



CODICE DANCE TECHNIQUE

Sommario

Introduzione.....	4
Paralimpico.....	4
Revisione del regolamento.....	4
Descrizione del Campo Gara.....	4
Pole Dance.....	4
Aerial Dance.....	5
Attrezzature e Sicurezza.....	5
MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE.....	6
Individuale.....	6
Duo.....	6
Gruppo.....	6
REQUISITI CLASSI DI PARTECIPAZIONE.....	7
Requisiti Classe C.....	7
Requisiti Classe B.....	8
Requisiti per la Classe A.....	8
Requisiti per iscriversi alla Classe AS.....	8
Requisiti Classe PD (Professional Division).....	9
ALTRI REQUISITI.....	9
CRITERI DI VALUTAZIONE.....	10
PARIMERITO.....	10
CLASSIFICHE.....	10
PUNTEGGI PARZIALI.....	10
Il Capo Giuria.....	10
Le deduzioni generali del Capo Giuria.....	11
I Bonus del Capo giuria.....	15
SCHEDA DI VALUTAZIONE CAPOGIURIA.....	18
UFFICIALE DI GARA ARTISTICO.....	19
Griglia di valutazione utilizzata dall'ufficiale di gara artistico.....	19
Struttura del sistema di valutazione.....	19
Attribuzione del punteggio.....	19
Criteri di valutazione quantitativa e qualitativa.....	19
Indecisioni e consultazione con il capo giuria.....	20



La possibilità di un punteggio zero	20
Conclusione	20
Parametri di valutazione Artistico	20
A1 - MUSICALITA, SENSO DEL RITMO E INTERPRETAZIONE MUSICALE	20
Capacità di lavorare sui tempi della musica ed interpretazione musicale	20
Lavoro sui tempi della musica	20
Interpretazione musicale	20
Valutazione delle attese prolungate senza necessità	20
Collegamento della coreografia alla base musicale	21
Musicalità all'attrezzo e nelle parti a terra	21
Esempio di valutazione di una coreografia non musicale.....	21
Conclusione	21
A2 - IMMAGINE GENERALE E COERENZA DELL'IMMAGINE CON IL TEMA O IL BRANO MUSICALE.....	22
Coerenza del Costume, Trucco e Acconciatura con la Scelta Musicale e con il Tema	22
Cura nella Scelta e Costruzione del Costume, Acconciatura e Trucco	22
Restrizioni su Trasparenze Eccessive	22
Conclusioni	22
A3 - PRESENZA SCENICA.....	23
Interpretazione Generale della Musica e della Coreografia	23
Contatto Visivo e Padronanza nella Gestione della Coreografia	23
Espressioni Facciali e Coerenza con i Movimenti.....	24
Coerenza dei Movimenti con la Musica e il Tema	24
Grado di Intrattenimento della Performance	24
Conclusioni	24
A4 - INTENSITÀ DELL'INTERA LA PERFORMANCE	25
Mantenimento dell'Attenzione	25
Gestione del Tempo e delle Transizioni	25
Flusso e Coerenza Emotiva.....	25
Impatto della Coreografia sulla Dinamicità	25
Preparazione e Controllo delle Interruzioni	25
Conclusioni	26
A5 - DINAMISMO E FLUIDITÀ.....	26
Fluidità dei Movimenti	26
Transizioni Senza Interruzioni Non Volute.....	26
Coerenza e Costruzione della Coreografia	27
Movimenti Aerei e Sicurezza.....	27



Conclusioni	27
A6 - UTILIZZO DELLO SPAZIO NELLA COREOGRAFIA	28
Piano Orizzontale (Larghezza della Pedana/Palco).....	28
Piano Verticale (Altezza dell'Attrezzo e Movimenti Aerei).....	28
I PIANI SPAZIALI DEL CAMPO GARA.....	29
Conclusioni	29
A7 - FLOOR WORK O SEQUENZA BALLATA	30
Elementi da valutare:.....	30
Conclusioni:	30
A8 - BILANCIAMENTO DEI GRUPPI DI MOVIMENTO ALL'ATTREZZO NELLA COREOGRAFIA	31
Gruppi di Movimento Specifici:.....	31
Punteggio e Bilanciamento:	31
Importanza del Bilanciamento:	31
Conclusioni:	32
A9 - COSTRUZIONE CREATIVA DELLE COMBINAZIONI ALL'ATTREZZO	32
Elementi da Valutare:	32
Criteri di Punteggio:	33
Conclusioni:	33
A10 - DIFFICOLTÀ TECNICA DEI MOVIMENTI E ELEMENTI	34
Criteri di Valutazione:.....	34
Esempi Pratici:.....	34
Conclusioni:	35
SCHEDA DI VALUTAZIONE ARTISTICO	36
UFFICIALE DI GARA TECNICO	37
Modalità di Valutazione dell'Ufficiale di Gara Tecnico	37
Punteggio per i Gruppi:	37
Deduzioni per l'Esecuzione Tecnica	37
SCHEDA DI VALUTAZIONE TECNICO	40

Introduzione

Il presente regolamento, le modifiche e integrazioni deliberate dal coordinamento tecnico, si applica alle competizioni di Pole & Aerial Dance Technique.

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

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

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

Paralimpico

Il regolamento e codice paralimpico segue uno specifico codice e regolamento.

Revisione del regolamento

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

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

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

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

Descrizione del Campo Gara

Il campo gara per le competizioni di Pole & Aerial Dance Technique è progettato per garantire la sicurezza degli atleti e una corretta esecuzione delle performance. La disposizione e le attrezzature sono strutturate in modo da soddisfare le esigenze specifiche delle diverse discipline, sia per il **pole dance** che per l'**Aerial dance**. Di seguito sono descritti nel dettaglio gli elementi e le caratteristiche che compongono il campo gara per ciascuna disciplina.

Pole Dance

Il campo gara per la pole dance include due pali, disposti in modo tale da consentire una visibilità ottimale da parte della giuria e del pubblico:

- **Palo Statico (a sinistra della pedana, guardando dalla giuria):** questo palo è fisso e non ruota. Gli atleti eseguono i loro tricks e movimenti su di esso, mantenendo controllo e stabilità.
- **Palo Spin (a destra della pedana, guardando dalla giuria):** questo palo è montato in modo che possa ruotare liberamente. Gli atleti utilizzano il movimento rotatorio del palo per eseguire elementi e transizioni dinamiche, sfruttandone la forza centrifuga.

Quanto non specificato è inserito nel regolamento generale.



Aerial Dance

Per l'aerial dance, il campo gara è progettato per accogliere una varietà di attrezzi aerei, tra cui **tessuti, cerchi aerei** e altri **attrezzi misti**. La configurazione è differente per le performance individuali, di coppia e di gruppo, con la possibilità per gli atleti di utilizzare il proprio attrezzo personale, a condizione che sia conforme agli standard di sicurezza.

- **Individuali:** Per le performance individuali, è previsto un **appendimento** singolo per sostenere il tessuto aereo.
- **Duo e Gruppi:** Per le performance in coppia o di gruppo, sono previsti **due appendimenti** separati per ciascun gruppo di atleti, consentendo loro di eseguire routine in coordinazione e sincronizzazione.

Gli atleti che partecipano alle competizioni di aerial dance possono portare e utilizzare il proprio attrezzo personale, a condizione che lo stesso sia **provvisto di certificato di corretta fattura** da parte di un'azienda produttrice accreditata, che attesti la sicurezza e la conformità alle normative vigenti. In caso contrario, l'organizzazione della competizione può fornire gli attrezzi necessari per l'esecuzione della performance.

Attrezzature e Sicurezza

L'organizzazione delle competizioni garantisce che tutte le attrezzature siano conformi agli standard di sicurezza e fornisce eventuali attrezzi aggiuntivi qualora gli atleti non dispongano di quelli personali. I materassi di sicurezza, come già descritto, sono obbligatori per tutte le performance aeree e sono garantiti per evitare danni agli atleti in caso di caduta.

In generale, il campo gara è progettato per offrire un ambiente sicuro, funzionale e visibile sia per i concorrenti che per i giudici, con un'attenzione particolare alla qualità degli attrezzi e alla protezione degli atleti.

Tutte le normative sulla sicurezza sono inserite nell'allegato tecnico della sicurezza redatto e aggiornato dal comitato dedicato.

MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE

Individuale

Un atleta compete singolarmente sul campo gara.

Pole Dance:

- l'atleta deve dimostrare di saper utilizzare entrambi gli attrezzi (palo statico e palo spin) in modo equilibrato.
- Sono previsti 2 pali di cui 1 statico a sx del palco e uno spin a destra

Aerial Dance:

- l'atleta utilizza un solo attrezzo.

Duo

Due atleti competono insieme sul campo gara.

Le collaborazioni tra i partecipanti non sono obbligatorie, ma saranno valutate positivamente se presenti.

Non è richiesto il sincronismo, ma sarà premiato in caso di esecuzione perfetta.

Pole Dance:

- Entrambi gli atleti devono saper utilizzare in modo equilibrato il palo statico e il palo spin.
- Non sarà consentito utilizzare entrambi i pali in modalità spin.
- Sono previsti 2 pali di cui 1 statico a sx del palco e uno spin a destra

Aerial Dance:

- Gli atleti possono scegliere di utilizzare uno o due attrezzi a loro discrezione.
- È previsto in campo gara un massimo di 2 appendimenti.

Gruppo

Un gruppo composto da 3 a 10 atleti compete insieme sul campo gara.

Le collaborazioni tra i membri del gruppo non sono obbligatorie, ma saranno valutate positivamente se presenti.

Il sincronismo non è obbligatorio, ma sarà apprezzato se eseguito con precisione.

Per motivi di sicurezza, non è consentito eseguire movimenti dinamici sull'attrezzo con più di due atleti contemporaneamente.

È possibile che fino a tre atleti salgano sull'attrezzo, a condizione che non eseguano movimenti dinamici.

Pole Dance:

- tutti gli atleti devono dimostrare di saper utilizzare entrambi gli attrezzi (palo statico e palo spin) in modo equilibrato.
- Sono previsti 2 pali di cui 1 statico a sx del palco e uno spin a destra, lo statico può essere messo anche in modalità spin per i gruppi.

Aerial Dance:

- Il gruppo può scegliere di utilizzare uno o due attrezzi.
- È previsto in campo gara un massimo di 2 appendimenti.

REQUISITI CLASSI DI PARTECIPAZIONE

Requisiti Classe C

LIVELLO DI DIFFICOLTÀ TECNICA: Base – Principianti – Novizi

Devono iscriversi a questa categoria:

- Elementi competitivi alle prime esperienze competitive o che non hanno mai gareggiato e/o vinto all'interno di circuiti di discipline similari.
- Elementi competitivi di livello tecnico base/principianti che da poco tempo hanno iniziato a praticare la specialità ed eseguono movimenti accademici e di bassa difficoltà tecnica.
- Elementi competitivi che hanno iniziato a invertire, ma ancora non sono in grado di eseguire combinazioni complesse o elementi tecnici di difficoltà elevata
- Elementi competitivi che NON SONO IN GRADO di eseguire elementi e movimenti tecnici di difficoltà intermedia/avanzata.
- Elementi competitivi di classe D che ottengono 1° posto non hanno obbligo di andare in C.

O seguenti movimenti non possono essere eseguiti in questa classe

Palo	Tessuti	Cerchio
Salti dall'attrezzo da altezze superiori a 2 metri	Salti dall'attrezzo da altezze superiori a 2 metri	Salti dall'attrezzo da altezze superiori ai 2 metri
Tutti gli Handspring e Ayesha	Tutti gli Handspring	Tutti gli Hand spring
Inversione/Straddle V sia gambe che bracciate tese	Inversione sia gambe che bracciate tese	Inversione sia gambe che bracciate tese
Salita di forza	Salita di forza (Reverse e salita di braccia)	Salita di forza
Regrip (cambio di presa dinamico con rilascio totale di una o due mani)	Regrip (lascio e riprendo l'attrezzo con rilascio totale di una o due mani)	Regrip (lascio e riprendo l'attrezzo con rilascio totale di una o due mani)
Inversioni (capovolgimenti del corpo) che prevedano il sollevamento del corpo da fermo, senza slancio dal pavimento, mediante esclusiva forza muscolare (Shoulder Mount Lift, Handspring,) Sono consentite inversioni aeree a braccia e gambe piegate.	Le cadute in cui il tessuto non avvolge parti del corpo fungendo da "sicura". Al termine della caduta almeno una parte del corpo deve essere legata al tessuto altrimenti non può essere eseguita.	Tutti Roll di schiena in avanti e indietro Cadute con partenza dall'esterno del cerchio. Esempio: da cinghia a barra inferiore o a terra. Da barra superiore a barra inferiore o a terra. Tutte le cadute dalla cinghia/spanset/fettuccia
Front flip - Back flip da terra o dall'alto		Equilibrio su collo del piede e tallone. Equilibrio di Collo
	Oscillazioni volontarie	Oscillazioni volontarie
Extreme Backbend (flessione della colonna vertebrale in estensione che supera in modo significativo l'arco fisiologico normale della schiena, producendo una curvatura accentuata)	Extreme Backbend (flessione della colonna vertebrale in estensione che supera in modo significativo l'arco fisiologico normale della schiena, producendo una curvatura accentuata)	Extreme Backbend (flessione della colonna vertebrale in estensione che supera in modo significativo l'arco fisiologico normale della schiena, producendo una curvatura accentuata)

- Artisti di fama nazionale o internazionale devono gareggiare in classe A o AS

Controllo e penalità in caso di esecuzione di movimenti non permessi in classe C

Il Capo Giuria controlla i movimenti eseguiti in Classe C e segna 3 punti di deduzione per ogni movimento non permesso.

Requisiti Classe B

LIVELLO DI DIFFICOLTA' TECNICA: Intermedio - Emergenti

Devono iscriversi a questa categoria:

- *Elementi competitivi che hanno ottenuto un 1° posto in Classe C.*

Non possono partecipare in questa classe:

- *Elementi competitivi che hanno già gareggiato in classe B ottenendo un podio (1° Posto) alle fasi nazionali della stagione precedente o competizione nazionale riconosciuta a livello federale nelle stagioni precedenti, se e solo se nella categoria di partecipazione erano iscritti più di 6 atleti.*

Requisiti per la Classe A

LIVELLO DI DIFFICOLTA' TECNICA: Avanzato – Dilettanti

- **Atleti che hanno ottenuto un 1° posto in Classe B nella stagione sportiva precedente:**
Se un atleta ha gareggiato in Classe B e ha vinto un primo posto (1° Posto) in un **campionato italiano** o in una **competizione nazionale** nelle stagioni precedenti se e solo se nella categoria di partecipazione erano presenti più di 6 atleti, l'atleta dovrà iscriversi in Classe A nella stagione successiva.
- **Atleti con un livello tecnico avanzato:**
Gli atleti della Classe A devono essere in grado di eseguire **movimenti e combinazioni complesse** con **ottimo controllo tecnico**. Ciò significa che sono in grado di realizzare **inversioni, salti, rotazioni**, e altri elementi che richiedono un buon livello di coordinazione, forza, e controllo del corpo.
- **Atleti capaci di eseguire inversioni e combinazioni complesse:**
Gli atleti della Classe A devono essere in grado di **invertire senza difficoltà**, ad esempio effettuando rotazioni in aria (come nei salti o nelle capriole), e di eseguire **combinazioni complesse** di movimenti che richiedono coordinazione, velocità e precisione.

Non possono partecipare alla Classe A:

- **Atleti che hanno già gareggiato in Classe A e hanno ottenuto un 1° posto nella stagione sportiva precedente se erano iscritti alla competizione nella stessa classe e categoria più di 6 atleti.**
Se un atleta ha vinto il primo posto (1° posto) in **Classe A** durante un **campionato italiano** o una **competizione nazionale**, e se nella categoria di partecipazione erano iscritti più di 6 atleti, l'atleta dovrà passare automaticamente alla **Classe AS** nella stagione successiva. Se il podio era composto da 6 o meno atleti il passaggio in AS non è obbligatorio.

Requisiti per iscriversi alla Classe AS

LIVELLO DI DIFFICOLTA' TECNICA: Alto livello – Talenti

- **Atleti che hanno vinto il 1° posto in Classe A nella stagione precedente se erano iscritti alla competizione nella stessa classe e categoria più di 6 atleti.** Se un atleta ha partecipato a una competizione nella Classe A e ha ottenuto il primo posto (1° posto) all'ultimo Campionato Italiano o in una competizione nazionale riconosciuta a livello federale, e se nella categoria di partecipazione erano iscritti più di 6 atleti, dovrà iscriversi alla Classe AS nella stagione successiva.
- **Atleti con un livello tecnico molto elevato:** gli atleti che sono in grado di eseguire movimenti e combinazioni acrobatiche molto complesse, con un controllo preciso del corpo e alta difficoltà tecnica, devono partecipare in Classe AS. Questi atleti dimostrano un eccellente dominio della disciplina e una padronanza completa degli attrezzi.



- **Artisti di fama nazionale o internazionale:** gli artisti che sono riconosciuti a livello nazionale o internazionale, ovvero che hanno una carriera di alto profilo, devono gareggiare in questa categoria.

Requisiti Classe PD (Professional Division)

LIVELLO DI DIFFICOLTA' TECNICA: Tecnico Professionista

La Professional Division (PD) è una classe separata riservata ai tecnici tesserati IPA che desiderano competere come atleti in un contesto professionale.

L'iscrizione in PD è una scelta volontaria per chi intende competere come professionista, separando il proprio percorso da quello dilettantistico.

Gli atleti iscritti in PD non possono competere in altre classi nella stessa stagione, salvo autorizzazioni eccezionali rilasciate da IPA.

ALTRI REQUISITI

Gli insegnanti e i tecnici tesserati possono gareggiare come normali atleti a partire dalla classe B, scegliendo in base al proprio livello tecnico e percorso sportivo.

CRITERI DI VALUTAZIONE

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

La valutazione è suddivisa in tre componenti:

- Bonus e deduzioni attribuite dal Capo giuria
- Esecuzione Tecnica
- Valutazione Artistica

Il Direttore di gara avrà il compito di verificare i punteggi in modo imparziale, per individuare eventuali errori o incongruenze e adottare i necessari provvedimenti in caso di discrepanze nei punteggi assegnati dal pannello.

In circostanze di incertezza, i giudici devono adottare il codice secondo cui la valutazione deve sempre favorire l'atleta. In caso di dubbi sull'assegnazione di bonus o penalità, il capo giuria deve consultarsi con gli altri ufficiali del pannello di gara e, in presenza di incertezze, decidere a favore dell'atleta evitando di penalizzarlo.

PARIMERITO

In caso di parimerito, la posizione in classifica sarà assegnata all'atleta che avrà ottenuto il punteggio più alto nella sezione "esecuzione tecnica".

CLASSIFICHE

Le classifiche finali con il punteggio totale dell'atleta saranno pubblicate dall'organizzatore al termine della competizione.

PUNTEGGI PARZIALI

A pochi giorni dalla competizione, l'organizzazione dovrà inviare la media dei punteggi parziali agli atleti o pubblicare tutti i punteggi per permettere miglioramenti.

Il Capo Giuria

Il capo giuria ha il compito di attribuire eventuali penalità o bonus aggiuntivi e di supervisionare l'intero processo di valutazione della giuria. In caso di disaccordo sui punteggi, il capo giuria svolge il ruolo di mediatore tra i giudici. Il punteggio finale per ogni atleta è dato dalla somma del punteggio del capo giuria, che può essere un bonus o una penalità, e dalla media dei punteggi assegnati dagli ufficiali di gara per l'esecuzione e l'aspetto artistico.

BONUS E DEDUZIONI

I bonus e le deduzioni del capo giuria devono essere attribuiti in coerenza con i voti assegnati dall'intero pannello giudicante.

I Bonus devono essere assegnati solo se il punteggio raggiunto dall'atleta in una delle voci del Giudice Artistico rientra nel range dell'Ottimo (punteggio da 81 a 100).

Poteri di supervisione del capo giuria:

- Media tra i giudici in caso di disaccordi o incongruenze sui punteggi.
- Non ha il potere di modificare i punteggi dei singoli giudici.
- Assegna penalità specifiche, come indicato nella scheda allegata (ad esempio per errori tecnici o comportamenti non conformi).
- Assegna bonus specifici, come previsto nella scheda allegata (ad esempio per esecuzioni particolarmente meritevoli).
- Può alzarsi dal tavolo tra una routine e l'altra per raccogliere informazioni dall'organizzazione per conto del pannello.
- Può avvicinarsi all'allenatore o al Team Leader, o delegare un UDG, per chiarimenti tecnici prima di confermare le deduzioni.
- Può avvicinarsi all'atleta o delegare un UDG per discussioni riguardo alle deduzioni prima di confermare il punteggio.

- Ha l'autorità di interrompere una routine in caso di malfunzionamenti del costume o di visibilità inappropriata (come seno o parti intime) durante l'esecuzione.
- Verifica che i movimenti della categoria C siano coerenti con i requisiti del regolamento; in caso contrario, applica le penalità previste.
- Per i gruppi, verifica che ogni atleta utilizzi l'attrezzo almeno una volta. In caso contrario, applica una penalità per ogni atleta che non salga sull'attrezzo.
- Può interrompere una routine se l'atleta utilizza un attrezzo non previsto dalla propria specialità (ad esempio, il tessuto con nodo in categorie dove non è ammesso). Se il nodo è usato per tutta la routine, l'atleta sarà squalificato. Se il nodo è usato solo per 15 secondi all'inizio della routine, l'atleta non sarà squalificato.

Le deduzioni generali del Capo Giuria

D1 DILUNGAMENTO PREPARAZIONE

- Dilungamento nella pulizia dei pali, nel montaggio di scenografie e/o appendimenti causato dall'allenatore e/o dall'atleta
- Utilizzo di grip vietati sul palo che causano difficoltà nella pulizia all'atleta successivo
- Dilungamento nello smontaggio delle proprie scenografie o mancata pulizia se si sporca il palco

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

Tempo regolamentare per predisposizione e montaggio:

- In caso di 1 attrezzo aereo **massimo 1.5 minuti**
- In caso di 2 attrezzi aerei **massimo 2 minuti**

La penalità deve essere attribuita se:

L'allenatore o l'atleta impiega più del minimo previsto per

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

L'allenatore o il team leader deve essere presente a bordo pedana prima della pausa per essere pronto a montare il nuovo attrezzo subito. Allo stesso modo, l'allenatore o il team leader deve essere pronto al lato della pedana per salire immediatamente a fine routine e smontare l'attrezzo utilizzato senza causare ritardi per atleta successivo.

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

L'allenatore o il team leader può chiedere al capogiuria di verificare se i pali siano stati sporcati con grip collosi non permessi.

ATTENZIONE! Nel caso in cui durante la routine l'atleta utilizzi coriandoli, piume o similari che sporcano la pedana, dovrà occuparsi della rimozione di tutti gli oggetti che ha lasciato sul palco al termine della sua routine. Nel caso in cui questo non avvenga, il capogiuria può applicare questa penalità.

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

D2 INTERRUZIONE ANTICIPATA

Interruzione della routine prima del termine della musica

Riguarda i casi in cui l'atleta scende dall'attrezzo o termina la routine prima della fine della base musicale, in evidente anticipo.

La penalità deve essere attribuita se l'atleta termina la coreografia ma la musica non è ancora finita (arriva in evidente anticipo rispetto ai tempi musicali)

Come specificato nel Regolamento Generale, la squalifica per abbandono è prevista se l'atleta esce dalla pedana o interrompe la routine senza riprenderla prima del tempo musicale minimo previsto dalla sua Categoria di appartenenza

5 punti di deduzione una tantum

D3 SALUTO

Mancato saluto alla giuria a inizio routine

Gli atleti chiamati devono salire in pedana e salutare i giudici in maniera visibile, senza perdere tempo. Se la partenza è a terra, possono salutare dal punto in cui iniziano la coreografia senza posizionarsi al centro; se la partenza è sull'attrezzo, possono salutare sotto l'attrezzo e poi salire per posizionarsi.

La penalità deve essere attribuita se l'atleta non saluta il suo pannello di Giuria.

5 punti di deduzione una tantum

D4 INGRESSO RITARDATO

Ingresso ritardato di più di 30" dalla presentazione dell'atleta

ingresso ritardato di più di 60" dalla presentazione dell'atleta

Gli atleti devono essere pronti a entrare in pedana prima dell'inizio della propria routine, considerando anche la possibilità che le competizioni potrebbero subire anticipi e non solo ritardi.

La penalità deve essere attribuita se:

- l'atleta viene chiamato dalla regia e non è presente nell'area limitrofa al palco.
- l'atleta si sta ancora posizionando sull'attrezzo dopo 30 secondi dalla prima chiamata.

Viene applicata una **seconda penalità** se l'atleta non si presenta entro ulteriori 30 secondi dalla seconda chiamata.

Nel caso in cui il ritardo vada oltre i 90 secondi, l'atleta sarà squalificato, come specificato nel Regolamento Generale.

3 punti di deduzione per ritardo di 30"

3 punti di deduzione per ritardo di 60"

D5 INTERRUZIONE MOMENTANEA

Interruzione evidente della performance per

- dimenticanza
- incastro del costume sull'attrezzo
- incastro dell'attrezzo intorno al corpo

Riguarda i casi in cui l'atleta interrompe la routine e la riprende con una sosta o un tentennamento evidenti dovuti a problemi di esecuzione del movimento o dimenticanza della sequenza da presentare.

La penalità deve essere attribuita se:

- l'atleta commette un errore, si interrompe, poi riprende la routine e ripete dall'ultimo movimento eseguito
- l'atleta dimentica la coreografia, si interrompe, poi riprende la routine
- l'atleta interrompe la routine per liberare il costume
- l'atleta interrompe la routine per liberare parti del corpo incastrate non volutamente all'attrezzo

1 punto di deduzione per ogni interruzione nella routine fino a un massimo di 5

D6 PARLATO

- Atleta canta
- Atleta parla

durante la performance (escluso il canto coreografico o teatrale voluto)

Riguarda i casi in cui l'atleta canta, parla - anche a bassa voce o usando il labiale - o comunica con gli eventuali compagni durante l'esecuzione dei movimenti e il canto non è evidentemente parte della coreografia.

La penalità deve essere attribuita se:

- l'atleta "canticchia" involontariamente durante l'esecuzione della routine perché il brano gli piace
- l'atleta "conta" le battute per gestire meglio il tempo musicale
- l'atleta parla con il proprio allenatore o con chiunque altro non faccia parte della performance
- l'atleta parla con il proprio compagno o compagni di duo o gruppo per coordinare i movimenti

L'atleta che canta o parla volontariamente interpretando un personaggio non verrà penalizzato a patto che la volontà di cantare o parlare sia oggettivamente chiara e coerente con la routine. Allo stesso modo non verrà penalizzato l'atleta che parla o mima il parlato interagendo con una comparsa ai fini coreografici

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

D7 DURATA TRACCIA

Traccia musicale non conforme alla durata prevista

La traccia musicale usata per la routine dovrà rispettare le regole previste per Categoria e Classe. 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.

La penalità deve essere attribuita se la traccia musicale non soddisfa i requisiti di durata previsti.

Verificare requisiti nella sezione **DURATA** del Regolamento Generale. Non è prevista alcuna tolleranza ed è assolutamente necessario rimanere all'interno del range di durata indicato.



3 punti di deduzione una tantum

D8 MUSICA INAPPROPRIATA

Musica non adatta o vietata dal regolamento

È vietato l'uso di brani o testi (anche in lingue straniere) contenenti:

- volgarità o espressioni scurrili;
- riferimenti espliciti a violenza, droghe o comportamenti discriminatori;
- espressioni offensive o contrarie alla morale comune.

*La penalità deve essere attribuita se la traccia musicale non soddisfa i requisiti di decoro previsti dal Regolamento Generale. Verificare le specifiche nella sezione **REQUISITI BASE MUSICALE***

3 punti di deduzione una tantum

D9 FILE MUSICALE

- Invio della base musicale oltre i termini stabiliti dall'organizzazione o
- Base musicale in formato errato
- Mancata consegna della chiavetta con base musicale

La base musicale deve rispettare tutte le specifiche previste dal Regolamento Generale.

La penalità deve essere attribuita se:

- la base musicale viene inoltrata all'organizzazione oltre i termini previsti
- la base musicale viene inoltrata all'organizzazione in un formato diverso da quello previsto
- in caso di problemi tecnici in regia, il Team Leader convocato non è in possesso di una chiavetta USB contenente il file conforme

3 punti di deduzione per ogni fattispecie fino a un massimo di 3 deduzioni

D10 COSTUME VIETATO O NON ADATTO

- Costume vietato
- Costume non adatto
- Costume che crea disagio di qualsiasi tipo
- Malfunzionamento del costume

Riguarda i casi in cui il costume presenti evidenti violazioni delle condizioni previste per la buona riuscita della routine. Ogni volta che il costume crea un qualche tipo di disagio e/o porti ad una interruzione non voluta della performance, l'atleta verrà penalizzato.

La penalità deve essere attribuita se:

- il costume presenta trasparenze eccessive che permettono di intravedere ad occhio nudo le parti intime per tutta la durata della routine – **La valutazione artistica in Immagine assegnerà un punteggio compreso al massimo nel range dell'INSUFFICIENZA [max 40 punti]**
- il costume si sposta; slip o culottes si muovono, scoprendo i glutei; se la condizione di "semi-nudità" permane, non vengono comunque assegnate ulteriori deduzioni – **Se l'atleta si aggiusta il costume per coprire le parti esposte sarà valutato negativamente nell'esecuzione tecnica.** Se il costume si sposta nuovamente, verrà applicata un'ulteriore deduzione. **La valutazione artistica in Immagine NON sarà condizionata dalla penalità**
- l'indumento intimo indossato sotto il costume è visibile; se la condizione permane, non vengono comunque assegnate ulteriori deduzioni. **Se l'atleta si aggiusta il costume per coprire l'indumento intimo sarà valutato negativamente nell'esecuzione tecnica.** Se torna visibile nuovamente, verrà applicata un'ulteriore deduzione – **La valutazione artistica in Immagine NON sarà condizionata dalla penalità**
- il costume si rompe, si smonta involontariamente in qualche sua parte, perde accessori o dettagli ornamentali durante la routine – **La valutazione artistica in Immagine assegnerà un punteggio compreso al massimo nel range dell'INSUFFICIENZA [max 40 punti]**
- il costume viene utilizzato come oggetto di scena con grande difficoltà, causando interruzioni e/o sospensioni nella routine
- il costume porta a situazioni di pericolo effettivo per l'atleta
- il costume porta l'atleta a scivolare/inciampare e lo mette in una condizione di difficoltà non prevista – **Perdite di equilibrio e simili saranno valutate negativamente nell'esecuzione tecnica.**



- l'atleta si presenta con i piedi o parti del corpo particolarmente sporche e non curate
- il costume presenta elementi vietati dalla sezione DIVIETI RELATIVI ALL'IMMAGINE del Regolamento Generale

-1 punti di deduzione ogni volta fino a un massimo di 5 deduzioni ogni volta che accade e non se permane

D11 NUDITÀ

Nudità accidentale durante la routine

Per "nudità accidentale" si intende l'esposizione accidentale ma assolutamente evidente delle parti intime (seno e/o genitali), anche se occasionale e non prolungata.

La penalità deve essere attribuita se il costume si sposta durante la routine, lasciando scoperte le parti intime

Alla sesta penalità assegnata o in caso di rottura del costume e nudità permanente, la routine viene interrotta e l'atleta squalificato.

3 punti di deduzione ogni volta che accade fino a un massimo di 5 volte

D12 OGGETTI VIETATI

Utilizzo di oggetti e/o materiali non permessi

Riguarda i casi in cui si portano in campo gara oggetti o materiali non permessi dal Regolamento Generale.

La penalità deve essere attribuita se l'atleta porta sul palco oggetti, materiali, simboli, etc. non permessi, come descritto nella sezione DIVIETI del Regolamento Generale

3 deduzione per ogni oggetto/materiale fino a un massimo di 5

D13 ELEMENTI VIETATI

Esecuzione di movimenti non permessi nelle classi C

Gli atleti della Classe C non possono eseguire alcuni movimenti ben specificati nella sezione REQUISITI CATEGORIA CLASSE C. Il capogiuria può applicare una penalità per ogni movimento o variante di esso chiaramente identificato e vietato da questa sezione.

La penalità si applica anche se il movimento è eseguito con poca "pulizia" tecnica ma deve essere ben riconoscibile per essere penalizzato.

La penalità deve essere attribuita se l'atleta che gareggia in Classe C esegue uno o più elementi (o loro varianti di pari livello) vietati per quella categoria tecnica

5 punti di deduzione per ogni movimento vietato

D14 INTERAZIONI

Interazione vietate con eventuali comparse

- sull'attrezzo
- a terra (prese di coppia acrobatiche)

Gli atleti che gareggiano non possono interagire in maniera massiva con le proprie comparse eseguendo movimenti acrobatici di qualsiasi genere o difficoltà tecnica (se desiderano farlo si iscriveranno come Duo o Gruppo).

La penalità deve essere attribuita se:

- il movimento eseguito non potrebbe essere performed senza l'ausilio della comparsa
- la presenza e il sostegno della comparsa facilitano l'atleta nell'interazione con l'attrezzo

Le specifiche dettagliate sono descritte nella sezione COMPARSE del Regolamento Generale.

3 punti di deduzione per ogni interazione all'attrezzo vietata evidente fino a un massimo di 5

D15 GRUPPI

Mancato utilizzo dell'attrezzo da parte di uno o più atleti

Tutti gli atleti di un gruppo devono utilizzare l'attrezzo almeno una volta durante la routine; se non avviene, il capogiuria può assegnare una deduzione per ogni atleta che non utilizza l'attrezzo previsto.

La penalità deve essere attribuita per ogni atleta del gruppo che non interagisce con l'attrezzo almeno una volta

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

D16 ACCESSORI

Presenza di gioielli, bracciali, elastici e simili di uso comune

Per ragioni di sicurezza sono vietati all'atleta tutti i gioielli: bracciali, cavigliere, collane o catenine, orecchini, elastici a polso, braccio o caviglia, piercing, etc. (anche se coerenti con il personaggio, il tema o la performance). Piercing, dermal e gioielli che non possono



assolutamente essere rimossi devono essere coperti con apposito tape e dichiarati dall'allenatore o team leader al direttore di gara prima dell'esibizione.

La penalità deve essere attribuita per ogni accessorio non regolamentare presente sul corpo al momento della routine

1 punti di deduzione per ogni accessorio fino a un massimo di 5

D17 POLE DANCE

Mancato utilizzo di entrambi i pali in maniera equa

La routine di Pole Dance deve essere costruita in modo da prevedere un equo utilizzo di entrambi i pali (Static e Spin).

La penalità deve essere attribuita se:

- l'atleta predilige in maniera evidente l'utilizzo di un palo rispetto all'altro
- l'atleta ignora completamente uno dei due pali previsti

5 punti di deduzione una tantum

D18 AEREA

Superamento dei 4 metri di altezza per le Categorie U7 e U10

Per una questione di sicurezza gli atleti appartenenti alle Categorie di Età U7 e U10 non possono superare i 4 metri di altezza sull'attrezzo

La penalità deve essere attribuita se l'atleta U7 o U10 supera con tutto il corpo il limite di altezza imposto dal Regolamento

5 punti di deduzione ogni volta che supera l'altezza massima consentita

I Bonus del Capo giuria

B1 ALTEZZA

Utilizzo dell'attrezzo verticale (palo/tessuto)

Il bonus si diversifica in base alle categorie di età e viene attribuito in base ai requisiti seguenti:

Per le categorie:

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

Requisito POLE DANCE: l'atleta deve salire almeno una volta oltre il 70% dell'attrezzo con almeno una parte del corpo

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

Per le categorie:

- Individuale U14, M40, M50

Requisito POLE DANCE: l'atleta deve salire almeno una volta oltre il 50% dell'attrezzo con almeno una parte del corpo

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

Il bonus NON viene attribuito per:

- Categoria individuale U7, U10, M60, M70
- Categoria Duo e Gruppi U10
- Cerchio Aereo, Amaca Aerea, Attrezzi Misti

5 punti di Bonus una tantum

B2 SINCRO (Duo/Gruppi)

Una combinazione in synchro perfetto di 16 battute consecutive

La sincronia si riferisce all'esecuzione di movimenti identici e coordinati che mantengono la medesima cadenza musicale e gestualità, eseguiti da due o più atleti contemporaneamente identico.

Il bonus viene attribuito se gli atleti eseguono una combinazione in sincro a terra o sull'attrezzo di una lunghezza minima di "2 otto" musicali consecutivi in sincronia perfetta.

In generale gli atleti possono distribuirsi a piacere tra attrezzo e floor ed eseguire i movimenti in synchro su diversi piani dello spazio; nei gruppi almeno 2 atleti devono eseguire i movimenti in synchro.

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

B3 COLLABORAZIONE A TERRA (Duo/Gruppi)

Prese di coppia a terra

Tra le prese di coppia a terra sono comprese collaborazioni, bilanciamenti, sospensioni, ecc.

Il bonus viene attribuito 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.



Nei gruppi, in caso di identiche prese di coppia o di più persone, eseguite contemporaneamente, sarà valutata un'unica esecuzione.

3 punti di bonus per ogni diversa collaborazione a terra fino a un massimo di 3

B4 COLLABORAZIONE ALL'ATTREZZO (Duo/Gruppi)

Prese di coppia all'attrezzo

Tra le prese di coppia all'attrezzo sono comprese collaborazioni, bilanciamenti, sospensioni, ecc.

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

Nei gruppi, in caso di identiche prese di coppia o di più persone, eseguite contemporaneamente, sarà valutata un'unica esecuzione.

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

B5 SCELTA MUSICALE

Creatività nella scelta e/o costruzione della base musicale

Il bonus riguarda la scelta e la costruzione del brano musicale usato come base della routine.

Viene attribuito se:

- il brano scelto è non scontato ma ricercato ed originale
Es.1: *Tango di Roxenne, Cristalize, Like a river*, e molti di questi brani sono stati 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 ai pochi brani popolari del momento!
Es.2: un brano italiano non necessariamente è da bonus solo perché di solito si prediligono pezzi stranieri; viceversa, un brano conosciuto potrebbe ricevere il bonus se la sua reinterpretazione è davvero unica.
- la costruzione della base musicale è particolarmente creativa, unisce più brani coerentemente con la coreografia costruita, utilizza effetti o pause che la rendono unica e assolutamente non scontata per l'intera lunghezza
- senza quella specifica base la coreografia non potesse essere compresa al meglio
- la traccia stessa diventa parte integrante del soggetto coreografico, definendone le specificità e l'identità

ATTENZIONE! Non è sufficiente mettere insieme più brani ed aggiungere qualche effetto sonoro per ottenere il bonus, è necessario che la coreografia e la base musicale si rispecchino a vicenda e siano l'una parte integrante dell'altra - cosa che richiede e dimostra uno studio approfondito da parte di atleta e/o allenatore.

3 punti di Bonus una tantum

B6 CREATIVITA'

Creatività della performance

Il bonus riguarda la creatività che l'intera routine presenta nel complesso (scelta del tema, sviluppo della routine, etc.) e *viene attribuito se:*

- il tema, anche se eventualmente già visto, è pensato, sviluppato e presentato in maniera estremamente creativa e mai scontata
- la costruzione coreografica complessiva è unica ed originale
- la combinazione di presenza scenica/traccia musicale/coreografia rende l'intera routine unica e non scontata

3 punti di Bonus una tantum

B7 FLOORWORK

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

Il bonus riguarda la costruzione del floorwork inserito nella routine. Questo può comprendere sequenze ballate, parti recitate, sequenze di elementi acrobatici, etc.

Viene attribuito se l'atleta presenta un pezzo fuori dall'attrezzo particolarmente elaborato, accurato e tecnicamente rilevante e curato

N.B. Il Bonus deve essere assegnato solo se il punteggio raggiunto nella relativa voce artistica A7 rientri nel range dell'Ottimo (punteggio da 81 a 100)

3 punti di Bonus una tantum

B8 OGGETTI DI SCENA

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

Il bonus riguarda l'uso dell'oggetto/degli oggetti di scena di cui l'atleta decide di servirsi per esprimere al meglio o enfatizzare il messaggio o il tema della routine.

Viene attribuito se:

- l'oggetto coreografico è utilizzato in maniera eccellente come vera parte integrante della routine



- l'oggetto coreografico viene utilizzato in maniera creativa e non scontata

3 punti di Bonus una tantum

B9 COSTUME Cura particolare, coerenza e ricchezza del costume, acconciatura e trucco

Il bonus riguarda la scelta, la cura e la presentazione dell'immagine complessiva dell'atleta in relazione alla routine.

Viene attribuito se trucco, acconciatura, costume, dettagli estetici, etc. sono estremamente curati in ogni particolare e perfettamente coerenti con la musica o il tema portati in gara.

N.B. Il Bonus deve essere assegnato solo se il punteggio raggiunto nella relativa voce artistica A2 rientri nel range dell'Ottimo (punteggio da 81 a 100)

3 punti di Bonus una tantum

B10 COMBO Costruzione di combinazioni di movimento ricercate e particolarmente creative

Viene attribuito se l'atleta costruisce una combinazione di movimenti a terra o sull'attrezzo particolarmente ricercata, originale o di grande impatto visivo.

N.B. Il Bonus deve essere assegnato solo se il punteggio raggiunto nella relativa voce artistica A9 rientri nel range dell'Ottimo (punteggio da 81 a 100)

1 punto di bonus per ogni combinazione a un massimo di 5

B11 EXTRA BONUS

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

L'Extra Bonus è un bonus che vuole premiare l'eccellenza di una routine particolarmente degna di nota. È il riconoscimento assegnato ad una performance che merita una "lode" e *viene attribuito – in accordo con l'intero pannello giuria – se* l'atleta presenta una routine straordinaria che riesce a stupire e distinguersi in modo evidente.

5 punti di Bonus una tantum



SCHEDA DI VALUTAZIONE CAPOGIURIA

Cognome Atleta _____ N. Gara/Uscita _____

BONUS

Utilizzo dell'attrezzo verticale (palo, tessuto)	B1	+5				
1 combinazione in sincro di 16 battute (solo per Duo e Gruppi)	B2	+3	+3	+3		
1 presa di coppia a terra (solo per Duo e Gruppi)	B3	+3	+3	+3		
1 presa di coppia all'attrezzo (solo per Duo e Gruppi)	B4	+3	+3	+3		
Creatività nella scelta e/o costruzione della base musicale	B5	+3				
Creatività nella costruzione della performance	B6	+3				
Sviluppo del lavoro a terra particolarmente curato a livello tecnico/acrobatico/coreografico Se la voce artistica A7 ha punteggio ottimo	B7	+3				
Buon utilizzo e scelta degli oggetti di scena/oggetto coreografico se presente	B8	+3				
Cura particolare, coerenza e ricchezza del costume, acconciatura e trucco Se la voce artistica A2 ha punteggio ottimo	B9	+3				
Costruzione di combinazioni di movimento ricercate e creative Se la voce artistica A9 ha punteggio ottimo	B10	1	1	1	1	1
Extra Bonus a discrezione del capo giuria con il benessere di tutti i giudici	B11	+5				
I BONUS DEVONO ESSERE ASSEGNATI SOLO SE IL PUNTEGGIO RAGGIUNTO DALL'ATLETA NELLA RELATIVA VOCE ARTISTICA RIENTRI NEL RANGE DELL'OTTIMO (PUNTEGGIO DA 81 A 100)						

DEDUZIONI

Dilungamento nella pulizia dei pali, nel montaggio di scenografie e/o appendimenti	D1	-5				
Interruzione della routine prima del termine della musica	D2	-5				
Mancato saluto alla giuria prima all'inizio o al termine della routine	D3	-5				
Ingresso ritardato (più di 30" o 60") dalla presentazione dell'atleta	D4	-3		-3		
Interruzione evidente della performance per dimenticanza, incastro del costume o altro	D5	-1	-1	-1	-1	-1
Atleta canta o parla durante la performance (escluso canto coreografico/teatrale voluto)	D6	-1	-1	-1	-1	-1
Musica troppo lunga o troppo corta – comunicato dalla regia	D7	-3				
Musica Non adatta o vietata	D8	-3				
Invio della base musicale oltre i termini stabiliti dall'organizzazione, in formato errato o mancato possesso della chiavetta con base musicale	D9	-3				
Costume vietato, non adatto, che crea disagio di qualsiasi tipo o malfunzionamento del costume	D10	-1	-1	-1	-1	-1
Nudità accidentale	D11	-3	-3	-3	-3	-3
Utilizzo di oggetto/materiale non permesso nel regolamento	D12	-3	-3	-3	-3	-3
Esecuzione di movimenti non permessi nella classe C	D13	-5	-5	-5	-5	-5
Interazione vietate con eventuali comparse all'attrezzo o prese di coppia acrobatiche a terra	D14	-3	-3	-3	-3	-3
GRUPPI – mancato utilizzo dell'attrezzo da parte di uno o più atleti in campo gara	D15	-3	-3	-3	-3	-3
Presenza di gioielli, bracciali, elastici e similari di uso comune	D16	-1	-1	-1	-1	-1

POLE DANCE - Mancato utilizzo di entrambi i pali in maniera equa	D17	-5
AEREA - Superamento 4 metri di altezza per categoria U7 e U10	D18	-5

UFFICIALE DI GARA ARTISTICO

GRIGLIA DI VALUTAZIONE UTILIZZATO DALL'UFFICIALE DI GARA ARTISTICO

La griglia di valutazione utilizzata descrive un sistema preciso e articolato per attribuire una valutazione oggettiva alla routine in gara, utilizzato dagli ufficiali di gara artistici. Questo schema di valutazione è fondamentale per assicurare che la performance dell'atleta venga giudicata in modo equo, coerente e preciso, prendendo in considerazione una serie di criteri oggettivi predefiniti. Ora vediamo in dettaglio come funziona il sistema di valutazione e i suoi criteri.

STRUTTURA DEL SISTEMA DI VALUTAZIONE

L'ufficiale di gara utilizza una griglia di valutazione in centesimi per esprimere il giudizio su ciascun aspetto della routine.

Ogni aspetto è valutato con un punteggio che varia tra 0 e 100, il che permette una valutazione precisa.

La griglia stessa è suddivisa in intervalli, che sono descritti attraverso una serie di etichette che riflettono il livello di qualità della performance:

- Da 0 a 20 punti – Completa assenza: In questo intervallo, l'atleta non ha eseguito nemmeno le azioni fondamentali per soddisfare il criterio richiesto. Un punteggio in questa fascia indica che il parametro non è presente nella routine, o che la performance è stata talmente insufficiente da non raggiungere i requisiti minimi per essere valutata. Ad esempio, un errore grave che rende la valutazione di un criterio completamente non applicabile potrebbe giustificare un punteggio in questo range
- Da 2.1 a 40 punti – **Insufficiente** - Un punteggio compreso in questo range di valutazione indica che l'atleta ha cercato di soddisfare il criterio, ma non in modo adeguato. La performance è qualitativamente scarsa e presenta numerosi errori o carenze evidenti, che impediscono di raggiungere un livello minimo accettabile per definire un'esecuzione sufficiente. Ad esempio, può essere il caso di movimenti incompleti o imprecisi, una coreografia mal eseguita o una tecnica insoddisfacente.
- Da 41 a 60 punti – **Sufficiente** - Un punteggio compreso in questo range di valutazione indica che l'atleta ha soddisfatto i requisiti di base richiesti, anche se con margini di miglioramento. La performance è accettabile, ma presenta alcune imperfezioni o incongruenze. Questa fascia rappresenta un livello di competenza basilare ma non eccezionale. Ad esempio, potrebbero esserci aspetti positivi nella performance, ma la tecnica, l'espressione o la coerenza della routine potrebbero essere migliorati.
- Da 61 a 80 punti – **Discreto** - Un punteggio compreso in questo range di valutazione riflette una performance solida e ben eseguita ma non perfetta. L'atleta dimostra una buona tecnica, una certa creatività e una evidente coerenza tra musica e movimenti, ma potrebbe esserci qualche dettaglio che non è stato eseguito in modo impeccabile. Questa fascia rappresenta un livello di competenza ed esecuzione intermedio, risultati buoni ma non abbastanza da raggiungere l'eccellenza.
- Da 81 a 100 punti – **Ottimo**: Un punteggio compreso in questo range indica una performance eccellente. L'atleta dimostra un alto livello di competenza tecnica, creatività, originalità e una perfetta coerenza tra musica e coreografia. Ogni aspetto della performance è eseguito e curato con grande precisione e la routine non presenta errori significativi. Questa fascia è riservata a performance che colpiscono positivamente per l'abilità, l'espressione artistica e la qualità generale.

Attribuzione del punteggio

Ogni voce di giudizio viene valutata separatamente e l'ufficiale di gara attribuisce un punteggio specifico da 0 a 100. Per ogni criterio da valutare, il punteggio finale è dato dalla **media dei punteggi** assegnati. Questo sistema di valutazione consente una ponderazione equa di tutti gli aspetti della performance.

Ad esempio, date le diverse categorie di giudizio come la tecnica, la coreografia, la musicalità e l'espressività, l'ufficiale di gara attribuirà un punteggio per ciascuna categoria e il punteggio finale sarà la media di tutte le singole valutazioni.

Questo approccio assicura che nessuno specifico aspetto della performance possa influenzare troppo il risultato finale, mantenendo un equilibrio tra le diverse qualità artistiche.

Criteri di valutazione quantitativa e qualitativa

La valutazione, pur essendo **quantitativa** (tramite l'assegnazione di un punteggio numerico ricavato dalla griglia di valutazione), è anche **qualitativa**. Questo significa che, sebbene ogni aspetto venga valutato numericamente, la qualità della performance gioca un ruolo fondamentale nella determinazione del punteggio. Una performance potrebbe essere tecnicamente corretta ma scarsa dal punto di vista della creatività, mentre un'altra potrebbe essere più originale ma meno precisa. In ogni caso, l'ufficiale di gara dovrà pesare entrambi gli aspetti per giungere a una valutazione finale.

Indecisioni e consultazione con il capo giuria

Se un ufficiale di gara si trova in difficoltà nel decidere quale punteggio attribuire, ha la possibilità di **consultarsi con il capo giuria**. Questo permette di garantire che le decisioni siano il più possibile coerenti e che ci sia una valutazione uniforme tra i vari membri della giuria, evitando valutazioni troppo soggettive o errate.

La possibilità di un punteggio zero

Infine, il sistema consente che l'atleta possa ricevere un punteggio pari a **zero** in caso di **inesistenza oggettiva di un parametro valutabile**. Questo si verifica, ad esempio, se un parametro fondamentale della performance non è stato eseguito affatto, come nel caso in cui un atleta non esegue nemmeno i movimenti di base richiesti dalla routine. Il punteggio zero segnalerebbe che quella specifica parte della performance non è stata nemmeno tentata.

Conclusione

Il sistema di valutazione è strutturato per garantire una valutazione accurata, coerente e oggettiva delle performance artistiche. Attribuendo un punteggio numerico tra 0 e 100, l'ufficiale di gara è in grado di considerare una vasta gamma di fattori, come la tecnica, la creatività e l'espressività, e di pesare oggettivamente ogni aspetto della performance. In questo modo, si garantisce che la competizione sia equa e che ogni atleta venga giudicato sulla base di criteri chiari e ben definiti.

Parametri di valutazione Artistico

A1 - MUSICALITÀ, SENSO DEL RITMO E INTERPRETAZIONE MUSICALE

Il parametro di valutazione è fondamentale per giudicare la capacità dell'atleta di interagire con la musica e interpretarla durante la performance.

Questo aspetto della valutazione si concentra sulla qualità dell'esecuzione in relazione alla musica scelta, giudicando come l'atleta riesca a "dialogare" con la base musicale, eseguendo una coreografia che sia coerente e ben integrata con il ritmo e le emozioni trasmesse dal brano. Qui di seguito esploreremo i principali criteri di valutazione legati a questo parametro.

Capacità di lavorare sui tempi della musica ed interpretazione musicale

Un aspetto chiave della musicalità è la **capacità di adattare la performance ai tempi e al ritmo della musica**. L'atleta non solo deve essere in grado di eseguire correttamente i movimenti in base ai tempi musicali, ma anche di **interpretare la musica** in modo che la coreografia ne segua e ne enfatizzi i cambiamenti ritmici ed emozionali.

Lavoro sui tempi della musica

La performance deve essere precisa nei movimenti, rispecchiando i cambiamenti di tempo, di ritmo o di intensità della musica. Un atleta che esegue una routine con un buon senso del ritmo sarà in grado di **sincronizzare i suoi movimenti con i diversi passaggi della musica**, come accelerazioni, decelerazioni, pause, crescendo, etc. La precisione ritmica è essenziale per evidenziare il talento dell'atleta nell'ascolto e nell'interpretazione musicale.

Interpretazione musicale

L'interpretazione musicale va oltre il semplice allineamento con il ritmo. Si tratta di **trasmettere attraverso i movimenti una comprensione emotiva e stilistica della musica**. Ad esempio, una performance su una musica più lenta e melodica dovrà presentare movimenti morbidi e fluidi, mentre una musica vivace e allegra richiederà movimenti rapidi e dinamici. L'atleta che sa interpretare la musica non si limita a seguire il ritmo, ma **trasmette il significato emotivo del brano attraverso la sua esecuzione**.

Valutazione delle attese prolungate senza necessità

Un altro elemento che viene considerato in questa sezione riguarda le **attese prolungate senza necessità** dopo l'inizio della base musicale. Questo aspetto viene valutato perché può influire sulla **fluidità e sull'energia della performance**. Ad esempio, se un atleta si ferma

inutilmente in attesa di una variazione musicale o la routine presenta pause troppo lunghe senza una giustificazione artistica, la performance risulterà spezzata e verrà meno la coerenza tra musica e movimento.

Le attese prolungate che non servono alla costruzione della routine e non sono motivate da una scelta artistica o ritmica possono essere considerate **errori o mancanza di precisione artistica**, e vengono quindi penalizzate. L'ufficiale di gara attribuirà un punteggio inferiore se la coreografia appare lenta o disorganizzata, facendo così perdere energia alla performance.

Collegamento della coreografia alla base musicale

La coreografia deve essere **profondamente collegata alla musica**, non solo dal punto di vista del ritmo, ma anche rispecchiando i cambiamenti musicali, i contrasti dinamici e le emozioni del brano. Se la coreografia non è adeguatamente legata alla base musicale, la performance apparirà disorganizzata e non credibile dal punto di vista artistico. La coreografia deve **completare la musica**, enfatizzandone i cambiamenti e le sfumature, piuttosto che limitarsi a movimenti generici e scollegati.

Se un atleta eseguisse una coreografia che non si adatta alla musica, come nel caso di movimenti che non hanno alcuna relazione con il brano (per esempio, una danza dinamica su una musica lenta e sognante), l'ufficiale di gara potrebbe decidere di attribuire un punteggio basso, come ad esempio tra **0 e 20 punti**. Un punteggio in questa fascia rifletterebbe una completa **mancanza di connessione** tra il movimento e la musica.

Musicalità all'attrezzo e nelle parti a terra

La **musicalità** non è limitata solo ai momenti in cui l'atleta è a terra o durante la parte coreografica. Anche durante l'utilizzo dell'attrezzo l'atleta deve essere in grado di seguire e interpretare il ritmo musicale con altrettanta precisione. La musicalità deve quindi essere valutata sia nei movimenti a terra, che sono spesso legati alla coreografia stessa, sia in relazione all'uso dell'attrezzo, dove il senso del ritmo deve essere evidente anche negli slanci, nelle rotazioni o durante l'esecuzione di altre tecniche specifiche.

Esempio di valutazione di una coreografia non musicale

Un esempio di **coreografia non musicale** potrebbe essere quello di una routine eseguita su qualunque base musicale senza mostrare una connessione specifica con essa. In questo caso l'atleta non mostra una cura adeguata nel **costruire una routine che si adatti e interagisca con la musica**. La coreografia potrebbe sembrare un insieme di movimenti standard, non pensati per esprimere il carattere del brano musicale, ma semplicemente eseguiti senza alcuna profondità o relazione. Questo tipo di routine non solo risulta priva di espressività, ma anche priva di **significato artistico**.

In tal caso l'ufficiale di gara potrebbe penalizzare gravemente la performance, attribuendo un punteggio che va da **0 a 20 punti**, indicando che la performance non ha raggiunto gli standard minimi richiesti di interpretazione musicale e relazione con la musica.

Conclusione

In sintesi, il parametro **A1 - Musicalità, Senso del Ritmo e Interpretazione Musicale** è cruciale per valutare la qualità artistica di una performance. A1 richiede che l'atleta non solo sia in grado di seguire il ritmo e i tempi della musica, ma anche di **interpretare il brano e costruire una coreografia che ne esprima la musicalità** in modo coerente e originale. Il collegamento tra movimento e musica è fondamentale per una performance di successo, e l'ufficiale di gara è chiamato a considerare con attenzione ogni elemento per attribuire un punteggio che rifletta l'abilità dell'atleta nell'utilizzare la musica come strumento di espressione artistica.

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. 0 è attribuibile unicamente se l'atleta non esegue nessun movimento.	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

Il parametro di valutazione **A2 - Immagine Generale e Coerenza dell'Immagine con il Tema o il Brano Musicale** riguarda l'aspetto visivo della performance e sulla sua capacità di integrarsi perfettamente con la musica e il tema scelto. Non parliamo solo dell'aspetto estetico in sé, ma dell'**armonia complessiva** tra la coreografia, la musica, il costume, il trucco e l'acconciatura. Di seguito, una descrizione più approfondita dei vari fattori che entrano in gioco e che caratterizzano questa valutazione.

Coerenza del Costume, Trucco e Acconciatura con la Scelta Musicale e con il Tema

Uno degli aspetti più importanti di questa sezione è la **coerenza** dell'immagine complessiva (costume, trucco, acconciatura, etc.) con il brano musicale e con il tema della performance. L'immagine dell'atleta deve essere pensata per rispecchiare e **rafforzare il messaggio e le emozioni** che la musica e il tema intendono trasmettere.

- **Costume:** il costume deve essere scelto con attenzione, considerando il tema e lo stile musicale. Ad esempio, una performance su una musica classica potrebbe richiedere un costume elegante e sofisticato, mentre una performance su una musica moderna o pop potrebbe beneficiare di un abbigliamento più dinamico e contemporaneo. Il costume deve anche permettere **movimento fluido e funzionalità**, senza compromettere la performance. Un buon costume non deve solo essere bello esteticamente, ma anche appropriato alla coreografia e alla musica.
- **Trucco e Acconciatura** trucco e acconciatura devono essere pensati in modo da completare il costume e l'interpretazione musicale. Se, ad esempio, il tema della performance è drammatico o emotivo, il trucco potrebbe essere intenso per enfatizzare l'espressività del viso, mentre l'acconciatura dovrebbe riflettere lo stile e l'energia della coreografia. Una coreografia leggera o giocosa, ad esempio, potrebbe richiedere un'acconciatura più semplice e naturale, mentre una performance più seria potrebbe richiedere un trucco più forte per enfatizzare il carattere del tema.

La **coerenza tra tutti questi elementi** è essenziale: ogni dettaglio dell'immagine deve **comunicare lo stesso messaggio** visivo e emozionale che la musica suggerisce. Un'atleta che indossa un costume elegante, ma esegue una coreografia vivace su una musica energica, rischia di apparire disconnessa dal brano musicale e quindi ricevere una valutazione negativa per **mancanza di coerenza**.

Cura nella Scelta e Costruzione del Costume, Acconciatura e Trucco

Un altro aspetto che viene valutato è la **cura e l'attenzione ai dettagli** nella creazione del costume, trucco e acconciatura. Un atleta che ha investito tempo ed energia nella realizzazione di questi elementi, scegliendo materiali, colori e stili che si abbinano perfettamente alla musica e al tema, mostrerà un maggiore impegno e preparazione. La qualità dei materiali, la personalizzazione e l'artigianalità del costume sono fattori che non devono essere trascurati.

- La **personalizzazione del costume** è particolarmente importante. Ogni dettaglio, come ricami, accessori e decorazioni, deve essere pensato per migliorare la performance, non solo dal punto di vista estetico, ma anche funzionale. Questo significa che un costume ben realizzato non deve solo apparire bello, ma deve anche essere comodo e adatto ai movimenti richiesti dalla coreografia.
- Trucco e acconciatura devono essere studiati con la stessa attenzione. Un trucco troppo semplice o mal eseguito potrebbe sembrare trascurato, mentre un'acconciatura disordinata potrebbe distogliere l'attenzione dalla performance stessa. La cura nei dettagli dimostra la **professionalità** dell'atleta e il suo impegno nella competizione.

Restrizioni su trasparenze Eccessive

Un altro criterio di valutazione riguarda le **trasparenze** nel costume. Le trasparenze eccessive che rendono visibili porzioni del corpo come il seno o l'inguine sono strettamente vietate, in quanto non sono appropriate nel contesto di una competizione. Tali trasparenze potrebbero essere considerate come una violazione delle **norme di decoro** e professionalità richieste nella competizione. In questo caso, l'ufficiale di gara **penalizzerà** l'atleta non solo per la violazione del codice di abbigliamento, ma anche per la mancanza di rispetto nei confronti della competizione stessa. Inoltre la penalizzazione potrebbe essere **aumentata dal capo giuria**, che ha la facoltà di dedurre punti in caso di violazione di queste linee guida.

Conclusioni

In sintesi, la valutazione dell'**immagine generale** e della sua **coerenza con il tema musicale** tiene conto di vari fattori estetici e pratici. La performance deve apparire **armoniosa e ben pensata**, con ogni elemento visivo (costume, trucco, acconciatura) che **completa e rafforza**

l'espressione musicale e tematica della performance. La cura e la personalizzazione di questi elementi, la coerenza con il brano musicale e l'attenzione ai dettagli sono tutti aspetti che contribuiscono a una valutazione positiva, mentre le violazioni di decoro, l'uso di loghi non personalizzati e le trasparenze inappropriate porteranno a penalizzazioni significative. Questo parametro di valutazione sottolinea l'importanza di una preparazione meticolosa non solo per quanto riguarda la coreografia e la tecnica, ma anche per l'aspetto visivo complessivo che deve essere in perfetta sintonia con il tema e la musica scelta.

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

Il parametro di valutazione **A3 - Presenza Scenica** è uno dei più importanti nella performance artistica e riguarda la capacità dell'atleta di **comunicare e coinvolgere** il pubblico attraverso la sua interpretazione della musica e della coreografia. La presenza scenica non si limita solo alla capacità di mostrare emozioni con il viso, ma è un concetto molto più ampio che abbraccia il comportamento dell'atleta nel suo complesso, con attenzione particolare all'**armonia** tra corpo, movimenti e musica.

Interpretazione Generale della Musica e della Coreografia

La **presenza scenica** parte dal modo in cui l'atleta interpreta e comunica la **musica** e la **coreografia** al pubblico. Ogni movimento e ogni espressione devono rispecchiare la **narrazione** o l'**emozione** che la musica e la coreografia intendono trasmettere. Un'atleta deve essere in grado di **"parlare"** attraverso il suo corpo, facendo sì che ogni passo e ogni gesto sia **parte integrante della performance**, non solo una sequenza di movimenti tecnici. Questo significa che l'atleta deve vivere la musica, non limitandosi a seguire il ritmo, ma **"sentendo"** la musica nel profondo e **trasmettendo questa sensazione** con ogni parte del suo corpo.

Esempi:

- Se la musica è delicata e lenta, l'atleta dovrà **rispondere con movimenti più fluidi e misurati**, utilizzando gesti morbidi e un'espressione facciale che rifletta la calma e la serenità.
- Se la musica è vivace e dinamica, l'atleta dovrà esprimere **energia, passione e intensità** con movimenti decisi e un viso che rispecchi l'energia della performance.

Contatto Visivo e Padronanza nella Gestione della Coreografia

Un elemento cruciale della presenza scenica è il **contatto visivo**. Il contatto visivo stabilisce una **connessione emotiva** con il pubblico, creando un senso di intimità e coinvolgimento. Gli ufficiali di gara valuteranno quanto l'atleta **mantiene il contatto visivo** con il pubblico, con i compagni di esibizione (se presenti) e con se stesso durante la performance.

La **padronanza della coreografia** implica che l'atleta non solo conosca e esegua i movimenti, ma che lo faccia con **sicurezza e confidenza**, **gestendo lo spazio** in modo appropriato. La padronanza è anche legata alla **capacità di non sembrare mai troppo in difficoltà**,

indipendentemente dal livello di difficoltà della coreografia. Un'atleta che appare sicura e **completamente immersa nella performance** trasmette una **sensazione di controllo** e di preparazione, che migliora la percezione della sua presenza scenica.

Espressioni Facciali e Coerenza con i Movimenti

Le **espressioni facciali** sono uno strumento fondamentale per comunicare emozioni e sensazioni durante la performance. La valutazione della presenza scenica non si limita però alla semplice **espressione di emozioni** come sorrisi o smorfie, ma riguarda anche quanto queste **espressioni siano coerenti con i movimenti** e con il tema musicale della performance.

- Un'atleta che esegue una coreografia energetica e vivace, ma con un'espressione facciale neutra o triste, apparirà meno convincente e la sua **presenza scenica** risulterà compromessa.
- D'altra parte, se l'espressione facciale è **appropriata e allineata** con la musica e i movimenti, l'atleta sarà in grado di **trasmettere un'emozione coerente** e autentica, facendo sentire la performance **veritiera** e coinvolgente.

La coerenza tra le **espressioni facciali** e i **movimenti corporei** è fondamentale. Ogni piccolo movimento del viso, come un sorriso, un'espressione di concentrazione o di emozione, deve essere in linea con il movimento complessivo del corpo, in modo che l'atleta risulti credibile nella sua interpretazione.

Coerenza dei Movimenti con la Musica e il Tema

Oltre alla corretta espressione, la valutazione della presenza scenica considera anche quanto i **movimenti** siano **coerenti con la musica e il tema** della performance. Ogni passo, gesto e movimento deve rispondere in modo preciso al ritmo, alla melodia e all'atmosfera della musica.

Un'atleta che è in grado di **adattare i suoi movimenti al cambiamento di tempo o tono musicale** (ad esempio, da una parte lenta e melodica a una parte veloce e ritmata) dimostra una profonda **comprensione e connessione con la musica**, il che incrementa la qualità della sua presenza scenica. Inoltre, i movimenti devono essere **coerenti con il tema** della coreografia. Se la performance ha un tema romantico, i movimenti devono essere delicati e fluidi; se il tema è drammatico o epico, i movimenti possono essere più ampi e intensi.

Grado di Intrattenimento della Performance

La presenza scenica si collega anche al grado di **intrattenimento** che l'atleta riesce a suscitare nel pubblico. La performance non deve limitarsi a mostrare tecniche o movimenti, ma deve essere capace di **intrattenere, emozionare e coinvolgere** gli spettatori. L'atleta deve riuscire a **catturare l'attenzione** e mantenere il pubblico interessato, attraverso la sua energia, la sua emotività e la sua capacità di raccontare una storia con il corpo.

La presenza scenica può essere vista come un'abilità che va oltre il semplice **atto tecnico**, includendo il **carisma, l'energia e la capacità di trasmettere emozioni**.

Conclusioni

In sintesi, la **presenza scenica** non riguarda solo la tecnica, ma soprattutto la **capacità di interpretare e comunicare la musica e la coreografia** in modo coinvolgente. Il contatto visivo, la padronanza dei movimenti, la coerenza tra le espressioni facciali e i movimenti, la connessione con il tema musicale e il grado di intrattenimento sono tutti elementi che contribuiscono a una valutazione positiva. L'atleta che riesce a **incantare il pubblico** con una performance che è sia tecnicamente perfetta che **emotivamente coinvolgente**, dimostra una grande **presenza scenica** e ottiene una valutazione alta in questa sezione.

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

A4 - INTENSITÀ DELL'INTERA LA PERFORMANCE

Il parametro di valutazione **A4 - Intensità dell'intera performance** riguarda la capacità dell'atleta di **mantenere alta l'attenzione del pubblico** durante tutta la durata della routine, evitando qualsiasi momento di stasi che possa compromettere l'efficacia della performance. In altre parole, si valuta la **continuità emotiva e dinamica** della performance, la capacità di mantenere un **flusso costante di energia** e coinvolgimento dal principio alla fine, senza che la routine perda **suspense, dinamismo o coerenza**.

Mantenimento dell'Attenzione

Un aspetto fondamentale in questo parametro è la **capacità di mantenere l'attenzione** del pubblico su tutta la durata della performance. Una routine che riesce a **trasmettere energia, emozioni e coerenza** senza mai far calare l'intensità risulta **affascinante e coinvolgente**. Ciò significa che ogni singolo movimento, ogni transizione tra le parti della coreografia, deve essere studiato per **mantenere viva l'attenzione** dello spettatore.

- Se la coreografia fosse troppo lenta o presenta delle pause inutili, la performance potrebbe apparire noiosa, facendo perdere l'interesse del pubblico. In questi casi, l'ufficiale di gara potrebbe considerare la routine come priva di **flusso dinamico**, penalizzando la performance.
- Al contrario, se l'atleta è in grado di eseguire una sequenza fluida e continua, mantenendo un buon ritmo e una buona energia, la performance **diventa avvincente e cattura** costantemente l'attenzione dello spettatore.

Gestione del Tempo e delle Transizioni

La **gestione del tempo** è cruciale per evitare che ci siano momenti di vuoto durante la performance. In una routine, le transizioni tra le varie sezioni, tra i movimenti e tra l'uso dell'attrezzo (se presente), devono essere fluide e senza interruzioni inutili. Ad esempio, durante un cambio di costume o l'introduzione di un nuovo attrezzo, è fondamentale che non vi siano **pause involontarie** che possano interrompere il flusso emotivo della performance.

Le interruzioni non volute, come ad esempio un attrezzo che non funziona come previsto o un cambio di costume mal gestito, possono abbassare significativamente l'intensità della performance. Anche il **tentennamento** o l'indecisione durante il cambio di attrezzi o movimenti può compromettere l'**efficacia della coreografia**, distogliendo l'attenzione del pubblico dalla parte artistica e spostandola sulla parte logistica.

Flusso e Coerenza Emotiva

Un altro aspetto dell'intensità è la **coerenza emotiva** lungo tutta la performance. Ogni movimento, ogni espressione facciale e ogni cambio di ritmo o tono devono essere coerenti con l'intensità emotiva che l'atleta intende trasmettere. Se la routine alterna tra momenti di grande intensità e momenti troppo statici o passivi, l'**emotività** che si vuole trasmettere potrebbe risultare **interrotta o frammentata**.

In pratica, la performance deve sembrare come una narrazione **continuativa e ininterrotta**, che mantiene la tensione e l'attenzione alta. Un'atleta che passa da un picco emotivo a un altro senza **incertezze o pause imbarazzanti** riesce a **completare** un'esibizione intensa e coerente, dove l'**energia** non calerà mai in modo significativo, mantenendo il pubblico completamente **coinvolto**.

Impatto della Coreografia sulla Dinamicità

La **coreografia** stessa deve essere progettata in modo da garantire una costante **elevata intensità**. Ogni movimento e transizione deve contribuire alla dinamica complessiva della performance, evitando che la routine si trasformi in una sequenza statica o che non trasmetta il giusto coinvolgimento emotivo.

Anche se un'eventuale pausa può essere funzionale in una performance, ad esempio per creare un contrasto emozionale o per un effetto teatrale, l'**intensità complessiva** della routine non deve mai diminuire drasticamente. La coreografia deve avere un **equilibrio** tra i momenti più dinamici e quelli più riflessivi, senza però mai **perdere il ritmo** o l'energia.

Preparazione e Controllo delle Interruzioni

In molti casi, il mantenimento dell'intensità dipende anche dalla **preparazione tecnica** dell'atleta. L'atleta deve essere in grado di gestire con **professionalità** eventuali imprevisti, come difficoltà con il costume, l'attrezzo o altre situazioni che potrebbero causare una pausa involontaria. Un'atleta ben preparato, che sa come reagire a questi imprevisti senza che la performance perda di intensità, riceverà sicuramente una valutazione positiva in questa sezione.

Se un'interruzione fosse inevitabile, l'atleta e il coreografo dovrebbero cercare di minimizzare il più possibile il suo impatto sulla performance, pianificando magari movimenti o transizioni che possano coprire l'eventuale pausa senza compromettere il flusso della routine.

Conclusioni

In sintesi, l'**intensità dell'intera performance** è un parametro che valuta quanto l'atleta sia capace di **mantenere viva l'attenzione del pubblico** durante l'intera routine, evitando interruzioni, pause inutili o tentennamenti che potrebbero compromettere l'**energia** e la **dinamicità** dell'esibizione. La performance deve essere costantemente **coerente e coinvolgente**, in grado di trasmettere una forte **emozione** senza mai perdere il ritmo o l'intensità, dall'inizio alla fine. La **padronanza tecnica** e la **gestione del tempo** sono fondamentali per garantire un'esibizione fluida, continua e in grado di emozionare e mantenere alta l'attenzione del pubblico.

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

Il parametro di valutazione **A5 – Dinamismo e fluidità** rappresenta uno degli aspetti chiave nella valutazione artistica di una performance. Questo aspetto prende in considerazione non solo la **fluidità dei movimenti**, ma anche la capacità dell'atleta di gestire **le transizioni tra i vari segmenti della routine** senza compromettere l'armonia complessiva della performance. In altre parole, si valuta quanto l'atleta sia in grado di creare una **sequenza dinamica e continua**, in cui ogni movimento è connesso al successivo in maniera naturale, senza interruzioni inaspettate o fuori luogo.

Fluidità dei Movimenti

Un aspetto fondamentale di questa valutazione è la **fluidità dei movimenti**. La performance deve apparire come un unico flusso continuo, dove ogni movimento è connesso con il successivo in maniera armoniosa. Ciò significa che l'atleta non deve compiere movimenti troppo rigidi o meccanici, ma deve essere in grado di eseguire le transizioni da un movimento all'altro in modo **morbido e naturale**, evitando stacchi bruschi e innaturali.

Le transizioni sono cruciali per garantire che la coreografia risulti **dinamica** e non spezzata. Ogni passaggio deve essere studiato con attenzione per evitare **pauses improvvise**, **esitazioni** o **transizioni mal riuscite** che interrompano l'energia della routine. Ad esempio, l'atleta deve essere in grado di passare da un movimento aereo a uno a terra senza creare momenti di stasi o incertezze, ma con un passaggio fluido che sembra parte integrante del flusso musicale e coreografico.

Transizioni Senza Interruzioni Non Volute

Le transizioni sono un aspetto chiave della valutazione. Quando si parla di "senza interruzioni non volute", si fa riferimento a **interruzioni o pause** che non sono previste o non fanno parte della costruzione artistica della routine. Per esempio, un atleta che si ferma improvvisamente durante una sequenza di movimenti senza un motivo valido, che sia tecnico, emotivo o narrativo, viene penalizzato, poiché ciò compromette la continuità della performance. Le **distrazioni** o **stacchi improvvisi** che non sono parte di una scelta artistica o coreografica consapevole, indeboliscono l'efficacia della routine.

Al contrario, se un atleta crea intenzionalmente una pausa in un punto della routine per enfatizzare un momento o per costruire un effetto teatrale, e questa scelta è coerente con la musica e il tema, allora tale interruzione sarà accettata. L'importante è che la **pausa o interruzione** sia **giustificata artisticamente** e non percepita come un errore o una distrazione non voluta.

Coerenza e Costruzione della Coreografia

La **costruzione della coreografia** è un altro elemento determinante per questa valutazione. La routine deve essere studiata in modo che **ogni movimento e transizione** si inseriscano in un contesto più ampio che sia coerente con il tema e la musica, creando una narrazione fluida. La coreografia non deve apparire disconnessa o frammentata, ma deve essere costruita in modo tale che il pubblico percepisca la performance come un **tutto organico** e coeso. Ogni parte della routine deve fluire in modo naturale dalla precedente, mantenendo alta l'attenzione e creando una sensazione di **continuità**.

In questo senso, si valuta anche la **logica** delle transizioni tra le diverse fasi della routine, che devono essere chiare e visibili senza risultare troppo improvvisate. La scelta di come passare da un movimento aereo a uno a terra, da un momento di alta intensità a uno di maggiore calma, deve essere ben ponderata, evitando che ci siano **buchi narrativi** o momenti in cui la routine non sembra svilupparsi in modo coerente.

Movimenti Aerei e Sicurezza

Nel caso di routine che includono movimenti aerei complessi e pericolosi, come quelli che comportano acrobazie, salti, o altre tecniche di volo, viene preso in considerazione un altro aspetto: la **sicurezza dell'esecuzione**. Se l'atleta presenta un movimento aereo che è **particolarmente complesso** o **rischioso**, e si verifica un'**incertezza nell'entrata o nell'uscita** dal movimento, questo non viene penalizzato. Anzi, la **sicurezza dell'esecuzione** è prioritaria, e un errore nelle transizioni aeree che non compromette la sicurezza dell'atleta può essere accettato, in quanto fa parte della natura impegnativa di queste manovre.

L'ufficiale di gara prenderà in considerazione la difficoltà e il rischio associato a questi movimenti aerei, comprendendo che l'incertezza nel completamento di una manovra può derivare dalla difficoltà tecnica, piuttosto che da una carenza artistica. L'aspetto chiave in questo caso è che **l'incertezza non deve compromettere la continuità artistica complessiva**, e l'atleta deve comunque riuscire a mantenere una **costante attenzione sul flusso generale della performance**.

Conclusioni

In sintesi, la valutazione di questo parametro di **fluidità e transizioni** si concentra sulla capacità dell'atleta di eseguire una routine **dinamica, fluida e continua**, senza interruzioni non volute o distrazioni. La routine deve essere progettata in modo che ogni movimento fluisca naturalmente nel successivo, mantenendo alta l'energia e l'attenzione del pubblico. Le transizioni devono essere **decise e senza esitazioni**, e i movimenti devono essere eseguiti con **sicurezza e coerenza**. Nel caso di manovre complesse, come quelle aeree, l'attenzione si sposterà sulla sicurezza e sulla corretta esecuzione, senza penalizzare eventuali incertezze nelle fasi di entrata o uscita, purché non compromettano la fluidità e l'armonia della performance nel suo complesso.

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, con poche interruzioni di fluidità	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

Il parametro di valutazione **A6 - Utilizzo dello spazio nella coreografia** si concentra sulla capacità dell'atleta di sfruttare appieno e in modo equilibrato tutte le dimensioni dello spazio a disposizione durante la performance. Questo parametro è cruciale perché una coreografia che si sviluppa in modo dinamico e variegato, utilizzando sia il piano orizzontale che quello verticale, aumenta l'impatto visivo e l'efficacia dell'esibizione, dando una sensazione di **dinamismo, equilibrio e coerenza artistica**.

Piano Orizzontale (Larghezza della Pedana/Palco)

Il piano orizzontale è uno degli aspetti fondamentali della valutazione, in quanto riguarda la **distribuzione dei movimenti** sulla pedana o sul palco. Il campo gara non è mai solo un'area centrale ma deve essere **utilizzato in tutta la sua larghezza**. La coreografia deve estendersi da un lato all'altro della pedana, creando una sensazione di **ampiezza e varietà**.

Un uso bilanciato dello spazio orizzontale consente di **direzionare l'attenzione del pubblico** e dà vita alla routine, evitando che l'atleta si concentri solo su una parte del campo gara. Questo permette di **riempire lo spazio visivo** e di **mantenerlo dinamico**, mostrando la versatilità dell'atleta nel gestire la coreografia in relazione alla dimensione fisica del palco. L'atleta dovrebbe spostarsi lungo la pedana in modo fluido e naturale, senza movimenti ridondanti che possano far apparire la routine statica o monotona.

L'uso **intelligente dello spazio orizzontale** può anche essere finalizzato a **creare effetti visivi specifici**: ad esempio, camminare lungo la pedana in modo ritmico o disporre i movimenti a formare una sorta di **traccia visiva**, che aiuti a raccontare una storia o a enfatizzare determinati momenti della coreografia. Se l'atleta limitasse la propria performance a una porzione troppo ristretta della pedana, potrebbe risultare meno coinvolgente, perdendo l'opportunità di utilizzare appieno il campo a disposizione.

Lo spazio orizzontale può essere pensato come suddiviso in 4 quadranti che se utilizzati nella loro completezza determinano un eccellente utilizzo del piano orizzontale

Piano Verticale (Altezza dell'Attrezzo e Movimenti Aerei)

Il piano verticale riguarda l'**utilizzo dell'altezza**, ed è particolarmente importante per discipline come il **pole dance** e l'**aerea**. La valutazione si concentra sulla capacità dell'atleta di **gestire l'altezza dell'attrezzo** in modo equilibrato e armonioso, sfruttando al massimo la dimensione verticale senza limitarsi a un'area statica.

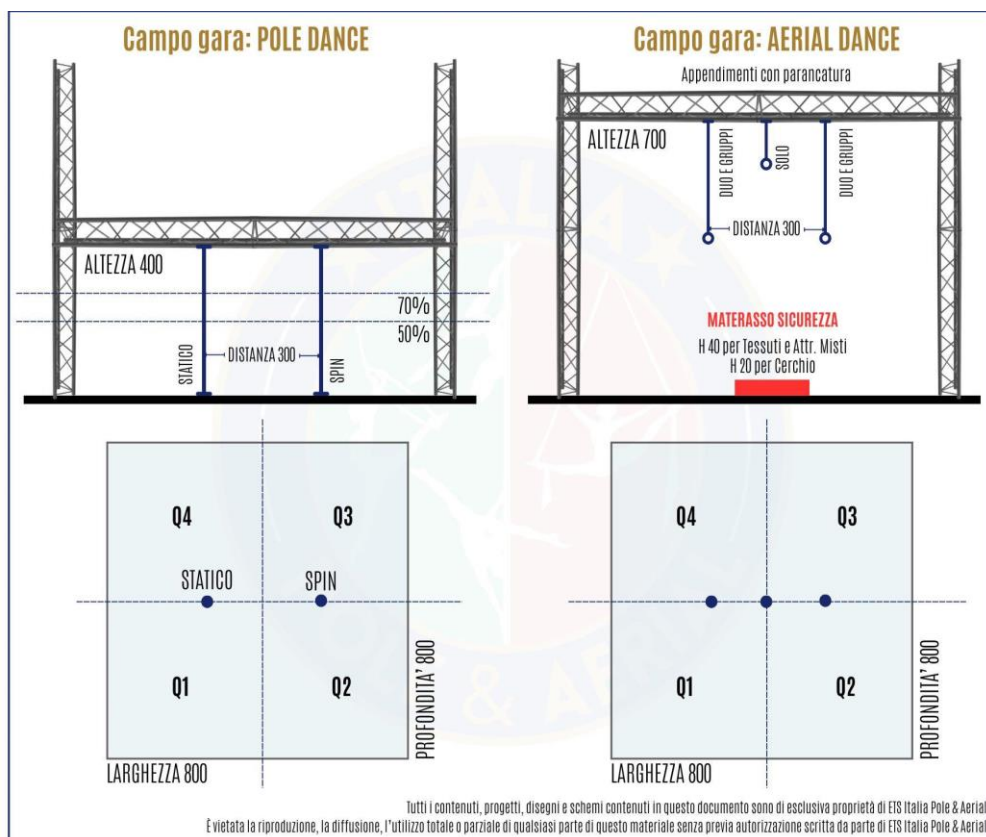
Nel caso del **pole dance**, l'atleta deve essere in grado di **utilizzare il palo statico e il palo spin** adeguatamente e nella sua completezza verticale. Lo spazio verticale nella pole dance è utilizzato in maniera completa se si utilizzano entrambi i pali in modo bilanciato e per tutta la loro altezza.

Nel caso dell'**aerea**, l'atleta deve saper utilizzare l'attrezzo in **tutta la sua completezza**, sfruttando sia la **lunghezza** che la **profondità** dell'attrezzo stesso (come una corda, un trapezio, ecc.). Utilizzare l'intero spazio aereo significa **evitare di rimanere bloccati in una zona limitata**, creando transizioni che arricchiscono la performance e la rendono visivamente interessante.

In detta voce si terrà presente di quanto già precisato proposito del Capo Giuria per le deduzioni per gli U7 e U10 e per i bonus associati in base alle categorie do età.

Un esempio di uso appropriato del piano verticale potrebbe essere una routine in cui l'atleta si sposta tra diverse altezze del trapezio o della corda, passando agilmente dal basso verso l'alto, arricchendo la coreografia con movimenti diversi e sfruttando tutte le possibilità offerte dal materiale aereo. Le **variazioni nell'uso dell'altezza** sono essenziali per mantenere alta l'attenzione dello spettatore, offrendo **diversità visiva e dinamicità**.

I PIANI SPAZIALI DEL CAMPO GARA



Conclusioni

In conclusione, l'utilizzo dello spazio è un parametro essenziale per misurare la completezza spaziale di una coreografia. Il giudizio si basa sulla capacità di **manipolare l'intero spazio disponibile** — sia orizzontale che verticale — in modo fluido e dinamico. Un uso equilibrato e variegato dello spazio consente di **mantenere il pubblico coinvolto** e di **arricchire la performance**, mentre la gestione della dimensione verticale (sia in pole dance che in aerea) aggiunge un ulteriore livello di difficoltà e bellezza visiva alla coreografia.

L'utilizzo dello spazio è un criterio QUANTITATIVO e QUALITATIVO.

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. Per esempio, non usa mai il piano orizzontale nemmeno per una camminata- Questa voce è direttamente collegata al floorwork Oppure non sale mai su uno dei 2 pali a disposizione ma ne usa solo 1.	l'atleta non utilizza 1 o più piani dello spazio in maniera adeguata. ATTREZZO AEREO AEREA: Utilizzo di tutto l'attrezzo verticale almeno al 50% POLE: uso di entrambi almeno una volta con una combinazione complessa senza usare entrambi i pali in tutta la loro altezza) PIANO ORIZZONTALE Utilizzo almeno 1 quadrante del piano orizzontale	l'atleta utilizza almeno una volta tutti i piani dello spazio coreografico a sua disposizione, ma senza cura e attenzione nella realizzazione. ATTREZZO AEREO AEREA: Utilizzo di tutto l'attrezzo verticale almeno al 70% POLE: uso di entrambi almeno una volta con una combinazione complessa senza usare entrambi i pali in tutta la loro altezza) PIANO ORIZZONTALE Utilizzo almeno 2 quadranti del piano orizzontale	l'atleta utilizza i piani dello spazio coreografico a sua disposizione più di una volta, ma non in maniera eccellente. ATTREZZO AEREO AEREA: Utilizzo di tutto l'attrezzo verticale più di una volta. POLE: uso di entrambi i pali in maniera bilanciata e in tutta la loro altezza PIANO ORIZZONTALE Utilizzo almeno 2 o 3 quadranti del piano orizzontale	l'atleta utilizza in maniera completa ed eccellente tutti i piani dello spazio coreografico a sua disposizione più di una volta. ATTREZZO AEREO AEREA: Utilizzo di tutto l'attrezzo verticale più volte e in maniera bilanciata. POLE: uso di entrambi i pali in maniera bilanciata e in tutta la loro altezza PIANO ORIZZONTALE Utilizzo almeno 4 quadranti del piano orizzontale in maniera bilanciata.

A7 - FLOOR WORK O SEQUENZA BALLATA

Il parametro di valutazione **A7 – Floorwork e sequenza ballata** riguarda quella parte della routine dedicata alla costruzione coreografica fuori dall'attrezzo. Il **Floor Work** (lavoro a terra) è una parte importante della performance artistica e, se presente, contribuisce a valorizzare ulteriormente la coreografia. Sebbene non sia obbligatorio eseguire una sequenza a terra, la sua **mancanza** comporta una valutazione **negativa** e il punteggio assegnato sarà tra **0 e 20 punti**. Questo parametro mira a premiare l'atleta che, pur non avendo una sequenza a terra, sa comunque integrarla in modo coerente e armonioso con il resto della routine.

Elementi da valutare:

1. **Coerenza con la Musica e il Tema:** Il lavoro a terra deve essere perfettamente **allineato** con la musica scelta e con il tema portato in gara. Ogni movimento, che sia tecnico, acrobatico, ginnico, danzato o teatrale, deve risultare coerente con l'interpretazione musicale, creando una narrazione visiva fluida e pertinente. Questo richiede che l'atleta esprima attraverso il movimento una **connessione emotiva e stilistica** con la musica e il tema scelto.
2. **Tecnica e Fluidità:** La parte a terra deve essere **tecnicamente solida**, con movimenti fluidi e ben eseguiti. È importante che l'atleta riesca a mantenere la **coerenza tecnica**, passando agevolmente da un movimento all'altro senza interruzioni evidenti. La fluidità dei movimenti a terra è essenziale per non spezzare l'intensità della performance.
3. **Varietà e Creatività:** Se una sequenza ballata o una parte a terra è presente, la varietà dei movimenti è un aspetto da non sottovalutare. L'atleta deve essere capace di usare il **corpo in modo creativo**, alternando tra **movimenti acrobatici, ginnici, danzati o teatrali**. La capacità di arricchire la routine con diverse tipologie di movimenti rende la performance più interessante e coinvolgente.
4. **Mancanza della Sequenza a Terra:** Se la parte a terra non è sviluppata, questo viene considerato come una **mancanza significativa** nella performance. La sezione a terra può essere un elemento fondamentale per completare la coreografia, e la sua assenza compromette l'**equilibrio** della performance, portando inevitabilmente ad un punteggio pari a zero se l'atleta non tocca MAI il pavimento

Conclusioni:

Il **Floor Work** o la **Sequenza Ballata** rappresenta un'opportunità per l'atleta di mostrare la propria **abilità** nel lavorare a terra, dando valore aggiunto alla routine. Sebbene non obbligatoria, la sua presenza e la sua qualità possono fare la differenza nella valutazione complessiva. La parte a terra, ben integrata con il resto della performance, contribuisce a rafforzare la **coerenza narrativa**, a migliorare la **fluidità dei movimenti** e a valorizzare ulteriormente la musicalità e l'interpretazione. Se non ben sviluppata o assente, però, compromette la qualità della performance, penalizzando l'atleta nella valutazione finale.

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 - BILANCIAMENTO DEI GRUPPI DI MOVIMENTO ALL'ATTREZZO NELLA COREOGRAFIA

Questo parametro di valutazione **A8 – Bilanciamento dei gruppi di movimento all'attrezzo** riguarda la **varietà** e la **completezza delle tipologie di movimento** della routine, in particolare la scelta degli **elementi tecnici** utilizzati in relazione all'attrezzo. Viene analizzata la capacità dell'atleta di **equilibrare** i gruppi di movimento in modo che la routine sia **diversa e completa**, coprendo tutte le principali categorie di movimento, come **flessibilità, forza, dinamismo**, e, per alcuni attrezzi, **equilibrio** o **spin**.

Gruppi di Movimento Specifici:

POLE DANCE:

- **Flessibilità:** Movimenti che richiedono all'atleta di estendere, piegare o allungare le articolazioni in modo da raggiungere una postura fluida e dinamica.
- **Forza:** Elementi che richiedono resistenza fisica, come sollevamenti, sospensioni e pose statiche che mettono alla prova la muscolatura.
- **Dinamismo:** Movimenti rapidi, fluidi e veloci, come le transizioni tra le posizioni e i passaggi acrobatici.
- **Utilizzo dello spin:** Uso del palo per creare rotazioni, aggiungendo fluidità e movimento alla performance.
- **Spin su statico:** Rotazioni eseguite sul palo statico, in cui l'atleta ruota intorno al palo senza il supporto di spin veloci.

AEREA:

- **Flessibilità:** Posizioni in cui l'atleta mostra una grande estensione delle gambe o del corpo durante la performance, richiedendo una notevole capacità di allungamento.
- **Forza:** Elementi che richiedono che l'atleta si sollevi, si sostenga o faccia acrobazie aeree, usando il proprio corpo per eseguire movimenti complessi.
- **Dinamismo:** Movimenti acrobatici e rapidi, come rotazioni, salti o transizioni tra diverse posizioni.
- **Utilizzo dello spin:** Movimenti che fanno girare l'atleta nell'aria grazie all'uso dell'attrezzo aereo, aggiungendo fluidità e dinamismo alla performance.
- **Equilibrio:** Movimenti in cui l'atleta mantiene una posizione statica e stabile nell'aria, dimostrando controllo e consapevolezza corporea. **Tale elemento è assente nella categoria attrezzi misti e non verrà considerato.**

Punteggio e Bilanciamento:

Il **punteggio** viene attribuito in base alla presenza e all'esecuzione dei **gruppi di movimento** in tutta la routine. Per ottenere un punteggio elevato, l'atleta deve dimostrare un uso **equilibrato** di almeno tutti i gruppi di movimento. Gli elementi devono essere conteggiati anche se la loro esecuzione non è ottimale e anche se tenuti per un tempo brevissimo, purché siano riconosciuti da pannello giudicante.

Sistema di Valutazione:

- **Da 0 a 20 punti:** L'atleta esegue un solo gruppo di movimento (es: solo flessibilità). La routine risulta monotona e poco equilibrata.
- **Da 21 a 40 punti:** L'atleta esegue almeno due gruppi di movimento, ma la routine rimane parziale e non completamente variegata. Negli attrezzi misti si parte da questo range di punteggio.
- **Da 41 a 60 punti:** L'atleta integra almeno tre gruppi di movimento, aumentando la varietà della routine, ma non ancora nella sua interezza.
- **Da 61 a 80 punti:** La routine include almeno quattro gruppi di movimento, creando un buon bilanciamento tra le varie tipologie, ma manca ancora di una completa varietà.
- **Da 81 a 100 punti:** L'atleta esegue **tutti i gruppi di movimento** almeno una volta durante la routine. La coreografia risulta **completa, variegata** e ben bilanciata, mostrando una piena capacità dell'atleta di affrontare ogni tipo di difficoltà tecnica.

Importanza del Bilanciamento:

La presenza di **diversi gruppi di movimento** non solo arricchisce la performance, ma dimostra anche la versatilità dell'atleta. Una routine che si concentra unicamente su un singolo tipo di movimento, come solo **flessibilità** o solo **forza**, può risultare carente e meno interessante per la giuria. Una routine che invece presenta almeno un elemento di **forza**, uno di **dinamismo**, e uno di **flessibilità** è generalmente più completa e ben equilibrata.

L'equilibrio tra i gruppi di movimento è anche un indicatore della **preparazione tecnica** dell'atleta. Essere in grado di **gestire più tipologie di movimenti** e integrarli efficacemente nella coreografia dimostra non solo abilità tecnica, ma anche un'attenta **costruzione della routine**.

Conclusioni:

Il bilanciamento dei gruppi di movimento è un parametro cruciale per una valutazione completa della performance artistica. Un'atleta che sa **combinare flessibilità, forza, dinamismo e equilibrio** in modo armonioso, creando una coreografia ben strutturata e tecnica, dimostra un alto livello di competenza. Il punteggio finale, che considera sia l'aspetto **quantitativo** che **qualitativo** degli elementi, premia coloro che sanno gestire la varietà e la difficoltà con maestria, contribuendo al successo della performance complessiva.

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
1° Gruppo	2° Gruppo	3° Gruppo	4° gruppo	5° gruppo
Se l'atleta esegue sull'attrezzo unicamente un gruppo di elementi Es: solo elementi di flessibilità	Se l'atleta esegue almeno 2 tipologie di gruppi almeno 1 volta durante la routine. Gli attrezzi misti partono da questo range.	Se l'atleta esegue almeno 3 tipologie di gruppi almeno 1 volta durante la routine.	Se l'atleta esegue almeno 4 tipologie di gruppi almeno 1 volta durante la routine.	Se l'atleta esegue tutte tipologie di gruppi almeno 1 volta durante la routine.

A9 - COSTRUZIONE CREATIVA DELLE COMBINAZIONI ALL'ATTREZZO

Il parametro di valutazione **A9 - Costruzione Creativa delle Combinazioni all'Attrezzo** riguarda la **capacità dell'atleta** di andare oltre l'esecuzione tecnica pura degli elementi, introducendo nella routine **sequenze originali, transizioni fluide e figura creative** che arricchiscono l'intera performance. Non si tratta semplicemente di eseguire una serie di movimenti e figure standard, ma di creare una **coreografia dinamica e imprevedibile**, in cui ogni movimento e transizione sia studiato per contribuire all'estetica e al significato complessivo della performance.

Elementi da Valutare:

1. Sequenze Originali e Creative:

- La **creatività** delle transizioni è un elemento chiave in questa valutazione. Si valuta quanto l'atleta riesca a creare **collegamenti unici** tra le diverse figure e posizioni, evitando movimenti scontati o ripetitivi. Ad esempio, un atleta che inserisce **transizioni fluide** tra due posizioni difficili, creando un movimento continuo, dimostra una maggiore creatività rispetto a chi esegue solamente una sequenza di movimenti separati.
- La capacità di **arricchire** la coreografia con **figure inusuali o non accademiche** (cioè non strettamente previste nei manuali tecnici) rappresenta una parte fondamentale di questa valutazione. Un'atleta che riesce a inventare nuove posizioni, transizioni o combinazioni con l'attrezzo, sorprendendo la giuria con la propria **originalità**, ottiene un punteggio più alto.

2. Salite e Discese Non Accademiche:

- L'abilità di **salire e scendere dall'attrezzo** in modo creativo ed elegante, senza l'utilizzo di tecniche standard e prevedibili, è cruciale. La **via di entrata e uscita** dalle posizioni è un aspetto spesso sottovalutato, ma essenziale nel valorizzare una routine. Se un'atleta impiega **salite particolari**, che richiedono **abilità tecniche e eleganza**, e **discese non convenzionali** che completano il movimento con una transizione fluida, la routine acquisisce un livello superiore di originalità e valore.
- Ad esempio, in **pole dance**, una salita potrebbe essere effettuata utilizzando un tipo di presa meno comune o una transizione tra una posizione e l'altra potrebbe avvenire in modo più dinamico e sorprendente, senza fermarsi su elementi troppo scontati.

3. Integrazione di Movimenti Improvvisati e Spontanei:

- Una componente creativa importante è anche l'abilità dell'atleta nel **gestire l'improvvisazione** all'interno della coreografia. A volte, l'elemento di sorpresa e spontaneità in una sequenza è ciò che la rende unica. Movimenti che sembrano improvvisati ma che si integrano perfettamente nel contesto della coreografia sono segnali di un alto livello di **creatività**.

4. Transizioni e Fluidità:

- Le **transizioni** tra diverse posizioni sono un altro aspetto fondamentale in questa valutazione. Le transizioni dovrebbero essere **fluide** e ben eseguite, creando una routine senza **interruzioni o stacchi innaturali**. Quando le transizioni tra diverse combinazioni di movimenti avvengono in modo innovativo e dinamico, con una gestione creativa dello spazio e del tempo, l'atleta dimostra una piena padronanza nell'organizzare la coreografia.

- Un'idea creativa potrebbe essere l'uso di transizioni che esplorano movimenti inusuali tra il piano orizzontale e verticale o l'integrazione di **suspensioni acrobatiche** in cui l'atleta si sposta tra il piano del pavimento e quello aereo con fluidità e naturalezza.

Criteri di Punteggio:

La **creatività** nelle combinazioni all'attrezzo può essere valutata su una scala che tiene conto non solo della **tecnica** ma anche della **novità** e dell'**imprevedibilità**. Una routine che si limita a sequenze standard e prevedibili, per quanto tecnicamente perfetta, avrà una valutazione inferiore rispetto a una che integra **idee nuove** e **transizioni originali**.

Punti chiave per un punteggio elevato:

- **Originalità:** L'atleta deve proporre sequenze che non si limitano a movimenti già visti, ma creano una narrazione unica attraverso il movimento.
- **Transizioni fluide:** La coreografia deve essere coerente e continua, con passaggi che non appaiono forzati o discontinui.
- **Uso creativo dell'attrezzo:** Non solo eseguire tecniche classiche, ma **rinnovare l'utilizzo** dell'attrezzo, sia nel modo di salire e scendere, che nelle combinazioni delle figure. **Esempio:**

In una routine di **pole dance**, invece di una semplice salita e discesa, un'atleta potrebbe eseguire un movimento dinamico che prevede un **giro rapido** prima di entrare in una posizione di forza, seguita da una transizione fluida in un'altra figura, magari sfruttando un movimento che sembra improvvisato ma si integra perfettamente nella sequenza generale. Un'entrata in un "invert" (posizione a testa in giù) che parte da una **salita acrobatica** non convenzionale sarebbe un esempio di **creatività nelle combinazioni**.

Conclusioni:

La **costruzione creativa delle combinazioni** è un aspetto fondamentale che contribuisce a rendere una routine **originale, affascinante e memore** per la giuria. Più l'atleta riesce a mescolare con successo tecnica, fluidità e innovazione, più alta sarà la sua valutazione. La capacità di **creare** e **eseguire** transizioni in modo elegante e sorprendente è un segno di maturità artistica, che riflette un'ottima preparazione tecnica e creativa, aggiungendo valore alla routine nel suo complesso.

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 creativi e non accademici con buone transizioni ma ancora non particolarmente creative	Se l'atleta esegue movimenti creativi e buone transizioni con creatività combinandoli fra loro in modo particolare e non scontato	Se l'atleta sceglie movimenti creativi durante tutta la routine e le transizioni non sono mai scontate o crea combinazioni molto creative.

A10 - DIFFICOLTÀ TECNICA DEI MOVIMENTI E ELEMENTI

Il parametro **A10 - Difficoltà Tecnica dei Movimenti e Elementi** valuta la complessità delle figure eseguite durante la routine, in relazione al livello dell'atleta e alla sua classe di appartenenza. Si misura la capacità dell'atleta di affrontare e completare movimenti tecnici impegnativi, tenendo conto sia della difficoltà intrinseca degli elementi, sia della sicurezza e fluidità con cui vengono eseguiti.

La difficoltà tecnica si riferisce sia a elementi complessi che richiedono una buona capacità coordinativa (come la destrezza nell'eseguire movimenti precisi) e capacità condizionali (come la forza, la resistenza e la flessibilità), che a quelli che comportano una maggiore consapevolezza dello spazio e controllo del corpo. Tuttavia, la difficoltà tecnica deve essere valutata in relazione al livello dell'atleta, dato che un atleta di un livello più basso non è tenuto a eseguire movimenti estremamente complessi.

Criteri di Valutazione:

1. Livello dell'Atleta e Classe:

- La valutazione è proporzionale al livello tecnico dell'atleta. Le categorie più basse, come i Novizi (Classe C) o gli Emergenti (Classe B), non dovrebbero essere giudicate per la complessità degli elementi al pari di un atleta di livello avanzato (Classe A o professionale).
- Un atleta di Classe C o B, quindi, non dovrebbe essere penalizzato se non è in grado di eseguire movimenti di alta difficoltà, ma sarà comunque importante che esegua elementi tecnici più avanzati rispetto a quelli di base, per garantire una valutazione sopra la media.

2. Categorie e Punteggi:

- Classe Socio Divulgativa (Novizi) - Massimo 40 punti: Gli atleti di questa categoria sono alle prime armi e non si aspettano da loro movimenti estremamente complessi. La valutazione di difficoltà per queste categorie si concentra principalmente sull'esecuzione corretta degli elementi base e su un uso appropriato della tecnica in relazione alle proprie capacità.
- Classe C (Novizi) e Classe B (Emergenti) - Massimo 60 punti: Gli atleti delle categorie emergenti sono valutati su movimenti più complessi rispetto ai novizi, ma non devono essere penalizzati se non eseguono movimenti estremamente difficili. In queste classi, il giudizio si basa su come l'atleta affronta movimenti che richiedono una maggiore abilità tecnica, anche se la fluidità e sicurezza potrebbero non essere perfette.
- Gli atleti di livello avanzato (Classe A, Professionisti) non rientrano in questa scala, poiché si presuppone che siano in grado di eseguire movimenti di alta difficoltà con sicurezza e fluidità.

3. Punteggio per Livelli di Difficoltà:

- 0 a 20 punti: L'atleta esegue movimenti molto facili o poco selezionati, che non richiedono grande impegno tecnico. I movimenti sono scollegati tra loro e non presentano alcuna complessità.
- 21 a 40 punti: L'atleta esegue movimenti più complessi, ma con difficoltà nell'esecuzione, che si traduce in una scarsa fluidità e sicurezza. La difficoltà tecnica è presente, ma l'atleta potrebbe non essere sempre in grado di completare gli elementi con la giusta tecnica e precisione.
- 41 a 60 punti: L'atleta esegue elementi tecnicamente complessi, anche se a volte mancano fluidità e sicurezza. Per le categorie B e C, questo è il punteggio massimo possibile, poiché non ci si aspetta da loro virtù acrobatiche professionali.
- 61 a 80 punti: L'atleta esegue elementi particolari e tecnicamente complessi con una buona sicurezza e fluidità. Tuttavia, le categorie emergenti non possono entrare in questa fascia di punteggio.
- 81 a 100 punti: L'atleta esegue elementi particolarmente difficili con grande sicurezza, fluidità e virtuosismo, tipico di una performance professionale. Le categorie Novizi e Emergenti non possono entrare in questo range, poiché si riferisce a movimenti di livello avanzato.

Esempi Pratici:

1. Classe C (Novizio):

- Un atleta di classe C potrebbe eseguire una sequenza di movimenti base sulla pole (come salite e discesa semplici, giri di base) senza la necessità di eseguire combinazioni particolarmente difficili. Il punteggio sarà generalmente tra 0 e 40 punti, a seconda della correttezza e dell'esecuzione dei movimenti base.

2. Classe B (Emergente):

- Un atleta di classe B potrebbe includere movimenti come giri avanzati o elementi di forza (come il handspring o la split grip), ma con una certa difficoltà nell'esecuzione. La valutazione si concentrerà sulla capacità di eseguire questi movimenti

in modo più fluido e sicuro rispetto a un novizio, pur con margini di miglioramento. Il punteggio potrebbe variare da 40 a 60 punti.

3. Classe A (Avanzata/Professionista):

- Un atleta di classe A, invece, potrebbe eseguire elementi acrobatici avanzati come invertiti complessi o movimenti dinamici che richiedono una grande forza fisica e una perfetta coordinazione. Il punteggio per un atleta di questo livello sarà probabilmente superiore a 80 punti, riflettendo il livello professionale della performance.

Conclusioni:

Il parametro "Difficoltà Tecnica dei Movimenti e Elementi" premia l'abilità dell'atleta di eseguire elementi complessi in modo fluido e sicuro, ma anche la capacità di gestire la difficoltà in relazione al proprio livello di esperienza e alla propria categoria. La valutazione si distingue tra i vari livelli di abilità, riconoscendo l'importanza di una progressione tecnica coerente con l'evoluzione dell'atleta, evitando di penalizzare un atleta meno esperto che non esegue movimenti complessi, ma che dimostra comunque una buona gestione degli elementi adatti al suo livello.

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



SCHEDA DI VALUTAZIONE ARTISTICO

Nome e Cognome: _____

N. Gara o Uscita: _____

MUSICALITÀ, SENSO DEL RITMO E INTERPRETAZIONE MUSICALE	0-20	Completa Assenza: Nessuna connessione con la musica, movimenti non sincronizzati.	A1
	21-40	Insufficiente: Riconoscimento di alcuni accenti, ma ritardo o anticipo nei movimenti.	
	41-60	Sufficiente: Collegamento parziale con la musica, alcuni errori ritmici.	
	61-80	Discreto: Buona interpretazione, poche imprecisioni ritmiche.	
	81-100	Ottimo: Ottima sincronizzazione con il ritmo, movimenti precisi e interpretazione musicale coerente.	
IMMAGINE GENERALE E COERENZA CON IL TEMA MUSICALE	0-20	Costume inadeguato, nessuna coerenza con il tema musicale.	A2
	21-40	Costume commerciale, non adatto alla coreografia, trucco e acconciatura trascurati.	
	41-60	Costume adatto al tema, ma con imperfezioni. Trucco e acconciatura poco creativi o curati ma presenti.	
	61-80	Costume e trucco creati ad Hoc e ben curati, ma non perfetti. Buona coerenza con il tema se presente.	
	81-100	Costume, trucco e acconciatura perfettamente coerenti con la musica e il tema, curati nei minimi dettagli.	
PRESENZA SCENICA	0-20	Nessuna espressività, mancanza di contatto visivo, interpretazione non coerente	A3
	21-40	Espressività limitata, scarso contatto visivo, mancanza di coerenza con il tema	
	41-60	Espressioni facciali e movimenti coerenti ma poco coinvolgenti	
	61-80	Buona padronanza della coreografia, coinvolgente, ma qualche miglioramento possibile	
	81-100	Alta espressività, perfetta padronanza del tema e della coreografia, grande coinvolgimento del pubblico	
INTENSITÀ DELL'INTERA PERFORMANCE	0-20	Completa assenza, errori frequenti, la coreografia si interrompe più di 3 volte per errori o dimenticanze.	A4
	21-40	Insufficiente, momenti di discontinuità, l'atleta interrompe 1 o 2 volte per errori o dimenticanze	
	41-60	Sufficiente, ma non sempre interessante o attrattiva.	
	61-80	Discreto, mantiene attenzione costante	
	81-100	Ottimo, performance estremamente coinvolgente	
DINAMISMO E FLUIDITÀ DEI MOVIMENTI	0-20	Completa assenza di fluidità nei movimenti è sempre scattante ed esegue i movimenti in modo meccanico	A5
	21-40	Insufficiente, sicurezza migliorabile, esegue alcuni movimenti con fluidità ma non per tutta la routine	
	41-60	Sufficiente, qualche volta non è fluido nei movimenti, ma nel complesso ha un buon dinamismo	
	61-80	Discreto, movimenti fluidi e costanti per tutta la routine con poche interruzioni di fluidità	
	81-100	Ottimo, eccellente fluidità senza tentennamenti per tutta la routine	
UTILIZZO DELLO SPAZIO NELLA COREOGRAFIA	0-20	Nessun utilizzo di uno o più piani dello spazio (es. nessun floor work, uso di un solo palo).	A6
	21-40	Uso insufficiente dei piani spaziali: almeno 50% attrezzo, entrambi i pali, un quadrante orizzontale.	
	41-60	Utilizzo minimo richiesto dei piani, ma senza cura: 70% attrezzo, entrambi i pali, 2 quadranti.	
	61-80	Utilizzo completo ma non eccellente dei piani: attrezzo e pali usati più volte in modo bilanciato, coperti 2-3 quadranti orizz.	
	81-100	Utilizzo eccellente e bilanciato di tutti i piani: attrezzo e pali sfruttati più volte, copertura di 3-4 quadranti orizzontali.	
FLOOR WORK O SEQUENZA BALLATA	0-20	Assenza totale della sequenza o pochi movimenti poco curati e scollegati dalla routine	A7
	21-40	Sequenza a terra breve poco curata o eseguita in modo meccanico in modo completamente scollegato	
	41-60	Sequenza a terra ben eseguita ma con sequenze semplici e ancora non collegate bene con la routine	
	61-80	Sequenza interessante, con movimenti studiati e ben integrati	
	81-100	Sequenza a terra eccellente, originale, curata e ben integrata con la coreografia	
BILANCIAMENTO DEI GRUPPI DI MOVIMENTO ALL'ATTREZZO NELLA COREOGRAFIA	0-20	Solo un gruppo di movimento eseguito	A8
	21-40	Almeno due gruppi di movimento eseguiti - Gli attrezzi misti partono da questo range.	
	41-60	Almeno tre gruppi di movimento eseguiti	
	61-80	Quattro gruppi di movimento eseguiti	
	81-100	Tutti i gruppi di movimento eseguiti con equilibrio e varietà	
COSTRUZIONE CREATIVA DELLE COMBINAZIONI ALL'ATTREZZO	0-20	Movimenti facili e scollegati, routine monotona	A9
	21-40	Movimenti più complessi ma con transizioni poco curate	
	41-60	Movimenti creativi con buone transizioni	
	61-80	Movimenti creativi e combinazioni originali, transizioni fluide	
	81-100	Combinazioni innovative e creative con transizioni uniche e fluide	
DIFFICOLTÀ TECNICA DEI MOVIMENTI E ELEMENTI	0-20	Movimenti facili e scollegati, senza difficoltà tecnica	A10
	21-40	Movimenti complessi ma con scarsa fluidità o sicurezza	
	41-60	Movimenti tecnicamente complessi con qualche difficoltà	
	61-80	Movimenti complessi con buona sicurezza e fluidità	
	81-100	Movimenti molto difficili, eseguiti con alta sicurezza e fluidità	

UFFICIALE DI GARA TECNICO

Modalità di Valutazione dell'Ufficiale di Gara Tecnico

Il punteggio dell'esecuzione tecnica è un punteggio deduttivo, con un massimo di 100 punti che possono essere ottenuti dall'atleta. Ogni deduzione applicata dall'ufficiale di gara sarà sottratta dal punteggio massimo, riducendo il punteggio finale dell'atleta. In caso di indecisioni o dubbi sull'applicazione delle deduzioni, gli ufficiali di gara possono consultarsi con il capo giuria per ottenere supporto e chiarimenti.

Punteggio per i Gruppi:

Nel caso dei gruppi, l'ufficiale di gara dell'esecuzione tecnica attribuirà un punteggio generale che va da 0 a 100, evitando penalizzazioni legate al numero maggiore di partecipanti sul palco. Questo approccio mira a garantire che il punteggio non venga influenzato negativamente dalla presenza di più atleti. Il punteggio finale sarà calcolato come la media aritmetica dei punteggi dei due giudici. Anche in questo caso, se dovessero sorgere dubbi, gli ufficiali di gara potrebbero consultarsi con il capo giuria.

Deduzioni per l'Esecuzione Tecnica

T1 - Esecuzione Tecnica Povera e Linee Scorrette

L'esecuzione tecnica è fondamentale e viene valutata in relazione alla consapevolezza e al controllo del corpo durante l'intera routine. Ogni parte del corpo dell'atleta – mani, braccia, piedi, gambe e postura – deve essere sempre attiva e controllata. Qualsiasi perdita di controllo in una parte del corpo comporta una penalità. Le deduzioni si applicano come segue:

- **Punte dei piedi non tirate:** Se durante l'esecuzione l'atleta non mantiene la punta dei piedi tesa, si applica una penalità di -0,5 punti per ogni movimento o posizionamento in cui le punte non sono correttamente allungate. Questo è particolarmente importante in elementi come salite o movimenti a terra dove l'estensione delle gambe e delle punte contribuisce alla linea complessiva del corpo.
- **Gambe non tese:** Le gambe devono essere completamente attive e tese durante gli elementi acrobatici. Se l'atleta esegue un movimento con le gambe piegate (ad esempio in un'inversione a gambe tese) verrà applicata una penalità di -0,5 punti. Se l'atleta sceglie deliberatamente di piegare le gambe per motivi tecnici, come parte di una strategia, non viene penalizzato.
- **Postura ingobbita o poco controllata:** Se l'atleta presenta una postura gobba, non volontaria, dovuta alla mancanza di controllo muscolare, si applica una penalità di -0,5 punti. Ad esempio, se un atleta si flette o si incurva in modo non voluto durante una salita o durante il movimento, questa perdita di postura si traduce in una penalizzazione.
- **Camminate e movimenti non controllati:** Ogni passo che non viene eseguito con controllo e fluidità comporta una penalità di -0,5 punti. Se le mani, i piedi o le braccia non sono controllati, ad esempio se risultano "molli" o non attivi, si applicano penalità simili. Questo è cruciale, poiché ogni movimento deve essere preciso e integrato nella coreografia.

Nota Importante: Alcuni movimenti, come quelli eseguiti su attrezzi aerei, richiedono che l'atleta mantenga il piede in flex per garantire la stabilità. In questo caso, la penalità non viene applicata se il piede in flex è essenziale per mantenere il controllo. Tuttavia, se non è strettamente necessario, la penalità per il piede in flex verrà applicata.

Errore	Descrizione	Punteggio Dedotto
Punte dei piedi non tirate	L'atleta non mantiene le punte dei piedi tese durante l'esecuzione	-0,5 punti per ogni movimento o posizionamento errato
Gambe non tese	Le gambe non sono completamente attive e tese durante gli elementi	-0,5 punti per ogni movimento errato
Postura ingobbita o poco controllata	L'atleta presenta una postura gobba non voluta a causa di un controllo muscolare insufficiente	-0,5 punti per ogni movimento con postura non corretta
Camminate o movimenti non controllati	L'atleta non esegue i movimenti con il dovuto controllo (mani o piedi "molli")	-0,5 punti per ogni movimento non controllato

T2 - Transizioni Povere

Le transizioni si riferiscono ai movimenti di passaggio tra un elemento e l'altro, sia durante l'esecuzione di un trick all'attrezzo che durante le fasi a corpo libero. Una transizione fluida e controllata è essenziale per mantenere l'armonia nella routine. Le penalità vengono applicate nei seguenti casi:

- **Transizioni difficili o scattanti:** Quando l'atleta affronta una transizione con evidente difficoltà o in modo scattante, si applica una penalità di -1 punto. Questo accade, ad esempio, quando un atleta passa da un elemento all'altro in modo incerto o troppo forzato.
- **Oscillazioni non volute dell'attrezzo:** Durante i movimenti aerei, se l'atleta non ha il controllo completo dell'attrezzo, generando oscillazioni non volute, la transizione è considerata povera e verranno applicate penalità. Tuttavia, oscillazioni volute e controllate, che fanno parte della coreografia o della tecnica, non saranno penalizzate.
- **Transizioni "sporche":** Se la transizione non è fluida o ben eseguita, il punteggio viene ridotto di -1 punto. In aggiunta, se la transizione è seguita da linee poco pulite (movimenti imprecisi), verranno applicate penalità aggiuntive.

Errore	Descrizione	Punteggio Dedotto
Transizione difficoltosa o scattante	L'atleta affronta la transizione tra un movimento e l'altro con difficoltà o in modo scattante	-1 punto per ogni transizione poco fluida
Oscillazioni non volute dell'attrezzo	L'attrezzo oscilla in modo incontrollato durante i movimenti aerei	-1 punto per ogni oscillazione non voluta
Transizione "sporca"	Transizioni non fluide o eseguite in modo poco preciso	-1 punto per ogni transizione non corretta

T3 - Angolo del Movimento Errato (Bad Angle)

L'angolo corretto durante l'esecuzione di un elemento è fondamentale per consentire una valutazione accurata da parte dei giudici. Un angolo errato impedisce la corretta visibilità e la valutazione del movimento:

- **Bad angle:** Ogni volta che un elemento viene eseguito con un angolo non corretto, che ne compromette la visibilità o la comprensione, si applica una penalità di -1 punto per ogni elemento in "bad angle". Tuttavia, gli elementi eseguiti su palo spin o su attrezzi aerei sono esclusi da questa deduzione.

T4 - Equilibrio e Scivolata

L'equilibrio è cruciale per la corretta esecuzione degli elementi, sia a terra che sull'attrezzo. Le penalità vengono applicate nei seguenti casi:

- **Perdita di equilibrio a terra:** Ogni volta che l'atleta perde l'equilibrio durante una camminata, salta o atterra, causando un duo passo o una perdita di controllo, si applica una penalità di -1 punto. Questo si applica anche a salti o elementi acrobatici con atterraggi incerti.
- **Perdita di equilibrio sull'attrezzo:** Se un atleta esegue un movimento di equilibrio (ad esempio una posizione senza mani sull'attrezzo) e l'elemento risulta instabile o precario, la penalità è di -1 punto.
- **Scivolata sull'attrezzo:** Quando un atleta non riesce a mantenere la corretta impugnatura, causando una scivolata verso il basso, si applica una penalità di -1 punto.

Errore	Descrizione	Punteggio Dedotto
Perdita di equilibrio a terra	L'atleta perde l'equilibrio durante la camminata o l'atterraggio (duo passo per recuperare il controllo)	-1 punto per ogni passo vacillante o duo passo
Perdita di equilibrio sull'attrezzo	L'atleta non mantiene l'equilibrio sull'attrezzo (movimento instabile)	-1 punto per ogni elemento instabile
Scivolata sull'attrezzo	L'atleta non mantiene la corretta impugnatura e scivola durante l'esecuzione	-1 punto per ogni scivolata sull'attrezzo

T5 - Caduta Evidente

Una caduta rappresenta una perdita totale di controllo da parte dell'atleta durante l'esecuzione di un elemento. La penalità per una caduta evidente è significativa:

- **Cadute:** Quando un atleta cade rovinosamente, con una perdita completa di controllo e senza possibilità di recupero, viene penalizzato con una deduzione di -5 punti. La caduta deve essere evidente, con l'atleta che perde completamente il controllo e finisce a terra in modo più o meno rovinoso.

In sintesi, queste deduzioni hanno lo scopo di garantire che l'esecuzione della routine sia tecnica, fluida e controllata. Ogni errore, perdita di controllo o imprecisione viene penalizzato per mantenere l'integrità della valutazione tecnica.

T6 - Pulizia delle Mani, Aggiustamenti e Perdita Accidentale di Pezzi di Costume

- **Pulizia delle mani:** Durante l'esecuzione, se l'atleta si strofina le mani sul corpo o sul costume, come per pulirle, si applica una penalità di -1 punto. Questo gesto non deve interrompere la fluidità della performance.
- **Aggiustamenti di acconciatura o costume:** Se l'atleta si tocca i capelli o aggiusta il costume in modo visibile, interrompendo la continuità del movimento, si applica una penalità di -1 punto. Tuttavia, se tali azioni sono parte della coreografia o sono fatte deliberatamente, non vengono penalizzate.
- **Perdita accidentale di pezzi di costume:** Se durante la routine l'atleta perde accidentalmente pezzi del costume o accessori, questi comportano una penalità di -1 punto. Tuttavia, strass, piume o glitter non sono penalizzati, così come la perdita accidentale di oggetti coreografici.

Errore	Descrizione	Punteggio Dedotto
Pulizia delle mani	L'atleta si strofina chiaramente le mani per pulirle sul pavimento o sul corpo	-1 punto per ogni gesto di pulizia delle mani
Aggiustamento acconciatura o costume	L'atleta si sposta i capelli dal viso o aggiusta il costume in modo visibile durante la routine	-1 punto per ogni aggiustamento involontario
Perdita accidentale di pezzi di costume	Se l'atleta perde pezzi del costume o accessori accidentalmente durante la routine	-1 punto per ogni pezzo di costume perso o oggetto coreografico caduto



SCHEDA DI VALUTAZIONE TECNICO

INDIVIDUALI e DUO

T1 - Esecuzione Tecnica Povera	Deduzione	T1
Punte dei piedi non tirate	-0,5 punti per ogni errore	
Gambe non tese	-0,5 punti per ogni errore	
Postura ingobbata o poco controllata	-0,5 punti per ogni errore	
Movimenti non controllati (camminate, braccia o mani molli)	-0,5 punti per ogni errore	
T2 - Transizioni Povere	Deduzione	T2
Transizione difficoltosa o scattante	-1 punto per ogni errore	
Oscillazioni non volute dell'attrezzo	-1 punto per ogni errore	
Transizioni non fluide o imprecise	-1 punto per ogni errore	
T3 - Angolo del Movimento Errato (Bad Angle)	Deduzione	T3
Solo per la Pole: non si valuta per Aerea		
Angolo del Movimento Errato (Bad Angle)	-1 punto per ogni errore	
T4 - Equilibrio e Scivolata	Deduzione	T4
Perdita di equilibrio a terra	-1 punto per ogni errore	
Perdita di equilibrio sull'attrezzo	-1 punto per ogni errore	
Scivolata sull'attrezzo	-1 punto per ogni errore	
T5 - Caduta Evidente	Deduzione	T5
Caduta Evidente durante l'esecuzione	-5 punti per ogni caduta	
T6 - Pulizia delle Mani, Aggiustamenti Acconciatura e Costume	Deduzione	T6
Pulizia delle mani o aggiustamenti di acconciatura o costume	-1 punto per ogni errore	
Perdita accidentale di pezzi di costume o accessori	-1 punto per ogni errore	

GRUPPI

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
Completa assenza di pulizia nelle linee: le posture sono incoerenti, gli atleti non mantengono il controllo delle posizioni e le linee risultano confusionarie.	alcune linee sono accettabili, ma altre sono disordinate, con posizioni poco definite e atleti che non riescono a mantenere il controllo muscolare.	buona esecuzione delle linee, ma alcune posizioni non sono perfette o risultano meno definite in alcuni momenti. I movimenti potrebbero essere più controllati.	le linee sono ben eseguite, ma occasionalmente mancano di fluidità o precisione in alcuni passaggi. La maggior parte delle posizioni è pulita e definita.	linee perfette e fluide, con posizioni precise e controllate in ogni momento della routine. Gli atleti mantengono un'ottima postura e una forte consapevolezza corporea.

PUNTEGGIO ATTRIBUITO AL GRUPPO: 100 - _____ = _____