



Italia Pole & Aerial®
Ente del terzo Settore APS e ASD Affiliato FIDESM
PARALIMPICO - REGOLAMENTO E CODICE NAZIONALE POLE & AERIAL DANCE



Sommario

1.	Capitolo Introduttivo - Regolamento Paralimpico Pole & Aerial Dance	4
2.	CLASSIFICAZIONE SPECIALITA' PARALIMPICHE	5
	Classi Funzionali WDS	5
3.	POSIZIONE SANITARIA	6
4.	MODALITA' DI PARTECIPAZIONE	7
5.	GENERE	8
6.	CATEGORIE	8
6.1.	CATEGORIE ANAGRAFICHE	8
6.1.1.	Individuali	8
6.1.2.	Double (Coppie)	8
6.1.3.	Gruppi	8
7.	REQUISITI SULLA DURATA E GESTIONE DELLA BASE MUSICALE	9
7.1.	Durata della Base Musicale	9
	Determinazione dell'Inizio e della Fine della Routine	9
7.2.	Requisiti Tecnici della Base Musicale	9
7.2.1.	Formato e Qualità Audio	9
7.2.2.	Modalità di Invio	10
7.2.3.	Denominazione del File	10
7.3.	Norme e Penalità sulla Scelta Musicale	10
7.3.1.	Penalità per le categorie Juniores	10
7.3.2.	Premiazione della Creatività Musicale	10
7.3.3.	Altre Situazioni che Comportano Penalità	10
8.	SPECIFICHE GENERALI PER LA COSTRUZIONE DELLA ROUTINE	10
8.1.	Elementi tecnici e acrobatici	10
8.2.	Tema e oggetti coreografici	11
8.3.	Divieti Generali Nella Costruzione Della Routine - Materiali e oggetti vietati	11
8.4.	SPECIFICHE PER LA COSTRUZIONE DELLA ROUTINE - POLE DANCE	11
8.4.1.	Utilizzo degli attrezzi	11
8.4.2.	Categorie di età e bonus	11
8.5.	SPECIFICHE PER LA COSTRUZIONE DELLA ROUTINE - ATTREZZI AEREI	11
8.5.1.	Limitazioni di altezza e sicurezza	11
8.6.	DIVIETI E SANZIONI PER I DOUBLE E GRUPPI	12
8.6.1.	Sicurezza nell'uso degli attrezzi	12
8.6.2.	Regole per l'Aerial Dance	12
8.6.3.	Regole per la Pole Dance	12
9.	Costume e Abbigliamento: Norme Generali e Divieti	12
9.1.	Norme Generali	12
9.1.1.	Calzature:	12



9.1.2.	Costume:	12
9.1.3.	Accessori e sicurezza:	13
9.1.4.	Loghi e sponsorizzazioni:	13
9.1.5.	Piercing e gioielli:	13
9.2.	Divieti Specifici	13
10.	Valutazione, Punteggi	14
10.1.	Parimerito e Classifiche	14
10.2.	Criteri di Valutazione e Sistema di Punteggio	14
10.2.1.	Valutazione Artistica	14
10.2.2.	Bonus e Deduzioni del Capo Giuria	14
11.	Il Capo Giuria: Funzioni e Competenze	14
11.1.	Le deduzioni generali del Capo Giuria	15
11.2.	I Bonus del Capogiuria	17
12.	UFFICIALE DI GARA ARTISTICO	20
12.1.	Griglia di valutazione utilizzato dall'ufficiale di gara artistico	20
	Struttura del sistema di valutazione	20
	Attribuzione del punteggio	20
	Criteri di valutazione quantitativa e qualitativa	20
	Indecisioni e consultazione con il capo giuria	20
	La possibilità di un punteggio zero	20
	Conclusione	21
12.2.	Parametri di valutazione Artistico	21
	A1 - MUSICALITA, SENSO DEL RITMO E INTERPRETAZIONE MUSICALE	21
	Capacità di lavorare sui tempi della musica e interpretazione musicale	21
	Lavoro sui tempi della musica:	21
	Interpretazione musicale:	21
	Valutazione delle attese prolungate senza necessità	21
	Collegamento della coreografia alla base musicale	21
	Esecuzione durante l'utilizzo dell'attrezzo e nelle parti a terra	21
	Esempio di valutazione di una coreografia non musicale	22
	A2 - IMMAGINE GENERALE E COERENZA DELL'IMMAGINE CON IL TEMA O IL BRANO MUSICALE	23
	Coerenza del Costume, Trucco e Acconciatura con la Scelta Musicale e con il Tema	23
	Cura nella Scelta e Costruzione del Costume, Acconciatura e Trucco	23
	Penalizzazioni per Capi di Abbigliamento di Marche Riconoscibili	23
	Restrizioni su trasparenze Eccessive	23
	Conclusioni	24
	A3 - PRESENZA SCENICA	25
	Contatto Visivo e Padronanza nella Gestione della Coreografia	25
	Espressioni Facciali e Coerenza con i Movimenti	25
	Coerenza dei Movimenti con la Musica e il Tema	25



Grado di Intrattenimento della Performance	25
Conclusioni.....	26
A4 - INTENSITÀ DELL'INTERA LA PERFORMANCE	26
Mantenimento dell'Attenzione	26
Gestione del Tempo e delle Transizioni	26
Flusso e Coerenza Emotiva	27
Impatto della Coreografia sulla Dinamicità	27
Preparazione e Controllo delle Interruzioni	27
Conclusioni.....	27
A5 - DINAMISMO E FLUIDITÀ	28
Fluidità dei Movimenti	28
Transizioni Senza Interruzioni Non Volute	28
Coerenza e Costruzione della Coreografia	28
Movimenti Aerei e Sicurezza.....	28
Conclusioni.....	28
A6 - UTILIZZO DELLO SPAZIO NELLA COREOGRAFIA	29
Piano Orizzontale (Larghezza della Pedana/Palco).....	29
Piano Verticale (Altezza dell'Attrezzo e Movimenti Aerei).....	29
Equilibrio tra Piano Orizzontale e Verticale	29
Conclusioni.....	30
A7 - FLOOR WORK O SEQUENZA BALLATA	31
Elementi da valutare:	31
Conclusioni:.....	31
A8 – ESECUZIONE TECNICA DEL MOVIMENTO	32
A9 REALIZZAZIONE COSTRUZIONE DEI MOVIMENTI ALL'ATTREZZO.....	32
A10 DIFFICOLTÀ TECNICA DEI MOVIMENTI E ELEMENTI	33
SCHEDA DI VALUTAZIONE - UFFICIALE DI GARA ARTISTICO	34



REGOLAMENTO PARALIMPICO

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

Il presente codice sportivo è utilizzato per le seguenti specialità:

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

Il codice sportivo nazionale di valutazione per la parte tecnica e artistica delle competizioni ufficiali Italia Pole & Aerial® è stato redatto dal responsabile tecnico nazionale paralimpico Erika Ferrari e il presidente Erika Esposito.

Il codice 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 codice è inserita con data certa in calce al documento.

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

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

1. Capitolo Introduttivo - Regolamento Paralimpico Pole & Aerial Dance

Un **atleta paralimpico** è una persona con disabilità che partecipa a competizioni agonistiche, inclusi gli sport paralimpici, e può avere disabilità di tipo **fisico**, **sensoriale** o **intellettivo**. Le disabilità che qualificano un atleta per competere nelle competizioni paralimpiche includono:

- **Disabilità fisiche**, come amputazioni, lesioni spinali, paralisi cerebrale, malattie rare o degenerative o malformazioni congenite che influenzano la mobilità e le capacità motorie.
- **Disabilità sensoriali**, come la cecità e sordità parziale o totale, con categorie specifiche.
- **Disabilità intellettive**, che riguardano atleti con disabilità cognitive intellettivo direzionali.

La **classificazione sportiva** è fondamentale per garantire una competizione equa, poiché stabilisce le categorie di gara in base alla gravità e all'impatto della disabilità sulle performance atletiche. Ogni sport paralimpico ha un sistema di classificazione che assicura che gli atleti gareggino contro altri con disabilità simili.

Per essere definiti atleti paralimpici, gli individui devono essere ufficialmente classificati secondo le linee guida stabilite dalle federazioni internazionali, come la **IPC (International Paralympic Committee)**. Questo processo di classificazione avviene attraverso valutazioni mediche e test specifici che determinano in quale categoria l'atleta deve competere.

Nel caso di atleti che hanno subito la **rimozione di organi interni**, come un polmone o un rene, se questa condizione causasse una **disabilità funzionale significativa** (ad esempio, riduzione della capacità respiratoria o compromissione della funzionalità renale), potrebbe essere possibile che vengano classificati come atleti paralimpici. Sebbene la rimozione di organi interni non costituisca un'amputazione nel senso tradizionale del termine, se l'intervento o la condizione risultante influiscono significativamente sulle capacità atletiche, l'atleta può comunque essere valutato per la classificazione sportiva. **La classificazione si basa sull'impatto che la disabilità ha sulle capacità fisiche, piuttosto che sulla causa stessa della disabilità.**

In sintesi, un atleta paralimpico è una persona con disabilità che partecipa a competizioni in sport paralimpici, con una classificazione che garantisce equità nella competizione. Questo regolamento assicura l'inclusione di tutti gli atleti, permettendo loro di competere



in modo giusto e paritario, tenendo conto delle diverse tipologie di disabilità, inclusi gli effetti derivanti dalla rimozione di organi interni e dalle sue implicazioni funzionali.

2. CLASSIFICAZIONE SPECIALITA' PARALIMPICHE

Sono classificate quali Paralimpiche le specialità praticate da atleti disabili in base alla tipologia di disabilità la Pole & Aerial paralimpica riconosce i seguenti Settori:

◆ WDS – Carrozzina Muscolare

Questo settore include atleti che utilizzano una carrozzina manuale a causa di una disabilità muscolare. Si tratta spesso di persone con lesioni spinali, distrofie muscolari o altre condizioni che limitano la mobilità degli arti inferiori.

Caratteristica principale: uso della carrozzina spinta manualmente, con buona mobilità del tronco e/o degli arti superiori.

Classi Funzionali WDS

Oltre all'età, gli atleti paralimpici WDS vengono suddivisi in **classi federali** sulla base delle **capacità motorie residue**, al fine di garantire equità competitiva. Le classi tecniche sono le seguenti:

Classe	Descrizione
Classe 1	Atleti con maggiore compromissione motoria
Classe 2	Atleti con minore compromissione motoria

◆ DCE – Carrozzina Elettronica

Comprende atleti che fanno uso di carrozzine elettroniche per spostarsi. Questo gruppo ha una **limitata funzionalità motoria** anche a livello del tronco e degli arti superiori.

Caratteristica principale: necessità di ausili elettronici per la mobilità, spesso con ridotta forza e controllo muscolare.

◆ DIR – Disabilità Intellettiva e Relazionale

Rientrano in questa categoria atleti con disabilità cognitive, intellettive o disturbi dello spettro autistico. Il regolamento considera le necessità specifiche legate alla **comprensione, attenzione, gestione emotiva e comunicazione**.

Caratteristica principale: la disabilità può influenzare la percezione, l'interazione sociale e il comportamento, ma non compromette la possibilità di esprimere abilità artistiche e motorie nella disciplina.

◆ DIV – Disabilità Visiva

Questa categoria si suddivide ulteriormente in:

- **Ipovedenti:** atleti con un residuo visivo limitato ma sufficiente a distinguere forme o movimenti.
- **Ciechi Assoluti:** atleti che non percepiscono alcun stimolo visivo.

Caratteristica principale: assenza o riduzione significativa della vista, che richiede adattamenti specifici nella performance e nel supporto tecnico (es. guida vocale o segnalazioni tattili).

◆ DU – Disabilità Uditiva

Include atleti sordi o con gravi deficit uditivi. Pur avendo una buona mobilità e controllo del corpo, possono necessitare di **adattamenti nella comunicazione**, come segnali visivi o tattili al posto del sonoro.

Caratteristica principale: difficoltà nella percezione del suono, ma piena capacità motoria.



◆ DFM – Disabilità Fisica e Motoria

Questa è una categoria molto ampia, che comprende varie forme di disabilità motorie **non necessariamente legate all'uso della carrozzina**. Possono essere coinvolti atleti con amputazioni, esiti di paralisi, malformazioni congenite, ecc.

Caratteristica principale: presenza di difficoltà fisiche o motorie che influenzano la coordinazione, l'equilibrio o la forza, ma con adattamenti che permettono comunque la partecipazione attiva nella disciplina.

Questa classificazione è importante nel paralimpismo per:

- **di garantire pari opportunità** agli atleti nel confronto sportivo;
- **di adattare le valutazioni** in base alle capacità specifiche di ogni gruppo;
- **di promuovere l'inclusione** valorizzando il talento e l'impegno di ogni atleta, indipendentemente dal tipo di disabilità.

3. POSIZIONE SANITARIA

In conformità alle disposizioni previste dal **Decreto Ministeriale del 18 febbraio 1982** (per l'attività agonistica) e dal **Decreto Ministeriale del 24 aprile 2013** (per l'attività non agonistica), **tutti gli atleti tesserati, inclusi gli atleti paralimpici, sono tenuti a presentare una certificazione medica che attesti sia la tipologia di disabilità che l'idoneità alla pratica sportiva**. Le certificazioni devono essere rilasciate da un medico di base, da un medico sportivo o, in caso di attività agonistica, da uno specialista in medicina dello sport.

Al momento del tesseramento, l'associazione sportiva dichiara di essere in possesso della documentazione richiesta. È responsabilità del Presidente dell'ASA (Associazione Sportiva Affiliata) **richiedere, conservare e verificare** la validità dei certificati medici presentati dagli atleti. In particolare, deve assicurarsi che:

- il **certificato attestante la disabilità** sia presente e aggiornato;
- il **certificato di idoneità alla pratica sportiva** sia conforme e in corso di validità.

La validità della certificazione può essere **semestrale o annuale**, secondo quanto stabilito dal medico.

Il **mancato rispetto di tali obblighi** comporta la **sospensione dalla partecipazione** alle attività sportive federali e non federali convenzionate.

Infine, è compito del Presidente dell'ASA **segnalare all'ufficio tesseramento** eventuali irregolarità, mancanze o sospensioni dei certificati medici dei propri tesserati.

! ATTENZIONE!

Le certificazioni mediche riguardanti le disabilità rimangono a carico del presidente della ASA che dichiara la disabilità dell'atleta al momento dell'iscrizione. Agli ufficiali di gara sarà consegnato elenco con tipologia di disabilità, ma non gli sarà consegnato alcun documento clinico o certificazione medica.



4. MODALITA' DI PARTECIPAZIONE

Individuale	Un elemento competitivo gareggia in campo gara individualmente Per la pole dance dovrà dimostrare di saper utilizzare entrambi gli attrezzi (palo statico e palo spin) in maniera equa. Per l'Aerial Dance potrà utilizzare un solo attrezzo	
Doppio	Due elementi competitivi gareggiano in campo gara. Per la pole dance gli atleti dovranno dimostrare di saper utilizzare entrambi gli attrezzi (palo statico e palo spin) in maniera equa. Non sarà possibile avere entrambi i pali in spin. Per l'Aerial Dance potranno utilizzare 1 o 2 attrezzi a loro discrezione. Non sono obbligatorie le collaborazioni, ma se presenti saranno valutate positivamente Non sono obbligatori sincro, ma se presenti saranno valutati positivamente	
Nello specifico i doppi si suddividono in base alla tipologia di disabilità.		
Doppio Para	Due atleti con la stessa disabilità (es 2 DFM)	Entrambi gli atleti devono utilizzare l'attrezzo
Doppio Duo Mix	Due atleti con disabilità diverse (es 1 DIR 1 DU)	Entrambi gli atleti devono utilizzare l'attrezzo
Doppio Combi	Un atleta disabile e un atleta normodotato	Solo il disabile ha l'obbligo di utilizzare l'attrezzo
Gruppo	Da 3 a 6 elementi competitivi gareggiano in campo gara. Per la pole dance tutti gli atleti dovranno dimostrare di saper utilizzare entrambi gli attrezzi (palo statico e palo spin) in maniera equa. Non sarà possibile avere entrambi i pali in spin. Per l'Aerial Dance potranno utilizzare 1 o 2 attrezzi a loro discrezione. Non sono obbligatorie le collaborazioni, ma se presenti saranno valutate positivamente Non sono obbligatori sincro, ma se presenti saranno valutati positivamente.	
Nello specifico i gruppi si suddividono in base alla tipologia di disabilità		
Gruppo OMO	Tutti con la stessa disabilità (es. 3 WDS)	Tutti gli atleti devono utilizzare l'attrezzo almeno una volta.
Gruppo Combi	Almeno un atleta disabile (es 2 normo 1 DIV)	Solo i disabili hanno l'obbligo di utilizzare l'attrezzo
Gruppo 50%	Almeno il 50% degli atleti è disabile (es 2 WDS 2 normo)	Solo i disabili hanno l'obbligo di utilizzare l'attrezzo
Gruppo Mix	Atleti con almeno due disabilità diverse e almeno 1 normo (es 1 normo, 1 DU, 1 DIR)	Solo i disabili hanno l'obbligo di utilizzare l'attrezzo
Gruppo Para	Tutti i componenti sono disabili, anche con disabilità diverse	Tutti gli atleti hanno l'obbligo di utilizzare l'attrezzo

Nei doppi e gruppi con atleta non disabile, l'atleta normo non deve prevaricare sull'atleta disabile, ma è a servizio del paralimpico e non può eseguire elementi tecnici sull'attrezzo se non in aiuto al disabile.

Nel caso in cui l'atleta non disabile utilizzi l'attrezzo può eseguire gli stessi elementi tecnici del disabile o di difficoltà inferiore in sincro o in simmetrico.

Nel caso in cui si eseguano movimenti di difficoltà elevata rispetto alle capacità del disabile sarà penalizzato nella sezione Bilanciamento coreografico.



5. GENERE

Le categorie e classi non sono divise in base al genere.

Genere maschile, femminile e agender gareggeranno insieme

6. CATEGORIE

Gli elementi competitivi si suddividono in categorie Anagrafiche e Categorie Tecniche.

I punteggi per ogni categoria tecnica e anagrafica determineranno le classifiche e i piazzamenti.

Categorie Anagrafiche e Classi Federali nel Regolamento Paralimpico Pole & Aerial

Nel rispetto delle linee guida del regolamento internazionale IPC (International Paralympic Committee), i concorrenti vengono suddivisi in **categorie anagrafiche** in base all'età, calcolata sull'anno di nascita (indipendentemente dal giorno e mese). Questa suddivisione assicura una competizione equa tra atleti di fasce d'età omogenee.

Attribuzione della categoria

La fascia di età viene assegnata **al momento dell'iscrizione alla competizione**, in base all'età che l'atleta (o i componenti dell'unità competitiva) raggiunge **al termine della stagione sportiva in corso**.

I cambi di categoria avvengono sempre **all'inizio di una nuova stagione sportiva**, e valgono per l'intero anno sportivo.

⚠ **Nota:** L'età minima per partecipare alle gare è di **8 anni compiuti**.

6.1. CATEGORIE ANAGRAFICHE

6.1.1. Individuali

Queste categorie si riferiscono all'età del singolo atleta:

Categoria	Fascia d'età (compresa)	Descrizione
U13	8 - 13 anni al termine della stagione sportiva	Junior
U18	14 - 18 anni al termine della stagione sportiva	Junior
SEN	Dai 19 anni in su dal 1° gennaio	Senior

6.1.2. Double (Coppie)

Per le esibizioni in coppia (Double), la categoria anagrafica è determinata:

- **in generale**, dall'età del componente **più anziano**;
- **nella doppia combinata** (una persona abile + una disabile), dalla **fascia d'età dell'atleta disabile**.

Le fasce anagrafiche sono le stesse delle categorie individuali:

- U13 – 8-13 anni al termine della stagione sportiva
- U18 – 14-18 anni al termine della stagione sportiva
- SEN – dai 19 anni in su dal 1° gennaio

6.1.3. Gruppi

Per i gruppi, si applicano criteri differenti a seconda della composizione:

Tipo Gruppo **Criterio di attribuzione della categoria anagrafica**

Gruppo OMO Si considera l'età dell'atleta **più anziano**



Tipo Gruppo Criterio di attribuzione della categoria anagrafica

Gruppo COMBI Si considera l'età dell'atleta **disabile**; se sono più atleti disabili, si calcola la **media delle loro età**

Gruppo 50% Come il gruppo COMBI: età dell'atleta disabile o media

Gruppo MIX Come sopra: età dell'atleta disabile o media

Gruppo PARA Si considera l'età dell'atleta **più anziano**

Le fasce anagrafiche (U13, U18, SEN) restano invariate anche per i gruppi e sono sempre calcolate **al termine della stagione sportiva**.

7. REQUISITI SULLA DURATA E GESTIONE DELLA BASE MUSICALE

7.1. Durata della Base Musicale

La durata della base musicale deve rientrare all'interno dei parametri stabiliti nel presente regolamento, i quali variano in base alla tipologia di competizione, ossia individuale, doppio o di gruppo, nonché alla classe di appartenenza dell'atleta.

Categoria	Durata Consentita
Individuale	Da 2'00" a 3'00"
Doppio	Da 2'30" a 3'00"
Gruppo	Da 2'00" a 3'30"

- Non è obbligatorio utilizzare la durata massima consentita, tuttavia è necessario che la durata complessiva della base musicale e della routine rispetti i limiti definiti da questo regolamento.
- E' vietata qualsiasi deviazione dalla durata minima o massima: sia la base musicale che la routine devono rientrare rigorosamente nei parametri stabiliti, senza tolleranze.
- Il controllo della durata avverrà in regia, sia prima che durante la competizione.

Determinazione dell'inizio e della Fine della Routine

- Inizio della routine:
L'inizio è definito dal primo suono della base musicale, oppure dal momento in cui l'atleta inizia a muoversi, anche se la base musicale è inizialmente vuota.
- Fine della routine:
La fine è determinata dal termine della registrazione musicale, oppure dal momento in cui l'atleta smette di muoversi, anche se la base musicale è terminata o continua.

Nel caso di irregolarità relative alla durata della base musicale o della routine, la regia comunicherà al capo giuria la durata effettiva, che provvederà a inserire la penalità prevista nel giudizio finale.

7.2. Requisiti Tecnici della Base Musicale

7.2.1. Formato e Qualità Audio

La base musicale deve essere inviata in formato .mp3, in quanto è l'unico formato garantito per una corretta riproduzione su tutti i sistemi operativi e dispositivi utilizzati durante la competizione.

La qualità della traccia musicale deve essere adeguata, garantendo una riproduzione chiara e senza distorsioni, per evitare malintesi o problematiche tecniche durante la performance.

L'organizzazione non si assume alcuna responsabilità per basi musicali inviate in formati diversi o con qualità inferiore a quella richiesta, che potrebbero compromettere l'esibizione dell'atleta.



7.2.2. Modalità di Invio

Le basi musicali devono essere inviate entro la scadenza (deadline) comunicata dall'organizzazione. L'invio dopo il termine stabilito comporterà una penalità di 3 punti, da applicarsi sulla scheda del capo giuria.

Modalità di invio Per atleti singoli: invio tramite e-mail all'organizzazione

Per squadre numerose: caricamento su una cartella condivisa (Drive, Dropbox o piattaforme simili) con link inviato all'organizzazione.

7.2.3. Denominazione del File

Il file musicale dovrà essere rinominato secondo il seguente formato, prima dell'invio:

NOME_COGNOME_SPECIALITÀ_CATEGORIA TECNICA_CATEGORIA ETÀ.mp3

Questo formato garantisce una gestione organizzativa corretta e permette di identificare facilmente ogni traccia musicale.

7.3. Norme e Penalità sulla Scelta Musicale

È consentito l'uso di basi musicali originali, montaggi personalizzati, tracce cantate o recitate. Tuttavia, la musica deve rispettare i principi etici e sportivi.

Le basi musicali non possono contenere linguaggi o riferimenti a contenuti:

- Antisportivi
- Scurrili
- Incitanti all'odio, discriminazione razziale o di genere, violenza
- Riferimenti a droghe o a contenuti sessuali espliciti

7.3.1. Penalità per le categorie Juniores

Nella categoria Juniores, le basi musicali devono essere appropriate per l'età degli atleti. L'uso di tracce con linguaggio scurrile o con tematiche violente o sessualmente esplicite è vietato. Qualora la giuria ritenga una base musicale inadeguata, il capo giuria, in accordo con gli ufficiali di gara, può imporre una penalità di 3 punti.

7.3.2. Premiazione della Creatività Musicale

Le basi musicali particolarmente creative o utilizzate in modo originale ed efficace potranno essere apprezzate dalla giuria, e saranno premiate positivamente nel giudizio complessivo.

7.3.3. Altre Situazioni che Comportano Penalità

- Ritardo superiore a 60 secondi nella salita sul palco dopo la chiamata dell'atleta.
- Abbandono del palco prima della fine della base musicale.
- Interruzione e successiva ripresa della performance.
- Conclusione anticipata della routine rispetto alla durata musicale.
- In caso di interruzione involontaria della routine, ad esempio per motivi tecnici o incidenti che non dipendano dall'atleta, sarà concessa la possibilità di ripetere la performance al termine della categoria. Tuttavia, la valutazione della seconda esecuzione non influirà sulla classifica generale.

8. SPECIFICHE GENERALI PER LA COSTRUZIONE DELLA ROUTINE

8.1. Elementi tecnici e acrobatici

- Non sono previsti elementi tecnici obbligatori di livello specifico per la routine. Tuttavia, gli atleti sono liberi di eseguire elementi acrobatici a corpo libero, se desiderano, senza che ciò sia obbligatorio.
- È obbligatorio l'uso del piano orizzontale (floor work) in tutte le specialità. L'utilizzo di questo spazio verrà valutato dall'ufficiale di gara artistico, tenendo conto della sua completezza.
- È necessario utilizzare entrambi i piani dello spazio: orizzontale (palco) e verticale (attrezzo), in modo da arricchire la coreografia e valorizzare le capacità dell'atleta.



8.2.Tema e oggetti coreografici

- Non è obbligatorio presentare un tema per la routine. Tuttavia, se si sceglie di farlo, è fondamentale che il tema o il personaggio rappresentato sia coerente e facilmente comprensibile per la giuria.
- È consentito l'uso di oggetti coreografici, a condizione che vengano utilizzati anche durante la routine e che siano coerenti con il tema, se presente. Un buon utilizzo dell'oggetto potrebbe comportare un bonus da parte del capo giuria, in particolare se l'oggetto viene integrato anche sugli attrezzi.
- È importante notare che un oggetto coreografico, se non adeguatamente integrato nella performance, potrebbe non valorizzare la routine e, in tal caso, potrebbe essere penalizzato dagli ufficiali di gara, incidendo sul punteggio della sezione artistica.
- L'uso di scenografie è permesso, ma se il montaggio dovesse causare ritardi nella competizione, il capo giuria potrebbe decidere di applicare una deduzione al punteggio.

8.3.Divieti Generali Nella Costruzione Della Routine - Materiali e oggetti vietati

- È vietato l'uso di animali, vivi o imbalsamati, sul palco. Le pellicce non sono incluse in questa categoria.
- Non è consentito l'uso di fuochi, petardi, fumogeni o altri dispositivi simili.
- È proibito l'uso di sostanze oleose sul corpo o durante la coreografia.
- Non sono ammessi liquidi di alcun tipo, inclusi quelli che potrebbero compromettere la sicurezza della routine.
- Le basi musicali che incitano alla violenza sono vietate.
- È vietato l'uso di armi vere o oggetti appuntiti, affilati, o comunque pericolosi per gli atleti.
- I costumi non devono contenere riferimenti chiari a odio, razzismo, discriminazione di genere o simili.
- Non è permesso utilizzare polveri come Borotalco o simili, che potrebbero creare pericolo per gli atleti in pedana.
- È obbligatorio salire sul palco con la carrozzina pulita. L'uso di una carrozzina dedicata per evitare di sporcare la pedana è altamente consigliato. In caso di incuria da parte dell'atleta, verrà applicata una penalità da parte del capo giuria.
- Non sono ammesse comparse sul palco. Se la coreografia prevede l'interazione con atleti normodotati o altri paralimpici, devono essere utilizzate le categorie appropriate di "double" e "gruppo".

8.4.SPECIFICHE PER LA COSTRUZIONE DELLA ROUTINE - POLE DANCE

8.4.1. Utilizzo degli attrezzi

- Entrambi i pali (spin e statico) devono essere utilizzati in maniera equilibrata e integrata nella routine. La valutazione non si baserà su un cronometro, ma sulla qualità complessiva della performance.
- Il piano orizzontale (floor work) deve essere utilizzato in modo completo, non solo come transizione tra attrezzi. Il mancato utilizzo di questa parte della routine sarà penalizzato dall'ufficiale di gara artistico.

8.4.2. Categorie di età e bonus

- Per le categorie U18 e Senior, è consentito superare il 50% dell'attrezzo verticale. In questo caso, verrà attribuito un bonus dal capo giuria.
- Per la categoria U13, il superamento del 50% dell'attrezzo non è previsto per motivi di sicurezza. Non saranno attribuiti bonus per questa categoria.

8.5.SPECIFICHE PER LA COSTRUZIONE DELLA ROUTINE - ATTREZZI AEREI

8.5.1. Limitazioni di altezza e sicurezza

- Per la categoria U13, è vietato superare i 4 metri di altezza per motivi di sicurezza.
- Per le categorie U18 e Senior, è possibile superare il 50% dell'attrezzo verticale, con l'attribuzione di un bonus da parte del capo giuria in caso di superamento.



- Nella categoria U13, non sono previsti bonus per il superamento del 50% dell'attrezzo per garantire la sicurezza dell'atleta.

8.5.2. Normative specifiche sugli attrezzi

- Il tessuto aereo con nodo non è ammesso nella disciplina dei Tessuti Aerei, mentre è consentito nella disciplina dell'Amaca Aerea.
- È obbligatorio l'uso di un materasso sotto l'attrezzo aereo, come da regolamento SICUREZZA.

8.6. DIVIETI E SANZIONI PER I DOUBLE E GRUPPI

8.6.1. Sicurezza nell'uso degli attrezzi

- È fondamentale che il peso applicato sull'attrezzo e le relative sollecitazioni non superino i limiti di sicurezza previsti dalla certificazione dell'appendimento. Ad esempio, un atleta in sedia a rotelle che utilizza la propria carrozzina per sollevarsi applica un carico comparabile a quello di 2 o 3 atleti normodotati. Pertanto, è vietato salire sull'attrezzo insieme ad altri atleti mentre si è in carrozzina.

8.6.2. Regole per l'Aerial Dance

- È vietato a più di due persone salire sull'attrezzo aereo contemporaneamente. La "salita sull'attrezzo" si intende come presa in sospensione completa, senza alcun appoggio a terra.

8.6.3. Regole per la Pole Dance

- Per motivi di sicurezza, è vietato a più di quattro persone salire sull'attrezzo contemporaneamente. Inoltre, nel caso di salite da parte di più di due persone, fino a un massimo di quattro, è vietato eseguire figure dinamiche, slanci o salti da o per il palo.

Violazione di queste disposizioni comporterà la squalifica immediata degli atleti coinvolti. La coreografia sarà interrotta senza possibilità di ripetizione, e gli atleti dovranno scendere dalla pedana di gara.

LA SICUREZZA DELL'ATLETA È LA NOSTRA PRIORITÀ ASSOLUTA:

tutte le norme e le disposizioni sono state pensate per garantire un ambiente protetto e sicuro durante le competizioni.

9. Costume e Abbigliamento: Norme Generali e Divieti

L'abbigliamento dell'atleta, insieme alla scelta del costume e degli accessori, rappresenta un elemento espressivo fondamentale della performance ed è parte integrante della valutazione nella sezione artistica. La cura dell'immagine deve essere coerente con la tematica proposta e contribuire all'efficacia comunicativa della routine. Scelte poco curate o non coerenti potranno incidere negativamente sul punteggio assegnato dal giudice dell'artistico.

9.1. Norme Generali

9.1.1. Calzature:

- *Categorie Senior:* è consentito indossare qualsiasi tipo di scarpa, fatta eccezione per le calzature con tacco eccessivamente alto come le "Pleaser" o simili.
- *Categorie Juniores:* è consentito unicamente l'uso di scarpe da danza con tacco basso. Altri tipi di tacco non sono ammessi.

9.1.2. Costume:

- Può essere composto da più parti e può subire trasformazioni intenzionali durante la routine.
- È consentita la rimozione parziale del costume per scelte coreografiche, purché tale gesto sia chiaramente voluto e non accidentale.



PARALIMPICO - REGOLAMENTO E CODICE NAZIONALE POLE & AERIAL DANCE

- Il costume deve sempre coprire adeguatamente le parti intime. Trasparenze eccessive o spostamenti del costume che rendano visibile l'abbigliamento intimo o parti del corpo inappropriate saranno penalizzati o, nei casi più gravi, porteranno alla squalifica.
- Non sono previste penalità per culottes o shorts sgambati nelle categorie *Senior*, se mantenuti in posizione corretta e coerente con il costume.

9.1.3. Accessori e sicurezza:

- Sono ammessi guanti, ausili per il grip e protesi, senza necessità di dichiarazione o certificazione, purché servano a garantire la sicurezza dell'atleta.
- L'uso di parti del costume, calzini o accessori che compromettano la stabilità o la sicurezza dell'atleta può comportare penalità.

9.1.4. Loghi e sponsorizzazioni:

- È vietata la presenza di loghi, brand, marchi commerciali o messaggi promozionali sul costume. La violazione comporterà una penalità nella scheda del capo giuria.

9.1.5. Piercing e gioielli:

- Sono ammessi esclusivamente piercing e gioielli minimalisti e sicuri. Braccialetti, orologi, orecchini pendenti o accessori non coerenti con il costume potranno essere penalizzati nella sezione "immagine".

9.2. Divieti Specifici

- È assolutamente vietato l'uso di tanga, perizomi o costumi che espongano eccessivamente il corpo.
- In caso di nudità evidenti durante la routine:
 - Verrà applicata una penalità se l'evento è momentaneo.
 - In caso di nudità permanente, la routine verrà interrotta, l'atleta squalificato e potrà eventualmente ripresentare la routine a fine categoria, solo ai fini valutativi, ma senza entrare in classifica.
- *Categorie Junior:*
 - Le culottes devono essere coprenti e stabili; il top deve contenere in modo adeguato le proporzioni dell'atleta.
 - Costumi inadeguati, spostamenti accidentali o rotture del costume saranno oggetto di penalità.
- Le trasparenze che mostrino chiaramente l'intimo o le parti intime verranno trattate al pari della nudità e comporteranno la squalifica.
- Sono vietati costumi o accessori che contengano:
 - Messaggi violenti, sessisti, razzisti o discriminatori.
 - Riferimenti a sostanze illegali o simboli che possano turbare la sensibilità del pubblico.



10. Valutazione, Punteggi

10.1. Parimerito e Classifiche

In caso di punteggio ex aequo, tutti gli atleti con pari punteggio verranno premiati.

Le classifiche ufficiali saranno pubblicate al termine della competizione a cura dell'organizzatore.

Il **Direttore di Gara** ha il compito di controllare la correttezza formale dei punteggi e garantire una supervisione neutrale. In caso di irregolarità o errori rilevati nel lavoro del pannello di giuria, potrà richiedere chiarimenti o apportare le opportune correzioni.

10.2. Criteri di Valutazione e Sistema di Punteggio

La valutazione finale dell'atleta è strutturata in 2 componenti principali:

- **Valutazione Artistica**
- **Bonus e Deduzioni del Capo Giuria**

10.2.1. Valutazione Artistica

Concorre con un punteggio **massimo di 100 punti**. Gli ufficiali preposti all'artistico valutano elementi come: qualità espressiva, uso dello spazio, musicalità, coerenza coreografica, immagine generale e creatività. La media delle valutazioni dei giudici artistici costituirà il punteggio finale della sezione.

10.2.2. Bonus e Deduzioni del Capo Giuria

Il Capo Giuria può assegnare bonus o deduzioni in base a elementi specifici non valutabili direttamente nei punteggi tecnici e artistici. Questi includono l'utilizzo efficace dell'attrezzo, rispetto del regolamento, elementi di rischio ben eseguiti, o al contrario, irregolarità legate al costume, alla sicurezza o alla struttura della routine.

I punti assegnati o detratti dal Capo Giuria si sommano o si sottraggono **al punteggio complessivo ottenuto dalla somma di tecnico e artistico**.

11. Il Capo Giuria: Funzioni e Competenze

Il **Capo Giuria** ha un ruolo centrale nella supervisione della gara. È responsabile del controllo del rispetto del regolamento, della corretta applicazione dei criteri di valutazione e dell'equilibrio complessivo tra i giudici.

Attribuzioni principali:

- Supervisiona il pannello e media eventuali disaccordi tra i giudici.
- Non può modificare i punteggi assegnati dai singoli ufficiali, ma può applicare **deduzioni o bonus** secondo le griglie ufficiali.
- In caso di controversie è l'elemento decisivo per una valutazione coerente e condivisa.
- Può interrompere una routine per motivi di sicurezza, malfunzionamenti evidenti del costume o violazioni gravi del regolamento.
- Verifica il rispetto dei livelli tecnici previsti per ogni categoria.
- Ha il dovere di intervenire per evitare che un errore o una dimenticanza penalizzi ingiustamente l'atleta.

Principio guida: *In caso di dubbio, la valutazione deve sempre essere a favore dell'atleta.* Ogni decisione ambigua deve essere discussa con il pannello, privilegiando sempre una lettura positiva dell'esecuzione.



11.1. Le deduzioni generali del Capo Giuria

D1

Uscita dal palco senza saluto alla giuria prima o dopo la routine

Gli atleti sono tenuti a salutare i pannelli giuria prima o dopo la propria routine, non è obbligatorio salutare entrambe le volte, ma non è vietato.

Deve essere attribuita se:

- L'atleta non saluta il pannello giuria almeno una volta prima o dopo la routine.

5 punti di deduzione una tantum

D2

Interruzione evidente della performance per dimenticanza o altro

Applicata se l'atleta interrompe la routine e la riprende con una sosta o tentennamento evidenti dovuti a problemi di esecuzione del movimento o dimenticanza della sequenza da presentare.

Deve essere attribuita se:

- L'atleta commette un errore, si interrompe, ma riprende la routine e ripete l'ultimo movimento eseguito
- L'atleta dimentica la coreografia, si interrompe, ma riprende la routine.

3 punti di deduzione per ogni interruzione nella routine fino a un massimo di 3

D3

Ingresso ritardato (più di 60") alla presentazione dell'atleta

Applicata se l'atleta viene chiamato dalla regia e non è presente nell'area limitrofa al palco/pedana. Gli atleti devono essere pronti a entrare in pedana prima dell'inizio della propria routine. Considerare la possibilità che le competizioni potrebbero subire anticipi e non solo ritardi.

Deve essere attribuita se:

- L'Atleta viene chiamato in campo gara e, trascorsi 60", non entra in pedana perché si sta ancora preparando

L'atleta si è allontanato dal campo gara, viene chiamato e, trascorsi 60", non entra in pedana.

3 punti di deduzione una tantum

D4

Il ritardo nella pulizia dei pali o nel montaggio delle scenografie e/o degli appendimenti causato dall'allenatore o dall'atleta, o l'uso di grip vietati sul palo o di ausili di movimento non puliti che rendono difficile la pulizia per l'atleta successivo.

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

Deve essere attribuita se:

L'allenatore o l'atleta impiega più di 1' 30" a:

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

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 la deduzione all'atleta precedente.

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

ATTENZIONE! Gli ausili di movimento dell'atleta paralimpico devono essere impeccabilmente puliti prima di salire in pedana. Qualora la mancata pulizia dovesse causare la sporcizia del palco, sarà applicata una penalità.

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

D5

Atleta canta durante la performance (escluso canto coreografico/teatrale voluto)

Applicata se l'atleta canta la base musicale durante l'esecuzione dei movimenti e il canto non è evidentemente parte della coreografia

Deve essere attribuita se:

- L'atleta "canticchia" involontariamente durante l'esecuzione della routine perché il brano gli piace

Non deve essere attribuita se:

L'atleta canta volontariamente interpretando un personaggio, la volontà di cantare deve essere oggettivamente chiara.

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

D6



Musica troppo lunga o troppo corta

La regia controllerà che la durata delle basi musicali sia conforme alle richieste del regolamento e lo comunicherà al capo giuria durante la competizione, le basi musicali non saranno controllate al momento dell'arrivo.

Verificare requisiti nella sezione DURATA di questo regolamento

3 punti di deduzione una tantum

D7

Musica non adatta ad atleti juniores o vietata dal regolamento

Verificare le specifiche nella sezione REQUISITI BASE MUSICALE del regolamento

3 punti di deduzione una tantum

D8

Invio della base musicale oltre i termini stabiliti dall'organizzazione

Se la base musicale viene inoltrata all'organizzazione oltre i termini previsti e indicati dall'organizzazione saranno comunicati al capo giuria i nominativi degli atleti che subiranno la penalità.

3 punti di deduzione una tantum

D9

Costume vietato, non adatto che crea disagio di qualsiasi tipo o Malfunzionamento del Costume

1 deduzione ogni volta che si crea disagio o interruzione fino a un massimo di 3 penalità

Applicata se:

- Il costume ha trasparenze eccessive con visibilità ad occhio nudo delle parti intime
- Lo slip o culottes si sposta diventando un perizoma
- Se l'indumento intimo sotto il costume si vede o intravede in maniera non voluta
- Se il costume si rompe o si smonta involontariamente durante la routine.
- Se viene utilizzato come oggetto di scena con grande difficoltà dall'atleta creando delle interruzioni o sospensioni nella routine
- Se il costume provoca situazioni di pericolosità all'atleta
- Se a causa del costume l'atleta scivola o si inciampa o si trova in difficoltà
- Se presenta elementi vietati dalla sezione DIVIETI RELATIVI ALL'IMMAGINE di questo regolamento

3 punti di deduzione ogni volta fino a un massimo di 3 deduzioni

D10

Presenza di marchi noti o loghi di scuole sul costume di gara

Applicato se sul costume sono evidenti marchi riconoscibili di scuole o noti marchi di abbigliamento.

Le bandiere sono escluse.

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

D11

Nudità accidentale

Per nudità accidentale si intende anche occasionale e non prolungata.

Applicato:

- Ogni volta che il costume si sposta causando una evidente nudità occasionale.

5 punti di deduzione ogni volta che accade fino a un massimo di 3 volte alla quarta o in caso di rottura e nudità permanente dell'atleta la routine viene interrotta e l'atleta squalificato, potrà ripetere la routine al termine della categoria con un costume adatto. Verrà valutato ma non entrerà in classifica

D12

Utilizzo di oggetto/materiale non permesso nel regolamento

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

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

D13

GRUPPI – mancato utilizzo dell'attrezzo da parte di uno o più atleti disabili in campo gara

Tutti gli atleti di un gruppo devono utilizzare l'attrezzo almeno una volta durante la routine, in caso non avvenga il capogiuria può applicare una deduzione per ogni atleta che non utilizza l'attrezzo

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

D14



Presenza di gioielli, bracciali, elastici e simili di uso comune non coerenti con il personaggio

L'atleta sarà penalizzato se indossa bracciali, elastici di uso comune per evidente dimenticanza.

Es: braccialetti da spiaggia, elastici al polso, cavigliere e collanine di uso quotidiano. La penalità non è applicata se il gioiello o accessorio fa evidentemente parte del personaggio portato sul palco.

3 deduzione per ogni oggetto non coerente fino a un massimo di 3 oggetti

D15

POLE DANCE - Mancato utilizzo di entrambi i pali in maniera equa

La routine deve essere costruita utilizzando equamente palo statico e palo spin

Deve essere data se:

- L'atleta predilige in maniera evidente l'utilizzo di un palo rispetto all'altro

5 punti di deduzione una tantum

D16

AEREA – Superamento 4 metri di altezza per categorie U13

Per una questione di sicurezza gli atleti U13 non possono superare i 4 metri di altezza sull'attrezzo, in caso di superamento con tutto il corpo il capogiuria può applicare una penalità

5 punti di deduzione ogni volta che supera la massima altezza permessa

11.2. I Bonus del Capogiuria

B1

Utilizzo dell'attrezzo verticale (palo, tessuto)

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

Le categorie U18 e senior possono superare il 50% dell'attrezzo e ottengono un bonus se lo superano con tutto il corpo.

Questo Bonus non deve essere attribuito all'attrezzo Cerchio Aereo, Amaca Aerea e agli attrezzi aerei misti.

5 punti di Bonus una tantum

B2

1 combinazione in sincro perfetto di 16 battute consecutive (solo per Double e Gruppi)

Attribuita se gli atleti costruiscono una combinazione in sincro a terra o sull'attrezzo di lunghezza minima "2 otto" consecutivi eseguiti in sincronia.

Un atleta può essere sull'attrezzo e gli altri a terra, nei gruppi almeno 2 atleti devono eseguire sincro perfetto.

Il sincro si stabilisce se il cambio del movimento è sincronizzato con la musica e simile o identico.

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

B3

1 presa di coppia a terra (solo per Double e Gruppi)

Attribuita ogni volta che gli atleti eseguono almeno una presa di coppia a terra in modo completo, fluido e ben visibile fino a un massimo di 3 prese di coppia.

Sono comprese collaborazioni, bilanciamenti, sospensioni, ecc.

Nei gruppi in caso di prese di coppia/più persone identiche, in sincro e non, sarà conteggiata una sola presa.

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

B4

1 presa di coppia all'attrezzo (solo per Double e Gruppi)

Attribuita 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.

Sono comprese collaborazioni, bilanciamenti, sospensioni, ecc.

Nei gruppi in caso di prese di coppia/più persone identiche, in sincro e non, sarà conteggiata una sola presa.

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

Attribuito se la base musicale ha almeno uno dei seguenti requisiti

- Il brano scelto è non scontato e ricercato



Es: Tango di Roxenne, Cristalize, Like a river, e molti di questi brani utilizzati più e più volte nelle coreografie negli anni non potranno mai ottenere questo bonus. E' necessaria un'ottima ricerca all'interno della discografia nazionale e internazionale che non si limita a 10 brani popolari.

Es: Un brano italiano non necessariamente è da bonus solo perché di solito si prediligono basi musicali straniere; o un brano potrebbe ricevere il bonus se (per quanto popolare) la sua reinterpretazione è unica.

- La costruzione della base musicale è creativa se unisce più brani in coerenza con la coreografia costruita, se utilizza effetti o pause che rendono unica e non scontata l'intera coreografia
- Se senza quella specifica base la coreografia non potesse essere compresa
- Se la traccia diventa essa stessa parte integrante del soggetto coreografico definendone le specificità e l'identità

ATTENZIONE: non è sufficiente mettere insieme più brani e aggiungere qualche effetto sonoro per ottenere il bonus, è necessario che la coreografia rispecchi e diventi parte integrante della traccia e viceversa.

3 punti di Bonus una tantum

B6

Creatività della performance

Attribuito se la scelta di tema o sviluppo della routine ha:

- il tema, anche se già visto, è costruito e sviluppato in maniera estremamente creativa e non scontata
- La costruzione coreografica è creativa e unica
- La combinazione di presenza scenica-traccia musicale-coreografia rende l'intera routine unica e non scontata

3 punti di Bonus una tantum

B7

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

Attribuito se:

L'atleta costruisce un pezzo fuori dall'attrezzo particolarmente elaborato e curato

Può essere una sequenza ballata

Può essere un pezzo recitato

3 punti di Bonus una tantum

B8

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

Attribuito se l'oggetto coreografico è utilizzato in maniera eccellente entrando per esempio a far parte integrante della routine, o se viene utilizzato in maniera creativa e non scontata

3 punti di Bonus una tantum

B9

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

Attribuito se il trucco, acconciatura e costume sono estremamente curati in ogni dettaglio e in tema con la musica o il tema portato in gara se presente.

3 punti di Bonus una tantum

B10

Costruzione di combinazioni di movimento ricercate e particolarmente creative

Attribuito se l'atleta costruisce una combinazione di movimenti a terra o sull'attrezzo particolarmente ricercata, mai vista o di grande impatto visivo

3 punti bonus per ogni combinazione a un massimo di 3

B11

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

Attribuito all'atleta se ha creato una routine eccellente che meriterebbe la lode

5 punti di Bonus una tantum

Ecco la scheda di valutazione che riassume i parametri che hai indicato.

È suddivisa in penalità (D) e bonus (B) con una descrizione dei criteri e delle deduzioni/bonus applicabili:



SCHEDA DI VALUTAZIONE – CAPOGIURIA PARALIMPICO

USCITA DAL PALCO SENZA SALUTO ALLA GIURIA	Penalità applicata se l'atleta non saluta la giuria prima o dopo la routine.	D1	-5		
INTERRUZIONE EVIDENTE DELLA PERFORMANCE PER DIMENTICANZA O ALTRO	Penalità applicata se l'atleta si ferma durante la routine per dimenticanza o errore evidente.	D2	-3	-3	-3
INGRESSO RITARDATO (PIÙ DI 60") ALLA PRESENTAZIONE DELL'ATLETA	Penalità applicata se l'atleta non entra in pedana entro 60 secondi dalla chiamata.	D3	-3		
RITARDO NELLA PULIZIA DEI PALI O NEL MONTAGGIO DELLE SCENOGRAFIE	Penalità applicata se l'atleta o allenatore impiega più di 1'30" per preparare l'attrezzo.	D4	-5	-5	-5
ATLETA CANTA DURANTE LA PERFORMANCE INVOLONTARIAMENTE		D5	-3	-3	-3
MUSICA TROPPO LUNGA O TROPPO CORTA NON CONFORME AL REGOLAMENTO		D6	-3		
MUSICA NON ADATTA AD ATLETI JUNIORES O VIETATA DAL REGOLAMENTO	Penalità applicata se la base musicale non è conforme alle specifiche del regolamento.	D7	-3		
INVIO DELLA BASE MUSICALE OLTRE I TERMINI STABILITI	Penalità applicata se la base musicale viene inviata oltre il termine.	D8	-3		
COSTUME VIETATO, NON ADATTO O MALFUNZIONANTE	Penalità applicata se il costume causa disagio o interruzione durante la routine.	D9	-3	-3	-3
PRESENZA DI MARCHI NOTI O LOGHI SUL COSTUME	Penalità applicata se sono presenti loghi o marchi non permessi.	D10	-3	-3	-3
NUDITÀ ACCIDENTALE – Alla 4° interrompere la routine se necessario		D11	-3	-3	-3
UTILIZZO DI OGGETTO/MATERIALE NON PERMESSO NEL REGOLAMENTO	Penalità applicata se l'atleta usa oggetti/materiale non permesso.	D12	-1	-1	-1
GRUPPI – MANCATO UTILIZZO DELL'ATTREZZO DA PARTE DI ATLETI DISABILI	Penalità applicata se uno o più atleti non utilizzano l'attrezzo durante la routine.	D13	-3	-3	-3
PRESENZA DI GIOIELLI O ACCESSORI NON COERENTI CON IL PERSONAGGIO	Penalità applicata se l'atleta indossa gioielli non coerenti con il personaggio.	D14	-3	-3	-3
POLE DANCE – MANCATO UTILIZZO DI ENTRAMBI I PALI	Penalità applicata se un palo viene usato in modo preferenziale rispetto all'altro.	D15	-5		
AEREA – SUPERAMENTO 4 METRI DI ALTEZZA PER CATEGORIE U13	Penalità applicata se un atleta U13 supera i 4 metri di altezza.	D16	-5	-5	-5
UTILIZZO DELL'ATTREZZO VERTICALE (PALO, TESSUTO)	Bonus attribuito se l'atleta supera il 50% dell'attrezzo con il corpo. Non applicabile per attrezzi come Cerchio Aereo o Amaca Aerea.	B1	+5		
1 COMBINAZIONE IN SINCRIO PERFETTO (SOLO PER DOUBLE E GRUPPI)	Bonus per combinazioni in sincro perfetto a terra o sull'attrezzo, per almeno 16 battute consecutive.	B2	+3	+3	+3
1 PRESA DI COPPIA A TERRA COMPLETA E BEN VISIBILE (SOLO PER DOUBLE E GRUPPI)		B3	+3	+3	+3
1 PRESA DI COPPIA ALL'ATTREZZO COMPLETA E BEN VISIBILE (SOLO PER DOUBLE E GRUPPI)		B4	+3	+3	+3
CREATIVITÀ NELLA SCELTA DELLA BASE MUSICALE		B5	+3		
CREATIVITÀ DELLA PERFORMANCE		B6	+3		
SVILUPPO DEL LAVORO A TERRA PARTICOLARMENTE CURATO		B7	+3		
BUON UTILIZZO DEGLI OGGETTI DI SCENA		B8	+3		
CURA PARTICOLARE DI COSTUME, ACCONCIATURA E TRUCCO		B9	+3		
COSTRUZIONE DI COMBINAZIONI DI MOVIMENTO RICERCATE		B10	+3	+3	+3
EXTRA BONUS A DISCREZIONE DEL CAPO GIURIA PER L'ECCELLENZA		B11	+5		



12. UFFICIALE DI GARA ARTISTICO

12.1. 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), 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. 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.

12.2. 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 esegue 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.

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 "**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 **manca 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.

Penalizzazioni per Capi di Abbigliamento di Marche Riconoscibili

Un aspetto da considerare riguarda l'**uso di abbigliamento con marchi noti**. L'ufficiale di gara penalizzerà l'atleta che indossa capi di abbigliamento con loghi di marche famose, se questi non sono **personalizzati** per la competizione. L'inserimento di loghi di marche conosciute può essere visto come un elemento estraneo alla performance artistica, distraendo il pubblico e danneggiando l'immagine complessiva. La personalizzazione del costume, in questo caso, è fondamentale per mantenere un aspetto più **artistico e distintivo**.

Restrizioni su trasparenze Eccessive

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



stessa. Inoltre, la penalizzazione potrebbe essere **aumentata dal capo giuria**, che ha la facoltà di dedurre punti in caso di violazione di queste linee guida.

Conclusioni

In sintesi, la valutazione dell'**immagine generale** e della sua **coerenza con il tema musicale** tiene conto di vari fattori estetici e pratici. La performance deve apparire **armoniosa e ben pensata**, con ogni elemento visivo (costume, trucco, acconciatura) che **completa e rafforza** l'espressione musicale e tematica della performance. La cura e la personalizzazione di questi elementi, la coerenza con il brano musicale e l'attenzione ai dettagli sono tutti aspetti che contribuiscono a una valutazione positiva, mentre le violazioni di decoro, l'uso di loghi non personalizzati e le trasparenze inappropriate porteranno a penalizzazioni significative. Questo parametro di valutazione sottolinea l'importanza di una preparazione meticolosa non solo per quanto riguarda la coreografia e la tecnica, ma anche per l'aspetto visivo complessivo che deve essere in perfetta sintonia con il tema e la musica scelta.

da 0 a 20 punti	da 21 a 40 punti	da 41 a 60 punti	da 61 a 80 punti	da 81 a 100 punti
Completa assenza	Insufficiente	Sufficiente	Discreto	Ottimo
Quando l'atleta si presenta con costumi assolutamente non adeguati che si rompono che non hanno alcuna coerenza con il tema portato se presente. Se la presentazione dell'atleta è sciatta e poco curata e in nessun modo riflette il tema della coreografia presentata. Se non è stata curata in nessun modo acconciatura, trucco o entrambi	Quando l'atleta indossa tutine o costumi commerciali o divise della scuola. In caso di costumi eccessivamente trasparenti e che sotto le luci lascino intravedere eccessivamente seno e parti pubiche. Se il costume non è chiaramente riconducibile alla routine o non è coerente con il tema se trattato Se non è stata curata in nessun modo acconciatura, trucco o entrambi	Quando il costume è chiaramente riferibile al tema portato se presente anche se non realizzato al meglio o presenta delle imperfezioni meccaniche che non inficiano la performance. Se trucco e acconciatura sono presenti ma poco curati.	Quando il costume è studiato ad Hoc per la routine, ma alcune particolarità lo rendono ancora non perfetto o causa qualche problema meccanico all'atleta senza inficiare la routine. Se cura particolarmente trucco e acconciatura e applica accorgimenti originali o curati che migliorano l'immagine generale	Quando il costume, il trucco e l'acconciatura sono studiati ad Hoc per la routine e ne esaltano le caratteristiche diventando parte integrante della coreografia arricchendola.



A3 - PRESENZA SCENICA

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

Mantenimento dell'Attenzione

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

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

Gestione del Tempo e delle Transizioni

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

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



Flusso e Coerenza Emotiva

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

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

Impatto della Coreografia sulla Dinamicità

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

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

Preparazione e Controllo delle Interruzioni

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

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

Conclusioni

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

da 0 a 20 punti	da 21 a 40 punti	da 41 a 60 punti	da 61 a 80 punti	da 81 a 100 punti
Completa assenza	Insufficiente	Sufficiente	Discreto	Ottimo
Quando l'atleta interrompe per più di 3 volte la routine per evidenti dimenticanze o per errori tecnici ripetuti. Quando si perde e si distacca completamente dal senso musicale e del tema.	Quando l'atleta interrompe da 1 a 2 volte la routine per evidenti dimenticanze o per errori tecnici ripetuti. Quando si perde e si distacca in maniera eccessiva dal senso musicale e del tema.	Quando l'atleta non ha evidenti interruzioni per distrazioni o errori. Quando non si perde e non si distacca dal senso musicale e del tema, ma non riesce a renderlo interessante all'osservatore.	Quando l'atleta esegue la routine senza interruzioni che ne pregiudichino l'intensità. L'atleta attira costante l'attenzione dell'osservatore che non si distrae e non si annoia. L'atleta riesce a creare aspettativa.	Quando l'atleta esegue la routine in maniera eccellente e creativa attirando l'attenzione dell'osservatore e senza mai annoiare e attirando l'attenzione. L'atleta diventa magnetico e lo sguardo dell'osservatore è sempre molto interessato.



A5 - DINAMISMO E FLUIDITÀ

Il parametro di valutazione descritto riguarda la **fluidità e coerenza** della coreografia, 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 è connesso al successivo in maniera naturale, senza interruzioni inaspettate o fuori luogo.

Fluidità dei Movimenti

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

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

Transizioni Senza Interruzioni Non Volute

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

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

Coerenza e Costruzione della Coreografia

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

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

Movimenti Aerei e Sicurezza

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

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

Conclusioni

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



da 0 a 20 punti	da 21 a 40 punti	da 41 a 60 punti	da 61 a 80 punti	da 81 a 100 punti
Completa assenza	Insufficiente	Sufficiente	Discreto	Ottimo
Quando l'atleta non è mai in grado di eseguire un movimento in maniera controllata e sicura.	Quando l'atleta dimostra di avere sicurezza ma in maniera ancora insufficiente.	Quando l'atleta dimostra di avere sicurezza in maniera sufficiente, ma qualche volta perde il controllo dei movimenti e la fluidità	Quando l'atleta dimostra di avere padronanza del movimento senza tentennamenti e in maniera fluida e costante per tutta la routine	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 relativo all'**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 limita la propria performance a una porzione troppo ristretta della pedana, potrebbe risultare meno coinvolgente, perdendo l'opportunità di utilizzare appieno il campo a disposizione.

Piano Verticale (Altezza dell'Attrezzo e Movimenti Aerei)

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

Nel caso del **pole dance**, l'atleta deve essere in grado di **utilizzare il palo statico e il palo spin** adeguatamente non solo come un semplice punto di supporto, ma come una parte integrante della performance. Ciò implica la **creazione di transizioni fluide** tra le varie posizioni, sia in alto che in basso rispetto al palo. Il movimento attorno al palo deve essere **variegato** e sfruttare tutta l'altezza disponibile, creando una sensazione di **dinamicità e equilibrio** tra i movimenti aerei e quelli a terra.

La capacità di eseguire **spin, salti e acrobazie** in modo fluido e coerente con la coreografia è essenziale. L'uso equilibrato del palo (sia come punto di supporto che come attrezzo per i movimenti dinamici) contribuisce a valorizzare la routine, evitando che l'atleta rimanga troppo concentrato su movimenti ripetitivi o su una sola porzione dell'attrezzo.

Nel caso dell'**aerea**, l'atleta deve saper utilizzare l'attrezzo in **tutta la sua completezza**, sfruttando sia la **lunghezza** che la **profondità** dell'attrezzo stesso (come una corda, un trapezio, ecc.). Il **movimento aereo** deve essere continuo, fluido e ben strutturato, in modo che l'atleta possa muoversi con naturalezza nell'ambiente tridimensionale che il materiale aereo consente. 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.

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

Equilibrio tra Piano Orizzontale e Verticale

Un altro aspetto fondamentale di questo parametro è l'**equilibrio** tra l'uso del piano orizzontale e verticale. La routine non deve concentrarsi esclusivamente su uno dei due piani, ma deve integrarsi in modo armonioso, in modo che i movimenti a terra si alternino a quelli aerei in modo naturale e senza discontinuità. Ad esempio, un atleta che passa continuamente da un utilizzo dinamico del piano orizzontale a movimenti aerei, ma senza mai trascurare nessuno dei due, manterrà l'attenzione viva e attenta, creando un ritmo che coinvolge lo spettatore.



L'abilità nel **passare senza soluzione di continuità dal piano orizzontale al verticale** è un segno distintivo di una coreografia ben costruita. Inoltre, l'atleta dovrà avere la capacità di **gestire la disposizione dei movimenti** in modo che nessuna parte dello spazio venga trascurata, e l'intera area del campo gara venga **riempita in modo coerente** con il tema della routine.

Conclusioni

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

da 0 a 20 punti	da 21 a 40 punti	da 41 a 60 punti	da 61 a 80 punti	da 81 a 100 punti
Completa assenza	Insufficiente	Sufficiente	Discreto	Ottimo
Quando l'atleta ignora completamente l'utilizzo di 1 o più piani dello spazio.	Quando l'atleta non utilizza 1 o più piani dello spazio in maniera adeguata. ATTREZZO Utilizzo di tutto l'attrezzo (per la pole di entrambi in maniera equa) Utilizzo di tutto lo spazio orizzontale Utilizzo completo di tutto lo spazio verticale concesso	Quando l'atleta utilizza almeno una volta tutti i piani dello spazio coreografico a sua disposizione, ma senza cura e attenzione nella realizzazione. ATTREZZO Utilizzo di tutto l'attrezzo (per la pole di entrambi in maniera equa) Utilizzo di tutto lo spazio orizzontale Utilizzo completo di tutto lo spazio verticale	Quando l'atleta utilizza in maniera completa tutti i piani dello spazio coreografico a sua disposizione più di una volta, ma non in maniera eccellente. ATTREZZO Utilizzo di tutto l'attrezzo (per la pole di entrambi in maniera equa) Utilizzo di tutto lo spazio orizzontale Utilizzo completo di tutto lo spazio verticale	Quando l'atleta utilizza in maniera completa ed eccellente tutti i piani dello spazio coreografico a sua disposizione più di una volta. ATTREZZO Utilizzo di tutto l'attrezzo (per la pole di entrambi in maniera equa) Utilizzo di tutto lo spazio orizzontale Utilizzo completo di tutto lo spazio verticale concesso

**A7 - FLOOR WORK O SEQUENZA BALLATA**

Il **Floor Work** (lavoro a terra) o **Sequenza Ballata** è una parte importante della performance artistica che, 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 – ESECUZIONE TECNICA DEL MOVIMENTO

Questa sezione valuta la qualità tecnica dei movimenti eseguiti durante l'intera routine, prendendo in considerazione i seguenti elementi fondamentali:

- Precisione: esecuzione corretta dei movimenti previsti senza errori evidenti.
- Linee: cura dell'estetica del corpo durante l'esecuzione (allungamenti, posture, simmetrie).
- Confidenza: sicurezza e padronanza nei passaggi tecnici, senza esitazioni.
- Fluidità nelle transizioni: capacità di passare da un movimento all'altro in modo naturale e continuo.

L'attribuzione del punteggio si basa sulla percentuale della coreografia in cui tali qualità sono effettivamente presenti:

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
L'atleta non dimostra alcuna qualità tecnica per tutta la durata della routine. Il movimento risulta caotico, impreciso e privo di controllo.	Se l'atleta costruisce un floor work di qualsiasi tipo, ma in maniera poco attenta e curata.	L'atleta dimostra precisione, controllo e linee corrette per almeno il 40% della routine. La qualità tecnica inizia ad emergere in modo riconoscibile.	La qualità tecnica è presente e sostenuta per almeno il 60% della coreografia. Le transizioni sono curate e il movimento risulta solido e armonioso..	L'atleta mantiene un elevato standard tecnico per almeno l'80% della routine. Precisione, fluidità e padronanza del movimento sono evidenti e costanti.

Nota: L'attribuzione del punteggio deve essere coerente con l'intera esecuzione. L'attenzione è rivolta non solo alla complessità del movimento, ma soprattutto alla sua qualità esecutiva, anche nelle fasi di transizione e nei passaggi a terra.

A9 REALIZZAZIONE COSTRUZIONE DEI MOVIMENTI ALL'ATTREZZO

Questa sezione della valutazione è dedicata **esclusivamente alla quantità di movimenti tecnici eseguiti in modo completo e chiaramente visibile sull'attrezzo**. Il criterio di giudizio è puramente **quantitativo**: non viene valutata la qualità dell'esecuzione (già analizzata nel parametro A8 – Esecuzione tecnica del movimento), ma il **numero effettivo di movimenti riconoscibili e tecnicamente validi** portati a termine durante la routine.

Per "movimento completo" si intende un'azione chiara, inequivocabile, portata a compimento in tutte le sue fasi, priva di ambiguità nell'intenzione e ben visibile alla giuria.

Il punteggio viene assegnato in modo progressivo, come illustrato nella tabella seguente, secondo il principio che **un numero maggiore di movimenti tecnici completati** dimostra un **maggiore impegno fisico, complessità strutturale della routine e varietà tecnica**, elementi fondamentali per una valutazione oggettiva della performance:

da 0 a 20 punti	da 21 a 40 punti	da 41 a 60 punti	da 61 a 80 punti	da 81 a 100 punti
Completa assenza	Insufficiente	Sufficiente	Discreto	Ottimo
Nessun movimento: 0 1 movimento: 10 2 Movimenti: 20	3 movimenti: 30 4 Movimenti: 40	5 movimenti: 50 6 Movimenti: 60	7 movimenti: 70 8 Movimenti: 80	9 movimenti: 90 Oltre i 9



A10 DIFFICOLTÀ TECNICA DEI MOVIMENTI E ELEMENTI

Questa sezione della valutazione analizza la **complessità tecnica degli elementi inseriti nella routine**, premiando le scelte più articolate, originali e impegnative sul piano fisico e coordinativo. A differenza del punteggio assegnato all'esecuzione (che valuta *come* il movimento viene eseguito), qui si misura *che cosa* viene proposto dal punto di vista tecnico.

Nel contesto **paralimpico**, la difficoltà tecnica va interpretata in relazione alle **capacità funzionali dell'atleta**: un elemento è tecnicamente difficile quando, in rapporto alla condizione individuale dell'atleta, **richiede controllo avanzato, forza, coordinazione, rischio o una gestione complessa del corpo sull'attrezzo**. Anche piccole variazioni, adattamenti o soluzioni coreografiche personalizzate possono essere riconosciute come difficoltà tecniche quando espresse con efficacia.

Importante: non si valuta l'esecuzione perfetta del gesto, ma il **valore tecnico intrinseco** della proposta coreografica.

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
L'atleta propone pochissimi elementi , semplici, ripetitivi o non pensati in funzione dell'attrezzo. Manca ricerca, variabilità, connessione tra i movimenti.	L'atleta propone pochissimi elementi , semplici, ripetitivi o non pensati in funzione dell'attrezzo. Manca ricerca, variabilità, connessione tra i movimenti.	La routine include elementi tecnici più articolati , con una buona varietà e ricerca. L'atleta prova a connettere i movimenti, anche se con alcune incertezze	L'atleta propone una serie di elementi tecnici complessi , collegati fra loro con fluidità. Mostra sicurezza, conoscenza del mezzo e buona organizzazione tecnica .	L'atleta propone elementi avanzati, creativi e ad alto rischio , eseguiti con padronanza e virtuosismo . Dimostra un livello paragonabile a quello professionale , con adattamenti originali e grande maturità coreografica.

**SCHEDA DI VALUTAZIONE - UFFICIALE DI GARA ARTISTICO**

Classe	Cat	Nome e cognome	n. gara
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 curati.	
	61-80	Costume e trucco ben curati, ma non perfetti. Buona coerenza con il tema.	
	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	A4
	21-40	Insufficiente, momenti di discontinuità	
	41-60	Sufficiente, ma non sempre interessante	
	61-80	Discreto, mantiene attenzione costante	
	81-100	Ottimo, performance fluida e coinvolgente	
DINAMISMO E FLUIDITÀ	0-20	Completa assenza di fluidità	A5
	21-40	Insufficiente, sicurezza migliorabile	
	41-60	Sufficiente, ma qualche incertezza	
	61-80	Discreto, movimenti fluidi e costanti	
	81-100	Ottimo, eccellente fluidità senza tentennamenti	
UTILIZZO DELLO SPAZIO NELLA COREOGRAFIA	0-20	Ignora uno o più piani dello spazio	A6
	21-40	Uso inadeguato di uno o più piani	
	41-60	Uso completo ma non eccellente dei piani	
	61-80	Uso buono di tutti i piani, ma non eccellente	
	81-100	Eccellente uso di tutti i piani con equilibrio e dinamismo	
FLOOR WORK O SEQUENZA BALLATA	0-20	Assenza totale della sequenza o movimenti poco curati	A7
	21-40	Sequenza a terra poco curata o eseguita in modo meccanico	
	41-60	Sequenza a terra ben eseguita ma con limitata varietà e creatività	
	61-80	Sequenza interessante, con movimenti studiati e ben integrati	
	81-100	Sequenza a terra eccellente, originale, curata e ben integrata con la coreografia	
ESECUZIONE TECNICA DEL MOVIMENTO	0-20	Assenza di controllo e qualità nei movimenti	A8
	21-40	Esecuzione insufficiente con qualche movimento fluido, ma poco preciso.	
	41-60	Esecuzione sufficiente, con movimenti chiari e controllati in parte della routine	
	61-80	Esecuzione buona, con qualità e controllo dei movimenti in buona parte della routine.	
	81-100	Esecuzione eccellente, con movimenti perfettamente controllati e fluidi per tutta la routine.	
COSTRUZIONE CREATIVA DELLE COMBINAZIONI ALL'ATTREZZO	0-20	Movimenti facili e scollegati, routine monotona	A9
	21-40	Movimenti più complessi ma con transizioni poco curate	
	41-60	Movimenti creativi con buone transizioni	
	61-80	Movimenti creativi e combinazioni originali, transizioni fluide	
	81-100	Combinazioni innovative e creative con transizioni uniche e fluide	
DIFFICOLTÀ TECNICA DEI MOVIMENTI E ELEMENTI	0-20	Movimenti facili e scollegati, senza difficoltà tecnica	A10
	21-40	Movimenti complessi ma con scarsa fluidità o sicurezza	
	41-60	Movimenti tecnicamente complessi con qualche difficoltà	
	61-80	Movimenti complessi con buona sicurezza e fluidità	
	81-100	Movimenti difficili, eseguiti con alta sicurezza e fluidità	