



# CODICE DANCE ART

## SOMMARIO

Introduzione .....	3
Paralimpico .....	3
Revisione del regolamento .....	4
Descrizione del Campo Gara .....	4
Pole Dance Art .....	4
Campo gara .....	4
Utilizzo palo spin o statico .....	4
Aerial Dance .....	5
Campo gara .....	5
Utilizzo di Attrezzi Personali .....	5
Attrezzature e Sicurezza .....	5
MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE .....	5
Individuale .....	5
Duo .....	6
Gruppo .....	6
CATEGORIE TECNICHE .....	7
ROOKIES .....	7
Altri requisiti .....	7
RISING STARS .....	7
STARS .....	7
CRITERI DI VALUTAZIONE .....	8
PARIMERITO .....	8
Il Capo Giuria .....	8
Poteri di supervisione del capo giuria: .....	8
Le deduzioni generali del Capo Giuria .....	9
I Bonus del Capo giuria .....	14
SCHEDA DI VALUTAZIONE CAPOGIURIA .....	16
UFFICIALE DI GARA ARTISTICO .....	17



Griglia di valutazione utilizzato dall'ufficiale di gara artistico .....	17
Struttura del sistema di valutazione .....	17
Attribuzione del punteggio .....	17
Criteri di valutazione quantitativa e qualitativa .....	18
Indecisioni e consultazione con il capo giuria .....	18
La possibilità di un punteggio zero .....	18
Conclusione .....	18
Parametri di valutazione Artistico .....	18
<b>A1 - MUSICALITA, SENSO DEL RITMO E INTERPRETAZIONE MUSICALE</b> .....	18
<b>A2 - IMMAGINE GENERALE E COERENZA DELL'IMMAGINE CON IL TEMA O IL BRANO MUSICALE</b> .....	20
<b>A3 - PRESENZA SCENICA</b> .....	22
<b>A4 - CREATIVITA' DELLA PERFORMANCE E COSTRUZIONE COREOGRAFICA</b> .....	24
<b>A5 - FLUIDITÀ</b> .....	25
<b>A6 - DIFFICOLTA' DEI TRICKS</b> .....	26
<b>A7 - ESECUZIONE TECNICA GENERALE</b> .....	27
<b>A8 - TRICKS, COMBO , SALITE E DISCESE CREATIVE</b> .....	27
<b>SCHEDA DI VALUTAZIONE ARTISTICO</b> .....	30



## INTRODUZIONE

Il presente regolamento, le modifiche e integrazioni deliberate dal coordinamento tecnico, si applica alle competizioni di Pole & Aerial Dance Art del progetto nazionale Italia Pole & Aerial®.

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

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

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

Il regolamento di gara e il codice sportivo delle competizioni di Pole & Aerial Dance ART si fondano su una visione profondamente artistica della disciplina. L'intento è quello di valorizzare ogni aspetto espressivo della performance, mettendo al centro la creatività, l'interpretazione e la libertà stilistica dell'atleta. In questa categoria non esistono vincoli tecnici rigidi: l'atleta è libero di creare, raccontare, emozionare e "volare" nel modo più autentico e personale possibile. L'arte del movimento diventa quindi il cuore della valutazione, premiando originalità, coerenza coreografica e impatto emotivo della performance.

Il regolamento di gara delle competizioni di Pole & Aerial Dance **ART** nasce con l'intento di celebrare la danza aerea come forma d'arte libera, personale e profondamente espressiva. La categoria ART si distingue per la sua apertura a tutti gli stili e visioni coreografiche, trasformando il palco in un vero e proprio spazio scenico dove l'atleta diventa interprete, narratore, creatore.

In questa visione, la gara ART non è solo una competizione, ma un **palco condiviso**, un punto d'incontro tra i diversi filoni della disciplina. All'interno della stessa competizione, possono esibirsi atleti con approcci coreografici differenti: **artistico, sportivo o exotic** (quest'ultimo riservato esclusivamente ad atleti maggiorenni).

Ciò che viene valutato non è la "categoria stilistica" scelta, ma la capacità dell'atleta di **trasformare il movimento in emozione**, di raccontare qualcosa con il proprio corpo e la propria creatività, senza vincoli rigidi né obblighi tecnici.

La libertà è il cuore del regolamento ART: libertà di scelta musicale, di costumi, di movenze e di contenuti. La tecnica è al servizio della storia che si vuole raccontare, e non viceversa. Per questo motivo, la valutazione si concentra sull'impatto artistico ed emotivo della performance nella sua totalità.

## PARALIMPICO

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



## REVISIONE DEL REGOLAMENTO

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

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

Revisioni sostanziali che modificano requisiti o categorie sono pubblicate al termine della stagione sportiva entro il 31 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 & Aerial Art è progettato per garantire la sicurezza degli atleti e una corretta esecuzione delle performance. La disposizione e le attrezzature sono strutturate in modo da soddisfare le esigenze specifiche delle diverse discipline, sia per la **pole dance** che per l'**Aerial dance**. Di seguito sono descritti nel dettaglio gli elementi e le caratteristiche che compongono il campo gara per ciascuna disciplina.

Le specifiche in merito a dimensioni sono inserite nel regolamento generale delle attività.

## POLE DANCE ART

### CAMPO GARA

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 statici su di esso, mantenendo il controllo e la stabilità durante tutta la performance.
- **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 acrobazie e transizioni dinamiche, sfruttando la forza centrifuga per l'esecuzione dei tricks aerei.

Quanto non specificato è inserito nel regolamento generale, che, costituisce parte integrante del presente regolamento, unitamente all'allegato sicurezza IPA.

In alcune competizioni o concorsi è possibile inserire fino a 5 appendimenti.

In questo caso l'organizzazione deve pubblicare tale possibilità in apertura delle iscrizioni.

## UTILIZZO PALO SPIN O STATICO

Per le doppie e i gruppi si può scegliere tra pali statici o spin per la performance, è necessario chiedere al rigger di modificare la modalità del palo in anticipo rispetto alla propria routine per permettere un regolare svolgimento della competizione ed evitare ritardi.





Per gli individuali, non è obbligatorio usare entrambi: l'atleta può esibirsi solo su spin, solo su statico o su entrambi, senza valutazione del bilanciamento nell'uso dell'attrezzo. In ogni caso i pali non possono essere modificati come modalità o invertiti, nel caos in cui ad esempio l'atleta volesse performare solo spin utilizzerà un solo palo.

## AERIAL DANCE

### CAMPO GARA

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

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

Quanto non specificato è inserito nel regolamento generale.

In alcune competizioni o concorsi è possibile inserire fino a 5 appendimenti.

In questo caso l'organizzazione deve pubblicarlo in apertura delle iscrizioni.

### UTILIZZO DI ATTREZZI PERSONALI

Gli atleti possono usare il proprio attrezzo personale nelle gare di aerial dance, se accompagnato da certificato di sicurezza rilasciato da un'azienda produttrice o da un rivenditore. In assenza del certificato, l'organizzazione fornirà l'attrezzatura necessaria.

### ATTREZZATURE E SICUREZZA

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

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

Tutte le normative sulla sicurezza sono inserite nell'allegato tecnico della sicurezza redatto e aggiornato dal comitato dedicato. FARE RIFERIMENTO A REGOLAMENTO GENERALE SICUREZZA

## MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE

### INDIVIDUALE

Un atleta compete singolarmente sul campo gara.



**Pole Dance:**

- l'atleta non è obbligato a utilizzare entrambi i pali, può scegliere di performare interamente sullo spin o sullo statico a sua discrezione.
- Sono previsti 2 pali di cui 1 statico a sx del palco e uno spin a destra.

**Aerial Dance:**

- l'atleta utilizza un solo attrezzo.

**DUO**

Due atleti competono insieme sul campo gara.

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

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

**Pole Dance:**

- Gli atleti possono avere 2 spin o 2 statici o mix

**Aerial Dance:**

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

**GRUPPO**

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

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

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

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

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

**Pole Dance:**

- Gli atleti possono avere 2 spin o 2 statici o mix

**Aerial Dance:**

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



## CATEGORIE TECNICHE

### ROOKIES

LIVELLO DI DIFFICOLTA' TECNICA: Base – Principianti – Novizi

Tutti gli artisti che non hanno mai ottenuto un podio in competizioni di livello intermedio o non hanno esperienza sul palco.

*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

*In fase di iscrizione sarà inserita la classe di appartenenza B o C, tutti gli atleti di queste 2 classi saranno inseriti nella categoria tecnica Rookies.*

### ALTRI REQUISITI

Gli insegnanti e i tecnici possono iscriversi qualsiasi classe.

Queste regole sono pensate per mantenere la competizione equilibrata, permettendo agli atleti principianti di svilupparsi senza confrontarsi con movimenti troppo avanzati o pericolosi per il loro livello tecnico.

### RISING STARS

LIVELLO DI DIFFICOLTA' TECNICA: Intermedio – Emergenti

Tutti gli artisti che hanno ottenuto un podio in livelli intermedi di altre competizioni.

*In fase di iscrizione sarà inserita la classe di appartenenza A, tutti gli atleti di questa classe saranno inseriti nella categoria tecnica Rising Star.*

### STARS

LIVELLO DI DIFFICOLTA' TECNICA: Avanzato – Dilettanti

Tutti gli artisti che hanno ottenuto un podio in competizioni di livello avanzato o professionale in altre competizioni.

*In fase di iscrizione sarà inserita la classe di appartenenza AS, tutti gli atleti di questa classe saranno inseriti nella categoria tecnica Star.*



## CRITERI DI VALUTAZIONE

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

La valutazione è suddivisa in tre componenti:

- Bonus e deduzioni attribuite dal Capo giuria
- 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 A4 – Creatività e Coreografia

## IL CAPO GIURIA

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

## BONUS E DEDUZIONI

I bonus e le deduzioni del capo giuria devono essere attribuiti in coerenza con i voti assegnati dall'intero pannello giudicante. I Bonus devono essere assegnati solo se il punteggio raggiunto dall'atleta in una delle voci del Giudice Artistico rientra nel range dell'Ottimo (punteggio da 81 a 100).

## POTERI DI SUPERVISIONE DEL CAPO GIURIA:

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



- Ha l'autorità di interrompere una routine in caso di malfunzionamenti del costume o di visibilità inappropriata (come seno o parti intime) durante l'esecuzione.

Verifica che i movimenti della categoria C siano coerenti con i requisiti del regolamento; in caso contrario, applica le penalità previste.

- Per i gruppi, verifica che ogni atleta utilizzi l'attrezzo almeno una volta. In caso contrario, applica una penalità per ogni atleta che non salga sull'attrezzo.
- Può interrompere una routine se l'atleta utilizza un attrezzo non previsto dalla propria specialità (ad esempio, il tessuto con nodo in categorie dove non è ammesso). Se il nodo è usato per tutta la routine, l'atleta sarà squalificato. Se il nodo è usato solo per 15 secondi all'inizio della routine, l'atleta non sarà squalificato.

## LE DEDUZIONI GENERALI DEL CAPO GIURIA

### D1 DILUNGAMENTO PREPARAZIONE

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

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

Tempo regolamentare per predisposizione e montaggio:

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

*La penalità deve essere attribuita se:*

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

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

L'allenatore o il team leader deve essere presente a bordo pedana prima della pausa per essere pronto a montare il nuovo attrezzo subito.

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

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

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

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

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

### D2 INTERRUZIONE ANTICIPATA

**Interruzione della routine prima del termine della musica**





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

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

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

**5 punti di deduzione una tantum**

### **D3 SALUTO**

#### **Mancato saluto alla giuria a inizio routine**

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

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

**5 punti di deduzione una tantum**

### **D4 INGRESSO RITARDATO**

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

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

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

*La penalità deve essere attribuita se:*

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

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

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

**3 punti di deduzione per ritardo di 30"**

**3 punti di deduzione per ritardo di 60"**

### **D5 INTERRUZIONE MOMENTANEA**

#### **Interruzione evidente della performance per**

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

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

*La penalità deve essere attribuita se:*

- l'atleta commette un errore, si interrompe, poi riprende la routine e ripete dall'ultimo movimento eseguito
- l'atleta dimentica la coreografia, si interrompe, poi riprende la routine
- l'atleta interrompe la routine per liberare il costume





- l'atleta interrompe la routine per liberare parti del corpo incastrate non volutamente all'attrezzo

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

#### **D6 PARLATO**

- Atleta canta
- Atleta parla

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

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

*La penalità deve essere attribuita se:*

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

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

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

#### **D7 DURATA TRACCIA**

**Traccia musicale non conforme alla durata prevista**

La traccia musicale usata per la routine dovrà rispettare le regole previste per Categoria e Classe. La regia controllerà che la durata delle basi musicali sia conforme alle richieste del Regolamento e lo comunicherà al capo giuria durante la competizione. Le basi musicali non saranno controllate al momento dell'arrivo.

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

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

**3 punti di deduzione una tantum**

#### **D8 MUSICA INAPPROPRIATA**

**Musica non adatta o vietata dal regolamento**

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

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

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

**3 punti di deduzione una tantum**



#### **D9 FILE MUSICALE**

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

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

*La penalità deve essere attribuita se:*

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

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

#### **D10 COSTUME VIETATO O NON ADATTO**

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

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

*La penalità deve essere attribuita se:*

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



- il costume presenta elementi vietati dalla sezione DIVIETI RELATIVI ALL'IMMAGINE del Regolamento Generale

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

### **D11 NUDITÀ**

#### **Nudità accidentale durante la routine**

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

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

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

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

### **D12 OGGETTI VIETATI**

#### **Utilizzo di oggetti e/o materiali non permessi**

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

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

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

### **D13 AEREA**

#### **Superamento dei 4 metri di altezza per le Categorie U8 e U10**

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

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

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



I BONUS DEL CAPO GIURIA

**B1 CREATIVITA' NELLASCELTA MUSICALE**

**Creatività nella scelta e/o costruzione della base musicale**

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

*Viene attribuito se:*

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

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

**3 punti di Bonus una tantum**

**B2 CREATIVITA' NELLA COSTRUZIONE DELLA COREOGRAFIA**

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

**N.B. Il Bonus deve essere assegnato solo se il punteggio raggiunto nella relativa voce artistica A4 rientri nel range dell'Ottimo (punteggio da 81 a 100)**

**3 punti di Bonus una tantum**

**B3 CREATIVITA' NELLA CREAZIONE DEL 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*

**3 punti di Bonus una tantum**

**B4 UTILIZZO DEGLI OGGETTI DI SCENA**

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



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

*Viene attribuito se:*

- l'oggetto coreografico è utilizzato in maniera eccellente come vera parte integrante della routine
- l'oggetto coreografico viene utilizzato in maniera creativa e non scontata

**3 punti di Bonus una tantum**

#### **B5 CURA PARTICOLARE DEL COSTUME**

**Cura particolare, coerenza e ricchezza del costume, acconciatura e trucco**

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

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

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

**3 punti di Bonus una tantum**

#### **B6 COMBO Costruzione di combinazioni di movimento ricercate e particolarmente creative**

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

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

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

#### **B7 EXTRA BONUS**

**Extra Bonus a discrezione del capo giuria con il benestare 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 presenzia una routine straordinaria che riesce a stupire e distinguersi in modo evidente.*

**5 punti di Bonus una tantum**





## SCHEDA DI VALUTAZIONE CAPOGIURIA

Cognome Atleta \_\_\_\_\_ N. Gara/Uscita \_\_\_\_\_

**BONUS****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)**

Creatività nella scelta e/o costruzione della base musicale	B1	+3				
Creatività nella costruzione della coreografia <b>Se la voce artistica A4 ha punteggio ottimo</b>	B2	+3				
Creatività nella costruzione del floorwork	B3	+3				
Buon utilizzo e scelta degli oggetti di scena/oggetto coreografico se presente	B4	+3				
Cura particolare, coerenza e ricchezza del costume, acconciatura e trucco <b>Se la voce artistica A2 ha punteggio ottimo</b>	B5	+3				
Costruzione di combinazioni di movimento ricercate e particolarmente creative <b>Se la voce artistica A8 ha punteggio ottimo</b>	B6	+1	+1	+1	+1	+1
Extra bonus	B7	+5				

**DEDUZIONI**

Dilungamento nella pulizia dei pali, nel montaggio di scenografie e/o appendimenti	D1	-5				
Interruzione della routine prima del termine della musica	D2	-5				
Mancato saluto alla giuria prima all'inizio o al termine della routine	D3	-5				
Ingresso ritardato (più di 30" o 60") dalla presentazione dell'atleta	D4	-3			-3	
Interruzione evidente della performance per dimenticanza, incastro del costume o altro	D5	-1	-1	-1	-1	-1
Atleta canta o parla durante la performance (escluso canto coreografico/teatrale voluto)	D6	-1	-1	-1	-1	-1
Musica troppo lunga o troppo corta – comunicato dalla regia	D7	-3				
Musica Non adatta o vietata	D8	-3				
Invio della base musicale oltre i termini stabiliti dall'organizzazione, in formato errato o mancato possesso della chiavetta con base musicale	D9	-3				
Costume vietato, non adatto, che crea disagio di qualsiasi tipo o malfunzionamento del costume	D10	-1	-1	-1	-1	-1
Nudità accidentale	D11	-3	-3	-3	-3	-3
Utilizzo di oggetto/materiale non permesso nel regolamento	D12	-3	-3	-3	-3	-3
AEREA - Superamento 4 metri di altezza per categoria U7 e U10	D13	-5				





## UFFICIALE DI GARA ARTISTICO

### GRIGLIA DI VALUTAZIONE UTILIZZATO DALL'UFFICIALE DI GARA ARTISTICO

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

### STRUTTURA DEL SISTEMA DI VALUTAZIONE

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

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

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

- **Da 0 a 20 punti – Completa assenza:** In questo intervallo, l'atleta non ha eseguito nemmeno le azioni fondamentali per soddisfare il criterio richiesto. Un punteggio in questa fascia indica che il parametro non è presente nella routine, o che la performance è stata talmente insufficiente da non raggiungere i requisiti minimi per essere valutata. Ad esempio, un errore grave che rende la valutazione di un criterio completamente non applicabile potrebbe giustificare un punteggio in questo range.
- **Da 21 a 40 punti – Insufficiente:** Un punteggio in questa fascia indica che l'atleta ha cercato di soddisfare il criterio, ma non in modo adeguato. La performance è scarsa e presenta numerosi errori o carenze evidenti, che impediscono di raggiungere un livello minimo accettabile di esecuzione. Potrebbe trattarsi, per esempio, di movimenti incompleti o imprecisi, una coreografia mal eseguita o una tecnica insoddisfacente.
- **Da 41 a 60 punti – Sufficiente:** Qui l'atleta ha soddisfatto i requisiti di base richiesti, ma con margini di miglioramento. La performance è accettabile, ma presenta alcune imperfezioni o incongruenze. Potrebbero esserci aspetti positivi, ma la tecnica, l'espressione o la coerenza della routine potrebbero essere migliorati. Il punteggio in questa fascia rappresenta un livello di competenza base, ma non eccezionale.
- **Da 61 a 80 punti – Discreto:** Questo intervallo riflette una performance solida e ben eseguita, ma non perfetta. L'atleta ha dimostrato una buona tecnica, una certa creatività e una coerenza tra musica e movimenti, ma potrebbe esserci qualche dettaglio che non è stato eseguito in modo impeccabile. La valutazione si trova nella fascia intermedia, con buoni risultati, ma non raggiungendo l'eccellenza.
- **Da 81 a 100 punti – Ottimo:** Un punteggio in questa fascia indica una performance eccellente. L'atleta ha dimostrato un alto livello di competenza tecnica, creatività, originalità, e una perfetta coerenza con la musica e la coreografia. Ogni aspetto della performance è stato eseguito con alta precisione e cura, senza alcun errore significativo. 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, 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, se ci sono diverse categorie di giudizio come la tecnica, la coreografia, la musica e l'espressività, l'ufficiale di gara attribuirà un punteggio per ciascuna categoria, e il punteggio finale dell'atleta sarà la media di tutte queste valutazioni.



Questo approccio assicura che nessun singolo 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 senza molta 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 descritto nel C.1. Lo schema di valutazione è strutturato per garantire una valutazione accurata, coerente e oggettiva delle performance artistiche. Attribuendo un punteggio numerico tra 0 e 100, l'ufficiale di gara è in grado di considerare una vasta gamma di fattori, come la tecnica, la creatività e l'espressività, e di pesare oggettivamente ogni aspetto della performance. In questo modo, si garantisce che la competizione sia equa e che ogni atleta venga giudicato sulla base di criteri chiari e ben definiti.

#### PARAMETRI DI VALUTAZIONE ARTISTICO

##### A1 - MUSICALITÀ, SENSO DEL RITMO E INTERPRETAZIONE MUSICALE

Il parametro di valutazione è fondamentale per giudicare la capacità dell'atleta di interagire e interpretare la musica durante la performance. Questo aspetto della valutazione si concentra sulla qualità dell'esecuzione in relazione alla musica scelta, valutando 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 del brano. Qui di seguito, esploreremo i principali criteri di valutazione legati a questo parametro.

##### CAPACITÀ DI LAVORARE SUI TEMPI DELLA MUSICA E INTERPRETAZIONE MUSICALE

Un aspetto chiave della musicalità è la **capacità di adattare la performance ai tempi e al ritmo della musica**. Questo implica che 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 o pause. 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 evidenziare 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 un cambiamento musicale o esegue pause troppo lunghe senza una giustificazione artistica, la performance risulterà spezzata e perderà la sua coerenza con la musica.

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

### COLLEGAMENTO DELLA COREOGRAFIA ALLA BASE MUSICALE

La coreografia deve essere **profondamente collegata alla musica**, non solo seguendo il 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 muoversi in modo generico.

Se un atleta eseguisse una coreografia che non si adatta alla musica, come nel caso di movimenti che sembrano eseguiti senza 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.

### ESECUZIONE DURANTE L'UTILIZZO DELL'ATTREZZO E NELLE PARTI A TERRA

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

### ESEMPIO DI VALUTAZIONE DI UNA COREOGRAFIA NON MUSICALE

Un esempio fornito riguarda una **coreografia non musicale**, che potrebbe essere eseguita su qualunque base musicale senza mostrare una connessione specifica con essa. In questo caso, l'atleta non mostra una preparazione adeguata a **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 un aspetto cruciale per valutare la qualità artistica di una performance. Esso 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.



## CODICE DEI PUNTEGGI POLE & AERIAL DANCE ART

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
<b>Completa assenza</b>	<b>Insufficiente</b>	<b>Sufficiente</b>	<b>Discreto</b>	<b>Ottimo</b>
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 "Immagine Generale e Coerenza dell'Immagine con il Tema o il Brano Musicale" si concentra sull'aspetto visivo della performance e sulla sua capacità di integrarsi perfettamente con la musica e il tema scelto. Questo aspetto non riguarda solo l'aspetto estetico in sé, ma l'**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 giustificano questa valutazione.

#### COERENZA DEL COSTUME, TRUCCO E ACCONCIATURA CON LA SCELTA MUSICALE E CON IL TEMA

Uno degli aspetti più importanti di questa sezione di valutazione è la **coerenza** dell'immagine complessiva (costume, trucco, acconciatura) con il brano musicale e con il tema della performance. L'immagine dell'atleta deve essere progettata 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 impegno e una preparazione più alti. 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
<b>Completa assenza</b>	<b>Insufficiente</b>	<b>Sufficiente</b>	<b>Discreto</b>	<b>Ottimo</b>
Quando l'atleta si presenta con costumi assolutamente non adeguati che si rompono che non hanno alcuna coerenza con il tema portato se presente Se la presentazione dell'atleta è sciatta e poco curata e in nessun modo riflette il tema della coreografia presentata. Se non è stata curata in nessun modo acconciatura, trucco o entrambi	Quando l'atleta indossa tutine o costumi commerciali o divise della scuola. In caso di costumi eccessivamente trasparenti e che sotto le luci lascino intravedere eccessivamente seno e parti pubiche. Se il costume non è chiaramente riconducibile alla routine o non è coerente con il tema se trattato Se non è stata curata in nessun modo acconciatura, trucco o entrambi	Quando il costume è chiaramente riferibile al tema portato se presente anche se non realizzato al meglio o presenta delle imperfezioni meccaniche che non inficiano la performance. Se trucco e acconciatura sono presenti ma poco curati.	Quando il costume è studiato ad Hoc per la routine, ma alcune particolarità lo rendono ancora non perfetto o causa qualche problema meccanico all'atleta senza inficiare la routine. Se cura particolarmente trucco e acconciatura e applica accorgimenti originali o curati che migliorano l'immagine generale	Quando il costume, il trucco e l'acconciatura sono studiati ad Hoc per la routine e ne esaltano le caratteristiche diventando parte integrante della coreografia arricchendola.

### A3 - PRESENZA SCENICA

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

#### INTERPRETAZIONE GENERALE DELLA MUSICA E DELLA COREOGRAFIA

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

#### Esempi:

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

#### CONTATTO VISIVO E PADRONANZA NELLA GESTIONE DELLA COREOGRAFIA





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

La **padronanza della coreografia** implica che l'atleta non solo conosca e esegua i movimenti, ma che lo faccia con **sicurezza e confidenza, gestendo lo spazio** in modo appropriato. La padronanza è anche legata alla **capacità di non sembrare mai troppo in difficoltà**, indipendentemente dal livello di difficoltà della coreografia. Un'atleta che appare sicura e **completamente immersa nella performance** trasmette una **sensazione di controllo** e di preparazione, che migliora la percezione della sua presenza scenica.

#### ESPRESSIONI FACCIALI E COERENZA CON I MOVIMENTI

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

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

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

#### COERENZA DEI MOVIMENTI CON LA MUSICA E IL TEMA

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

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

#### GRADO DI INTRATTENIMENTO DELLA PERFORMANCE

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

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

#### CONCLUSIONI

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



da 0 a 20 punti	da 21 a 40 punti	da 41 a 60 punti	da 61 a 80 punti	da 81 a 100 punti
<b>Completa assenza</b>	<b>Insufficiente</b>	<b>Sufficiente</b>	<b>Discreto</b>	<b>Ottimo</b>
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 – CREATIVITA' DELLA PERFORMANCE E COSTRUZIONE COREOGRAFICA

Nelle routine artistiche, la creatività nella progettazione della performance riveste un ruolo fondamentale.

Non è necessario includere un tema specifico: l'atleta può scegliere di comunicare emozioni attraverso la danza o il movimento, oppure tramite espressioni attoriali.

In questa sezione non viene valutata la presenza di un tema, ma l'originalità e la creatività nell'elaborazione della performance, indipendentemente dalla tipologia.

La creatività non coincide necessariamente con l'originalità. Una performance non è tenuta a essere originale; un tema già affrontato può essere rappresentato in modo creativo.

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
<b>Completa assenza</b>	<b>Insufficiente</b>	<b>Sufficiente</b>	<b>Discreto</b>	<b>Ottimo</b>
L'atleta non costruisce una performance creativa, ma accademica e a tratti banale.	L'atleta porta in scena idee creative ma non le porta a compimento per l'intera routine	L'atleta porta in scena idee creative e le mantiene costanti per oltre metà della routine senza perdersi o calare l'attenzione.	Quando l'atleta esegue la routine in modo creativo. L'osservatore non si distrae e non si annoia.	Quando l'atleta esegue la routine in maniera eccellente e creativa attirando l'attenzione dell'osservatore e senza mai annoiare e attirando l'attenzione.



## A5 - FLUIDITÀ

Il parametro di valutazione descritto riguarda la **fluidità** che 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 sia 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 fluido che sembra parte integrante del flusso musicale e coreografico.

### TRANSIZIONI SENZA INTERRUZIONI NON VOLUTE

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

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

### COERENZA E COSTRUZIONE DELLA COREOGRAFIA

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

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

### MOVIMENTI AEREI E SICUREZZA

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

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

## CONCLUSIONI

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

da 0 a 20 punti	da 21 a 40 punti	da 41 a 60 punti	da 61 a 80 punti	da 81 a 100 punti
<b>Completa assenza</b>	<b>Insufficiente</b>	<b>Sufficiente</b>	<b>Discreto</b>	<b>Ottimo</b>
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 – DIFFICOLTÀ DEI TRICKS

La routine risulta più difficile da eseguire quanto più i tricks sull'attrezzo sono complessi. Anche nelle sezioni amatoriali, è importante distinguere il livello di difficoltà dei trick (basso, medio o alto) e riconoscere il valore degli atleti che puntano a livelli elevati, pur mantenendo sicurezza e competenza tecnica. I tricks devono essere eseguiti correttamente, in modo chiaro ed evidente, senza esitazioni o interruzioni che ne compromettano la fluidità.

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
<b>Completa assenza</b>	<b>Insufficiente</b>	<b>Sufficiente</b>	<b>Discreto</b>	<b>Ottimo</b>
L'atleta esegue pochi tricks accademici con evidenti errori tecnici che ne pregiudicano la realizzazione	L'atleta esegue tricks accademici ma in modo chiaro e fluido senza comprometterne la realizzazione	L'atleta ha un buon livello tecnico ed esegue movimenti di media difficoltà e adeguati al suo livello tecnico o leggermente superiori.	L'atleta inizia a eseguire movimenti tecnici di alto livello in modo fluido e interconnesso.	L'atleta esegue tricks di alta difficoltà senza tentennamenti e con grande fluidità.



## A7 – ESECUZIONE TECNICA GENERALE

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 e il movimento fluido e preciso.

Durante la routine si dovrà tenere presente di:

- **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) deve essere tenuto in considerazione, 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 dovrà tener conto della mancanza di cura nella postura. 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:** Anche le camminate e gli spostamenti sono importanti e devono essere curati nella forma mantenendo la coerenza con il tema se presente. Le mani, i piedi o le braccia non sono controllati, ad esempio se risultano "molli" o non attivi, si applicano penalità simili. Questo è cruciale, poiché ogni movimento deve essere preciso e integrato nella coreografia. Attenzione comunque a non penalizzare movimenti "molli" voluti o piedi in "flex" coreografici.

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
<b>Completa assenza</b>	<b>Insufficiente</b>	<b>Sufficiente</b>	<b>Discreto</b>	<b>Ottimo</b>
L'atleta esegue l'intera routine in modo incontrollato senza mai curare il movimento.	L'atleta esegue movimenti imprecisi e con poco controllo ma a volte riesce a controllare bene il corpo ed essere fluido.	L'atleta riesce a mantenere un buon controllo del movimento per almeno il 50% della routine senza grandi errori tecnici.	L'atleta esegue una buona routine a livello di precisione del movimento sbagliando poche cose.	L'atleta esegue una routine eccellente con un controllo del movimento perfetto e mai scontato con estrema fluidità.

## A8 – TRICKS, COMBO, SALITE E DISCESE CREATIVE

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

### ELEMENTI DA VALUTARE:

#### 1. Sequenze Originali e Creative:

- La **creatività** delle transizioni è un elemento chiave in questa valutazione. Si valuta quanto l'atleta riesca a creare **collegamenti unici** tra le diverse figure e posizioni, evitando movimenti scontati o ripetitivi. Ad esempio, un atleta che



inserisce **transizioni fluide** tra due posizioni difficili, creando un movimento continuo, dimostra una maggiore creatività rispetto a chi esegue solamente una sequenza di movimenti separati.

- o 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, sorpendendo la giuria con la propria **originalità**, ottiene un punteggio più alto.

## 2. Salite e Discese Non Accademiche:

- o 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.
- o Ad esempio, in **pole dance**, una salita potrebbe essere effettuata utilizzando un tipo di presa meno comune o una transizione tra una posizione e l'altra potrebbe avvenire in modo più dinamico e sorprendente, senza fermarsi su elementi troppo scontati.

## 3. Integrazione di Movimenti Improvvisati e Spontanei:

- o 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:

- o 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.
- o 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 limiti a sequenze standard e prevedibili, per quanto tecnicamente perfetta, avrà una valutazione inferiore rispetto a una che integra **idee nuove** e **transizioni originali**.

### Punti chiave per un punteggio elevato:

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

Esempio:





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

#### CONCLUSIONI:

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

da 0 a 20 punti	da 21 a 40 punti	da 41 a 60 punti	da 61 a 80 punti	da 81 a 100 punti
<b>Completa assenza</b>	<b>Insufficiente</b>	<b>Sufficiente</b>	<b>Discreto</b>	<b>Ottimo</b>
Se l'atleta esegue sull'attrezzo pochi facili elementi poco selezionati, scontati e completamente scollegati fra di loro	Se l'atleta esegue movimenti più complessi con delle transizioni più curate e i collegamenti sono presenti, ma non particolarmente curati	Se l'atleta esegue movimenti creativi e non accademici con buone transizioni ma ancora non particolarmente creative	Se l'atleta esegue movimenti creativi e buone transizioni con creatività combinandoli fra loro in modo particolare e non scontato	Se l'atleta sceglie movimenti creativi durante tutta la routine e le transizioni non sono mai scontate o crea combinazioni molto creative.



**Italia Pole & Aerial®**  
Ente del terzo Settore APS e ASD  
**CODICE DEI PUNTEGGI POLE & AERIAL DANCE ART**



SCHEMA DI VALUTAZIONE ARTISTICO

Nome e Cognome: \_\_\_\_\_ N. Gara o Uscita: \_\_\_\_\_

<b>MUSICALITÀ, SENSO DEL RITMO E INTERPRETAZIONE MUSICALE</b>	<b>0-20</b>	Completa Assenza: Nessuna connessione con la musica, movimenti non sincronizzati.	<b>A1</b>
	<b>21-40</b>	Insufficiente: Riconoscimento di alcuni accenti, ma ritardo o anticipo nei movimenti.	
	<b>41-60</b>	Sufficiente: Collegamento parziale con la musica, alcuni errori ritmici.	
	<b>61-80</b>	Discreto: Buona interpretazione, poche imprecisioni ritmiche.	
	<b>81-100</b>	Ottimo: Ottima sincronizzazione con il ritmo, movimenti precisi e interpretazione musicale	
<b>IMMAGINE GENERALE E COERENZA CON IL TEMA MUSICALE</b>	<b>0-20</b>	Costume inadeguato, nessuna coerenza con il tema musicale.	<b>A2</b>
	<b>21-40</b>	Costume commerciale, non adatto alla coreografia, trucco e acconciatura trascurati.	
	<b>41-60</b>	Costume adatto al tema, ma con imperfezioni. Trucco e acconciatura poco creativi o curati ma presenti.	
	<b>61-80</b>	Costume e trucco creati ad Hoc e ben curati, ma non perfetti. Buona coerenza con il tema se presente.	
	<b>81-100</b>	Costume, trucco e acconciatura perfettamente coerenti con la musica e il tema, curati nei minimi dettagli.	
<b>PRESENZA SCENICA</b>	<b>0-20</b>	Nessuna espressività, mancanza di contatto visivo, interpretazione non coerente	<b>A3</b>
	<b>21-40</b>	Espressività limitata, scarso contatto visivo, mancanza di coerenza con il tema	
	<b>41-60</b>	Espressioni facciali e movimenti coerenti ma poco coinvolgenti	
	<b>61-80</b>	Buona padronanza della coreografia, coinvolgente, ma qualche miglioramento possibile	
	<b>81-100</b>	Alta espressività, perfetta padronanza del tema e della coreografia, grande coinvolgimento	
<b>CREATIVITA' DELLA PERFORMANCE E COSTRUZIONE COREOGRAFICA</b>	<b>0-20</b>	Completa assenza, coreografia accademica e a tratti banale	<b>A4</b>
	<b>21-40</b>	Insufficiente, porta in scena idee creative ma non le porta a compimento per l'intera routine	
	<b>41-60</b>	Sufficiente, porta in scena idee creative e le mantiene costanti per oltre metà della routine	
	<b>61-80</b>	Discreto, mantiene attenzione costante	
	<b>81-100</b>	Ottimo, performance estremamente coinvolgente e creativa	
<b>FLUIDITÀ DEI MOVIMENTI</b>	<b>0-20</b>	Completa assenza di fluidità nei movimenti è sempre scattante ed esegue i movimenti in modo meccanico	<b>A5</b>
	<b>21-40</b>	Insufficiente, sicurezza migliorabile, esegue alcuni movimenti con fluidità ma non sempre	
	<b>41-60</b>	Sufficiente, qualche volta non è fluido nei movimenti, ma nel complesso ha un buon dinamismo	
	<b>61-80</b>	Discreto, movimenti fluidi e costanti per tutta la routine con poche interruzioni di fluidità	
	<b>81-100</b>	Ottimo, eccellente fluidità senza tentennamenti per tutta la routine	
<b>DIFFICOLTÀ DEI TRICKS</b>	<b>0-20</b>	Nessun trick significativo eseguito.	<b>A6</b>
	<b>21-40</b>	Trick semplici con errori evidenti.	
	<b>41-60</b>	Buon livello tecnico con margini di miglioramento.	
	<b>61-80</b>	Buona esecuzione di trick avanzati.	
	<b>81-100</b>	Livello tecnico eccellente con trick di alta difficoltà.	
<b>ESECUZIONE TECNICA GENERALE</b>	<b>0-20</b>	Errori tecnici evidenti.	<b>A7</b>
	<b>21-40</b>	Movimenti imprecisi o mal eseguiti.	
	<b>41-60</b>	Tecnica discreta con alcuni errori.	
	<b>61-80</b>	Buona precisione e controllo.	
	<b>81-100</b>	Tecnica impeccabile e pulita	
<b>CREATIVITA' DEI TRICKS, COMBO, SALITE E DISCESE</b>	<b>0-20</b>	Nessuna creatività nei tricks, nelle salite e discese- Movimenti accademici.	<b>A8</b>
	<b>21-40</b>	Poca varietà e originalità.	
	<b>41-60</b>	Buona combinazione di tricks.	
	<b>61-80</b>	Ottima creatività nella costruzione delle combo.	
	<b>81-100</b>	Innovazione e combinazioni uniche	