLA ROUTINE: GRUPPI	16
	DEFINIZIONE DI INTERAZIONE/COLLABORAZIONE TRA DUE O PIU' ATLETI.....	16
	SPECIFICHE E DIVIETI PER LA COSTRUZIONE DELLA ROUTINE	17
	ERRORI O MANCANZE NELLA COMPILAZIONE DELLA SCHEDA DEGLI ELEMENTI OBBLIGATORI	17
6.	TABELLE RIEPILOGATIVE PER CLASSE	18
	INDIVIDUALI	18
	DOPPI E GRUPPI	18
	PUNTEGGIO MASSIMO INDIVIDUALI	18



POLE SPORT XPRESSION Codice dei punteggi



PUNTEGGIO MASSIMO DOPPI E GRUPPI	19
7. ASSISTENZA E SICUREZZA IN CAMPO GARA	19
8. COSTUME E ABBIGLIAMENTO	20
DIVIETI RELATIVI AL COSTUME E ALL'IMMAGINE GENERALE	20
9. PUNTEGGI PARIMERITO	20
10. CRITERI DI VALUTAZIONE.....	21
11. CAPO GIURIA	21
Le deduzioni generali del Capo Giuria	22
I Bonus del Capo Giuria	24
SCHEMA DI GIUDIZIO DEL CAPO GIURIA.....	26
12. UFFICIALE DI GARA DEGLI ELEMENTI OBBLIGATORI	27
Elenco Deduzioni Dell'ufficiale Di Gara Addetto Al Controllo Della Scheda Degli Elementi Obbligatori	27
SCHEMA DI GIUDIZIO DELL'UFFICIALE DI GARA DEGLI ELEMENTI OBBLIGATORI	28
13. UFFICIALE DI GARA ARTISTICO.....	29
Schema di valutazione utilizzato dall'ufficiale di gara artistico	29
Parametri di valutazione Artistico	29
SCHEMA DI GIUDIZIO DELL'UFFICIALE DI GARA ARTISTICO.....	33
14. UFFICIALE DI GARA TECNICO	34
SCHEMA DI GIUDIZIO DELL'UFFICIALE DI GARA TECNICO	36



1. REGOLAMENTO NAZIONALE POLE SPORT ARTISTICO TECNICO

Il presente regolamento, come le sue modifiche e integrazioni deliberate dal coordinamento tecnico, si applica alle competizioni di Pole Sport coordinate e convenzionate con l'organizzazione Italia Pole & Aerial.

Il regolamento Nazionale di valutazione per la parte tecnica e artistica delle competizioni ufficiali Pole Sport Xpression è stato redatto con il contributo dei tecnici e ufficiali di gara coinvolti nelle competizioni nazionali svoltesi negli ultimi anni. Il regolamento viene revisionato e aggiornato annualmente al termine della stagione sportiva in un'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. È bene verificare di essere in possesso dell'ultima revisione.

DEFINIZIONE DI POLE SPORT

È una disciplina competitiva che utilizza 2 pali (uno statico e uno spin) e uno spazio piano intorno ad essi definito campo gara.

Viene praticata da ambo i sessi e parte da un'età compresa **dai 8 ai 99 anni**.

La routine in una competizione di pole sport si differenzia dalla routine di una competizione di pole dance in quanto l'atleta deve presentare una **scheda degli elementi obbligatori** che sarà diversa in base al livello tecnico dell'atleta. Nel Pole Sport viene valutata la parte artistica, l'esecuzione tecnica e la scheda degli elementi obbligatori presentata dall'atleta.

È richiesto l'utilizzo del palo spin e del palo statico su una musica che si adegui alla routine nella quale si andranno a presentare elementi obbligatori.

1. MODALITA' DI PARTECIPAZIONE

Individuale	Un atleta gareggia in campo gara individualmente e dovrà dimostrare di saper utilizzare entrambi gli attrezzi (palo statico e palo spin) in maniera equa. Deve presentare elementi obbligatori. Il numero di questi elementi varia in base alle diverse categorie tecniche: • 6 elementi obbligatori per le categorie Classe C - Novizi e Classe B - Emergenti • 8 elementi obbligatori per le categorie Classe A - Dilettanti, Classe AS - Talenti.
Doppio	Due atleti gareggiano in campo gara contemporaneamente. 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. Non sono obbligatorie le collaborazioni a terra o sul palo, ma, se presenti, saranno valutate positivamente. Il numero degli elementi obbligatori è 4 per tutte le categorie tecniche. L'esecuzione dei 4 elementi obbligatori deve essere in sincro.
Gruppo	Da 3 a 6 atleti gareggiano in campo gara contemporaneamente. 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. Non sono obbligatorie le collaborazioni a terra o sul palo, ma, se presenti, saranno valutate positivamente. Devono eseguire 4 elementi obbligatori e l'esecuzione deve essere eseguita in sincro da almeno 2 atleti, ma tutti gli atleti a rotazione sul palco devono eseguire almeno uno dei 4 elementi obbligatori. Per motivi di sicurezza non è possibile eseguire movimenti dinamici sull'attrezzo se presenti più di 2 atleti sullo stesso. Per creare delle composizioni, tutti gli atleti possono salire sullo stesso attrezzo, 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. In questa categoria vengono dichiarati 2 soli elementi obbligatori: di questi elementi non si terrà conto dei requisiti minimi, devono però essere riconoscibili. Possono essere di qualsiasi valore di difficoltà, non ci sono restrizioni. Nel caso venissero eseguiti in ordine errato o addirittura non eseguiti, l'atleta non prenderà nessuna deduzione. Prenderà invece il bonus +2 per l'esecuzione di 2 famiglie diverse se li eseguirà.
Para Atleti Doppio	
Para Atleti Gruppo	

2. CATEGORIE ANAGRAFICHE

Le categorie anagrafiche suddividono i concorrenti in fasce di età, e vengono attribuite tenendo conto dell'età anagrafica di ciascun componente dell'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.

Categorie Anagrafiche individuali

Età minima per gareggiare 8 anni

JUNIOR	U8	Under 8	Dai 5 ai 8 anni non compiuti il 1° gennaio
JUNIOR	U10	Under 10	fino ai 10 anni non compiuti il 1° gennaio
JUNIOR	U14	Under 14	Dai 10 anni compiuti il 1° Gennaio ai 14 anni non compiuti il 1° gennaio
JUNIOR	U18	Under 18	Dai 14 anni compiuti il 1° Gennaio ai 18 anni non compiuti il 1° gennaio
SENIOR	U30	Under 30	Dai 18 anni compiuti il 1° Gennaio ai 30 anni non compiuti il 1° gennaio
SENIOR	U40	Under 40	Dai 30 anni compiuti il 1° Gennaio ai 40 anni non compiuti il 1° gennaio
SENIOR	M40	Master 40	Dai 40 anni compiuti il 1° Gennaio ai 50 anni non compiuti il 1° gennaio
SENIOR	M50	Master 50	Dai 50 anni compiuti il 1° Gennaio ai 60 anni non compiuti il 1° gennaio
SENIOR	M60	Master 60	Dai 60 anni compiuti il 1° Gennaio ai 70 anni non compiuti il 1° gennaio
SENIOR	M70	Master 70	Dai 70 anni compiuti il 1° Gennaio

Categorie Anagrafiche Para Atleti

Età minima per gareggiare 8 anni

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 30 anni compiuti il 1° Gennaio ai 40 anni non compiuti il 1° gennaio
SENIOR	M40	Master 40	Dai 40 anni compiuti il 1° Gennaio ai 50 anni non compiuti il 1° gennaio
SENIOR	M50	Master 50	Dai 50 anni compiuti il 1° Gennaio

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			Dai 18 anni compiuti il 1° Gennaio ai 99 anni non compiuti il 1° gennaio

Categorie Anagrafiche Gruppi

Età minima per gareggiare 5 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			Dai 18 anni compiuti il 1° Gennaio ai 99 anni non compiuti il 1° gennaio

Accorpamento categorie Anagrafiche

L'organizzazione può accorpare 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 delle line up.

3. CLASSI TECNICHE

Le classi tecniche 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:

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

Classe C	Ex Novizi	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 tipologie di unità competitive
Classe B	Ex Emergenti	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	Ex Dilettanti	Attività sportiva federale a livello provinciale, regionale, nazionale e internazionale riservata a elementi competitivi con livello tecnico Avanzato.
Classe AS	Ex Talenti	Attività sportiva federale a livello regionale (dove prevista) nazionale e internazionale professionistico.

Corrispondenza Classi Tecniche con POLE & AERIAL WORLD CUP

Classe B	ROOKIES
Classe A	RISING STARS
Classe AS	STARS
Para Atleti	PARA ATHLETES



corrispondenza

Regolamentazione generale delle classi

Per ogni categoria di età sarà possibile scegliere la propria classe in base al proprio livello tecnico e alle proprie competenze individuali. Nella tabella è descritto il livello tecnico richiesto per quella categoria in base alla preparazione tecnica dell'atleta. Per scegliere al meglio la categoria tecnica 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.

Viene valutata l'esecuzione di ogni movimento, pertanto potrebbero esserci atleti che eseguono movimenti di difficoltà elevata ma in malo modo, e in questo caso 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 ad elementi tecnici complessi ma eseguiti con poco controllo e pulizia). Nel Pole Sport gli atleti dovranno utilizzare entrambi i pali (statico e spin) in maniera equa.

Requisiti categoria Classe C

LIVELLO DI DIFFICOLTA' TECNICA: Base – Principianti - Novizi

VALORE DI DIFFICOLTA' DEGLI ELEMENTI al palo: **Da 1 a 3**

Devono iscriversi a questa categoria:

- Atleti 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.
- Atleti di livello tecnico base/principianti che da poco tempo hanno iniziato a praticare la specialità ed eseguono movimenti accademici e di bassa difficoltà tecnica.
- Atleti che hanno iniziato a invertire, ma ancora non sono in grado di eseguire combinazioni complesse o elementi tecnici di difficoltà elevata.
- Atleti che NON SONO IN GRADO di eseguire elementi e movimenti tecnici di difficoltà intermedia/avanzata.

Non possono partecipare in questa categoria:

- Atleti che hanno già gareggiato nella stagione precedente in Classe C
- Tutti i tecnici federali tesserati devono iscriversi in classe A o AS
- Artisti di fama nazionale o internazionale devono gareggiare in classe AS



Requisiti categoria Classe B

LIVELLO DI DIFFICOLTA' TECNICA: Intermedio - **Emergenti**

VALORE DI DIFFICOLTA' DEGLI ELEMENTI al palo: **Da 1 a 5**

Devono iscriversi a questa categoria:

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

Non possono partecipare in questa categoria:

- Atleti che hanno già gareggiato in Classe B ottenendo un podio (1° Posto) all'ultimo campionato o competizione nazionale nelle stagioni precedenti, se nella categoria di partecipazione erano iscritti più di 4 atleti.
- Tutti i tecnici federali tesserati devono iscriversi in classe A o AS
- Artisti di fama nazionale o internazionale devono gareggiare in classe AS

Requisiti categoria Classe A

LIVELLO DI DIFFICOLTA' TECNICA: Avanzato - **Dilettanti**

VALORE DI DIFFICOLTA' DEGLI ELEMENTI al palo: **Da 5 a 10**

Devono iscriversi a questa categoria:

- Atleti che hanno già gareggiato in Classe B ottenendo un podio (1° Posto) all'ultimo campionato o competizione nazionale nelle stagioni precedenti, se nella categoria di partecipazione erano iscritti più di 3 atleti.
- Atleti che sono in grado di eseguire elementi e movimenti tecnici di livello Avanzato
- Atleti che invertono senza difficoltà e sono in grado di eseguire combinazioni complesse o elementi tecnici di difficoltà avanzata.
- **Insegnanti in possesso di diploma nazionale di livello 1 o superiore rilasciato da un EPS**

Non possono partecipare in questa categoria:

- Atleti che hanno già gareggiato in Classe A ottenendo un podio (1° Posto) all'ultimo campionato nazionale o competizione nazionale nelle stagioni precedenti, se nella categoria di partecipazione erano iscritti più di 4 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 A o AS
- Artisti di fama nazionale o internazionale devono gareggiare in classe AS

Requisiti categoria Classe AS

LIVELLO DI DIFFICOLTA' TECNICA: Elevato - **Talenti**

VALORE DI DIFFICOLTA' DEGLI ELEMENTI al palo: **Da 9 a 15**

Devono iscriversi a questa categoria:

- Atleti che hanno già gareggiato in Classe A ottenendo un podio (1° Posto) nelle stagioni precedenti, se nella categoria di partecipazione erano iscritti più di 3 atleti.
- Atleti che sono in grado di eseguire elementi e movimenti tecnici di alto livello e difficoltà elevata con un ottimo controllo del movimento.



4. BASE MUSICALE

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 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 eseguito in regia 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.

Durata Routine Individuali

Classe C	Da 2'00'' a 3'00''
Classe B	Da 2'30'' a 3'00''
Classe A	Da 3'00'' a 3'30''
Classe As	Da 3'30 a 4'00''
PARA ATLETI	Da 1'30'' a 2'30''

Durata Routine Double e Gruppi

Classe C	Da 2'00'' a 3'00''
Classe B	Da 2'30'' a 3'30''
Classe A	Da 3'00'' a 4'00''
Classe As	Da 3'30 a 4'30''
PARA ATLETI	Da 1'30'' a 2'30''

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; l'invio della base oltre la dead line sarà comunicata al Capo Giuria dall'organizzazione e comporterà una deduzione di 3 punti nella scheda del Capo Giuria.
- **MODALITA' DI INVIO:** La base musicale deve essere inviata via mail all'organizzazione o, per le squadre più numerose, 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
- Ricordiamo che 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 ad odio, razzismo, 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. 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 Capo Giuria:

- 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 dagli Ufficiali di Gara, avrà la possibilità di ripeterla al termine della categoria, ma la valutazione della seconda esecuzione non sarà inserita nella classifica generale.

5. CARATTERISTICHE GENERALI DELLA ROUTINE E DIVIETI PENALIZZANTI

La routine in una competizione di Pole Sport si differenzia dalla routine di una competizione di Pole Dance in quanto l'atleta deve presentare una scheda degli elementi obbligatori che sarà diversa in base al livello tecnico dell'atleta. Nel Pole Sport viene valutata la parte artistica, l'esecuzione tecnica e la scheda degli elementi obbligatori presentata dall'atleta. E' richiesto l'utilizzo del palo spin e del palo statico su una musica che si adegui alla routine nella quale si andranno a presentare elementi obbligatori.

SCHEDA DEGLI ELEMENTI OBBLIGATORI

L'atleta deve costruire la propria routine sulla base della scheda degli elementi obbligatori che invierà all'organizzazione 15 giorni prima della gara. Le schede degli elementi obbligatori saranno inviate all'ufficiale di gara addetto alla verifica degli elementi dichiarati e non sarà possibile sostituirle dopo l'invio. Qualora l'atleta, in prossimità della gara, fosse soggetto ad infortunio ed impossibilitato ad eseguire uno degli elementi dichiarati, sarà possibile presentare il giorno prima della competizione, una nuova scheda degli obbligatori con un solo elemento al palo diverso, e comunque sarà necessario il certificato medico che attesti l'infortunio. La nuova scheda degli obbligatori dovrà essere presentata in formato cartaceo al Capo Giuria in 3 copie (1 per ogni ufficiale di gara degli elementi obbligatori e 1 per il Capo Giuria).

NOME DEL FILE: La scheda degli elementi obbligatori deve essere rinominata come segue prima dell'invio:

- *NOME E COGNOME ATLETA_CATEGORIA TECNICA_CATEGORIA DI ETA*

In caso l'atleta invii la Scheda degli elementi obbligatori non rinominata correttamente incorrerà nella penalità di - 2 per "Scorretto inserimento del codice/nome/ valore/famiglia/mancata ridenominazione del file".

NUMERO DEGLI ELEMENTI OBBLIGATORI

La scheda degli elementi obbligatori è scaricabile in formato .pdf o word sul sito web del settore o nella pagina dell'evento. Sarà pubblicato un esempio di corretta compilazione.

Per tutte le categorie tecniche sia Individuali che Double o Gruppi, il **numero degli elementi obbligatori al palo** da inserire in routine è differenziato in base alle diverse categorie tecniche come indicato di seguito:

Individuali:

- 6 elementi obbligatori per le categorie Classe C-Novizi ed Classe B-Emergenti
- 8 elementi obbligatori per le categorie Classe A-Dilettanti e Classe AS-Talenti

Double o Gruppi:

- 4 elementi obbligatori per tutte le categorie Tecniche

Para atleti:

- 2 elementi obbligatori: di questi elementi non si terrà conto dei requisiti minimi, devono però essere riconoscibili. Possono essere di qualsiasi valore di difficoltà, non ci sono restrizioni. Nel caso venissero eseguiti in ordine errato o addirittura non eseguiti, l'atleta non prenderà nessuna deduzione. Prenderà invece il bonus +2 per l'esecuzione di 2 famiglie diverse se li eseguirà.

Gli elementi obbligatori al palo devono essere selezionati nella TAVOLA DEGLI ELEMENTI ed elencati in ordine di esecuzione sulla SCHEDA DI GIUDIZIO DELL'UFFICIALE DI GARA DEGLI ELEMENTI OBBLIGATORI.

Per ogni elemento l'atleta deve indicare correttamente tutti i dati indicati nella **TAVOLA DEGLI ELEMENTI**:

- Codice dell'elemento (esempio F4_007)
- Nome completo dell'elemento (esempio: Inside leg hang 180°)
- Valore dell'elemento (concorre a definire il punteggio della scheda degli elementi obbligatori)



POLE SPORT XPRESSON

Codice dei punteggi



- Famiglia di appartenenza

Il movimento, per essere assegnato, deve soddisfare i requisiti di esecuzione indicati nella TAVOLA DEGLI ELEMENTI. L'immagine fotografica e i video presenti nella tavola degli elementi sono da considerarsi unicamente come supporto visivo per semplificare la comprensione del movimento.





FAMIGLIE DEGLI ELEMENTI E REQUISITI MINIMI GENERALI

La TAVOLA DEGLI ELEMENTI è suddivisa in **4 FAMIGLIE DI ELEMENTI AL PALO (obbligatori) E TERRA (opzionale)**:

- **F = Elementi di Flessibilità**
 - ✓ Possono essere eseguiti sia su palo statico che su palo spin.
 - ✓ Devono essere mantenuti per 2 secondi per dare modo all'ufficiale di gara di verificare i requisiti minimi indicati in tabella.
 - ✓ 180° di apertura se non specificato diversamente.
- **S = Elementi di Forza:**
 - ✓ Possono essere eseguiti sia su palo statico che su palo spin.
 - ✓ Devono essere mantenuti per 2 secondi per dare modo all'ufficiale di gara di verificare i requisiti minimi indicati in tabella.
 - ✓ parallelismo al pavimento se non specificato diversamente
- **ST = Spin on Static:** 360° di rotazione se non specificato diversamente
- **D = Elementi Dinamici:**
 - ✓ Possono essere eseguiti sia su palo statico che su palo spin.
 - ✓ Devono presentare una fase aerea o un momento di volo senza interruzioni o senza contatto con il palo
- **Movimento a Terra OPZIONALE:** eseguito a terra, facoltativo.

A fianco di ogni elemento sono presenti gli ulteriori requisiti minimi specifici che l'atleta deve rispettare. Gli ufficiali di gara degli elementi obbligatori valutano l'esecuzione del movimento e, se i requisiti vengono tutti rispettati, il punteggio del movimento verrà assegnato.

COSTRUZIONE DELLA ROUTINE: ELEMENTI OBBLIGATORI E FAMIGLIE DEGLI ELEMENTI

Fermo restando che per tutte le categorie tecniche è obbligatorio inserire in coreografia gli elementi obbligatori al palo secondo in numero definito nella propria categoria tecnica, non è obbligatorio che gli elementi siano di 4 famiglie di elementi diversi.

L'atleta è libero di decidere se prediligere una famiglia di elementi in cui si sente più competitivo, selezionando e inserendo in coreografia gli elementi obbligatori tutti appartenenti alla stessa famiglia, senza ricevere alcuna penalità.

Ad esempio, un atleta meno esperto che si sente più a suo agio nell'eseguire figure di flessibilità (famiglia F) potrebbe eseguire 4 elementi solo di flessibilità.

Oppure un atleta forte (famiglia S) e dinamico (famiglia D) ma poco flessibile potrebbe decidere di eseguire solo elementi appartenenti a queste 2 famiglie.

Viene però premiata la completezza tecnica nel caso in cui l'atleta decidesse di inserire più di una famiglia. Il bonus verrà assegnato dall'ufficiale di gara degli elementi obbligatori se gli elementi obbligatori presentati appartengono a:

- 2 Famiglie di elementi diversi, l'atleta riceverà un bonus di + 2 punti;
- 3 Famiglie di elementi diversi, l'atleta riceverà un bonus di + 5 punti;
- 4 Famiglie di elementi diversi, l'atleta riceverà un bonus di + 10 punti.

Il bonus sopra citato sarà attribuito solo se gli elementi dichiarati dall'atleta rispettano i requisiti minimi.

Qualora l'atleta dichiari 3 famiglie ma ne esegua correttamente (cioè rispettando i requisiti minimi) solamente due, gli sarà attribuito il bonus di +2 punti e non +5, in quanto una famiglia presentata non è stata eseguita correttamente (requisiti minimi non rispettati).



Per aumentare il punteggio della propria coreografia, è possibile inserire in maniera facoltativa, non in ordine di esecuzione e senza limiti sul valore delle difficoltà, anche un Movimento a Terra (si trovano nella Tavola degli Elementi). Se l'atleta decide di inserirlo in routine, lo dovrà indicare sempre nella SCHEDA DEGLI ELEMENTI OBBLIGATORI nell'apposita riga denominata: **Movimento a Terra OPZIONALE**. L'ufficiale di gara degli elementi obbligatori assegnerà il relativo punteggio se il movimento a terra rispetterà i requisiti minimi indicati in tabella.

COSTRUZIONE DELLA ROUTINE: DOUBLE

Nei double la routine è di coppia, due atleti si esibiscono in una coreografia contemporaneamente. I 4 elementi obbligatori al palo devono essere eseguiti in sincro ed entrambi gli atleti devono rispettare i requisiti minimi degli elementi dichiarati. Se uno dei due atleti non rispetta i requisiti minimi l'elemento non sarà attribuito.

Nella creazione della coreografia non è obbligatorio inserire interazioni/collaborazioni sul palo e/o a terra, ma se realizzate verranno premiate dal Capo Giuria con i bonus specifici.

Anche per i double, nella creazione della coreografia, è possibile inserire il movimento a terra. I due atleti lo devono eseguire in sincro, è opzionale e non deve essere indicato in ordine di esecuzione. Per essere assegnato il punteggio del movimento scelto, tutti e due gli atleti devono rispettare i requisiti minimi.

COSTRUZIONE DELLA ROUTINE: GRUPPI

Nei gruppi la routine è una corale, dove gli atleti (min 3, max 6) si esibiscono in una coreografia contemporaneamente. I 4 elementi obbligatori al palo devono essere eseguiti in sincro da almeno due atleti e devono rispettare i requisiti minimi degli elementi dichiarati. Se uno dei due atleti non rispetta i requisiti minimi, l'elemento non sarà attribuito. Se gli elementi obbligatori vengono eseguiti da più di due atleti, vale la regola che almeno 2 atleti devono eseguirli in sincro e rispettando i requisiti minimi per poter ricevere il punteggio.

Nella creazione della coreografia non è obbligatorio inserire interazioni/collaborazioni sul palo e/o a terra, ma, se realizzate, verranno premiate dal Capo Giuria con i bonus specifici.

Anche per i gruppi, nella creazione della coreografia, è possibile inserire il movimento a terra. Almeno due atleti lo devono eseguire in sincro, è opzionale e non deve essere indicato in ordine di esecuzione. Può essere eseguito anche da più di 2 atleti, ma per essere assegnato il punteggio del movimento scelto, almeno due degli atleti devono rispettare i requisiti minimi.

DEFINIZIONE DI INTERAZIONE/COLLABORAZIONE TRA DUE O PIU' ATLETI

Un'interazione/collaborazione si realizza quando due o più atleti eseguono un movimento sul palo e/o a terra, interagendo tra di loro sostenendosi, intrecciandosi e/o sollevandosi a vicenda.

Gli atleti possono:

- Sostenersi a vicenda (sospensioni)
- Intrecciarsi (collaborazioni)
- Sollevarsi a vicenda (bilanciamenti)

Le interazioni sul palo e/o a terra possono essere delle seguenti tipologie:

- Forza/Flessibilità
- Forza/Forza
- Flessibilità/Flessibilità

SPECIFICHE E DIVIETI PER LA COSTRUZIONE DELLA ROUTINE

- E' richiesto l'utilizzo del piano orizzontale utilizzando 4/4 del palco con passi di danza, acrobatiche e/o floorwork. Il mancato utilizzo dei 4/4 sarà penalizzato dall'ufficiale di gara artistico.
- Devono essere utilizzati tutti i piani dello spazio: orizzontale (palco) e verticale (pali), dove è obbligatorio, ad eccezione della categoria Para Atleti, superare con una parte del corpo almeno una volta per entrambi i pali:
 - oltre il 70% dell'attrezzo per le categorie:
 - Individuale U18, U30, U40
 - Double e Gruppi Under 18 e Senior
 - oltre il 50% dell'attrezzo per le categorie:
 - Individuale U14, M40, M50
 - Individuale U7, M60, M70
 - Double e Gruppi U10
- L'altezza dei pali è di 4 m con distanza tra loro di 3 m.
- Entrambi i pali (spin sulla destra e statico alla sinistra del pubblico) devono essere utilizzati in maniera equa.
- Nella creazione della coreografia è possibile inserire un Movimento a Terra Opzionale. È facoltativo, non deve rispettare un valore massimo del coefficiente di difficoltà (ad esempio un atleta Novizio potrà presentare un movimento a terra del valore di 10 punti), non deve essere indicato in ordine di esecuzione e deve essere indicato nella scheda degli elementi obbligatori nella relativa casella denominata "Movimento a Terra OPZIONALE". Per essere assegnato e ricevere il relativo punteggio deve rispettare i requisiti minimi.
- Non è possibile avere comparse, scenografie e/o oggetti di qualsiasi tipo sul palco

ERRORI O MANCANZE NELLA COMPILAZIONE DELLA SCHEDA DEGLI ELEMENTI OBBLIGATORI

La scheda degli elementi obbligatori deve essere compilata al computer in ogni sua parte. Si richiede la massima attenzione nella compilazione di ogni dato poiché quello che verrà indicato sarà quello che gli ufficiali di gara degli elementi obbligatori si aspettano di giudicare il giorno della competizione, ogni errore sarà quindi penalizzato.

NOME DEL FILE: La scheda degli elementi obbligatori deve essere rinominata come segue prima dell'invio:

- *NOME E COGNOME ATLETA _ CATEGORIA TECNICA _ CATEGORIA DI ETA*

In caso l'atleta invii la Scheda degli elementi obbligatori non rinominata correttamente incorrerà nella penalità di -2 per "Scorretto inserimento del codice/nome/ valore/famiglia/mancata ridenominazione del file".

Le deduzioni posso appartenere a due tipologie: quelle assegnate nella fase di studio (pre-gara) e quelle assegnate durante lo svolgimento della performance il giorno della gara (in gara)

Le deduzioni assegnate pre-gara hanno sempre un valore di -2 e sono assegnate se l'atleta:

- Compila a mano la scheda degli elementi obbligatori "Compilazione a mano"
- Utilizza una vecchia versione della scheda degli elementi obbligatori
- Non compila i dati personali dell'atleta o della competizione
- compila parti della scheda riservate all'UDG: "Errori di Compilazione"
- Sbaglia ad inserire codice/nome/ valore/famiglia dell'elemento obbligatorio
- Dichiarare elementi non appartenenti alla propria categoria

Le deduzioni assegnate in gara hanno tutte un valore di -3 e sono assegnate se l'atleta:

- indica l'ordine degli elementi in sequenza errata: "Elementi elencati non in ordine di esecuzione".



- non esegue affatto un elemento dichiarato nella scheda degli elementi obbligatori per “Mancata esecuzione di un elemento dichiarato”. Se l’elemento viene eseguito ma non rispetta i requisiti minimi, l’elemento non sarà attribuito e il punteggio non verrà assegnato.

6. TABELLE RIEPILOGATIVE PER CLASSE

L’atleta non può scegliere nella scheda degli obbligatori nessun elemento di valore superiore o inferiore alla propria categoria.

Gli elementi dichiarati non appartenenti alla propria categoria non saranno valutati e subiranno una penalità dall’ufficiale di gara degli elementi obbligatori.

Verificare di lavorare sempre sull’ultima versione di ogni documento pubblicato.

INDIVIDUALI

CATEGORIE TECNICHE	NUMERO ELEMENTI	VALORE DIFFICOLTA'	DURATA MUSICA INDIVIDUALI	DURATA MUSICA DOUBLE E GRUPPI	BONUS FAMIGLIE Punto assegnato se si inserisce + di 1 Famiglia	MOVIMENTO A TERRA OPZIONALE
Classe C NOVIZI	6	Da 1 a 3	Da 2'00'' a 3'00''	Da 2'00'' a 3'00''	Solo se i requisiti minimi vengono soddisfatti: 2 Famiglie + 2 3 Famiglie + 5 4 Famiglie + 10	Solo se i requisiti minimi vengono soddisfatti, viene assegnato il punteggio dell’elemento
Classe B EMERGENTI	6	Da 1 a 5	Da 2'30'' a 3'00''	Da 2'30'' a 3'30''		
Classe A DILETTANTI	8	Da 5 a 10	Da 3'00'' a 3'30''	Da 3'00'' a 4'00''		
Classe AS TALENTI	8	Da 9 a 15	Da 3'30 a 4'00''	Da 3'30 a 4'30''		
PARA ATLETI	2	Da 1 a 15	Da 1'30'' a 2'30''	Da 1'30'' a 2'30''	Assegnati se vengono eseguiti	eseguito

DOPPI E GRUPPI

CATEGORIE TECNICHE	NUMERO ELEMENTI	VALORE DIFFICOLTA'	DURATA MUSICA INDIVIDUALI	DURATA MUSICA DOUBLE E GRUPPI	BONUS FAMIGLIE Punto assegnato se si inserisce + di 1 Famiglia	MOVIMENTO A TERRA OPZIONALE
Classe C NOVIZI	4	Da 1 a 3	Da 2'00'' a 3'00''	Da 2'00'' a 3'00''	Solo se i requisiti minimi vengono soddisfatti: 2 Famiglie + 2 3 Famiglie + 5 4 Famiglie + 10	Solo se i requisiti minimi vengono soddisfatti, viene assegnato il punteggio dell’elemento
Classe B EMERGENTI	4	Da 1 a 5	Da 2'30'' a 3'00''	Da 2'30'' a 3'30''		
Classe A DILETTANTI	4	Da 5 a 10	Da 3'00'' a 3'30''	Da 3'00'' a 4'00''		
Classe AS TALENTI	4	Da 9 a 15	Da 3'30 a 4'00''	Da 3'30 a 4'30''		
PARA ATLETI	2	Da 1 a 15	Da 1'30'' a 2'30''	Da 1'30'' a 2'30''	Assegnati se vengono eseguiti	eseguito

PUNTEGGIO MASSIMO INDIVIDUALI

Ufficiale di Gara (UDG)	Classe C NOVIZI	Classe B EMERGENTI	Classe A DILETTANTI	Classe AS TALENTI	PARA ATLETI
-------------------------	-----------------	--------------------	---------------------	-------------------	-------------



POLE SPORT XPRESSON

Codice dei punteggi



Capo Giuria	40	40	40	40	40
UDG Elementi Obbligatorî	18+10+10	30+10+10	80+10+10	120+10+10	30+10+10
UDG Artistico	80	80	80	80	80
UDG Tecnico	100	100	100	100	100
tot	258	270	320	360	270

PUNTEGGIO MASSIMO DOPPI E GRUPPI

Ufficiale di Gara (UDG)	Classe C NOVIZI	Classe B EMERGENTI	Classe A DILETTANTI	Classe AS TALENTI	PARA ATLETI
Capo Giuria	67	67	67	67	67
UDG Elementi Obbligatorî	12+10+10	20+10+10	40+10+10	60+10+10	30+10+10
UDG Artistico	80	80	80	80	80
UDG Tecnico	100	100	100	100	100
tot	279	287	307	327	297

7. ASSISTENZA E SICUREZZA IN CAMPO GARA

In tutte le categorie Juniores, è possibile ricevere assistenza (spotter) dal proprio allenatore o da una figura designata da quest'ultimo, esclusivamente nelle prese rischiose indicate nella scheda degli elementi obbligatori presentata. Tale indicazione va inserita nella casella relativa al nome dell'elemento dichiarato, prima del nome di quest'ultimo, con la dicitura "HLP".

Esempio: HLP - Cocoon 160°.

L'allenatore può esclusivamente essere presente sul palco per motivi di sicurezza in caso di bisogno, senza conferire alcuna indicazione verbale o assistenza fisica senza necessità. Pena la squalifica. Qualora si renda necessaria (per evitare incidenti gravi) l'assistenza fisica dell'allenatore, sarà attribuita la penalità nell'esecuzione relativa alla caduta.

8. COSTUME E ABBIGLIAMENTO

- Il costume può essere composto da più parti ma non può modificarsi nel corso della routine né in maniera voluta né accidentale, in quanto modifiche accidentali potrebbero subire penalità.
- 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 dall'ufficiale di gara dell'artistico nella sezione immagine.
- 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 U7, U10 e U14 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 che possono mettere l'atleta in condizioni di poca sicurezza potranno essere penalizzate.

DIVIETI RELATIVI AL COSTUME E ALL'IMMAGINE GENERALE

- In caso di nudità evidenti a tutti gli Ufficiali di Gara 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.
- Eccessive trasparenze del body che mostrino con evidenza le parti intime saranno penalizzate con la squalifica al pari delle nudità evidenti.
- Trasparenze che rendano evidente l'abbigliamento intimo, o abbigliamento intimo che esce dal costume di gara saranno penalizzati.
- Braccialetti, orecchini, orologi, elastici per capelli e simili non coerenti con il costume saranno penalizzati dall'ufficiale di gara dell'artistico nella sezione immagine.
- Il costume non deve riportare loghi/simboli o messaggi che incitano alla violenza, alla disparità di genere o qualsiasi cosa che potrebbe disturbare la sensibilità del pubblico o degli altri partecipanti.

9. PUNTEGGI 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.

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

10. 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 viene suddivisa in quattro componenti e il numero minimo è:

- 1 Capo Giuria: assegna bonus e deduzioni
- 2 Ufficiali di gara degli elementi obbligatori: verificano i requisiti minimi degli elementi obbligatori e assegnano bonus e deduzioni
- 2 Ufficiali di gara artistico: valutazione artistica
- 2 Ufficiali di gara tecnico: esecuzione tecnica

11. CAPO GIURIA

Il Capo Giuria è addetto all'attribuzione di eventuali penalità o bonus aggiuntivi e a controllo e supervisione degli Ufficiali di Gara. 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.

Il Capo Giuria è anche il terzo ufficiale di gara degli elementi obbligatori, riceverà le schede degli elementi obbligatori 15 giorni prima per poter studiare le routine come gli altri due UDG. In gara, in caso di dubbio da parte dei due UDG sull'assegnazione di un movimento obbligatorio, il Capo Giuria avrà potere decisionale. In caso di incertezza il punteggio sarà a favore dell'atleta.

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 ufficiale di gara
- assegna deduzioni specifiche come da scheda allegata di seguito
- assegna bonus specifici come da scheda allegata di seguito
- Può alzarsi dal tavolo tra una routine e l'altra per chiedere informazioni all'organizzazione per conto del pannello
- 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
- 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
- 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
 - decidere in favore dell'atleta senza penalizzarlo

Le deduzioni generali del Capo Giuria

D.1 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

D.2 Uscita dal palco senza saluto agli Ufficiali di Gara 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 gli Ufficiali di Gara almeno una volta prima o dopo la routine.

5 punti di deduzione una tantum

D.3 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

D.4 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

D.5 Dilungamento nella pulizia dei pali o utilizzo di grip vietati sul palo che causano una difficoltà nella pulizia all'atleta successivo

L'utilizzo dei grip è ammesso per ragioni legate alla sicurezza dell'atleta. Viene data la possibilità al coach o all'atleta che deve gareggiare di verificare lo stato dei pali prima di iniziare la propria routine. In caso venga riscontrato un uso eccessivo di grip da parte dell'atleta precedente, è obbligatorio per il coach o l'atleta che ha sporcato il palo di fare una prima pulizia.

Al coach o all'atleta che deve gareggiare verrà data la possibilità di ri-verificare lo stato dei pali e in caso fare una seconda pulizia.

La penalità viene applicata se:

per l'eventuale seconda pulizia, l'allenatore o l'atleta che deve gareggiare impiega più di 2' 00'' a pulire pali.

5 punti di deduzione per ogni dilungamento

D.6 Atleta canta durante la performance

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

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

D.7 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

D.8 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

D.9 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

D.10 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
- Slip o culottes si spostano 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 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

D.11 Presenza di marchi o loghi sul costume di gara di dimensione superiore a 3x3cm o diametro 3cm

Applicato se sul costume sono evidenti marchi di dimensioni superiori a quelle indicate nel regolamento. Le bandiere nazionali sono escluse.

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

D.12 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

D.13 Simboli non permessi nel regolamento

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

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

D.14 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 Capo Giuria può applicare una deduzione per ogni atleta che non utilizza l'attrezzo

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

D.15 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 punti di deduzione per ogni oggetto non coerente fino a un massimo di 3 oggetti

D.16 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

I Bonus del Capo Giuria

B.1 Buon utilizzo verticale dell'attrezzo

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

Per le categorie:

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

Requisito: l'atleta deve superare il 70% con una parte del corpo almeno una volta in entrambi i pali.

Per le categorie:

- Individuale U7, U14, M40, M50, M60, M70
- Double e Gruppi U10

Requisito: l'atleta deve superare il 50% con una parte del corpo almeno una volta in entrambi i pali.

Per la categoria Para Atleti l'atleta deve superare il 30% per ricevere il bonus.

5 punti di Bonus una tantum

B.2 Una combinazione in sincro perfetto di 2 ottave consecutive (solo per Double e Gruppi)

Attribuita se almeno 2 atleti costruiscono una combinazione in sincro sul palo o a terra di lunghezza minima di 2 ottave eseguita in sincronia.

Un atleta può essere sul palo 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

B.3 Una 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 identiche di coppia o eseguite da più persone anche se in sincro sarà conteggiata una sola presa.

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

B.4 Una presa di coppia al palo (solo per Double e Gruppi)

Attribuita ogni volta che gli atleti eseguono almeno una presa di coppia al palo 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 identiche di coppia o eseguite da più persone anche se in sincro sarà conteggiata una sola presa.

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

B.5 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 Roxanne, 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.

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

B.6 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

B.7 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
- un pezzo recitato

3 punti di Bonus una tantum

B.8 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

B.9 Salite e Discese creative

Sarà valutata la capacità di creare sequenze di movimenti e passaggi creativi e variegati che siano in grado di guidare in maniera fluida lo sguardo dell'ufficiale di gara/spettatore dal punto più basso al punto più alto dei pali. Viceversa per le discese. Per ricevere questo bonus l'atleta non deve eseguire unicamente salite accademiche (per accademiche si intendono le salite/discese standard che normalmente vengono insegnate nelle lezioni di gruppo, come ad es. ankle climb o side climb, o la scivolata per tornare a terra).

3 punti bonus per ogni combinazione a un massimo di 9

B.10 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

B.11 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



POLE SPORT XPRESSON
Codice dei punteggi



SCHEDA DI GIUDIZIO DEL CAPO GIURIA

Nome e Cognome Atleta		Specialità		
Categoria tecnica		Categoria di Età		
LE DEDUZIONI GENERALI DEL CAPO GIURIA				
D.1	Uscita dal palco o interruzione della routine prima del termine della musica	-5		
D.2	Uscita dal palco senza saluto agli Ufficiali di Gara prima o dopo la routine	-5		
D.3	Interruzione evidente della performance per dimenticanza o altro	-3	-3	-3
D.4	Ingresso ritardato (più di 60'') alla presentazione dell'atleta	-3		
D.5	Dilungamento nella pulizia dei pali o utilizzo di grip vietati sul palo che causano una difficoltà nella pulizia all'atleta successivo	-5	-5	-5
D.6	Atleta canta durante la performance	-3	-3	-3
D.7	Musica troppo lunga o troppo corta	-3		
D.8	Musica non adatta ad atleti juniores o vietata dal regolamento	-3		
D.9	Invio della base musicale oltre i termini stabiliti dall'organizzazione	-3		
D.10	Costume vietato, non adatto che crea disagio di qualsiasi tipo o Malfunzionamento del Costume	-3	-3	-3
D.11	Presenza di marchi/ loghi sul costume di gara che superano le dimensioni concesse	-3	-3	-3
D.12	Nudità accidentale	-5	-5	-5
D.13	Simboli non permessi nel regolamento	-3	-3	-3
D.14	GRUPPI – mancato utilizzo dell'attrezzo da parte di uno o più atleti in campo gara	-3	-3	-3
D.15	Presenza di gioielli, bracciali, elastici e similari di uso comune non coerenti con il personaggio	-3	-3	-3
D.16	Mancato utilizzo di entrambi i pali in maniera equa	-3	-3	-3
I BONUS DEL CAPO GIURIA				
B.1	Buon utilizzo verticale dell'attrezzo	+5		
B.2	Una combinazione in sincro perfetto di 2 ottave consecutive (solo per Double e Gruppi)	+3	+3	+3
B.3	Una presa di coppia a terra (solo per Double e Gruppi)	+3	+3	+3
B.4	Una presa di coppia al palo (solo per Double e Gruppi)	+3	+3	+3
B.5	Creatività nella scelta e/o costruzione della base musicale	+3		
B.6	Creatività della performance	+3		
B.7	Sviluppo del lavoro a terra particolarmente curato a livello tecnico/acrobatico/coreografico	+3		
B.8	Cura particolare, coerenza e ricchezza del costume, acconciatura e trucco	+3		
B.9	Salite e Discese creative	+3	+3	+3
B.10	Costruzione di combinazioni di movimento ricercate e particolarmente creative	+3	+3	+3
B.11	Extra Bonus a Discrezione del capo giuria con il benessere di tutti i giudici	+5		
Nome e Cognome UDG				
Firma				

12. UFFICIALE DI GARA DEGLI ELEMENTI OBBLIGATORI

L'ufficiale di gara degli elementi obbligatori ha il compito di verificare e attribuire o meno gli elementi dichiarati nella scheda degli elementi obbligatori. Può attribuire bonus e deduzioni specifiche. In caso di indecisioni gli ufficiali di gara degli elementi obbligatori possono consultarsi e chiedere supporto al Capo Giuria in qualità di terzo L'ufficiale di gara degli elementi obbligatori.

Elenco Deduzioni Dell'ufficiale Di Gara Addetto Al Controllo Della Scheda Degli Elementi Obbligatori

Le deduzioni si dividono in 2 categorie, quelle:

- assegnate pre-gara: durante lo studio da parte dei giudici degli elementi obbligatori della scheda degli obbligatori;
- assegnate in gara: durante lo svolgimento della routine in gara.

DEDUZIONI ASSEGNATE PRE GARA (saranno dedotti -2 punti nel caso degli errori elencati sotto):

- Compilazione a mano
- Utilizzo di una vecchia versione della scheda
- Mancata compilazione dei dati personali
- Errori di Compilazione di parti riservate all'UDG
- Scorretto inserimento del codice/nome/ valore/famiglia/mancata ridenominazione del file
- Elementi non appartenenti alla propria categoria

DEDUZIONI ASSEGNATE IN GARA (saranno dedotti -3 punti nel caso degli errori elencati sotto):

- Elementi elencati non in ordine di esecuzione (ogni volta)
- Mancata esecuzione di un elemento dichiarato (ogni volta)



POLE SPORT XPRESSON
Codice dei punteggi



SCHEDA DI GIUDIZIO DELL'UFFICIALE DI GARA DEGLI ELEMENTI OBBLIGATORI

Nome e Cognome Atleta				Nome della Competizione		Data della Competizione/...../.....			
☐ Individuale		☐ Doppio		☐ Gruppo		☐ Para Atleta			
☐ Femminile		☐ Maschile		☐ Misto					
☐ C		☐ B		☐ A		☐ AS			
☐ JU8	☐ JU10	☐ JU14	☐ JU18	☐ SU30	☐ SU40	☐ M40	☐ M50	☐ M60	☐ M70

Elementi OBBLIGATORI al palo (compilazione da parte dell'atleta)

Ordine	Codice Elem.	Nome Elem.	Valore Elem.	Famiglia Elem.	Note UDG
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					

Movimento a Terra OPZIONALE non in ordine di esecuzione (compilazione da parte dell'atleta)

/					
Totale A punteggio Elementi Obbligatori e Opzionale					

COMPILAZIONE DA PARTE DEL UDG

BONUS

Valore

Inserimento 2 Famiglie	+ 2
Inserimento 3 Famiglie	+ 5
Inserimento 4 Famiglie	+ 10
Totale B punteggio Bonus	

DEDUZIONI

Quantità

Valore

DEDUZIONI ASSEGNATE PRE GARA		
Compilazione a mano		- 2 punti
Utilizzo di una vecchia versione della scheda		- 2 punti
Mancata compilazione dei dati personali		- 2 punti
Errori di Compilazione di parti riservate all'UDG		- 2 punti
Scorretto inserimento del codice/nome/ valore/famiglia/nome file		- 2 punti
Elementi non appartenenti alla propria categoria		- 2 punti

DEDUZIONI ASSEGNATE IN GARA		
Elementi elencati non in ordine di esecuzione		-3 punti
Mancata esecuzione di un elemento dichiarato (se lo salta proprio)		-3 punti
Totale C Deduzioni		
TOTALE PUNTEGGIO (A+B-C)		

13. UFFICIALE DI GARA ARTISTICO

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 80 punti nella sezione artistica.

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.

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 e 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 dall'ufficiale di gara 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 gli Ufficiali di Gara. 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 gli Ufficiali di Gara. 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 gli Ufficiali di Gara 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/ Ufficiali di Gara 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/Ufficiali di Gara se e quando necessario, con atteggiamento consapevole. Quando l'interpretazione è estremamente coerente e accattivante rispetto al tema trattato.

A4

INTENSITÀ DELL'INTERA 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.

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: palo statico e spin usati in modo equilibrato e ad ogni livello (parte bassa, parte centrale e parte alta)

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.	Quando l'atleta utilizza almeno una volta tutti i piani dello spazio coreografico a sua disposizione, ma senza cura e attenzione nella realizzazione.	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.	Quando l'atleta utilizza in maniera completa ed eccellente tutti i piani dello spazio coreografico a sua disposizione più di una volta.

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. Oltre agli elementi obbligatori da performare al palo è possibile inserire in coreografia anche un Movimento a Terra opzionale. Se presentato oltre ad aumentare il valore di questa voce, in caso il movimento presenti i requisiti minimi richiesti, l'UDG degli elementi obbligatori assegnerà anche il relativo punteggio del movimento selezionato.

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.

A8

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.

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.



SCHEDA DI GIUDIZIO DELL'UFFICIALE DI GARA ARTISTICO

SCHEDA DI GIUDIZIO DELL'UFFICIALE DI GARA ARTISTICO				
Nome e Cognome Atleta			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	MUSICALITA, 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	COSTRUZIONE CREATIVA DELLE COMBINAZIONI ALL'ATTREZZO	
Nome e Cognome UDG		
Firma		

14. 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.

Parametri di valutazione Tecnico

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 ingobbita 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 ingobbito 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

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 dinamici saranno considerate transizioni povere 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/movimento a terra o sul palo
- Uscita dal movimento
- Camminate
- Salite e discese dall'attrezzo
- Salti e atterraggi, ecc.



Attenzione: a una transizione “sporca” si abbinano anche almeno 2 deduzioni sulle linee “poco pulite”. Ogni volta che gli atleti entrano, escono, eseguono il movimento, la transizione deve essere “pulita”, fluida, bene eseguita e controllata, senza interruzioni, e se questo non avviene si attribuisce una deduzione di -1 pto a cui si aggiungono le deduzioni per le linee.

T3 - Angolo del movimento non corretto nella Pole Dance su palo statico

(Bad Angle)

L'elemento in bad angle impedisce all'ufficiale di gara di stabilire la corretta esecuzione tecnica dell'elemento; sarà applicata la deduzione di -1 pto per ogni elemento presentato in bad angle. 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).

T4 - Equilibrio e scivolate

Perdite di equilibrio o scivolate 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'ATTEZZO 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'ATTEZZO 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 l'ufficiale di gara 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 all'ufficiale di gara 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

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).

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.



POLE SPORT XPRESSON
Codice dei punteggi



SCHEDA DI GIUDIZIO DELL'UFFICIALE DI GARA TECNICO

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

Nome e Cognome UDG
Firma