CODICE DANCE TECHNIQUE

Sommario

Introduzione 3
Paralimpico 3
Revisione del regolamento 3
Descrizione del Campo Gara 3
Pole Dance 3
Aerial Dance 3
Attrezzature e Sicurezza 4
MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE 5
Individuale 5
Duo 5
Gruppo 5
REQUISITI CLASSI DI PARTECIPAZIONE 6
Requisiti Classe C 6
Requisiti Classe B 7
Requisiti per la Classe A 7
Requisiti per iscriversi alla Classe AS 7
Requisiti Classe PD (Professional Division) 8
ALTRI REQUISITI 8
CRITERI DI VALUTAZIONE 9
PARIMERITO 9
CLASSIFICHE 9
PUNTEGGI PARZIALI 9
Il Capo Giuria 9
Le deduzioni generali del Capo Giuria 10
I Bonus del Capo giuria 14
SCHEDA DI VALUTAZIONE CAPOGIURIA 16
Parametri di valutazione Artistico 18
A1 – MUSICALITA', SENSO DEL RITMO E INTERPRETAZIONE MUSICALE 18
A2 – IMMAGINE GENERALE E COERENZA DELL'IMMAGINE CON IL TEMA O IL BRANO MUSICALE 20
A3 - PRESENZA SCENICA 21

Tutti i contenuti, progetti, disegni e schemi contenuti in questo documento sono di esclusiva proprietà di ETS Italia Pole & Aerial.
È vietata la riproduzione, la diffusione, l'utilizzo totale o parziale di qualsiasi parte di questo materiale senza previa autorizzazione scritta.
Sede legale e operativa: Via Emilia Est 1139/A, 41122, Modena - P.I. 0419410036 - C.F. 94232460363 - M_+39 333 3108953
italiapoleandaerial@pec.it - info@italiapoleandaerial.org - www.italiapoleandaerial.org

A4 - INTENSITÀ DELL'INTERA LA PERFORMANCE 23
A5 – DINAMISMO E FLUIDITA' 25
A6 – UTILIZZO DELLO SPAZIO NELLA COREOGRAFIA 26
A7 – FLOOR WORK O SEQUENZA BALLATA 29
A8 – BILANCIAMENTO DEI GRUPPI DI MOVIMENTO ALL'ATTREZZO NELLA COREOGRAFIA 30
SCHEDA DI VALUTAZIONE ARTISTICO 32
UFFICIALE DI GARA TECNICO 33
Modalità di Valutazione dell'Ufficiale di Gara Tecnico 33
Punteggio per i Gruppi: 33
Deduzioni per l'Esecuzione Tecnica 33
SCHEDA DI VALUTAZIONE TECNICO 36

Tutti i contenuti, progetti, disegni e schemi contenuti in questo documento sono di esclusiva proprietà di ETS Italia Pole & Aerial.
È vietata la riproduzione, la diffusione, l'utilizzo totale o parziale di qualsiasi parte di questo materiale senza previa autorizzazione scritta.
Sede legale e operativa: Via Emilia Est 1139/A, 41122, Modena - P.I. 0419410036 - C.F. 94232460363 - M_+39 333 3108953
italiapoleandaerial@pec.it - info@italiapoleandaerial.org - www.italiapoleandaerial.org

Introduzione

Il presente regolamento, le modifiche e integrazioni deliberate dal coordinamento tecnico, si applica alle competizioni di Pole & Aerial Dance Technique.
Il regolamento Nazionale di valutazione per la parte tecnica e artistica delle competizioni ufficiali Italia Pole & Aerial ® è stato redatto nel corso degli anni dal coordinamento nazionale di Settore dell'organizzazione ITALIA POLE & AERIAL con il contributo dei tecnici e ufficiali di gara coinvolti nelle competizioni nazionali.

Paralimpico

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

Revisione del regolamento

Il regolamento viene revisionato e aggiornato annualmente al termine della stagione sportiva, in ottica di miglioramento e sviluppo continuo del settore, dal comitato tecnico nazionale composto dagli ufficiali di gara con qualifica in essere.
La revisione del regolamento è inserita con data certa in calce al documento.
Revisioni sostanziali che modificano requisiti o categorie sono pubblicate al termine della stagione sportiva entro il 31 agosto.
Revisioni parziali a correzione di refusi o per aggiunta di spiegazioni possono essere pubblicate anche nel corso della stagione.

Descrizione del Campo Gara

Il campo gara per le competizioni di Pole & Aerial Dance Technique è progettato per garantire la sicurezza degli atleti e una corretta esecuzione delle performance. Nelle competizioni Technique non è consentito l'utilizzo di sfondi video o supporti multimedialil (ledwall) posizionati dietro gli atleti con riproduzioni video che riguardino la coreografia in corso. La disposizione e le attrezzature sono strutturate in modo da soddisfare le esigenze specifiche delle diverse discipline, sia per il pole dance che per l'Aerial dance. Di seguito sono descritti nel dettaglio gli elementi e le caratteristiche che compongono il campo gara per ciascuna disciplina.

Pole Dance

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

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

Quanto non specificato è inserito nel regolamento generale.

Aerial Dance

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

- **Individuali**: Per le performance individuali, è previsto un **appendimento** singolo per sostenere il tessuto aereo.

Tutti i contenuti, progetti, disegni e schemi contenuti in questo documento sono di esclusiva proprietà di ETS Italia Pole & Aerial.
È vietata la riproduzione, la diffusione, l'utilizzo totale o parziale di qualsiasi parte di questo materiale senza previa autorizzazione scritta.
Sede legale e operativa: Via Emilia Est 1139/A, 41122, Modena - P.I. 0419410036 - C.F. 94232460363 - M_+39 333 3108953
italiapoleandaerial@pec.it - info@italiapoleandaerial.org - www.italiapoleandaerial.org

- **Duo e Gruppi**: Per le performance in coppia o di gruppo, sono previsti **due appendimenti** separati per ciascun gruppo di atleti, consentendo loro di eseguire routine in coordinazione e sincronizzazione.

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

Attrezzature e Sicurezza

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

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

Tutti i contenuti, progetti, disegni e schemi contenuti in questo documento sono di esclusiva proprietà di ETS Italia Pole & Aerial.
È vietata la riproduzione, la diffusione, l'utilizzo totale o parziale di qualsiasi parte di questo materiale senza previa autorizzazione scritta.
Sede legale e operativa: Via Emilia Est 1139/A, 41122, Modena - P.I. 0419410036 - C.F. 94232460363 - M_+39 333 3108953
italiapoleandaerial@pec.it - info@italiapoleandaerial.org - www.italiapoleandaerial.org

MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE

Individuale

Un atleta compete singolarmente sul campo gara.

Pole Dance:

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

Aerial Dance:

- l'atleta utilizza un solo attrezzo.

Duo

Due atleti competono insieme sul campo gara.
Le collaborazioni tra i partecipanti non sono obbligatorie, ma saranno valutate positivamente se presenti.
Non è richiesto il sincronismo, ma sarà premiato in caso di esecuzione perfetta.

Pole Dance:

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

Aerial Dance:

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

Gruppo

Un gruppo composto da 3 a 10 atleti compete insieme sul campo gara.
Le collaborazioni tra i membri del gruppo non sono obbligatorie, ma saranno valutate positivamente se presenti.
Il sincronismo non è obbligatorio, ma sarà apprezzato se eseguito con precisione.
Per motivi di sicurezza, non è consentito eseguire movimenti dinamici sull'attrezzo con più di due atleti contemporaneamente.
È possibile che fino a tre atleti salgano sull'attrezzo, a condizione che non eseguano movimenti dinamici.

Pole Dance:

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

Aerial Dance:

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

Tutti i contenuti, progetti, disegni e schemi contenuti in questo documento sono di esclusiva proprietà di ETS Italia Pole & Aerial.
È vietata la riproduzione, la diffusione, l'utilizzo totale o parziale di qualsiasi parte di questo materiale senza previa autorizzazione scritta.
Sede legale e operativa: Via Emilia Est 1139/A, 41122, Modena - P.I. 0419410036 - C.F. 94232460363 - M_+39 333 3108953
italiapoleandaerial@pec.it - info@italiapoleandaerial.org - www.italiapoleandaerial.org

REQUISITI CLASSI DI PARTECIPAZIONE

Requisiti Classe C

LIVELLO DI DIFFICOLTA' TECNICA: Base – Principianti – Novizi

Devono iscriversi a questa categoria:

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

I seguenti movimenti non possono essere eseguiti in questa classe né in sull'attrezzo né a terra

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

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

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

Il Capo Giuria controlla i movimenti eseguiti in Classe C e segna 5 punti di deduzione per ogni movimento non permesso.

Tutti i contenuti, progetti, disegni e schemi contenuti in questo documento sono di esclusiva proprietà di ETS Italia Pole & Aerial.
È vietata la riproduzione, la diffusione, l'utilizzo totale o parziale di qualsiasi parte di questo materiale senza previa autorizzazione scritta.
Sede legale e operativa: Via Emilia Est 1139/A, 41122, Modena - P.I. 0419410036 - C.F. 94232460363 - M_+39 333 3108953
italiapoleandaerial@pec.it - info@italiapoleandaerial.org - www.italiapoleandaerial.org

Requisiti Classe B

LIVELLO DI DIFFICOLTA' TECNICA: Intermedio - Emergenti

Devono iscriversi a questa categoria:

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

Non possono partecipare in questa classe:

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

Requisiti per la Classe A

LIVELLO DI DIFFICOLTA' TECNICA: Avanzato – Dilettanti

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

Non possono partecipare alla Classe A:

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

Requisiti per iscriversi alla Classe AS

LIVELLO DI DIFFICOLTA' TECNICA: Alto livello – Talenti

- Atleti che hanno vinto il 1° posto in Classe A nella stagione precedente se erano iscritti alla competizione nella stessa classe e categoria più di 6 atleti. Se un atleta ha partecipato a una competizione nella Classe A e ha ottenuto il primo posto (1° posto) all'ultimo Campionato Italiano o in una competizione nazionale riconosciuta a livello federale, e se nella categoria di partecipazione erano iscritti più di 6 atleti, dovrà iscriversi alla Classe AS nella stagione successiva.

Tutti i contenuti, progetti, disegni e schemi contenuti in questo documento sono di esclusiva proprietà di ETS Italia Pole & Aerial.
È vietata la riproduzione, la diffusione, l'utilizzo totale o parziale di qualsiasi parte di questo materiale senza previa autorizzazione scritta.
Sede legale e operativa: Via Emilia Est 1139/A, 41122, Modena - P.I. 0419410036 - C.F. 94232460363 - M_+39 333 3108953
italiapoleandaerial@pec.it - info@italiapoleandaerial.org - www.italiapoleandaerial.org

- **Atleti con un livello tecnico molto elevato:** gli atleti che sono in grado di eseguire movimenti e combinazioni acrobatiche molto complesse, con un controllo preciso del corpo e alta difficoltà tecnica, devono partecipare in Classe AS. Questi atleti dimostrano un eccellente dominio della disciplina e una padronanza completa degli attrezzi.
- **Artisti di fama nazionale o internazionale:** gli artisti che sono riconosciuti a livello nazionale o internazionale, ovvero che hanno una carriera di alto profilo, devono gareggiare in questa categoria.

Requisiti Classe PD (Professional Division)

LIVELLO DI DIFFICOLTA' TECNICA: Tecnico Professionista

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

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

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

ALTRI REQUISITI

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

.

Tutti i contenuti, progetti, disegni e schemi contenuti in questo documento sono di esclusiva proprietà di ETS Italia Pole & Aerial.
È vietata la riproduzione, la diffusione, l'utilizzo totale o parziale di qualsiasi parte di questo materiale senza previa autorizzazione scritta.
Sede legale e operativa: Via Emilia Est 1139/A, 41122, Modena - P.I. 0419410036 - C.F. 94232460363 - M_+39 333 3108953
italiapoleandaerial@pec.it - info@italiapoleandaerial.org - www.italiapoleandaerial.org

CRITERI DI VALUTAZIONE

I criteri possono essere modificati e aggiornati a fine stagione solo in accordo con il comitato tecnico nazionale durante la riunione tecnica di chiusura della stagione.
La valutazione è suddivisa in tre componenti:

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

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

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

PARIMERITO

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

CLASSIFICHE

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

PUNTEGGI PARZIALI

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

Il Capo Giuria

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

BONUS E DEDUZIONI

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

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

Poteri di supervisione del capo giuria:

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

Tutti i contenuti, progetti, disegni e schemi contenuti in questo documento sono di esclusiva proprietà di ETS Italia Pole & Aerial.
È vietata la riproduzione, la diffusione, l'utilizzo totale o parziale di qualsiasi parte di questo materiale senza previa autorizzazione scritta.
Sede legale e operativa: Via Emilia Est 1139/A, 41122, Modena - P.I. 0419410036 - C.F. 94232460363 - M_+39 333 3108953
italiapoleandaerial@pec.it - info@italiapoleandaerial.org - www.italiapoleandaerial.org

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

Le deduzioni generali del Capo Giuria

D1 DILUNGAMENTO PREPARAZIONE

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

La preparazione del campo gara è a tutti gli effetti parte integrante dell'organizzazione di una coreografia.
Tempo regolamentare per predisposizione e montaggio:

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

La penalità deve essere attribuita se:
L'allenatore o l'atleta impiega più del minimo previsto per

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

L'allenatore o il team leader deve essere presente a bordo pedana prima della pausa per essere pronto a montare il nuovo attrezzo subito. Allo stesso modo, l'allenatore o il team leader deve essere pronto al lato della pedana per salire immediatamente a fine routine e smontare l'attrezzo utilizzato senza causare ritardi per atleta successivo.
Nel caso in cui l'atleta successivo trovi difficoltà nella pulizia dei pali per utilizzo di grip vietati o pece il capogiuria può salire in pedana e verificarne la presenza, applicando poi la deduzione all'atleta precedente.
L'allenatore o il team leader può chiedere al capogiuria di verificare se i pali siano stati sporcati con grip collosi non permessi.
ATTENZIONE! Nel caso in cui durante la routine l'atleta utilizzi coriandoli, piume o similari che sporcano la pedana, dovrà occuparsi della rimozione di tutti gli oggetti che ha lasciato sul palco al termine della sua routine. Nel caso in cui questo non avvenga, il capogiuria può applicare questa penalità.
5 punti di deduzione per ogni dilungamento, utilizzo o materiale abbandonato e non ripreso al termine e tutto quanto sopra.

D2 INTERRUZIONE ANTICIPATA
Interruzione della routine prima del termine della musica
Riguarda i casi in cui l'atleta scende dall'attrezzo o termina la routine prima della fine della base musicale, in evidente anticipo.

La penalità deve essere attribuita se l'atleta termina la coreografia ma la musica non è ancora finita (arriva in evidente anticipo rispetto ai tempi musicali)
Come specificato nel Regolamento Generale, la squalifica per abbandono è prevista se l'atleta esce dalla pedana o interrompe la routine senza riprenderla prima del tempo musicale minimo previsto dalla sua Categoria di appartenenza
5 punti di deduzione una tantum

D3 SALUTO
Mancato saluto alla giuria a inizio routine

Gli atleti chiamati devono salire in pedana e salutare i giudici in maniera visibile, senza perdere tempo. Se la partenza è a terra, possono salutare dal punto in cui iniziano la coreografia senza posizionarsi al centro; se la partenza è sull'attrezzo, possono salutare sotto l'attrezzo e poi salire per posizionarsi.
La penalità deve essere attribuita se l'atleta non saluta il suo pannello di Giuria.
5 punti di deduzione una tantum

Tutti i contenuti, progetti, disegni e schemi contenuti in questo documento sono di esclusiva proprietà di ETS Italia Pole & Aerial.
È vietata la riproduzione, la diffusione, l'utilizzo totale o parziale di qualsiasi parte di questo materiale senza previa autorizzazione scritta.
Sede legale e operativa: Via Emilia Est 1139/A, 41122, Modena - P.I. 0419410036 - C.F. 94232460363 - M_+39 333 3108953
italiapoleandaerial@pec.it - info@italiapoleandaerial.org - www.italiapoleandaerial.org

D4 INGRESSO RITARDATO

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

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

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

La penalità deve essere attribuita se:

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

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

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

3 punti di deduzione per ritardo di 30"

3 punti di deduzione per ritardo di 60"

D5 INTERRUZIONE MOMENTANEA

Interruzione evidente della performance per

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

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

La penalità deve essere attribuita se:

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

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

D6 PARLATO

- Atleta canta
- Atleta parla

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

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

La penalità deve essere attribuita se:

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

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

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

D7 DURATA TRACCIA

Traccia musicale non conforme alla durata prevista

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

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

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

3 punti di deduzione una tantum

Tutti i contenuti, progetti, disegni e schemi contenuti in questo documento sono di esclusiva proprietà di ETS Italia Pole & Aerial.
È vietata la riproduzione, la diffusione, l'utilizzo totale o parziale di qualsiasi parte di questo materiale senza previa autorizzazione scritta.
Sede legale e operativa: Via Emilia Est 1139/A, 41122, Modena - P.I. 0419410036 - C.F. 94232460363 - M_+39 333 3108953
italiapoleandaerial@pec.it - info@italiapoleandaerial.org - www.italiapoleandaerial.org

D8 MUSICA INAPPROPRIATA
Musica non adatta o vietata dal regolamento

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

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

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

3 punti di deduzione una tantum

D9 FILE MUSICALE
- Invio della base musicale oltre i termini stabiliti dall'organizzazione o
- Base musicale in formato errato
- Mancata consegna della chiavetta con base musicale

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

La penalità deve essere attribuita se:

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

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

D10 COSTUME VIETATO O NON ADATTO
- Costume vietato
- Costume non adatto
- Costume che crea disagio di qualsiasi tipo
- Malfunzionamento del costume

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

La penalità deve essere attribuita se:

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

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

Tutti i contenuti, progetti, disegni e schemi contenuti in questo documento sono di esclusiva proprietà di ETS Italia Pole & Aerial.
È vietata la riproduzione, la diffusione, l'utilizzo totale o parziale di qualsiasi parte di questo materiale senza previa autorizzazione scritta.
Sede legale e operativa: Via Emilia Est 1139/A, 41122, Modena - P.I. 0419410036 - C.F. 94232460363 - M_+39 333 3108953
italiapoleandaerial@pec.it - info@italiapoleandaerial.org - www.italiapoleandaerial.org

D11 NUDITÀ
Nudità accidentale durante la routine

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

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

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

3 punti di deduzione ogni volta che accade fino a un massimo di 2 volte

D12 OGGETTI VIETATI
Utilizzo di oggetti e/o materiali non permessi

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

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

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

D13 ELEMENTI VIETATI
Esecuzione di movimenti non permessi nelle classi C

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

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

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

5 punti di deduzione per ogni movimento vietato

D14 INTERAZIONI
Interazione vietate con eventuali comparse

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

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

La penalità deve essere attribuita se:

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

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

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

D15 GRUPPI
Mancato utilizzo dell'attrezzo da parte di uno o più atleti

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

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

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

D16 ACCESSORI
Presenza di gioielli, bracciali, elastici e similari di uso comune

Per ragioni di sicurezza sono vietati all'atleta tutti i gioielli: bracciali, cavigliere, collane o catenine, orecchini, elastici a polso, braccio o caviglia, piercing, etc. (anche se coerenti con il personaggio, il tema o la performance). Piercing, dermal e gioielli che non possono assolutamente essere rimossi devono essere coperti con apposito tape e dichiarati dall'allenatore o team leader al direttore di gara prima dell'esibizione.

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

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

Tutti i contenuti, progetti, disegni e schemi contenuti in questo documento sono di esclusiva proprietà di ETS Italia Pole & Aerial.
È vietata la riproduzione, la diffusione, l'utilizzo totale o parziale di qualsiasi parte di questo materiale senza previa autorizzazione scritta.
Sede legale e operativa: Via Emilia Est 1139/A, 41122, Modena - P.I. 0419410036 - C.F. 94232460363 - M_+39 333 3108953
italiapoleandaerial@pec.it - info@italiapoleandaerial.org - www.italiapoleandaerial.org

D17 POLE DANCE
Mancato utilizzo di entrambi i pali in maniera equa

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

La penalità deve essere attribuita se:

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

5 punti di deduzione una tantum

I Bonus del Capo giuria

B1 SINCRO (Duo/Gruppi)
Una combinazione in synchro perfetto di 16 battute consecutive

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

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

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

1 punto di bonus per ogni combinazione in sincro fino a un massimo di 5

B2 COLLABORAZIONE A TERRA (Duo/Gruppi)
Prese di coppia a terra

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

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

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

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

B3 COLLABORAZIONE ALL'ATTREZZO (Duo/Gruppi)
Prese di coppia all'attrezzo

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

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

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

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

B4 SCELTA MUSICALE
Creatività nella scelta e/o costruzione della base musicale

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

Viene attribuito se:

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

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

3 punti di Bonus una tantum

Tutti i contenuti, progetti, disegni e schemi contenuti in questo documento sono di esclusiva proprietà di ETS Italia Pole & Aerial.
È vietata la riproduzione, la diffusione, l'utilizzo totale o parziale di qualsiasi parte di questo materiale senza previa autorizzazione scritta.
Sede legale e operativa: Via Emilia Est 1139/A, 41122, Modena - P.I. 0419410036 - C.F. 94232460363 - M_+39 333 3108953
italiapoleandaerial@pec.it - info@italiapoleandaerial.org - www.italiapoleandaerial.org

B5 CREATIVITA'
Creatività della performance

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

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

3 punti di Bonus una tantum

B6 FLOORWORK
Sviluppo del lavoro a terra particolarmente curato a livello tecnico/acrobatico/coreografico

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

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

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

3 punti di Bonus una tantum

B7 OGGETTI DI SCENA
Buon utilizzo e scelta degli oggetti di scena/oggetto coreografico se presente

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

Viene attribuito se:

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

3 punti di Bonus una tantum

B8 COSTUME Cura particolare, coerenza e ricchezza del costume, acconciatura e trucco

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

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

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

3 punti di Bonus una tantum

B9 COMBO Costruzione di combinazioni di movimento ricercate e particolarmente creative

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

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

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

B10 EXTRA BONUS
Extra Bonus a discrezione del capo giuria con il benestare di tutti i giudici

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

5 punti di Bonus una tantum

Tutti i contenuti, progetti, disegni e schemi contenuti in questo documento sono di esclusiva proprietà di ETS Italia Pole & Aerial.
È vietata la riproduzione, la diffusione, l'utilizzo totale o parziale di qualsiasi parte di questo materiale senza previa autorizzazione scritta.
Sede legale e operativa: Via Emilia Est 1139/A, 41122, Modena - P.I. 0419410036 - C.F. 94232460363 - M_+39 333 3108953
italiapoleandaerial@pec.it - info@italiapoleandaerial.org - www.italiapoleandaerial.org

SCHEDA DI VALUTAZIONE CAPOGIURIA

Cognome Atleta _____ N. Gara/Uscita _____

BONUS

1 combinazione in sincro di 16 battute (solo per Duo e Gruppi)	B1	+1 1		+1 1		+1
1 presa di coppia a terra (solo per Duo e Gruppi)	B2	+1		+1		+1
1 presa di coppia all'attrezzo (solo per Duo e Gruppi)	B3	+1 1		+1 1		+1
Creatività nella scelta e/o costruzione della base musicale	B4	+3				
Creatività nella costruzione della performance	B5	+3				
Sviluppo del lavoro a terra particolarmente curato a livello tecnico/acrobatico/coreografico Se la voce artistica A7 ha punteggio ottimo	B6	+3				
Buon utilizzo e scelta degli oggetti di scena/oggetto coreografico se presente	B7	+3				
Cura particolare, coerenza e ricchezza del costume, acconciatura e trucco Se la voce artistica A2 ha punteggio ottimo	B8	+3				
Costruzione di combinazioni di movimento ricercate e creative Se la voce artistica A9 ha punteggio ottimo	B9	1	1	1	1	1
Extra Bonus a discrezione del capo giuria con il benestare di tutti i giudici	B10	+5				

I BONUS DEVONO ESSERE ASSEGNATI SOLO SE IL PUNTEGGIO RAGGIUNTO DALL'ATLETA NELLA RELATIVA VOCE ARTISTICA RIENTRI NEL RANGE DELL'OTTIMO (PUNTEGGIO DA 81 A 100)

DEDUZIONI

Dilungamento nella pulizia dei pali, nel montaggio di scenografie e/o appendimenti	D1	-5				
Interruzione della routine prima del termine della musica	D2	-5				
Mancato saluto alla giuria prima all'inizio o al termine della routine	D3	-5				
Ingresso ritardato (più di 30" o 60") dalla presentazione dell'atleta	D4	-3			-3	
Interruzione evidente della performance per dimenticanza, incastro del costume o altro	D5	-1	-1	-1	-1	-1
Atleta canta o parla durante la performance (escluso canto coreografico/teatrale voluto)	D6	-1	-1	-1	-1	-1
Musica troppo lunga o troppo corta – comunicato dalla regia	D7	-3				
Musica Non adatta o vietata	D8	-3				
Invio della base musicale oltre i termini stabiliti dall'organizzazione, in formato errato o mancato possesso della chiavetta con base musicale	D9	-3				
Costume vietato, non adatto, che crea disagio di qualsiasi tipo o malfunzionamento del costume	D10	-1	-1	-1	-1	-1
Nudità accidentale	D11	-3	-3	-3	-3	-3
Utilizzo di oggetto/materiale non permesso nel regolamento	D12	-3	-3	-3	-3	-3
Esecuzione di movimenti non permessi nella classe C	D13	-5	-5	-5	-5	-5
Interazione vietate con eventuali comparse all'attrezzo o prese di coppia acrobatiche a terra	D14	-3	-3	-3	-3	-3
GRUPPI – mancato utilizzo dell'attrezzo da parte di uno o più atleti in campo gara	D15	-3	-3	-3	-3	-3
Presenza di gioielli, bracciali, elastici e similari di uso comune	D16	-1	-1	-1	-1	-1
POLE DANCE - Mancato utilizzo di entrambi i pali in maniera equa	D17	-5				

Tutti i contenuti, progetti, disegni e schemi contenuti in questo documento sono di esclusiva proprietà di ETS Italia Pole & Aerial.
È vietata la riproduzione, la diffusione, l'utilizzo totale o parziale di qualsiasi parte di questo materiale senza previa autorizzazione scritta.
Sede legale e operativa: Via Emilia Est 1139/A, 41122, Modena - P.I. 0419410036 - C.F. 94232460363 - M_+39 333 3108953
italiapoleandaerial@pec.it - info@italiapoleandaerial.org - www.italiapoleandaerial.org

UFFICIALE DI GARA ARTISTICO

GRIGLIA DI VALUTAZIONE UTILIZZATO DALL'UFFICIALE DI GARA ARTISTICO

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

STRUTTURA DEL SISTEMA DI VALUTAZIONE

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

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

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

Criteri di Valutazione della Performance

Da 0 a 20 punti – Completa assenza: In questo intervallo, l'atleta non ha eseguito le azioni fondamentali necessarie per soddisfare il criterio richiesto. Un punteggio rientrante in questa fascia indica che il parametro è del tutto assente nella routine, o che la performance è stata talmente insufficiente da non rispettare i requisiti minimi di valutazione. A titolo esemplificativo, un errore grave che renda del tutto inapplicabile la verifica di un criterio può giustificare una valutazione in questo intervallo.

- Da 21 a 40 punti – Insufficiente: Un punteggio compreso in questo range evidenzia che l'atleta ha tentato di soddisfare il criterio, sebbene in modo inadeguato. La prestazione risulta qualitativamente scarsa e caratterizzata da numerosi errori o carenze palesi, tali da impedire il raggiungimento di una soglia minima accettabile. Rientrano in questa categoria, ad esempio, i movimenti incompleti o imprecisi, una coreografia carente nell'esecuzione o una tecnica insoddisfacente.
- Da 41 a 60 punti – Sufficiente: Tale punteggio indica che l'atleta ha soddisfatto i requisiti di base richiesti, pur presentando margini di miglioramento. La performance è complessivamente accettabile, sebbene accompagnata da imperfezioni o incongruenze. Questa fascia definisce un livello di competenza basilare ma non eccezionale, in cui possono emergere aspetti positivi affiancati a elementi tecnici, espressivi o strutturali perfettibili.
- Da 61 a 80 punti – Discreto: Un punteggio collocato in questo intervallo riflette una prestazione solida, ben eseguita seppure non perfetta. L'atleta dimostra una buona padronanza tecnica, una discreta creatività e una chiara coerenza tra l'accompagnamento musicale e i movimenti, pur evidenziando qualche dettaglio non impeccabile. Tale fascia esprime un livello di competenza intermedio, caratterizzato da risultati positivi ma non sufficienti a toccare l'eccellenza.
- Da 81 a 100 punti – Ottimo: Questa fascia individua una performance di livello eccellente. L'atleta palesa una notevole competenza tecnica, spiccata creatività, originalità e una perfetta sinergia tra musica e coreografia. Ogni elemento della prestazione è curato con assoluta precisione e privo di errori di rilievo. Il range è riservato a esibizioni in grado di distinguersi marcatamente per abilità, intensità espressiva e qualità complessiva.

Attribuzione del punteggio

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

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

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

Tutti i contenuti, progetti, disegni e schemi contenuti in questo documento sono di esclusiva proprietà di ETS Italia Pole & Aerial.
È vietata la riproduzione, la diffusione, l'utilizzo totale o parziale di qualsiasi parte di questo materiale senza previa autorizzazione scritta.
Sede legale e operativa: Via Emilia Est 1139/A, 41122, Modena - P.I. 0419410036 - C.F. 94232460363 - M_+39 333 3108953
italiapoleandaerial@pec.it - info@italiapoleandaerial.org - www.italiapoleandaerial.org

CRITERI DI VALUTAZIONE QUANTITATIVA E QUALITATIVA

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

Indecisioni e consultazione con il capo giuria

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

La possibilità di un punteggio zero

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

Conclusione

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

Parametri di valutazione Artistico

A1 – MUSICALITA', SENSO DEL RITMO E INTERPRETAZIONE MUSICALE

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

Tale aspetto si concentra sulla qualità dell'esecuzione in relazione al brano scelto, valutando come l'atleta riesca a "dialogare" con la base musicale attraverso una coreografia coerente e perfettamente integrata con il ritmo e le emozioni trasmesse dalla composizione. Di seguito vengono analizzati in dettaglio i principali criteri di valutazione associati a questo parametro.

Capacità di lavorare sui tempi della musica e interpretazione musicale

Un elemento chiave della musicalità risiede nella capacità di adattare la prestazione ai tempi e al ritmo della musica. L'atleta non deve soltanto eseguire i movimenti in modo corretto rispetto ai tempi musicali, ma è tenuto a interpretare il brano affinché la coreografia ne segua ed enfatizzi le variazioni ritmiche ed emotive.

Lavoro sui tempi della musica

La performance deve distinguersi per la precisione dei movimenti, riflettendo puntualmente i mutamenti di tempo, ritmo o intensità del brano. Un atleta dotato di un buon senso del ritmo saprà sincronizzare le proprie azioni con i differenti passaggi musicali (quali accelerazioni, decelerazioni, pause e crescendo). Tale precisione ritmica risulta essenziale per evidenziare le doti di ascolto e interpretazione.

Interpretazione musicale

L'interpretazione va ben oltre il semplice allineamento con il ritmo, traducendosi nella capacità di trasmettere una comprensione emotiva e stilistica della musica attraverso il movimento. Ad esempio, una composizione lenta e melodica richiederà movimenti morbidi e fluidi,

Tutti i contenuti, progetti, disegni e schemi contenuti in questo documento sono di esclusiva proprietà di ETS Italia Pole & Aerial.
È vietata la riproduzione, la diffusione, l'utilizzo totale o parziale di qualsiasi parte di questo materiale senza previa autorizzazione scritta.
Sede legale e operativa: Via Emilia Est 1139/A, 41122, Modena - P.I. 0419410036 - C.F. 94232460363 - M_+39 333 3108953
italiapoleandaerial@pec.it - info@italiapoleandaerial.org - www.italiapoleandaerial.org

mentre un brano vivace e dinamico richiederà un'esecuzione rapida e briosa. L'atleta capace di interpretare la musica non si limita a seguirne il tempo, ma ne veicola il significato espressivo.

Valutazione delle Attese Prolungate e Ingiustificate

Un ulteriore elemento preso in considerazione in questa sezione riguarda la presenza di eventuali attese prolungate e non necessarie dopo l'avvio della base musicale.

Questo aspetto incide direttamente sulla fluidità e sull'energia della performance. Qualora l'atleta si fermi inutilmente in attesa di una variazione musicale, o se la routine presentasse pause eccessivamente lunghe prive di una giustificazione artistica, l'esecuzione risulterà frammentata, compromettendo la coerenza tra musica e movimento.

Le pause non funzionali alla costruzione della coreografia e sprovviste di una motivazione artistica o ritmica sono considerate imprecisioni tecniche e vengono penalizzate. L'ufficiale di gara attribuirà un punteggio inferiore qualora la coreografia appaia rallentata o disorganizzata, disperdendo l'energia complessiva della performance.

Collegamento tra Coreografia e Base Musicale

La coreografia deve essere profondamente legata alla musica, non solo dal punto di vista metrico, ma riflettendone anche i cambiamenti, i contrasti dinamici e la carica emotiva. In assenza di un adeguato legame con la base musicale, la performance risulterà disorganizzata e priva di credibilità artistica. La coreografia deve completare il brano, esaltandone le sfumature anziché ridursi a una sequenza di movimenti generici e avulsi dal contesto.

Qualora l'atleta esegua una coreografia inadeguata rispetto alla musica — come nel caso di movimenti dinamici abbinati a un brano lento e sognante —, l'ufficiale di gara potrà attribuire un punteggio basso (compreso nella fascia tra 0 e 20 punti), a testimonianza di una totale assenza di connessione tra movimento e musica.

Musicalità all'Attrezzo e nelle Parti a Terra

La musicalità non si limita ai momenti in cui l'atleta si trova a terra o alle sezioni puramente coreografiche. Anche durante l'utilizzo dell'attrezzo, la precisione nell'interpretazione del ritmo deve rimanere costante. Di conseguenza, il senso del ritmo deve emergere chiaramente sia nei passaggi a terra sia nell'impiego dell'attrezzo, manifestandosi negli slanci, nelle rotazioni e nell'esecuzione delle singole specificità tecniche.

Esempio di Coreografia Non Musicale

Una routine priva di musicalità si configura quando l'esecuzione viene abbinata a un qualsiasi brano senza evidenziare alcuna connessione specifica con esso. In simili circostanze, l'atleta non mostra la cura necessaria per strutturare un'interazione consapevole con la musica, riducendo la coreografia a un insieme di movimenti standard privi di profondità e di espressività artistica.

In casi analoghi, l'ufficiale di gara potrà applicare una penalizzazione severa, assegnando un punteggio compreso tra 0 e 20 punti per indicare il mancato raggiungimento degli standard minimi di interpretazione musicale.

Conclusione

Il parametro A1 – Musicalità, Senso del Ritmo e Interpretazione Musicale riveste un ruolo cruciale nella valutazione della qualità artistica di una performance. Esso richiede che l'atleta unisca alla precisione ritmica la capacità di interpretare il brano, edificando una coreografia coerente e originale. L'interazione simbiotica tra movimento e musica costituisce il fulcro di una performance di successo, affidando all'ufficiale di gara il compito di ponderare ogni singolo elemento per esprimere una valutazione oggettiva dell'abilità espressiva dell'atleta.

Tutti i contenuti, progetti, disegni e schemi contenuti in questo documento sono di esclusiva proprietà di ETS Italia Pole & Aerial.
È vietata la riproduzione, la diffusione, l'utilizzo totale o parziale di qualsiasi parte di questo materiale senza previa autorizzazione scritta.
Sede legale e operativa: Via Emilia Est 1139/A, 41122, Modena - P.I. 0419410036 - C.F. 94232460363 - M_+39 333 3108953
italiapoleandaerial@pec.it - info@italiapoleandaerial.org - www.italiapoleandaerial.org

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 è assente o inadeguata.	Quando l'atleta si muove in musica, ma arriva qualche volta in anticipo o in ritardo sulla musica stessa. L'atleta riesce a cogliere qualche accento, ma non tutti, o perde il filo conduttore senza procedere con armonia. L'interpretazione è parzialmente sufficiente. Quando l'interpretazione della musica è sufficientemente convincente	Quando l'atleta ha un buon controllo degli accenti musicali e perde musicalità raramente. L' atleta si muove in musica, ma a volte ritarda o anticipa rispetto alla base musicale. Quando l'atleta interpreta la musica e discreta.	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 convincete.

A2 – IMMAGINE GENERALE E COERENZA DELL'IMMAGINE CON IL TEMA O IL BRANO MUSICALE

Il parametro di valutazione A2 – Immagine Generale e Coerenza dell'Immagine con il Tema o il Brano Musicale attiene all'aspetto visivo della performance e alla sua capacità di integrarsi in modo sinergico con la musica e con il tema prescelto. Tale valutazione non si limita alla mera estetica fine a se' stessa, bensì considera l'armonia complessiva tra la coreografia, l'accompagnamento musicale, il costume, il trucco e l'acconciatura. **Nel Codice Technique la priorita' assoluta e' assegnata all'esecuzione tecnica, alla precisione dei movimenti e alla difficolta' della coreografia.** Il costume non e' protagonista visivo ma un elemento di supporto. **Il costume deve essere funzionale, sicuro, pulito esteticamente e coerente visivamente. In costanza di questi elementi, anche se semplici, il costume e il trucco possono ottenere una valutazione ottima, purché curati e coerenti con la coreografia. La scenografia non è richiesta e non viene valutata.** Di seguito viene fornita un'analisi dettagliata dei diversi fattori che concorrono a determinare tale giudizio.

Coerenza di Costume, Trucco e Acconciatura

L'ufficiale di gara procederà a penalizzare l'atleta non soltanto in caso di violazione del codice di abbigliamento, ma anche per l'inosservanza del decoro e del rispetto nei confronti della competizione. Tali penalizzazioni potranno inoltre essere aggravate dal capo giuria, il quale detiene la facoltà di applicare ulteriori decurtazioni di punti in presenza di infrazioni alle linee guida stabilite.

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

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

Restrizioni su trasparenze eccessive

Tutti i contenuti, progetti, disegni e schemi contenuti in questo documento sono di esclusiva proprietà di ETS Italia Pole & Aerial.
È vietata la riproduzione, la diffusione, l'utilizzo totale o parziale di qualsiasi parte di questo materiale senza previa autorizzazione scritta.
Sede legale e operativa: Via Emilia Est 1139/A, 41122, Modena - P.I. 0419410036 - C.F. 94232460363 - M_+39 333 3108953
italiapoleandaerial@pec.it - info@italiapoleandaerial.org - www.italiapoleandaerial.org

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.

Specifiche su Costume e Scenografia

Si precisa che, ai fini della valutazione tecnica, il costume non necessita di particolari dettagli e la scenografia non è elemento obbligatorio: **è infatti sufficiente l'utilizzo di un costume curato e adeguato. Qualora la scenografia sia presente, essa non verrà valutata come un elemento aggiuntivo o autonomo rispetto al costume.**

Conclusione

In sintesi, la valutazione dell'immagine generale e della sua aderenza al tema musicale prende in esame molteplici fattori estetici e pratici. La performance deve configurarsi come un insieme armonioso e curato, in cui ciascun elemento visivo (costume, trucco e acconciatura) completi e rafforzi l'espressione musicale e tematica dell'esibizione. La meticolosità e la personalizzazione di tali dettagli, la coerenza con il brano e l'attenzione formale rappresentano elementi determinanti per conseguire un giudizio positivo; al contrario, le violazioni del decoro, l'impiego di loghi non personalizzati o l'uso di trasparenze inappropriate comporteranno penalizzazioni significative.
Tale parametro ribadisce l'importanza di una preparazione rigorosa che non si arresta alla tecnica e alla coreografia, ma si estende alla cura dell'impatto visivo complessivo, il quale deve risultare in perfetta sintonia con il tema e con la musica prescelti.

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. Se la presentazione dell'atleta è sciatta e poco curata e in nessun modo riflette il tema della coreografia presentata. Il costume e' inadeguato, limita i movimenti e puo' creare situazioni di pericolo tipo frange eccessive, accessori pendenti, con elementi che intralciano la tecnica e distraggono visivamente i giudici.	Quando l'atleta indossa tutine o costumi eccessivamente trasparenti e che sotto le luci lascino intravedere eccessivamente seno e parti pubiche. Il costume e' decoroso e rispetta i requisiti minimi di sicurezza, non ostacola apertamente i movimenti, ma la struttura e i materiali scelti non offrono supporto all'esibizione, risultando un costume anonimo o non perfettamente ottimizzato per la disciplina.	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. Il costume e' ben progettato, aderente al punto giusto e realizzato con tessuti idonei che garantiscono la liberta' d'aziona.	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 Il costume svolge egregiamente il suo ruolo di supporto senza mai distogliere l'attenzione dalla routine.	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. Il costume e' totalmente funzionale alla strutturta tecnica del circuito, arricchendo la routine.

A3 - PRESENZA SCENICA

Il parametro di valutazione A3 – Presenza Scenica riveste un'importanza fondamentale nell'ambito della performance artistica, in quanto misura la capacità dell'atleta di comunicare con il pubblico e di coinvolgerlo attraverso l'interpretazione della musica e della coreografia. La presenza scenica non si riduce alla sola espressività del volto, ma costituisce un concetto ampio che abbraccia il comportamento complessivo dell'atleta, ponendo particolare attenzione all'armonia tra corpo, movimenti e accompagnamento musicale.

Tutti i contenuti, progetti, disegni e schemi contenuti in questo documento sono di esclusiva proprietà di ETS Italia Pole & Aerial.
È vietata la riproduzione, la diffusione, l'utilizzo totale o parziale di qualsiasi parte di questo materiale senza previa autorizzazione scritta.
Sede legale e operativa: Via Emilia Est 1139/A, 41122, Modena - P.I. 0419410036 - C.F. 94232460363 - M_+39 333 3108953
italiapoleandaerial@pec.it - info@italiapoleandaerial.org - www.italiapoleandaerial.org

Interpretazione Generale della Musica e della Coreografia

La presenza scenica trae origine dal modo in cui l'atleta interpreta e comunica al pubblico la musica e la coreografia. Ciascun movimento e ogni singola espressione devono riflettere la narrazione o l'emozione che il brano e la sequenza coreografica intendono trasmettere. L'atleta deve essere in grado di "parlare" attraverso il proprio corpo, facendo in modo che ogni passo e ogni gesto rappresentino una parte integrante della performance, e non una mera successione di passaggi tecnici. Ciò significa vivere la musica in profondità, andando oltre il semplice rispetto del tempo per percepirla intimamente e veicolare tale sensazione con ogni distretto corporeo.
Esempi:

- Musica delicata e lenta: l'atleta dovrà rispondere con movimenti fluidi e misurati, caratterizzati da gesti morbidi e da un'espressione facciale che rifletta calma e serenità.
- Musica vivace e dinamica: l'atleta dovrà esprimere energia, passione e intensità attraverso movimenti decisi e un'espressività facciale in linea con il dinamismo della performance.

Contatto Visivo e Padronanza nella Gestione della Coreografia

Un elemento cruciale della presenza scenica è il contatto visivo, strumento d'elezione per instaurare una connessione emotiva con gli spettatori, generando un senso di intimità e coinvolgimento. Gli ufficiali di gara valuteranno la frequenza e la qualità con cui l'atleta mantiene il contatto visivo con il pubblico, con gli eventuali compagni di squadra e con se' stesso durante l'esibizione.
La padronanza della coreografia implica non solo la conoscenza e la corretta esecuzione dei movimenti, ma anche la sicurezza e la disinvoltura nel gestire lo spazio scenico. Tale padronanza si riflette nella capacità di non mostrare segni di difficoltà, indipendentemente dal livello tecnico richiesto. Un'atleta che appare sicura di sé e totalmente immersa nella performance trasmette una sensazione di controllo e di rigorosa preparazione, valorizzando la propria presenza scenica.

Espressioni Facciali e Coerenza con i Movimenti

La mimica facciale rappresenta uno strumento primario per la comunicazione delle emozioni. Tuttavia, la valutazione della presenza scenica non si limita alla mera esibizione di sorrisi o smorfie, bensì esamina la coerenza di tali espressioni rispetto ai movimenti e al tema musicale.
Incoerenza: un'atleta che esegue una coreografia energetica e vivace mantenendo un'espressione neutra o malinconica risulterà poco convincente, compromettendo la propria presenza scenica.
Coerenza: qualora l'espressione del viso risulti adeguata e allineata alla musica e ai movimenti, l'atleta riuscirà a trasmettere un'emozione autentica, conferendo alla performance un carattere veritiero e coinvolgente.
La sintonia tra espressione facciale e gestualità corporea è imprescindibile: ogni minima sfumatura del volto (che si tratti di concentrazione, gioia o emozione) deve armonizzarsi con la totalità del movimento corporeo, garantendo la credibilità dell'interpretazione.

Coerenza dei Movimenti con la Musica e il Tema

Oltre alla componente espressiva, la valutazione considera la coerenza dei movimenti rispetto alla musica e al tema dell'esibizione. Ogni passo e ogni gesto devono rispondere con precisione meticolosa al ritmo, alla melodia e all'atmosfera del brano.
Un'atleta capace di adattare i propri movimenti alle variazioni di tempo o di tonalità (come nel passaggio da una sezione lenta e melodica a una rapida e ritmata) dimostra una profonda comprensione del brano, incrementando il valore della propria presenza scenica. Analogamente, i movimenti devono rispecchiare il tema della coreografia: un tema romantico richiederà una gestualità delicata e fluida, mentre un tema drammatico o epico giustificherà movimenti ampi e intensi.

Grado di Intrattenimento della Performance

La presenza scenica si relaziona strettamente anche al grado di coinvolgimento e intrattenimento suscitato nel pubblico. L'esibizione non deve esaurirsi nella dimostrazione di abilità tecniche, ma deve essere in grado di emozionare, catturare l'attenzione e mantenere vivo l'interesse degli spettatori attraverso l'energia, il carisma e la capacità di narrare una storia per mezzo del corpo.

Conclusione

In sintesi, la presenza scenica trascende la mera esecuzione tecnica, fondandosi sulla capacità di interpretare e comunicare la musica e la coreografia in modo coinvolgente. Il contatto visivo, la padronanza dei movimenti, la coerenza espressiva e gestuale, la sintonia con il

Tutti i contenuti, progetti, disegni e schemi contenuti in questo documento sono di esclusiva proprietà di ETS Italia Pole & Aerial.
È vietata la riproduzione, la diffusione, l'utilizzo totale o parziale di qualsiasi parte di questo materiale senza previa autorizzazione scritta.
Sede legale e operativa: Via Emilia Est 1139/A, 41122, Modena - P.I. 0419410036 - C.F. 94232460363 - M_+39 333 3108953
italiapoleandaerial@pec.it - info@italiapoleandaerial.org - www.italiapoleandaerial.org

tema musicale e la forza intrattenitiva concorrono a determinare una valutazione positiva. L'atleta che riesce a incantare il pubblico coniugando perfezione tecnica e coinvolgimento emotivo dimostra una spiccata presenza scenica, ottenendo i massimi punteggi 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 e 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 trasmette le proprie emozioni. Quando l'interpretazione e 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

Mantenimento dell'Intensità e Continuità della Performance

La performance deve svilupparsi senza interruzioni per l'intera durata della routine, evitando qualsiasi momento di stasi che possa compromettere l'efficacia dell'esibizione. In altri termini, viene valutata la continuità emotiva e dinamica della prestazione, ossia la capacità di preservare un flusso costante di energia e coinvolgimento dal principio alla fine, impedendo che la routine perda suspense, dinamismo o coerenza.

Mantenimento dell'Attenzione

Un pilastro fondamentale di questo parametro risiede nella capacità di catalizzare l'attenzione del pubblico per tutto l'arco della performance. Una routine in grado di trasmettere energia, emozioni e coerenza senza flessioni d'intensità risulta inevitabilmente affascinante e coinvolgente. Di conseguenza, ogni singolo movimento e ogni transizione tra le differenti sezioni della coreografia devono essere studiati con cura per mantenere viva la tensione visiva ed emotiva dello spettatore.

- Coreografie lente o pause superflue: qualora la coreografia risulti eccessivamente lenta o presenti pause ingiustificate, la performance rischia di apparire noiosa, disperdendo l'interesse del pubblico. In tali circostanze, l'ufficiale di gara potrà considerare la routine priva di un adeguato flusso dinamico, applicando le relative penalizzazioni.
- Sequenze fluide e continue: al contrario, se l'atleta dimostra di saper eseguire una sequenza fluida e ininterrotta, sorretta da un buon ritmo e da un'elevata energia, l'esibizione acquisterà un forte potere avvincente, catturando costantemente l'attenzione di chi osserva.

Gestione del Tempo e delle Transizioni

La gestione temporale si rivela cruciale per prevenire la formazione di "vuoti" scenici. Le transizioni tra le diverse sezioni della routine, i passaggi posturali e la gestione dell'attrezzo (ove presente) devono susseguirsi in modo fluido e privo di interruzioni superflue. A titolo esemplificativo, durante un cambio di costume o l'introduzione di un nuovo attrezzo, è essenziale evitare pause involontarie che spezzino il flusso emotivo della performance. Le interruzioni non programmate — come un malfunzionamento dell'attrezzo o una gestione imperfetta di un cambio d'abito — possono abbassare drasticamente l'intensità complessiva. Analogamente, tentennamenti o esitazioni durante la transizione degli attrezzi rischiano di compromettere la resa coreografica, distogliendo l'attenzione del pubblico dalla dimensione artistica per focalizzarla su quella logistica.

Tutti i contenuti, progetti, disegni e schemi contenuti in questo documento sono di esclusiva proprietà di ETS Italia Pole & Aerial.
È vietata la riproduzione, la diffusione, l'utilizzo totale o parziale di qualsiasi parte di questo materiale senza previa autorizzazione scritta.
Sede legale e operativa: Via Emilia Est 1139/A, 41122, Modena - P.I. 0419410036 - C.F. 94232460363 - M_+39 333 3108953
italiapoleandaerial@pec.it - info@italiapoleandaerial.org - www.italiapoleandaerial.org

Flusso e Coerenza Emotiva

Un ulteriore profilo dell'intensità attiene alla coerenza emotiva lungo l'intero svolgimento della prova. Ogni movimento, espressione facciale e variazione di ritmo o tonalità deve allinearsi all'intensità emotiva che l'atleta intende veicolare. Qualora la routine alterni picchi di grande intensità a passaggi eccessivamente statici o passivi, l'impatto emotivo risulterà frammentato e interrotto. In sostanza, l'esibizione deve configurarsi come una narrazione continua e ininterrotta, capace di preservare alti livelli di tensione e coinvolgimento. Un'atleta che transita da un culmine emotivo all'altro senza incertezze o pause disagevoli saprà offrire una prova intensa e coesa, in cui l'energia non subisce flessioni significative, mantenendo lo spettatore costantemente partecipe.

Impatto della Coreografia sulla Dinamicità

L'architettura stessa della coreografia deve essere concepita per assicurare un'intensità costantemente elevata. Ogni movimento e transizione deve alimentare la dinamica complessiva della performance, scongiurando il rischio che la routine degeneri in una sequenza statica o priva del necessario trasporto emotivo. Se è vero che una pausa può talvolta risultare funzionale all'economia della performance — ad esempio per generare un contrasto espressivo o un effetto di natura teatrale —, l'intensità generale della routine non dovrà mai subire crolli drastici. La coreografia deve trovare un punto d'equilibrio tra momenti dinamici e fasi più raccolte, senza tuttavia smarrire mai il ritmo e la spinta energetica.

Preparazione e Controllo delle Imprevisti

Il mantenimento di un'alta intensità è strettamente legato anche alla solidità della preparazione tecnica dell'atleta. Quest'ultimo deve dimostrare la capacità di fronteggiare con professionalità eventuali imprevisti (quali difficoltà con il costume, problemi con l'attrezzo o altre contingenze potenzialmente generatrici di pause involontarie). Un'atleta adeguatamente preparato, capace di reagire agli imprevisti senza che l'esibizione perda di enfasi, otterrà certamente un riscontro valutativo favorevole in questa sezione. Laddove un'interruzione si riveli del tutto ineludibile, l'atleta e il coreografo dovranno adoperarsi per mitigarne l'impatto sulla performance, pianificando transizioni o movimenti di raccordo idonei a coprire la pausa senza pregiudicare la fluidità complessiva della routine.

Conclusioni

In sintesi, il parametro relativo all'intensità dell'intera performance misura la capacità dell'atleta di preservare l'attenzione del pubblico per l'intera durata della routine, scongiurando interruzioni, pause superflue o tentennamenti che potrebbero compromettere l'efficacia e la riuscita dell'esibizione

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.

Tutti i contenuti, progetti, disegni e schemi contenuti in questo documento sono di esclusiva proprietà di ETS Italia Pole & Aerial.
È vietata la riproduzione, la diffusione, l'utilizzo totale o parziale di qualsiasi parte di questo materiale senza previa autorizzazione scritta.
Sede legale e operativa: Via Emilia Est 1139/A, 41122, Modena - P.I. 0419410036 - C.F. 94232460363 - M_+39 333 3108953
italiapoleandaerial@pec.it - info@italiapoleandaerial.org - www.italiapoleandaerial.org

A5 – DINAMISMO E FLUIDITA'

Il parametro di valutazione A5 – Dinamismo e Fluidità rappresenta uno degli aspetti chiave nella valutazione artistica di una performance. Esso 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 dell'esibizione. In altri termini, si valuta quanto l'atleta sia in grado di creare una sequenza dinamica e continua, in cui ogni movimento risulti connesso al successivo in maniera naturale, evitando interruzioni inaspettate o fuori luogo.

Fluidità dei Movimenti

Un pilastro fondamentale di questa valutazione è la fluidità dei movimenti. La performance deve apparire come un unico flusso continuo, in cui ogni gesto si collega al successivo in modo armonioso. L'atleta deve rifuggire da una gestualità eccessivamente rigida o meccanica, dimostrando la capacità di eseguire le transizioni in modo morbido e naturale, scongiurando stacchi bruschi e incoerenti.

Le transizioni rivestono un'importanza cruciale per garantire che la coreografia risulti dinamica e priva di interruzioni. Ogni passaggio deve essere ponderato con attenzione per prevenire pause improvvise, esitazioni o transizioni imperfette che spezzino l'energia della routine. A titolo esemplificativo, l'atleta deve essere in grado di transitare da un movimento aereo a una sequenza a terra senza generare stasi o incertezze, inserendo il passaggio come parte integrante del flusso musicale e coreografico.

Transizioni Senza Interruzioni Non Volute

Quando si fa riferimento a transizioni "senza interruzioni non volute", s'intende l'assenza di pause o interruzioni non programmate o estranee alla costruzione artistica della routine. L'atleta che si arresti improvvisamente nel bel mezzo di una sequenza di movimenti senza una valida ragione tecnica, emotiva o narrativa incorrerà in una penalizzazione, poiché tale condotta compromette la continuità della performance. Distrazioni o stacchi non giustificati da una scelta artistica o coreografica consapevole indeboliscono l'efficacia complessiva della routine.

Al contrario, qualora l'atleta introduca intenzionalmente una pausa per enfatizzare un particolare momento o per generare un effetto teatrale — purché tale scelta risulti coerente con la musica e con il tema —, l'interruzione sarà pienamente accolta. L'aspetto discriminante risiede nella giustificazione artistica della pausa, la quale non deve mai essere percepita come un errore o una distrazione involontaria.

Coerenza e Costruzione della Coreografia

L'architettura della coreografia costituisce un ulteriore elemento determinante per il giudizio. La routine deve essere strutturata in modo che ogni movimento e transizione si inseriscano in un contesto organico, coerente con il tema e con la musica, dando vita a una narrazione fluida. La coreografia non deve apparire frammentata o slegata; al contrario, il pubblico deve percepire l'esibizione come un insieme unitario e coeso, in cui ogni sezione fluisce naturalmente dalla precedente, mantenendo viva l'attenzione e un senso ininterrotto di continuità.

In quest'ottica viene valutata anche la logica delle transizioni tra le differenti fasi della routine, le quali devono apparire chiare e lineari senza risultare estemporanee. La scelta delle modalità di passaggio — che si tratti di muoversi da una fase aerea a una a terra, o di passare da un'alta intensità a momenti di maggiore raccolta — deve essere rigorosamente ponderata per evitare vuoti narrativi o incongruenze nello sviluppo della routine.

Movimenti Aerei e Sicurezza

Per le routine che contemplano movimenti aerei complessi e ad alto rischio — quali acrobazie, salti o altre tecniche di volo —, viene considerato un ulteriore fattore di primaria importanza: la sicurezza dell'esecuzione.

Qualora l'atleta esegua una manovra aerea particolarmente complessa e rischiosa, manifestando un'incertezza nella fase di entrata o di uscita, tale imperfezione non verrà penalizzata. Al contrario, la salvaguardia dell'incolumità e la sicurezza dell'esecuzione costituiscono una priorità assoluta; un errore nelle transizioni aeree che non pregiudichi la sicurezza dell'atleta è da considerarsi accettabile, rientrando nella fisiologica difficoltà di tali manovre.

L'ufficiale di gara terrà conto del grado di rischio associato a tali elementi, riconoscendo che l'incertezza nel completamento di una manovra può derivare esclusivamente dalla complessità tecnica e non da una carenza di natura artistica. Il requisito fondamentale rimane che tale incertezza non comprometta la continuità artistica generale, e che l'atleta sappia prontamente recuperare l'attenzione sul flusso complessivo della performance.

Tutti i contenuti, progetti, disegni e schemi contenuti in questo documento sono di esclusiva proprietà di ETS Italia Pole & Aerial.
È vietata la riproduzione, la diffusione, l'utilizzo totale o parziale di qualsiasi parte di questo materiale senza previa autorizzazione scritta.
Sede legale e operativa: Via Emilia Est 1139/A, 41122, Modena - P.I. 0419410036 - C.F. 94232460363 - M_+39 333 3108953
italiapoleandaerial@pec.it - info@italiapoleandaerial.org - www.italiapoleandaerial.org

Conclusioni

In sintesi, la valutazione di questo parametro si focalizza sulla capacità dell'atleta di eseguire una routine dinamica, fluida e continua, scevra da interruzioni involontarie o distrazioni. La coreografia deve essere progettata affinché ogni movimento confluisca naturalmente nel successivo, preservando l'energia e il coinvolgimento del pubblico. Le transizioni devono denotare decisione e assenza di esitazioni, mentre i movimenti vanno eseguiti con sicurezza e coerenza. Nelle manovre complesse, come quelle aeree, l'attenzione della giuria si sposterà sulla sicurezza e sulla corretta esecuzione, escludendo penalizzazioni per eventuali incertezze d'ingresso o d'uscita, a patto che queste non ledano la fluidità e l'armonia complessiva 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
Quando l'atleta non è mai in grado di eseguire un movimento in maniera controllata e sicura.	Quando l'atleta dimostra di avere sicurezza ma in maniera ancora insufficiente.	Quando l'atleta dimostra di avere sicurezza in maniera sufficiente, ma qualche volta perde il controllo dei movimenti e la fluidità	Quando l'atleta dimostra di avere padronanza del movimento senza tentennamenti e in maniera fluida e costante per tutta la routine, con poche interruzioni di fluidità	Quando l'atleta dimostra di avere eccellente padronanza del movimento senza tentennamenti e in maniera fluida e costante per tutta la routine in maniera eccellente.

A6 – UTILIZZO DELLO SPAZIO NELLA COREOGRAFIA

Il parametro di valutazione A6 – Utilizzo dello Spazio nella Coreografia si concentra sulla capacità dell'atleta di sfruttare appieno e in modo equilibrato tutte le dimensioni dello spazio a propria disposizione durante la performance. Tale parametro riveste un'importanza cruciale: una coreografia che si sviluppa in modo dinamico e variegato, avvalendosi sia del piano orizzontale sia di quello verticale, accresce notevolmente l'impatto visivo e l'efficacia dell'esibizione, trasmettendo una sensazione di dinamismo, equilibrio e coerenza artistica.

Nota: Nelle categorie double e nei gruppi, ai fini della copertura spaziale, è sufficiente che anche un solo atleta occupi i quadranti previsti.

Piano Orizzontale (Larghezza della Pedana / Palco)

Il piano orizzontale rappresenta uno degli aspetti fondamentali della valutazione, in quanto attiene alla distribuzione dei movimenti sulla pedana o sul palco. L'area di gara non deve essere circoscritta unicamente alla porzione centrale, bensì sfruttata in tutta la sua ampiezza. La coreografia deve estendersi da un lato all'altro dello spazio scenico, generando una sensazione di ampiezza e varietà.

Un impiego bilanciato dello spazio orizzontale consente di direzionare con efficacia l'attenzione del pubblico e conferisce vitalità alla routine, impedendo che l'atleta si limiti a presidiare una sola zona del campo gara. Ciò permette di riempire lo spazio visivo mantenendolo dinamico, evidenziando la versatilità dell'atleta nella gestione della coreografia in rapporto alla dimensione fisica del palco. L'atleta dovrebbe muoversi lungo la pedana in modo fluido e naturale, rifuggendo da spostamenti superflui che rischierebbero di rendere la routine statica o monotona.

L'uso strategico dello spazio orizzontale può inoltre concorrere alla creazione di specifici effetti visivi: ad esempio, percorrere la pedana con andatura ritmica o strutturare i movimenti in modo da tracciare una sorta di percorso visivo, utile a narrare una storia o a enfatizzare particolari passaggi della coreografia. Qualora l'atleta circoscriva la propria esibizione a una porzione troppo ridotta del palco, la performance risulterà meno coinvolgente, precludendosi la possibilità di valorizzare interamente l'area disponibile.

Lo spazio orizzontale può essere concettualmente suddiviso in 4 quadranti i quali, se occupati nella loro completezza, determinano un utilizzo eccellente del piano orizzontale.

Piano Verticale (Altezza dell'Attrezzo e Movimenti Aerei)

Il piano verticale attiene allo sfruttamento dell'altezza e riveste particolare rilievo per discipline quali la pole dance e le discipline aeree. La valutazione misura la capacità dell'atleta di gestire l'altezza dell'attrezzo in modo equilibrato e armonioso, valorizzando appieno la dimensione verticale senza confinare l'azione in un'area statica.

Tutti i contenuti, progetti, disegni e schemi contenuti in questo documento sono di esclusiva proprietà di ETS Italia Pole & Aerial.
È vietata la riproduzione, la diffusione, l'utilizzo totale o parziale di qualsiasi parte di questo materiale senza previa autorizzazione scritta.
Sede legale e operativa: Via Emilia Est 1139/A, 41122, Modena - P.I. 0419410036 - C.F. 94232460363 - M_+39 333 3108953
italiapoleandaerial@pec.it - info@italiapoleandaerial.org - www.italiapoleandaerial.org

Nel caso della pole dance: l'atleta deve dimostrare di saper utilizzare il palo statico e il palo spin in modo adeguato e nella loro interezza verticale. Lo spazio verticale si intende pienamente valorizzato quando entrambi i pali vengono impiegati con equilibrio per tutta la loro altezza.
Nel caso delle discipline aeree: l'atleta deve saper adoperare l'attrezzo in tutta la sua completezza, sfruttandone sia la lunghezza che la profondità (che si tratti di corda, trapezio o altri attrezzi). Sfruttare l'intero spazio aereo significa evitare la stasi in zone limitate, sviluppando transizioni capaci di arricchire la performance e di impreziosirla dal punto di vista visivo.
Un esempio di utilizzo appropriato del piano verticale è riscontrabile in una routine in cui l'atleta si sposta fluidamente tra le differenti altezze del trapezio o della corda, transitando agilmente dal basso verso l'alto, così da arricchire la coreografia con una varietà di movimenti e valorizzando tutte le opportunità offerte dalla struttura aerea. Le variazioni nell'impiego dell'altezza sono essenziali per mantenere desta l'attenzione dello spettatore, offrendo un apporto diversificato e dinamico sotto il profilo visivo.

Piano Orizzontale (Larghezza della Pedana/Palco)

Il piano orizzontale è uno degli aspetti fondamentali della valutazione, in quanto riguarda la distribuzione dei movimenti sulla pedana o sul palco. Il campo gara non è mai solo un'area centrale ma deve essere utilizzato in tutta la sua larghezza. La coreografia deve estendersi da un lato all'altro della pedana, creando una sensazione di ampiezza e varietà.
Un uso bilanciato dello spazio orizzontale consente di direzionare l'attenzione del pubblico e dà vita alla routine, evitando che l'atleta si concentri solo su una parte del campo gara. Questo permette di riempire lo spazio visivo e di mantenerlo dinamico, mostrando la versatilità dell'atleta nel gestire la coreografia in relazione alla dimensione fisica del palco. L'atleta dovrebbe spostarsi lungo la pedana in modo fluido e naturale, senza movimenti ridondanti che possano far apparire la routine statica o monotona.
L'uso intelligente dello spazio orizzontale può anche essere finalizzato a creare effetti visivi specifici: ad esempio, camminare lungo la pedana in modo ritmico o disporre i movimenti a formare una sorta di traccia visiva, che aiuti a raccontare una storia o a enfatizzare determinati momenti della coreografia. Se l'atleta limitasse la propria performance a una porzione troppo ristretta della pedana, potrebbe risultare meno coinvolgente, perdendo l'opportunità di utilizzare appieno il campo a disposizione.
Lo spazio orizzontale può essere pensato come suddiviso in 4 quadranti che se utilizzati nella loro completezza determinano un eccellente utilizzo del piano orizzontale

Piano Verticale (Altezza dell'Attrezzo e Movimenti Aerei)

Il piano verticale riguarda l'utilizzo dell'altezza, ed è particolarmente importante per discipline come il pole dance e l'aerea. La valutazione si concentra sulla capacità dell'atleta di gestire l'altezza dell'attrezzo in modo equilibrato e armonioso, sfruttando al massimo la dimensione verticale senza limitarsi a un'area statica.
Nel caso del pole dance, l'atleta deve essere in grado di utilizzare il palo statico e il palo spin adeguatamente e nella sua completezza verticale. Lo spazio verticale nella pole dance è utilizzato in maniera completa se si utilizzano entrambi i pali in modo bilanciato e per tutta la loro altezza.
Nel caso dell'aerea, l'atleta deve saper utilizzare l'attrezzo in tutta la sua completezza, sfruttando sia la lunghezza che la profondità dell'attrezzo stesso (come una corda, un trapezio, ecc.). Utilizzare l'intero spazio aereo significa evitare di rimanere bloccati in una zona limitata, creando transizioni che arricchiscono la performance e la rendono visivamente interessante.
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.

Tutti i contenuti, progetti, disegni e schemi contenuti in questo documento sono di esclusiva proprietà di ETS Italia Pole & Aerial.
È vietata la riproduzione, la diffusione, l'utilizzo totale o parziale di qualsiasi parte di questo materiale senza previa autorizzazione scritta.
Sede legale e operativa: Via Emilia Est 1139/A, 41122, Modena - P.I. 0419410036 - C.F. 94232460363 - M_+39 333 3108953
italiapoleandaerial@pec.it - info@italiapoleandaerial.org - www.italiapoleandaerial.org

I PIANI SPAZIALI DEL CAMPO GARA



CONCLUSIONI

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

Tutti i contenuti, progetti, disegni e schemi contenuti in questo documento sono di esclusiva proprietà di ETS Italia Pole & Aerial.
È vietata la riproduzione, la diffusione, l'utilizzo totale o parziale di qualsiasi parte di questo materiale senza previa autorizzazione scritta.
Sede legale e operativa: Via Emilia Est 1139/A, 41122, Modena - P.I. 0419410036 - C.F. 94232460363 - M_+39 333 3108953
italiapoleandaerial@pec.it - info@italiapoleandaerial.org - www.italiapoleandaerial.org

da 0 a 20 punti	da 21 a 40 punti	da 41 a 60 punti	da 61 a 80 punti	da 81 a 100 punti
Completa assenza	Insufficiente	Sufficiente	Discreto	Ottimo
Quando l'atleta IGNORA COMPLETAMENTE l'utilizzo di 1 o più piani dello spazio. Per esempio, non usa mai il piano orizzontale nemmeno per una camminata- Questa voce è direttamente collegata al floorwork Oppure non sale mai su uno dei 2 pali a disposizione ma ne usa solo 1.	l'atleta non utilizzo 1 o più piani dello spazio in maniera adeguata. ATTREZZO AEREO AEREA: Utilizzo di tutto l'attrezzo verticale almeno al 50% POLE: uso di entrambi almeno una volta con una combinazione complessa senza usare entrambi i pali in tutta la loro altezza) PIANO ORIZZONTALE Utilizzo almeno 1 quadrante del piano orizzontale	l'atleta utilizza almeno una volta tutti i piani dello spazio coreografico a sua disposizione, ma senza cura e attenzione nella realizzazione. ATTREZZO AEREO AEREA: Utilizzo di tutto l'attrezzo verticale almeno al 70% POLE: uso di entrambi almeno una volta con una combinazione complessa senza usare entrambi i pali in tutta la loro altezza) PIANO ORIZZONTALE Utilizzo almeno 2 quadranti del piano orizzontale	l'atleta utilizza i piani dello spazio coreografico a sua disposizione più di una volta, ma non in maniera eccellente. ATTREZZO AEREO AEREA: Utilizzo di tutto l'attrezzo verticale più di una volta. POLE: uso di entrambi i pali in maniera bilanciata e in tutta la loro altezza PIANO ORIZZONTALE Utilizzo almeno 2 o 3 quadranti del piano orizzontale	l'atleta utilizza in maniera completa ed eccellente tutti i piani dello spazio coreografico a sua disposizione più di una volta. ATTREZZO AEREO AEREA: Utilizzo di tutto l'attrezzo verticale più volte e in maniera bilanciata. POLE: uso di entrambi i pali in maniera bilanciata e in tutta la loro altezza PIANO ORIZZONTALE Utilizzo almeno e o 4 quadranti del piano orizzontale in maniera bilanciata.

A7 – FLOOR WORK O SEQUENZA BALLATA

Il parametro di valutazione A7 – Floorwork e Sequenza Ballata riguarda quella parte della routine dedicata alla costruzione coreografica eseguita al di fuori dell'attrezzo. Il floor work (lavoro a terra) costituisce una componente rilevante della performance artistica e, qualora presente, contribuisce a valorizzare ulteriormente la coreografia. Sebbene non sia formalmente obbligatorio eseguire una sequenza a terra, la sua mancanza comporta una valutazione negativa e il punteggio assegnato rientrerà nella fascia tra 0 e 20 punti. Questo parametro mira a premiare l'atleta che, inserendo una sequenza a terra, sa integrarla in modo coerente e armonioso con il resto della routine.

ELEMENTI DA VALUTARE:

- **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, dando vita a una narrazione visiva fluida e pertinente. Ciò richiede che l'atleta esprima, attraverso il movimento, una profonda connessione emotiva e stilistica con la colonna sonora e il tema prescelto.
- **Tecnica e Fluidità:** La parte a terra deve presentarsi tecnicamente solida, caratterizzata da movimenti fluidi e rigorosamente eseguiti. È fondamentale che l'atleta riesca a preservare la coerenza tecnica, transitando agevolmente da un movimento all'altro senza interruzioni evidenti. La fluidità della gestualità a terra si rivela essenziale per evitare di spezzare l'intensità complessiva della performance.
- **Varietà e Creatività:** Laddove la sequenza ballata o la sezione a terra siano presenti, la varietà dei movimenti rappresenta un aspetto di primaria importanza. L'atleta deve dimostrare la capacità di adoperare il proprio corpo in modo creativo, alternando passaggi acrobatici, ginnici, danzati o teatrali. La capacità di arricchire la routine con diverse tipologie di movimento rende l'esibizione decisamente più interessante e coinvolgente.
- **Mancanza della Sequenza a Terra:** Qualora la parte a terra non risulti sviluppata, ciò viene considerato come una carenza significativa all'interno della performance. La sezione a terra può configurarsi come un elemento determinante per il completamento della coreografia; la sua totale assenza compromette l'equilibrio dell'esibizione, conducendo inevitabilmente a un punteggio pari a zero nel caso in cui l'atleta non tocchi mai il pavimento.

CONCLUSIONI:

Il floor work e la sequenza ballata rappresentano un'opportunità di rilievo per l'atleta per dimostrare le proprie capacità di lavoro al suolo, conferendo un valore aggiunto alla routine. Sebbene non obbligatoria, la loro presenza e la relativa qualità possono fare la differenza nella valutazione complessiva. Una sezione a terra ben strutturata e integrata con il resto della performance contribuisce a rafforzare la

Tutti i contenuti, progetti, disegni e schemi contenuti in questo documento sono di esclusiva proprietà di ETS Italia Pole & Aerial.
È vietata la riproduzione, la diffusione, l'utilizzo totale o parziale di qualsiasi parte di questo materiale senza previa autorizzazione scritta.
Sede legale e operativa: Via Emilia Est 1139/A, 41122, Modena - P.I. 0419410036 - C.F. 94232460363 - M_+39 333 3108953
italiapoleandaerial@pec.it - info@italiapoleandaerial.org - www.italiapoleandaerial.org

coerenza narrativa, a perfezionare la fluidità dei movimenti e a valorizzare ulteriormente la musicalità e l'interpretazione. Al contrario, se scarsamente sviluppata o del tutto assente, essa finisce per compromettere la qualità dell'esibizione, penalizzando l'atleta in sede di valutazione

da 0 a 20 punti	da 21 a 40 punti	da 41 a 60 punti	da 61 a 80 punti	da 81 a 100 punti
Completa assenza	Insufficiente	Sufficiente	Discreto	Ottimo
Se il floor work è completamente assente=Zero Se l'atleta si limita a deambulare sul palco senza fare nulla=10 Se l'atleta prova almeno una volta a eseguire una sequenza ballata o un elemento acrobatico o un'interpretazione di qualsiasi cosa=20	Se l'atleta costruisce un floor work di qualsiasi tipo, ma in maniera poco attenta e curata.	Se l'atleta costruisce un floor work di qualsiasi tipo, in maniera sufficientemente attenta e curata.	Se l'atleta costruisce un floor work di qualsiasi tipo, in maniera discretamente attenta e curata. Quando c'è uno studio dei movimenti o una scelta interpretativa a terra curata.	Se l'atleta costruisce un floor work in maniera eccellentemente attenta e curata. Quando c'è uno studio dei movimenti o una scelta interpretativa a terra particolarmente curata e costruita con sapienza.

A8 – BILANCIAMENTO DEI GRUPPI DI MOVIMENTO ALL'ATTREZZO NELLA COREOGRAFIA

Il parametro di valutazione A8 – Bilanciamento dei Gruppi di Movimento all'Attrezzo concerne la varietà e la completezza delle tipologie di movimento inserite nella routine, con particolare riguardo alla selezione degli elementi tecnici eseguiti in relazione all'attrezzo. Viene analizzata la capacità dell'atleta di equilibrare i differenti gruppi di movimento affinché l'esibizione risulti varia e completa, coprendo tutte le principali categorie tecniche, quali flessibilità, forza, dinamismo e, a seconda dell'attrezzo, equilibrio o spin.

Nota: Nelle categorie double e nei gruppi, ai fini dell'esecuzione dei gruppi di movimento, è sufficiente che anche un solo atleta li porti a termine.

GRUPPI DI MOVIMENTO SPECIFICI

POLE DANCE:

- **Flessibilità:** Movimenti che richiedono all'atleta di estendere, piegare o allungare le articolazioni al fine di raggiungere una postura fluida e dinamica.
- **Forza**: Elementi che implicano resistenza fisica, quali sollevamenti, sospensioni e pose statiche destinate a mettere alla prova la muscolatura.
- **Dinamismo:** Azioni rapide, fluide e scorrevoli, come le transizioni tra le posizioni e i passaggi acrobatici. Utilizzo dello spin: Sfruttamento delle rotazioni impresse al palo, utili ad aggiungere fluidità e movimento alla performance.
- **Spin su statico**: Rotazioni eseguite sul palo statico, in cui l'atleta ruota attorno alla struttura senza l'ausilio di slanci rotazionali rapidi.

DISCIPLINE AEREE:

- **Flessibilità:** Posizioni in cui l'atleta esibisce una marcata estensione delle gambe o del corpo nel corso della performance, richiedendo notevoli doti di allungamento.
- **Forza:** Elementi che presuppongono la capacità dell'atleta di sollevarsi, sostenersi o compiere acrobazie aeree, sfruttando il proprio corpo per l'esecuzione di manovre complesse.
- **Dinamismo**: Movimenti acrobatici e repentini, quali rotazioni, salti o transizioni rapide tra differenti posizioni.
- **Utilizzo dello spin**: Movimenti che inducono la rotazione dell'atleta in aria grazie all'interazione con l'attrezzo aereo, incrementando la fluidità e il dinamismo dell'esibizione.
- **Equilibrio:** Configurazioni in cui l'atleta mantiene una posizione statica e stabile nello spazio aereo, dimostrando spiccato controllo e consapevolezza corporea (tale elemento è assente nella categoria degli attrezzi misti e, pertanto, non verrà preso in considerazione in tale ambito).

Tutti i contenuti, progetti, disegni e schemi contenuti in questo documento sono di esclusiva proprietà di ETS Italia Pole & Aerial.
È vietata la riproduzione, la diffusione, l'utilizzo totale o parziale di qualsiasi parte di questo materiale senza previa autorizzazione scritta.
Sede legale e operativa: Via Emilia Est 1139/A, 41122, Modena - P.I. 0419410036 - C.F. 94232460363 - M_+39 333 3108953
italiapoleandaerial@pec.it - info@italiapoleandaerial.org - www.italiapoleandaerial.org

Punteggio e Bilanciamento

Il punteggio viene attribuito in funzione della presenza e della corretta esecuzione dei gruppi di movimento lungo l'intera routine. Per conseguire una valutazione elevata, l'atleta deve dimostrare un impiego equilibrato di almeno tutti i gruppi di movimento previsti. Gli elementi tecnici devono essere conteggiati anche qualora la loro esecuzione non risulti ottimale e indipendentemente dalla brevità del mantenimento della posizione, purché vengano chiaramente riconosciuti dal pannello giudicante.

Sistema di Valutazione: L'atleta esegue un solo gruppo di movimento (ad esempio, esclusivamente flessibilità). La routine risulta inevitabilmente monotona e scarsamente equilibrata.

- Da 21 a 40 punti: L'atleta esegue almeno due gruppi di movimento, sebbene la routine mantenga un carattere parziale e incompleto sotto il profilo della varietà. (Nota: per la categoria degli attrezzi misti, la valutazione prende le mosse da questo range di punteggio).
- Da 41 a 60 punti: L'atleta integra almeno tre gruppi di movimento, incrementando la varietà della routine, senza tuttavia raggiungere la completezza complessiva.
- Da 61 a 80 punti: La routine include almeno quattro gruppi di movimento, delineando un buon bilanciamento tra le diverse tipologie, pur palesando una parziale carenza di varietà globale.
- Da 81 a 100 punti: L'atleta esegue tutti i gruppi di movimento almeno una volta nel corso della routine. La coreografia si presenta completa, variegata e rigorosamente bilanciata, evidenziando la piena capacità dell'atleta di far fronte a ogni genere di difficoltà tecnica.

Importanza del Bilanciamento

L'inclusione di molteplici gruppi di movimento non soltanto arricchisce la performance, ma attesta in modo inequivocabile la versatilità dell'atleta. Una routine focalizzata unicamente su una sola tipologia di movimento — come la sola flessibilità o la sola forza — rischia di apparire deficitaria e di minore interesse per la giuria. Al contrario, un'esibizione che contempli almeno un elemento di forza, uno di dinamismo e uno di flessibilità risulta decisamente più completa e armonica.

L'equilibrio tra i gruppi di movimento costituisce altresì un indicatore privilegiato della solida preparazione tecnica dell'atleta. La capacità di gestire differenti categorie di movimento, integrandole con efficacia.

da 0 a 20 punti	da 21 a 40 punti	da 41 a 60 punti	da 61 a 80 punti	da 81 a 100 punti
1° Gruppo	2° Gruppo	3° Gruppo	4° gruppo	5° gruppo
Se l'atleta esegue sull'attrezzo unicamente un gruppo di elementi Es: solo elementi di flessibilità	Se l'atleta esegue almeno 2 tipologie di gruppi almeno 1 volta durante la routine. Gli attrezzi misti partono da questo range.	Se l'atleta esegue almeno 3 tipologie di gruppi almeno 1 volta durante la routine.	Se l'atleta esegue almeno 4 tipologie di gruppi almeno 1 volta durante la routine.	Se l'atleta esegue tutte tipologie di gruppi almeno 1 volta durante la routine.

.

Tutti i contenuti, progetti, disegni e schemi contenuti in questo documento sono di esclusiva proprietà di ETS Italia Pole & Aerial.
È vietata la riproduzione, la diffusione, l'utilizzo totale o parziale di qualsiasi parte di questo materiale senza previa autorizzazione scritta.
Sede legale e operativa: Via Emilia Est 1139/A, 41122, Modena - P.I. 0419410036 - C.F. 94232460363 - M_+39 333 3108953
italiapoleandaerial@pec.it - info@italiapoleandaerial.org - www.italiapoleandaerial.org

SCHEDA DI VALUTAZIONE ARTISTICO

Nome e Cognome: _____N. Gara o Uscita: _____

MUSICALITÀ, SENSO DEL RITMO E INTERPRETAZIONE MUSICALE	0-20	Nessuna connessione con la musica, movimenti fuori tempo.	A1
	21-40	Connessione limitata con la musica, con frequenti ritardi o anticipi rispetto al ritmo.	
	41-60	Corretta connessione con la musica, con alcune imprecisioni ritmiche. Interpretazione semplice ma coerente	
	61-80	Buona musicalità e interpretazione. Movimenti coerenti con musica e tema, con lievi imprecisioni	
	81-100	Musicalità eccellente. Interpretazione intensa, precisa e perfettamente integrata con musica e tema	
IMMAGINE GENERALE E COERENZA CON IL TEMA MUSICALE	0-20	Costume, trucco e acconciatura non coerenti con il tema o non idonei alla performance.	A2
	21-40	Immagine solo parzialmente coerente con il tema. Cura limitata dei dettagli.	
	41-60	Immagine adeguata al tema. Costume e cura personale corretti ma poco caratterizzanti.	
	61-80	Costume, trucco e acconciatura ben studiati e coerenti con la performance.	
	81-100	Immagine originale, ricercata e perfettamente integrata con musica, tema e coreografia.	
PRESENZA SCENICA	0-20	Assenza di presenza scenica. Nessun coinvolgimento del pubblico.	A3
	21-40	Presenza scenica limitata. Espressività e contatto visivo discontinui.	
	41-60	Sufficiente espressività e discreto coinvolgimento durante la performance.	
	61-80	Interpretazione convincente e buona comunicazione e contatto con il pubblico.	
	81-100	Ottima presenza scenica, Interpretazione continua, coinvolgente e perfettamente coerente con il tema.	
INTENSITÀ DELL'INTERA PERFORMANCE	0-20	Performance priva di energia, continuità e coinvolgimento.	A4
	21-40	Intensità discontinua con frequenti cali di attenzione.	
	41-60	Intensità adeguata ma non sempre costante.	
	61-80	Performance energica e coinvolgente per gran parte della routine.	
	81-100	Intensità costante dall'inizio alla fine. Performance fortemente coinvolgente e comunicativa.	
DINAMISMO E FLUIDITÀ DEI MOVIMENTI	0-20	Movimenti rigidi, meccanici e privi di continuità.	A5
	21-40	Fluidità limitata con frequenti interruzioni e cambi poco armoniosi.	
	41-60	Buona fluidità generale con alcune esitazioni nelle transizioni.	
	61-80	Movimenti fluidi, armoniosi e ben collegati per quasi tutta la performance.	
	81-100	Fluidità eccellente, transizioni naturali e dinamismo costante per l'intera routine.	
UTILIZZO DELLO SPAZIO NELLA COREOGRAFIA	0-20	Nessun utilizzo di uno o più piani dello spazio (es. nessun floor work, uso di un solo palo).	A6
	21-40	Uso insufficiente dei piani spaziali: almeno 50% attrezzo, entrambi i pali, un quadrante orizzontale.	
	41-60	Utilizzo minimo richiesto dei piani, ma senza cura: 70% attrezzo, entrambi i pali, 2 quadranti.	
	61-80	Utilizzo completo ma non eccellente dei piani: attrezzo e pali usati più volte in modo bilanciato, coperti 2-3 quadranti orizz.	
	81-100	Utilizzo eccellente e bilanciato di tutti i piani: attrezzo e pali sfruttati più volte, copertura di 3-4 quadranti orizzontali.	
FLOOR WORK O SEQUENZA BALLATA	0-20	Sequenza assente oppure completamente scollegata dalla routine.	A7
	21-40	Sequenza semplice, poco curata e scarsamente integrata.	
	41-60	Sequenza corretta ma ancora poco originale o poco collegata alla performance.	
	61-80	Sequenza interessante, ben costruita e coerente con la coreografia.	
	81-100	Sequenza originale, tecnicamente curata e perfettamente integrata nella performance.	
BILANCIAMENTO DEI GRUPPI DI MOVIMENTO ALL'ATTREZZO NELLA COREOGRAFIA	0-20	Solo un gruppo di movimento eseguito	A8
	21-40	Almeno due gruppi di movimento eseguiti - Gli attrezzi misti partono da questo range.	
	41-60	Almeno tre gruppi di movimento eseguiti	
	61-80	Quattro gruppi di movimento eseguiti	
	81-100	Tutti i gruppi di movimento eseguiti con equilibrio e varietà	

Tutti i contenuti, progetti, disegni e schemi contenuti in questo documento sono di esclusiva proprietà di ETS Italia Pole & Aerial.
È vietata la riproduzione, la diffusione, l'utilizzo totale o parziale di qualsiasi parte di questo materiale senza previa autorizzazione scritta.
Sede legale e operativa: Via Emilia Est 1139/A, 41122, Modena - P.I. 0419410036 - C.F. 94232460363 - M_+39 333 3108953
italiapoleandaerial@pec.it - info@italiapoleandaerial.org - www.italiapoleandaerial.org

UFFICIALE DI GARA TECNICO

Modalità di Valutazione dell'Ufficiale di Gara Tecnico

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

Punteggio per i Gruppi:

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

Deduzioni per l'Esecuzione Tecnica

T1 - Esecuzione Tecnica Povera e Linee Scorrette

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

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

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

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

Tutti i contenuti, progetti, disegni e schemi contenuti in questo documento sono di esclusiva proprietà di ETS Italia Pole & Aerial.
È vietata la riproduzione, la diffusione, l'utilizzo totale o parziale di qualsiasi parte di questo materiale senza previa autorizzazione scritta.
Sede legale e operativa: Via Emilia Est 1139/A, 41122, Modena - P.I. 0419410036 - C.F. 94232460363 - M_+39 333 3108953
italiapoleandaerial@pec.it - info@italiapoleandaerial.org - www.italiapoleandaerial.org

T2 - Transizioni Povere

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

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

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

T3 - Angolo del Movimento Errato (Bad Angle)

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

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

T4 - Equilibrio e Scivolate

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

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

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

Tutti i contenuti, progetti, disegni e schemi contenuti in questo documento sono di esclusiva proprietà di ETS Italia Pole & Aerial.
È vietata la riproduzione, la diffusione, l'utilizzo totale o parziale di qualsiasi parte di questo materiale senza previa autorizzazione scritta.
Sede legale e operativa: Via Emilia Est 1139/A, 41122, Modena - P.I. 0419410036 - C.F. 94232460363 - M_+39 333 3108953
italiapoleandaerial@pec.it - info@italiapoleandaerial.org - www.italiapoleandaerial.org

T5 - Caduta Evidente

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

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

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

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

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

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

.

Tutti i contenuti, progetti, disegni e schemi contenuti in questo documento sono di esclusiva proprietà di ETS Italia Pole & Aerial.
È vietata la riproduzione, la diffusione, l'utilizzo totale o parziale di qualsiasi parte di questo materiale senza previa autorizzazione scritta.
Sede legale e operativa: Via Emilia Est 1139/A, 41122, Modena - P.I. 0419410036 - C.F. 94232460363 - M_+39 333 3108953
italiapoleandaerial@pec.it - info@italiapoleandaerial.org - www.italiapoleandaerial.org

SCHEDA DI VALUTAZIONE TECNICO

INDIVIDUALI e DUO

T1 - Esecuzione Tecnica Povera	Deduzione	T1
Punte dei piedi non tirate	-0,5 punti per ogni errore	
Gambe non tese	-0,5 punti per ogni errore	
Postura ingobbita o poco controllata	-0,5 punti per ogni errore	
Movimenti non controllati (camminate, braccia o mani molli)	-0,5 punti per ogni errore	

T2 - Transizioni Povere	Deduzione	T2
Transizione difficoltosa o scattante	-1 punto per ogni errore	
Oscillazioni non volute dell'attrezzo	-1 punto per ogni errore	
Transizioni non fluide o imprecise	-1 punto per ogni errore	

T3 - Angolo del Movimento Errato (Bad Angle) Solo per la Pole: non si valuta per Aerea	Deduzione	T3
Angolo del Movimento Errato (Bad Angle)	-1 punto per ogni errore	

T4 - Equilibrio e Scivolate	Deduzione	T4
Perdita di equilibrio a terra	-1 punto per ogni errore	
Perdita di equilibrio sull'attrezzo	-1 punto per ogni errore	
Scivolata sull'attrezzo	-1 punto per ogni errore	

T5 - Caduta Evidente	Deduzione	T5
Caduta Evidente durante l'esecuzione	-5 punti per ogni caduta	

T6 - Pulizia delle Mani, Aggiustamenti Acconciatura e Costume	Deduzione	T6
Pulizia delle mani o aggiustamenti di acconciatura o costume	-1 punto per ogni errore	
Perdita accidentale di pezzi di costume o accessori	-1 punto per ogni errore	

GRUPPI

da 0 a 20 punti	da 21 a 40 punti	da 41 a 60 punti	da 61 a 80 punti	da 81 a 100 punti
Completa assenza	Insufficiente	Sufficiente	Discreto	Ottimo
Completa assenza di pulizia nelle linee: le posture sono incoerenti, gli atleti non mantengono il controllo delle posizioni e le linee risultano confusionarie.	alcune linee sono accettabili, ma altre sono disordinate, con posizioni poco definite e atleti che non riescono a mantenere il controllo muscolare.	buona esecuzione delle linee, ma alcune posizioni non sono perfette o risultano meno definite in alcuni momenti. I movimenti potrebbero essere più controllati.	le linee sono ben eseguite, ma occasionalmente mancano di fluidità o precisione in alcuni passaggi. La maggior parte delle posizioni è pulita e definita.	linee perfette e fluide, con posizioni precise e controllate in ogni momento della routine. Gli atleti mantengono un'ottima postura e una forte consapevolezza corporea.

PUNTEGGIO ATTRIBUITO AL GRUPPO: 100 -_____=_____

Tutti i contenuti, progetti, disegni e schemi contenuti in questo documento sono di esclusiva proprietà di ETS Italia Pole & Aerial.
È vietata la riproduzione, la diffusione, l'utilizzo totale o parziale di qualsiasi parte di questo materiale senza previa autorizzazione scritta.
Sede legale e operativa: Via Emilia Est 1139/A, 41122, Modena - P.I. 0419410036 - C.F. 94232460363 - M_+39 333 3108953
italiapoleandaerial@pec.it - info@italiapoleandaerial.org - www.italiapoleandaerial.org