



CODICE POLE SPORT XPRESSION

PSX

SOMMARIO

Introduzione.....	4
Paralimpico	4
Revisione del regolamento	4
Descrizione del Campo Gara	5
MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE.....	5
Individuale.....	5
Duo.....	5
Gruppo	5
REQUISITI CLASSI DI PARTECIPAZIONE	6
Requisiti Classe C.....	6
Requisiti categoria Classe B	6
Requisiti per la Classe A	6
Requisiti per iscriversi alla Classe AS.....	7
Requisiti Classe PD (Professional Division)	7
ALTRI REQUISITI	8
CRITERI DI VALUTAZIONE.....	8
PARIMERITO.....	8
CLASSIFICHE	8
PUNTEGGI PARZIALI	8
CARATTERISTICHE GENERALI DELLA ROUTINE E DIVIETI PENALIZZANTI	9
SCHEDA DEGLI ELEMENTI OBBLIGATORI	9
NUMERO DEGLI ELEMENTI OBBLIGATORI	9
Individuali:.....	9
Double o Gruppi:.....	9
Para atleti:.....	9
FAMIGLIE DEGLI ELEMENTI E REQUISITI MINIMI GENERALI.....	10



CODICE DEI PUNTEGGI POLE SPORT XPRESSON

COSTRUZIONE DELLA ROUTINE: ELEMENTI OBBLIGATORI E FAMIGLIE DEGLI ELEMENTI.....	11
COSTRUZIONE DELLA ROUTINE: DOUBLE	11
COSTRUZIONE DELLA ROUTINE: GRUPPI	11
DEFINIZIONE DI INTERAZIONE/COLLABORAZIONE TRA DUE O PIU' ATLETI	12
SPECIFICHE E DIVIETI PER LA COSTRUZIONE DELLA ROUTINE	12
ERRORI O MANCANZE NELLA COMPILAZIONE DELLA SCHEDA DEGLI ELEMENTI OBBLIGATORI.....	13
TABELLE RIEPILOGATIVE PER CLASSE.....	14
INDIVIDUALI	14
DOPPI E GRUPPI	14
PUNTEGGIO MASSIMO INDIVIDUALI	15
PUNTEGGIO MASSIMO DOPPI E GRUPPI.....	15
ASSISTENZA E SICUREZZA IN CAMPO GARA.....	15
UFFICIALE DI GARA DEGLI ELEMENTI OBBLIGATORI.....	16
Elenco Deduzioni Dell'ufficiale Di Gara Addetto Al Controllo Della Scheda Degli Elementi Obbligatori.....	16
SCHEDA DI GIUDIZIO DELL'UFFICIALE DI GARA DEGLI ELEMENTI OBBLIGATORI.....	17
Il Capo Giuria.....	18
BONUS E DEDUZIONI	18
Le deduzioni generali del Capo Giuria	18
I Bonus del Capo giuria.....	22
SCHEDA DI VALUTAZIONE DEL CAPO GIURIA.....	26
UFFICIALE DI GARA ARTISTICO.....	27
Griglia di valutazione utilizzato dall'ufficiale di gara artistico.....	27
Struttura del sistema di valutazione	27
Attribuzione del punteggio	27
Parametri di valutazione Artistico.....	29
A1 - MUSICALITA, SENSO DEL RITMO	29
A2 - IMMAGINE GENERALE E COERENZA DELL'IMMAGINE CON IL TEMA O IL BRANO MUSICALE	31
A3 - PRESENZA SCENICA.....	32
A4 - INTENSITÀ DELL'INTERA LA PERFORMANCE.....	35
A5 - DINAMISMO E FLUIDITÀ	36
A6 - UTILIZZO DELLO SPAZIO NELLA COREOGRAFIA	38
A7 - FLOOR WORK O SEQUENZA BALLATA	39
A8 - COSTRUZIONE CREATIVA DELLE COMBINAZIONI, SALITE E DISCESE ALL'ATTREZZO	40



CODICE DEI PUNTEGGI POLE SPORT XPRESSON

SCHEDA DI VALUTAZIONE ARTISTICO	43
UFFICIALE DI GARA TECNICO	44
Modalità di Valutazione dell'Ufficiale di Gara Tecnico	44
Punteggio per i Gruppi:	44
Deduzioni per l'Esecuzione Tecnica	44
T1 - Esecuzione Tecnica Povera e Linee Scorrette	44
T2 - Transizioni Povere	45
T3 - Angolo del Movimento Errato (Bad Angle)	45
T4 - Equilibrio e Scivolate	46
T5 - Caduta Evidente	46
T6 - Pulizia delle Mani, Aggiustamenti e Perdita Accidentale di Pezzi di Costume	47
SCHEDA DI VALUTAZIONE TECNICO	48



INTRODUZIONE

Il Codice Pole Sport Xpression PSX si ispira al Technique, ma introduce una scheda di elementi obbligatori che l'atleta ha l'obbligo di presentare come parte integrante della routine.

Questa scheda aggiunge valore tecnico e completezza sportiva, premiando chi dimostra capacità di pianificazione e varietà di repertorio.

Il Codice Pole Sport Xpression PSX rappresenta il ponte tra la dimensione tecnica e quella competitiva, assicurando standard chiari e verificabili nelle valutazioni.

Il presente regolamento, le modifiche e integrazioni deliberate dal coordinamento tecnico, si applica alle competizioni di Pole Sport Xpression PSX.

Il regolamento Nazionale di valutazione per la parte tecnica, artistica e la Tavola degli Elementi delle competizioni Pole Sport Xpression PSX 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.

Per conoscere nel profondo le regole che guidano questa competizione, il Codice Pole Sport Xpression PSX deve essere studiato e compreso insieme ai due seguenti documenti:

- **Regolamento generale**

Il Regolamento Generale dell'Attività Sportiva Nazionale raccoglie le norme che disciplinano lo svolgimento delle attività e delle competizioni ufficiali.

Al suo interno sono definiti i principi che regolano classi, categorie, codici e modalità competitive, oltre alle disposizioni in materia di tesseramento, partecipazione, ricorsi e sanzioni disciplinari.

Il documento costituisce parte integrante dell'attività sportiva e deve essere conosciuto e rispettato da tutti i soggetti coinvolti.

- **Tavola degli Elementi**

La Tavola degli Elementi raccoglie tutti i movimenti che l'atleta deve inserire in routine, i movimenti sono suddivisi per:

- famiglie di elementi obbligatori: Flessibilità, Forza, Spin on Static e Dimanici.
- elemento opzionale a Terra
- difficoltà del movimento: il punteggio va da 1 a 15 punti

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, dalla Commissione per la Revisione dei Regolamenti e Codici Sportivi, a seguito di una riunione nazionale dei tecnici ed 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 Agosto. 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 Sport Xpression PSX 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 della pole dance. Di seguito sono descritti nel dettaglio gli elementi e le caratteristiche che compongono il campo gara. Tutte le normative sulla sicurezza sono inserite nell'Allegato Tecnico Sicurezza, che costituisce parte integrante del presente codice e viene redatto ed aggiornato dal Comitato Tecnico dedicato.

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.

MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE

INDIVIDUALE

Un atleta compete singolarmente sul campo gara.

- 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

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.

- 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

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.

- 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.



REQUISITI CLASSI DI PARTECIPAZIONE

REQUISITI CLASSE C

LIVELLO DI DIFFICOLTA' TECNICA: Base – Principianti – Novizi

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

Devono iscriversi a questa categoria:

- 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

Non possono partecipare in questa categoria:

- Elementi competitivi che hanno già gareggiato in classe C 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.
- Artisti di fama nazionale o internazionale devono gareggiare in classe AS

REQUISITI CATEGORIA CLASSE B

LIVELLO DI DIFFICOLTA' TECNICA: Intermedio - Emergenti

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

Devono iscriversi a questa categoria:

- Elementi competitivi che hanno ottenuto un 1° posto in Classe C con più di 6 atleti.
- Atleti che sono in grado di eseguire elementi e movimenti tecnici di livello intermedio
- Atleti che hanno iniziato a invertire, ma ancora non sono in grado di eseguire combinazioni complesse o elementi tecnici di difficoltà elevata
- Atleti che NON SONO IN GRADO di eseguire elementi e movimenti tecnici di difficoltà avanzata.

Non possono partecipare in questa categoria:

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

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

- Atleti che hanno ottenuto un 1° posto in Classe B nella stagione sportiva precedente:



CODICE DEI PUNTEGGI POLE SPORT XPRESSION

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

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

- 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

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

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.

Rispetto a una routine di Pole Dance Technique, la routine creata per il PSX ha due grandi differenze:

- L'obbligo di presentare la scheda degli elementi obbligatori
- Il divieto di costruire scenografie e/o utilizzare props.

A seguito di queste due differenze la valutazione del Capo Giuria e quella Artistica differisce leggermente dal codice Pole Dance Technique, di seguito verrà spiegato tutto nel dettaglio.

Mentre la valutazione tecnica è uguale al codice di Pole Dance Technique.

La valutazione è suddivisa in quattro componenti:

- Scheda degli Elementi Obbligatori e Valutazione degli Elementi Obbligatori
- 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.



CARATTERISTICHE GENERALI DELLA ROUTINE E DIVIETI PENALIZZANTI

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

SCHEDA DEGLI ELEMENTI OBBLIGATORI

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

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

- NOME E COGNOME ATLETA _CATEGORIA TECNICA_CATEGORIA DI ETA

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

NUMERO DEGLI ELEMENTI OBBLIGATORI

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

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

INDIVIDUALI:

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

DOUBLE O GRUPPI:

- 4 elementi obbligatori per tutte le categorie Tecniche

PARA ATLETI:

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

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



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

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

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

FAMIGLIE DEGLI ELEMENTI E REQUISITI MINIMI GENERALI

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

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

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



COSTRUZIONE DELLA ROUTINE: ELEMENTI OBBLIGATORI E FAMIGLIE DEGLI ELEMENTI

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

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

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

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

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

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

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

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

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

COSTRUZIONE DELLA ROUTINE: DOUBLE

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

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

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

COSTRUZIONE DELLA ROUTINE: GRUPPI

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



di due atleti, vale la regola che almeno 2 atleti devono eseguirli in sincrono e rispettando i requisiti minimi per poter ricevere il punteggio.

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

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

DEFINIZIONE DI INTERAZIONE/COLLABORAZIONE TRA DUE O PIU' ATLETI

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

Gli atleti possono:

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

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

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

SPECIFICHE E DIVIETI PER LA COSTRUZIONE DELLA ROUTINE

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



- Non è possibile avere comparse, scenografie e/o oggetti di qualsiasi tipo sul palco

ERRORI O MANCANZE NELLA COMPILAZIONE DELLA SCHEDA DEGLI ELEMENTI OBBLIGATORI

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

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

- NOME E COGNOME ATLETA _CATEGORIA TECNICA _CATEGORIA DI ETA

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

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

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

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

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

- indica l'ordine degli elementi in sequenza errata: "Elementi elencati non in ordine di esecuzione".
- non esegue affatto un elemento dichiarato nella scheda degli elementi obbligatori per "Mancata esecuzione di un elemento dichiarato". Se l'elemento viene eseguito ma non rispetta i requisiti minimi, l'elemento non sarà attribuito e il punteggio non verrà assegnato.



CODICE DEI PUNTEGGI POLE SPORT XPRESSON

TABELLE RIEPILOGATIVE PER CLASSE

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

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

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

INDIVIDUALI

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

DOPPI E GRUPPI

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



CODICE DEI PUNTEGGI POLE SPORT XPRESSON

PUNTEGGIO MASSIMO INDIVIDUALI

Ufficiale di Gara (UDG)	Classe C NOVIZI	Classe B EMERGENTI	Classe A DILETTANTI	Classe AS TALENTI	PARA ATLETI
Capo Giuria	40	40	40	40	40
UDG Elementi Obbligatori	18+10+10	30+10+10	80+10+10	120+10+10	30+10+10
UDG Artistico	80	80	80	80	80
UDG Tecnico	100	100	100	100	100
tot	258	270	320	360	270

PUNTEGGIO MASSIMO DOPPI E GRUPPI

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

ASSISTENZA E SICUREZZA IN CAMPO GARA

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

Esempio: HLP - Cocoon 160°.

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



UFFICIALE DI GARA DEGLI ELEMENTI OBBLIGATORI

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

ELENCO DEDUZIONI DELL'UFFICIALE DI GARA ADDETTO AL CONTROLLO DELLA SCHEDA DEGLI ELEMENTI OBBLIGATORI

Le deduzioni si dividono in 2 categorie, quelle:

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

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

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

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

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



CODICE DEI PUNTEGGI POLE SPORT XPRESSON

SCHEDA DI GIUDIZIO DELL'UFFICIALE DI GARA DEGLI ELEMENTI OBBLIGATORI

Nome e Cognome Atleta						Data Competizione / /													
<input type="radio"/> Individuale		<input type="radio"/> Doppio		<input type="radio"/> Gruppo		<input type="radio"/> Para Atleta		Femminile		Maschile		Misto							
C		B		A		AS		PD											
JU8		JU10		JU14		JU18		SU30		SU40		M40		M50		M60		M70	
Elementi OBBLIGATORI al palo (compilazione da parte dell'atleta)																			
Ordine	Codice Elem.	Nome Elem.				Valore Elem.				Famiglia Elem.				Note UDG					
1																			
2																			
3																			
4																			
5																			
6																			
7																			
8																			
Movimento a Terra OPZIONALE non in ordine di esecuzione (compilazione da parte dell'atleta)																			
/																			
Totale A punteggio Elementi Obbligatori e Opzionale																			
↓ COMPILAZIONE DA PARTE DEL UDG ↓																			
BONUS																Valore			
Inserimento 2 Famiglie																+ 2			
Inserimento 3 Famiglie																+ 5			
Inserimento 4 Famiglie																+ 10			
Totale B punteggio Bonus																			
DEDUZIONI										Quantità				Valore					
DEDUZIONI ASSEGNATE PRE GARA																			
Compilazione a mano																- 2 punti			
Utilizzo di una vecchia versione della scheda																- 2 punti			
Mancata compilazione dei dati personali																- 2 punti			
Errori di Compilazione di parti riservate all'UDG																- 2 punti			
Scorretto inserimento del codice/nome/ valore/famiglia/nome file																- 2 punti			
Elementi non appartenenti alla propria categoria																- 2 punti			
DEDUZIONI ASSEGNATE IN GARA																			
Elementi elencati non in ordine di esecuzione																-3 punti			
Mancata esecuzione di un elemento dichiarato (se lo salta proprio)																-3 punti			
Totale C Deduzioni																			
TOTALE PUNTEGGIO (A+B-C)																			



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 rientri 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.
- 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.

LE DEDUZIONI GENERALI DEL CAPO GIURIA

D1 DILUNGAMENTO PREPARAZIONE

- Dilungamento nella pulizia dei pali,
- Utilizzo di grip vietati sul palo che causano difficoltà nella pulizia all'atleta successivo

La penalità deve essere attribuita se:

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

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

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

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 fatto specie 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 causa 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 punto 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 di qualsiasi tipo, nella competizione Pole Sport Expression PSX non sono permessi.

La penalità deve essere attribuita se l'atleta porta sul palco oggetti, materiali, simboli, etc. non permessi.

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

D13 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 capo giuria 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

D14 ACCESSORI - Presenza di gioielli, bracciali, elastici e similari 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

D15 Mancato utilizzo dei pali in maniera equa

La routine di pole sport deve essere costruita in modo da prevedere un equo utilizzo di palo spin e statico. 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 2 pali

5 punti di deduzione una tantum

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

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

Per le categorie:

- Individuale U14, M40, M50

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

Il bonus NON viene attribuito per:

- Categoria individuale U7, U10, M60, M70



- Categoria Duo e Gruppi U10

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 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



CODICE DEI PUNTEGGI POLE SPORT XPRESSON

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, curato e tecnicamente rilevante e curato

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

3 punti di Bonus una tantum

B8 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 assegnati solo se il punteggio raggiunto dall'atleta nella relativa voce artistica A2 rientri nel range dell'Ottimo (punteggio da 81 a 100)

3 punti di Bonus una tantum

B9 COMBO Costruzione di combinazioni di movimento, salite e discese 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.

Viene attribuito se l'atleta dimostra 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 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.

N.B Il Bonus deve essere assegnati solo se il punteggio raggiunto dall'atleta nella relativa voce artistica A8 rientri nel range dell'Ottimo (punteggio da 81 a 100)

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

B10 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





Italia Pole & Aerial®
Ente del terzo Settore APS e ASD
CODICE DEI PUNTEGGI POLE SPORT XPRESSIO



SCHEDA DI VALUTAZIONE DEL CAPO GIURIA

Nome e Cognome Atleta		Specialità				
Categoria tecnica		Categoria di Età				
LE DEDUZIONI GENERALI DEL CAPO GIURIA						
D1	Dilungamento nella pulizia dei pali	-5				
D2	Interruzione della routine prima del termine della musica	-5				
D3	Mancato saluto alla giuria prima all'inizio o al termine della routine	-5				
D4	Ingresso ritardato (più di 30" o 60") dalla presentazione dell'atleta	-3	-3			
D5	Interruzione evidente della performance per dimenticanza, incastro del costume o altro	-1	-1	-1	-1	-1
D6	Atleta canta o parla durante la performance (escluso canto coreografico/teatrale voluto)	-1	-1	-1	-1	-1
D7	Musica troppo lunga o troppo corta – comunicato dalla regia	-3				
D8	Musica Non adatta o vietata	-3				
D9	Invio della base musicale oltre i termini stabiliti dall'organizzazione, in formato errato o mancato possesso della chiavetta con base musicale	-3				
D10	Costume vietato, non adatto, che crea disagio di qualsiasi tipo o malfunzionamento del costume	-1	-1	-1	-1	-1
D11	Nudità accidentale	-3	-3	-3	-3	-3
D12	Utilizzo di oggetto/materiale non permesso	-3	-3	-3	-3	-3
D13	GRUPPI – mancato utilizzo dell'attrezzo da parte di uno o più atleti in campo gara	-3	-3	-3	-3	-3
D14	Presenza di gioielli, bracciali, elastici e similari di uso comune	-1	-1	-1	-1	-1
D15	Mancato utilizzo di entrambi i pali in maniera equa	-5				
I BONUS DEL CAPO GIURIA						
B1	Utilizzo dell'attrezzo verticale	+5				
B2	1 combinazione in sincro di 16 battute (solo per Duo e Gruppi)	+3	+3	+3		
B3	1 presa di coppia a terra (solo per Duo e Gruppi)	+3	+3	+3		
B4	1 presa di coppia all'attrezzo (solo per Duo e Gruppi)	+3	+3	+3		
B5	Creatività nella scelta e/o costruzione della base musicale	+3				
B6	Creatività nella costruzione della performance	+3				
B7	*Sviluppo del lavoro a terra particolarmente curato a livello tecnico/acrobatico/coreografico	+3				
B8	*Cura particolare, coerenza e ricchezza del costume, acconciatura e trucco	+3				
B9	*Costruzione di combinazioni di movimento, Salite e Discese creative	+1	+1	+1	+1	+1
B10	Extra Bonus a discrezione del capo giuria con il benessere di tutti i giudici	+5				
<p>*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)</p>						



UFFICIALE DI GARA ARTISTICO

GRIGLIA DI VALUTAZIONE UTILIZZATO DALL'UFFICIALE DI GARA ARTISTICO

La griglia di valutazione utilizzata descrive un sistema preciso e articolato che permette all'ufficiale di gara artistico una valutazione oggettiva della routine. Questo schema di valutazione è fondamentale per assicurare che la performance dell'atleta venga giudicata in modo equo, coerente e razionale, prendendo in considerazione una serie di criteri oggettivi predefiniti. Ora vediamo in dettaglio come funziona il sistema di valutazione e quali sono questi criteri.

STRUTTURA DEL SISTEMA DI VALUTAZIONE

L'ufficiale di gara utilizza una 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 di valutazione è suddivisa in intervalli descritti attraverso una serie di "etichette" che riflettono il livello di qualità della performance:

Da 0 a 20 punti – Completa assenza: Un punteggio compreso in questo range di valutazione indica che l'atleta non ha eseguito nemmeno le azioni fondamentali per soddisfare il criterio richiesto. Il parametro previsto dalla voce della scheda non è presente nella routine oppure la performance è stata talmente insufficiente da non raggiungere i requisiti minimi per essere valutata. Ad esempio, un errore grave che rende praticamente impossibile la valutazione di un qualche specifico criterio potrebbe giustificare un punteggio in questo range.

Da 21 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

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



CODICE DEI PUNTEGGI POLE SPORT XPRESSION

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 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



CODICE DEI PUNTEGGI POLE SPORT XPRESSION

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, il tentennamento o l'indecisione durante il cambio di palo 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



CODICE DEI PUNTEGGI POLE SPORT XPRESSON

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 pause 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

fluidico 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

maggior 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	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)

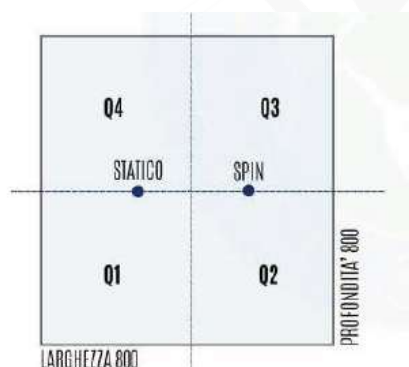
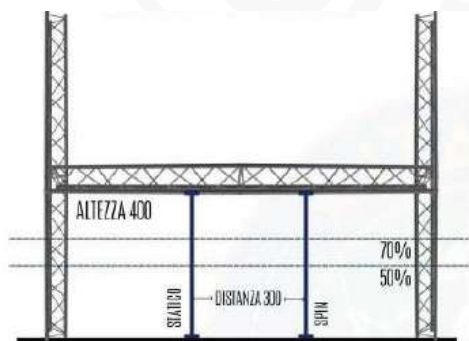
Il piano verticale riguarda l'utilizzo dell'altezza, ed è particolarmente importante. La valutazione si concentra sulla capacità dell'atleta di gestire l'altezza dell'attrezzo in modo equilibrato e armonioso, sfruttando al massimo la dimensione verticale senza limitarsi a un'area statica.

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

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 di età.

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



Tutti i contenuti, progetti, disegni e schemi contenuti in questo documento sono di esclusiva proprietà di ETS Italia Pole & Aerial. È vietata la riproduzione, la diffusione, l'utilizzo totale o parziale di qualsiasi parte di questo materiale senza previa autorizzazione scritta da parte di ETS Italia Pole & Aerial.



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 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. L'atleta usa entrambi i pali almeno una volta con una combinazione non particolarmente complessa e senza usarli in tutta la loro altezza. PIANO ORIZZONTALE Utilizza 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. L'atleta usa entrambi i pali almeno una volta con una combinazione complessa ma senza usarli 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. L'atleta usa 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. L'atleta usa 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 - COSTRUZIONE CREATIVA DELLE COMBINAZIONI, SALITE E DISCESE 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:

- 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 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 sospensioni 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:

Nella routine 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 non accademici con buone transizioni ma ancora non particolarmente creative	Se l'atleta sceglie movimenti creativi durante tutta la routine e le transizioni non sono mai scontate o crea combinazioni molto creative.



CODICE DEI PUNTEGGI POLE SPORT XPRESSION

SCHEDA DI VALUTAZIONE ARTISTICO

Nome e Cognome Atleta		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 orizzontali	
	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	
COSTRUZIONE CREATIVA DELLE COMBINAZIONI, SALITE, DISCESE ALL'ATTREZZO	0-20	Movimenti/Salite/discese facili e scollegati, routine monotona	A8
	21-40	Movimenti/Salite/discese più complessi ma con transizioni poco curate	
	41-60	Movimenti/Salite/discese creativi con buone transizioni	
	61-80	Movimenti/Salite/discese creativi e combinazioni originali, transizioni fluide	
	81-100	Combinazioni innovative e creative con transizioni uniche e fluide	



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 ingobbata 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 "molliti" o non attivi, si applicano penalità simili. Questo è cruciale, poiché ogni movimento deve essere preciso e integrato nella coreografia.

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 ingobbata 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 "molliti")	- 0,5 punti per ogni movimento non controllato



CODICE DEI PUNTEGGI POLE SPORT XPRESSON

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 sono esclusi da questa deduzione.



T4 - EQUILIBRIO E SCIVOLATE

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 (doppio 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 durantel'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.



CODICE DEI PUNTEGGI POLE SPORT XPRESSION

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.
-

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 caduto



Italia Pole & Aerial®
Ente del terzo Settore APS e ASD
CODICE DEI PUNTEGGI POLE SPORT XPRESSON



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 - _____ = _____