



CLASSE D – MODALITÀ BATTLE ROTATION

SOMMARIO

Finalità e Accesso	2
Possono accedere	2
Specialità ammesse.....	2
Modalità di Gara – Battle Rotation	2
DIVIETI E OBBLIGHI	3
Aspetti estetici, costume e comportamento.....	3
CRITERI DI VALUTAZIONE	3
Struttura della COMPETIZIONE Battle Rotation.....	4
RIPESCAGGI	4
Simulazione Battle – 36 atleti.....	4



CODICE CLASSE D MODALITA' BATTLE

FINALITÀ E ACCESSO

La Classe D è dedicata esclusivamente ad atleti esordienti, ovvero coloro che non hanno mai partecipato a competizioni ufficiali del circuito nazionale Pole & Aerial. Non è richiesto alcun prerequisito tecnico, né alcuna esperienza agonistica o artistica precedente. Questa categoria nasce per offrire un ambiente regolamentato ma formativo, in cui ogni atleta possa sperimentare la propria prima gara in sicurezza, senza l'ansia della prestazione né la pressione della classifica.

POSSONO ACCEDERE

Atleti individuali al debutto

Interi gruppi classe, anche senza preparazione coreografica

Persone prive di qualsiasi esperienza in scena

Non è obbligatorio saper costruire una routine

Non è richiesta sincronizzazione musicale

Non è necessario dimostrare capacità di presenza scenica o storytelling: la partecipazione è aperta anche a chi vuole semplicemente provare a salire in pedana per la prima volta.

SPECIALITÀ AMMESSE

Sono ammesse alla Classe D – Battle Rotation le seguenti discipline del settore Pole & Aerial:

- Pole Dance – Static Battle (su palo statico);
- Pole Dance – Spin Battle (su palo rotante);
- Cerchio Aereo (Lyra);
- Tessuti Aerei (Double Point Silks);
- Amaca Aerea (Hammock).

Per le discipline aeree:

L'atleta partecipa su attrezzo fornito dall'organizzazione per le discipline palo e tessuti, con attrezzo proprio per le discipline cerchio e amaca.

Ogni appendimento è indipendente e parancato;

Ogni atleta gareggia su attrezzo singolo dedicato.

MODALITÀ DI GARA – BATTLE ROTATION

La competizione si svolge attraverso il formato Battle Rotation, una formula a sfida diretta che vede due atleti alla volta salire sul campo gara contemporaneamente.

Ciascun atleta dispone di:

- 1 minuto di tempo massimo per la propria esibizione;
- una base musicale di accompagnamento assegnata casualmente, che può scegliere di seguire o meno.
- 1 tabella dei movimenti tra cui può scegliere 4 figure da combinare che presenterà nel minuto di gara

L'esibizione è individuale: i due atleti si alternano sullo stesso campo gara, uno alla volta.

L'atleta ha piena libertà su:

- tipo di movimenti all'interno della scheda
- ordine e logica della sequenza (anche spezzata);



CODICE CLASSE D MODALITA' BATTLE

- presenza scenica o atteggiamento espressivo.

Lo scopo della modalità Battle Rotation è permettere all'atleta di:

- Esprimere il proprio potenziale;
- Abituarsi al contesto gara;
- Sfidare se stesso nella gestione dello spazio e dell'emozione.

DIVIETI E OBBLIGHI

Durante la propria performance, ogni atleta ha l'obbligo di eseguire almeno 4 elementi tecnici distinti a scelta fra gli elementi proposti nella tabella di riferimento della singola disciplina di gara.

Sono vietati in modo assoluto:

- Tutti i movimenti vietati nella Classe C;
- Le inversioni sostenute e le posizioni avanzate in sospensione;
- Le salite o discese rapide;
- I drop, i trick dinamici, le rotazioni a più fasi;
- Le combinazioni fluide ad alto rischio o carico tecnico.

Se l'atleta esegue uno o più movimenti vietati, viene automaticamente escluso dal turno in corso, anche qualora fosse ritenuto superiore nella sfida.

Tale esclusione ha finalità di tutela tecnica e sicurezza, non è punitiva, ma difende la natura formativa e protetta della Classe D.

ASPETTI ESTETICI, COSTUME E COMPORTAMENTO

L'atleta non è tenuto a costruire una scena, impersonare un personaggio o indossare un costume specifico. Tuttavia, l'immagine complessiva deve risultare adeguata al contesto sportivo competitivo cui decide di far parte iscrivendosi alla manifestazione.

Sono ammessi:

- Costumi semplici, leggings, top, body, calzoncini;
- Tute aderenti o divise da allenamento purché decorose;
- Tute o costumi più elaborati
- Trucco scenico o assenza di trucco
- Presenza naturale anche senza trucco o elementi scenici.

Non sono ammessi:

- Costumi provocatori, trasparenti, scollature eccessive;
- Glitter, oli, sostanze scivolose;
- Oggetti di scena o accessori potenzialmente pericolosi;
- Linguaggio offensivo, gesti volgari, riferimenti discriminatori.

Il comportamento dell'atleta deve essere rispettoso, sportivo e conforme ai valori del settore Pole & Aerial, seguire il codice etico e di comportamento di Italia pole & aerial.

CRITERI DI VALUTAZIONE

L'ufficiale di gara durante l'uscita degli atleti dovrà guardare per entrambi i seguenti criteri.



CODICE CLASSE D MODALITA' BATTLE

- Corretta esecuzione del totale movimenti richiesti
- Fluidità e controllo dei movimenti
- Presenza scenica e confidenza con l'attrezzo

STRUTTURA DELLA COMPETIZIONE BATTLE ROTATION

La gara si svolge in turni progressivi di eliminazione diretta.

Gli atleti si sfidano a coppie (battle).

Ognuno si esibisce singolarmente su un attrezzo.

La giuria (3 ufficiali) decreta il vincitore di ogni battle a maggioranza.

L'atleta non selezionato è eliminato.

Non vengono assegnati punteggi.

RIPESCAGGI

Il ripescaggio è previsto solo se i partecipanti sono in numero dispari, così un atleta eliminato può affrontare quello rimasto singolo.

SIMULAZIONE BATTLE – 36 ATLETI

Esempio pratico con 36 iscritti:

1° Turno: 18 battle → 18 passano

2° Turno: 9 battle → 9 passano

3° Turno: 4 battle → 4 passano + 1 accede diretto (numero dispari) = 5 finalisti

1 atleta può essere selezionato dalla giuria per completare i 6 finalisti (wildcard)

La wildcard è facoltativa, a discrezione della direzione tecnica.

La competizione si svolge come se fosse un vero e proprio torneo, al termine della competizione saranno premiati i primi 3 atleti.