CODICE DANCE ART

SOMMARIO

Introduzione 3
Paralimpico 3
Revisione del regolamento 4
Descrizione del Campo Gara 4
Pole Dance Art 4
Campo gara 4
Utilizzo palo spin o statico 4
Aerial Dance 5
Campo gara 5
Utilizzo di Attrezzi Personali 5
Attrezzature e Sicurezza 5
MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE 5
Individuale 5
Duo 6
Gruppo 6
CATEGORIE TECNICHE 7
NOVICE - C 7
ROOKIES - B 7
Altri requisiti 7
RISING STARS 7
STARS 8
CRITERI DI VALUTAZIONE 9
PARIMERITO 9
Il Capo Giuria 9
Poteri di supervisione del capo giuria: 9
Le deduzioni generali del Capo Giuria 10
I Bonus del Capo giuria 15
SCHEDA DI VALUTAZIONE CAPOGIURIA 17

Tutti i contenuti, progetti, disegni e schemi contenuti in questo documento sono di esclusiva proprietà di ETS Italia Pole & Aerial.
È vietata la riproduzione, la diffusione, l'utilizzo totale o parziale di qualsiasi parte di questo materiale senza previa autorizzazione scritta da parte del proprietario.
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 18
STRUTTURA DEL SISTEMA DI VALUTAZIONE 18
CRITERI DI VALUTAZIONE QUANTITATIVA E QUALITATIVA 18
INDECISIONI E CONSULTAZIONE CON IL CAPO GIURIA 19
LA POSSIBILITÀ DI UN PUNTEGGIO ZERO 19
CONCLUSIONE 19
CAPACITÀ DI LAVORARE SUI TEMPI DELLA MUSICA E INTERPRETAZIONE MUSICALE 19
LAVORO SUI TEMPI DELLA MUSICA 19
Conclusione 19
A3 - PRESENZA SCENICA 24
A4 – CREATIVITA' DELLA PERFORMANCE E COSTRUZIONE COREOGRAFICA 26
A5 - FLUIDITÀ 26
A6- DIFFICOLTA' DEI TRICKS 28
A7- L'ESECUZIONE TECNICA 28
A8- CREATIVITA' DEI TRICKS E COMBO 29

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

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

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

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

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

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

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

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

PARALIMPICO

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

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

REVISIONE DEL REGOLAMENTO

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

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

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

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

DESCRIZIONE DEL CAMPO GARA

Il campo gara per le competizioni di Pole & Aerial Art è progettato per garantire la sicurezza degli atleti e una corretta esecuzione delle performance. La disposizione e le attrezzature sono strutturate in modo da soddisfare le esigenze specifiche delle diverse discipline, sia per la **pole dance** che per l'**Aerial dance**. Di seguito sono descritti nel dettaglio gli elementi e le caratteristiche che compongono il campo gara per ciascuna disciplina. Nelle competizioni Nazionali e' apposto un ledwall dietro agli atleti con proiezioni inerenti la routine. Nelle competizioni di qualifica il ledwall può essere apposto o meno a discrezione dell'organizzazione.

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

POLE DANCE ART

CAMPO GARA

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

- **Palo Statico (a sinistra della pedana, guardando dalla giuria)**: Questo palo è fisso e non ruota. Gli atleti eseguono i loro tricks e movimenti statici su di esso, mantenendo il controllo e la stabilità durante tutta la performance.
- **Palo Spin (a destra della pedana, guardando dalla giuria)** : Questo palo è montato in modo che possa ruotare liberamente. Gli atleti utilizzano il movimento rotatorio del palo per eseguire acrobazie e transizioni dinamiche, sfruttando la forza centrifuga per l'esecuzione dei tricks aerei.

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

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

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

UTILIZZO PALO SPIN O STATICO

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

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

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

AERIAL DANCE

CAMPO GARA

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

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

Quanto non specificato è inserito nel regolamento generale.

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

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

UTILIZZO DI ATTREZZI PERSONALI

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

ATTREZZATURE E SICUREZZA

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

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

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

MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE

INDIVIDUALE

Un atleta compete singolarmente sul campo gara.

Pole Dance:

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

Aerial Dance:

- l'atleta utilizza un solo attrezzo.

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

Due atleti competono insieme sul campo gara.

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

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

Pole Dance:

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

Aerial Dance:

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

GRUPPO

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

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

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

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

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

Pole Dance:

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

Aerial Dance:

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

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

CATEGORIE TECNICHE

NOVICE - 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.

ROOKIES - B

LIVELLO DI DIFFICOLTA' TECNICA: Base – Principianti – Novizi

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

Devono iscriversi a questa categoria

- *Elementi competitivi alle prime esperienze competitive o che non hanno mai gareggiato e/o vinto all'interno di circuiti di discipline similari.*
- *Elementi competitivi di livello tecnico base/principianti che da poco tempo hanno iniziato a praticare la specialità ed eseguono movimenti accademici e di bassa difficoltà tecnica.*
- *Elementi competitivi che hanno iniziato a invertire, ma ancora non sono in grado di eseguire combinazioni complesse o elementi tecnici di difficoltà elevata*

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

ALTRI REQUISITI

Gli insegnanti e i tecnici possono iscriversi qualsiasi classe.

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

RISING STARS

LIVELLO DI DIFFICOLTA' TECNICA: Intermedio – Emergenti

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

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

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

STARS

LIVELLO DI DIFFICOLTA' TECNICA: Avanzato – Dilettanti

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

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

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

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

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

PARIMERITO

In caso di parimerito, la posizione in classifica sarà assegnata all'atleta che avrà ottenuto il punteggio più alto nella sezione A4 – Creatività e Coreografia

IL CAPO GIURIA

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

BONUS E DEDUZIONI

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

POTERI DI SUPERVISIONE DEL CAPO GIURIA:

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

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

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

D2 INTERRUZIONE ANTICIPATA

Interruzione della routine prima del termine della musica

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

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

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

5 punti di deduzione una tantum

D3 SALUTO

Mancato saluto alla giuria a inizio routine

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

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

5 punti di deduzione una tantum

D4 INGRESSO RITARDATO

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

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

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

La penalità deve essere attribuita se:

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

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

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

3 punti di deduzione per ritardo di 30"

3 punti di deduzione per ritardo di 60"

D5 INTERRUZIONE MOMENTANEA

Interruzione evidente della performance per

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

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

La penalità deve essere attribuita se:

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

- 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

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.

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

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/corpetto delle calze e' 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

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

- il costume porta l'atleta a scivolare/inciampare e lo mette in una condizione di difficoltà non prevista - **Perdite di equilibrio e simili saranno valutate negativamente nell'esecuzione tecnica.**
- l'atleta si presenta con i piedi o parti del corpo particolarmente sporche e non curate
- il costume presenta elementi vietati dalla sezione DIVIETI RELATIVI ALL'IMMAGINE del Regolamento Generale

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

D11 NUDITÀ

Nudità accidentale durante la routine

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

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

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

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

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

B1 CREATIVITA' NELLASCELTA MUSICALE

Creatività nella scelta e/o costruzione della base musicale

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

Viene attribuito se:

- il brano scelto è non scontato ma ricercato ed originale

  Es.1: *Tango di Roxenne, Cristalize, Like a river*, e molti di questi brani sono stati utilizzati più e più volte nelle coreografie negli anni non potranno mai ottenere questo bonus. E'necessaria un'ottima ricerca all'interno della discografia nazionale e internazionale, che non si limita ai pochi brani popolari del momento!

  Es.2: un brano italiano non necessariamente è da bonus solo perché di solito si prediligono pezzi stranieri; viceversa, un brano conosciuto potrebbe ricevere il bonus se la sua reinterpretazione è davvero unica.
- la costruzione della base musicale è particolarmente creativa, unisce più brani coerentemente con la coreografia costruita, utilizza effetti o pause che la rendono unica e assolutamente non scontata per l'intera lunghezza
- senza quella specifica base la coreografia non potesse essere compresa al meglio
- la traccia stessa diventa parte integrante del soggetto coreografico, definendone le specificità e l'identità

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

3 punti di Bonus una tantum

B2 CREATIVITA' NELLA COSTRUZIONE DELLA COREOGRAFIA

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

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

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

3 punti di Bonus una tantum

B3 CREATIVITA' NELLA CREAZIONE DEL FLOORWORK

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

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

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

3 punti di Bonus una tantum

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

B4 UTILIZZO DEGLI OGGETTI DI SCENA

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

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

Viene attribuito se:

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

3 punti di Bonus una tantum

B5 CURA PARTICOLARE DEL COSTUME

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

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

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

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

3 punti di Bonus una tantum

B6 COMBO Costruzione di combinazioni di movimento ricercate e particolarmente creative

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

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

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

B7 EXTRA BONUS

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

L'Extra Bonus è un bonus che vuole premiare l'eccellenza di una routine particolarmente degna di nota. È il riconoscimento assegnato ad una performance che merita una "lode" e *viene attribuito – in accordo con l'intero pannello giuria - se* l'atleta 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 da parte del proprietario.
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

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

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

DEDUZIONI

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

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

- 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.

CRITERI DI VALUTAZIONE QUANTITATIVA E QUALITATIVA

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

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

INDECISIONI E CONSULTAZIONE CON IL CAPO GIURIA

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

LA POSSIBILITÀ DI UN PUNTEGGIO ZERO

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

CONCLUSIONE

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

PARAMETRI DI VALUTAZIONE ARTISTICO

A1 - 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, 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.

CONCLUSIONE

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

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

PARAMETRI DI VALUTAZIONE ARTISTICO

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.

CAPACITA' 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.

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.

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

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.

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 e potrebbe avere come base musicale qualsiasi brano. La musica non viene interpretata in nessun modo. E' attribuibile unicamente se l'atleta non esegue alcun 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 ed è coinvolgente.	Quando l'atleta ha un buon controllo degli accenti musicali e perde musicalità raramente. Quando l'atleta interpreta la musica discretamente ed è convincente	Quando l'atleta prende tutti gli accenti senza sbagliare e lavora sia sulla base ritmica che armonica, dimostrando uno studio specifico della base musicale. Quando l'interpretazione del pezzo è ottima e molto convincente.

A2 – IMMAGINE GENERALE

Il parametro di valutazione "**Immagine Generale e Coerenza dell'Immagine con il Tema o il Brano Musicale**" si concentra sull'aspetto visivo della performance e sulla sua capacità di integrarsi perfettamente con la musica e il tema scelto. Questo aspetto non riguarda solo l'aspetto estetico in sé, ma l'armonia complessiva tra la coreografia, la musica, il costume, il trucco e l'acconciatura. Di seguito, una descrizione più approfondita dei vari fattori che entrano in gioco e che giustificano questa valutazione.

Tutti i contenuti, progetti, disegni e schemi contenuti in questo documento sono di esclusiva proprietà di ETS Italia Pole & Aerial.
È vietata la riproduzione, la diffusione, l'utilizzo totale o parziale di qualsiasi parte di questo materiale senza previa autorizzazione scritta da parte del proprietario.
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 DEL COSTUME, TRUCCO E ACCONCIATURA CON LA SCELTA MUSICALE E CON IL TEMA

Uno degli aspetti più importanti di questa sezione di valutazione è la coerenza dell'immagine complessiva (costume, trucco, acconciatura) con il brano musicale e con il tema della performance. L'immagine dell'atleta deve essere progettata per rispecchiare e rafforzare il messaggio e le emozioni che la musica e il tema intendono trasmettere.

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

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

---

CURA NELLA SCELTA E COSTRUZIONE DEL COSTUME, ACCONCIATURA E TRUCCO

Un altro aspetto che viene valutato è la cura e l'attenzione ai dettagli nella creazione del costume, trucco e acconciatura. Un'atleta che ha investito tempo ed energia nella realizzazione di questi elementi, scegliendo materiali, colori e stili che si abbinano perfettamente alla musica e al tema, mostrerà un impegno e una preparazione più alti. La qualità dei materiali, la personalizzazione e l'artigianalità del costume sono fattori che non devono essere trascurati.

- La personalizzazione del costume è particolarmente importante. Ogni dettaglio, come ricami, accessori e decorazioni, deve essere pensato per migliorare la performance, non solo dal punto di vista estetico, ma anche funzionale. Questo significa che un costume ben realizzato non deve solo apparire bello, ma deve anche essere comodo e adatto ai movimenti richiesti dalla coreografia.
- Trucco e acconciatura devono essere studiati con la stessa attenzione. Un trucco troppo semplice o mal eseguito potrebbe sembrare trascurato, mentre un'acconciatura disordinata potrebbe distogliere l'attenzione dalla performance stessa. La cura nei dettagli dimostra la professionalità dell'atleta e il suo impegno nella competizione.

RESTRIZIONI SU TRASPARENZE ECCESSIVE

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

Tutti i contenuti, progetti, disegni e schemi contenuti in questo documento sono di esclusiva proprietà di ETS Italia Pole & Aerial.
È vietata la riproduzione, la diffusione, l'utilizzo totale o parziale di qualsiasi parte di questo materiale senza previa autorizzazione scritta da parte del proprietario.
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 dell'immagine generale e della sua coerenza con il tema musicale tiene conto di vari fattori estetici e pratici. La performance deve apparire armoniosa e ben pensata, con ogni elemento visivo (costume, trucco, acconciatura) che completa e rafforza l'espressione musicale e tematica della performance. La cura e la personalizzazione di questi elementi, la coerenza con il brano musicale e l'attenzione ai dettagli sono tutti aspetti che contribuiscono a una valutazione positiva, mentre le violazioni di decoro, l'uso di loghi non personalizzati e le trasparenze inappropriate porteranno a penalizzazioni significative. Questo parametro di valutazione sottolinea l'importanza di una preparazione meticolosa non solo per quanto riguarda la coreografia e la tecnica, ma anche per l'aspetto visivo complessivo che deve essere in perfetta sintonia con il tema e la musica scelta.

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

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

A3 - PRESENZA SCENICA

Il parametro di valutazione "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

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.

Tutti i contenuti, progetti, disegni e schemi contenuti in questo documento sono di esclusiva proprietà di ETS Italia Pole & Aerial.
È vietata la riproduzione, la diffusione, l'utilizzo totale o parziale di qualsiasi parte di questo materiale senza previa autorizzazione scritta da parte del proprietario.
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 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 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.	Quandol'atletanon riesceatrasmettere 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 è sufficientemente coerente con il tema trattato.	Quando l'atleta riesce a trasmettere chiaramente le proprie emozioni con le espressioni del viso e del corpo, guarda il pubblico/giuriasee 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/giuriasee quando necessario, con atteggiamento consapevole. Quando l'interpretazione è estremamente coerente e accattivante rispetto al tema trattato.

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

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

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

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

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

da 0 a 20 punti	da 21 a 40 punti	da 41 a 60 punti	da 61 a 80 punti	da 81 a 100 punti
Completa assenza	Insufficiente	Sufficiente	Discreto	Ottimo
L'atleta non costruisce una performance creativa, ma accademica e a tratti banale.	L'atleta porta in scena idee creative ma non le porta a compimento per l'intera routine	L'atleta porta in scena idee creative e le mantiene costanti per oltre metà della routine senza perdersi o calare l'attenzione.	Quando l'atleta esegue la routine in modo creativo. L'osservatore non si distrae e non si annoia.	Quando l'atleta esegue la routine in maniera eccellente e creativa attirando l'attenzione dell'osservatore e senza mai annoiare e attirando l'attenzione.

A5 - FLUIDITÀ

Il parametro di valutazione descritto riguarda la fluidità che rappresenta uno degli aspetti chiave nella valutazione artistica di una performance. Questo aspetto prende in considerazione non solo la fluidità dei movimenti, ma anche la capacità dell'atleta di gestire le transizioni tra i vari segmenti della routine senza compromettere l'armonia complessiva della performance. In altre parole, si valuta quanto l'atleta sia in grado di creare una sequenza dinamica e continua, in cui ogni movimento sia connesso al successivo in maniera naturale, senza interruzioni inaspettate o fuori luogo.

FLUIDITÀ DEI MOVIMENTI

Un 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

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

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.

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.

Tutti i contenuti, progetti, disegni e schemi contenuti in questo documento sono di esclusiva proprietà di ETS Italia Pole & Aerial.
È vietata la riproduzione, la diffusione, l'utilizzo totale o parziale di qualsiasi parte di questo materiale senza previa autorizzazione scritta da parte del proprietario.
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 non è mai in grado di eseguire un movimento in maniera controllata e sicura.	Quando l'atleta dimostra di avere sicurezza ma in manieraancora insufficiente.	Quando l'atleta dimostra di avere sicurezza in maniera sufficiente, ma qualche volta perde il controllo dei movimenti e la fluidità	Quando l'atleta dimostra di avere padronanza del movimento senza tentennamenti e in maniera fluida e costante per tutta la routine	Quando l'atleta dimostra di avere eccellente padronanzadel movimento senza tentennamenti e in maniera fluida e costante per tutta la routine in maniera eccellente.

A6- DIFFICOLTA' DEI TRICKS

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

da 0 a 20 punti	da 21 a 40 punti	da 41 a 60 punti	da 61 a 80 punti	da 81 a 100 punti
Completa assenza	Insufficiente	Sufficiente	Discreto	Ottimo
L'atleta esegue pochi tricks accademici con evidenti errori tecnici che ne pregiudicano la realizzazione	L'atleta esegue tricks accademici ma in modo chiaro e fluido senza comprometterne la realizzazione	L'atleta ha un buon livello tecnico ed esegue movimenti di media difficoltà e adeguati al suo livello tecnico o leggermente superiori.	L'atleta inizia a eseguire movimenti tecnici di alto livello in modo fluido e interconnesso.	L'atleta esegue tricks di alta difficoltà senza tentennamenti e con grande fluidità.

A7- L'ESECUZIONE TECNICA

L'esecuzione tecnica è fondamentale e viene valutata in relazione alla consapevolezza e al controllo del corpo durante l'intera routine. Ogni parte del corpo dell'atleta – mani, braccia, piedi, gambe e postura – deve essere sempre attiva e controllata e il movimento fluido e preciso.

Durante la routine si dovrà tenere presente di:

- Punte dei piedi non tirate: Se durante l'esecuzione l'atleta non mantiene la punta dei piedi tesa, si applica una penalità di -0,5 punti per ogni movimento o posizionamento in cui le punte non sono correttamente allungate. Questo è particolarmente importante in elementi come salite o movimenti a terra dove l'estensione delle gambe e delle punte contribuisce alla linea complessiva del corpo.
- Gambe non tese: Le gambe devono essere completamente attive e tese durante gli elementi acrobatici. Se l'atleta esegue un movimento con le gambe piegate (ad esempio in un'inversione a gambe tese) deve essere tenuto in considerazione, se l'atleta sceglie deliberatamente di piegare le gambe per motivi tecnici, come parte di una strategia, non viene penalizzato.

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

- Postura ingobbita o poco controllata: Se l'atleta presenta una postura gobba, non volontaria, dovuta alla mancanza di controllo muscolare, si dovrà tener conto della mancanza di cura nella postura. Ad esempio, se un atleta si flette o si incurva in modo non voluto durante una salita o durante il movimento, questa perdita di postura si traduce in una penalizzazione.
- Camminate e movimenti non controllati: Anche le camminate e gli spostamenti sono importanti e devono essere curati nella forma mantenendo la coerenza con il tema se presente. Le mani, i piedi o le braccia non sono controllati, ad esempio se risultano "molli" o non attivi, si applicano penalità simili. Questo è cruciale, poiché ogni movimento deve essere preciso e integrato nella coreografia. Attenzione, comunque, a non penalizzare movimenti "molli" voluti o piedi in "flex" coreografici.

da 0 a 20 punti	da 21 a 40 punti	da 41 a 60 punti	da 61 a 80 punti	da 81 a 100 punti
Completa assenza	Insufficiente	Sufficiente	Discreto	Ottimo
L'atleta esegue l'intera routine in modo incontrollato senza mai curare il movimento.	L'atletaesegue movimenti imprecisi e con poco controllo ma a volte riesce a controllare bene il corpo ed essere fluido.	L'atleta riesce a mantenere un buon controllo del movimento per almeno il 50% della routine senza grandi errori tecnici.	L'atleta esegue una buona routine a livello di precisionedel movimento sbagliando poche cose.	L'atleta esegue una routine eccellente con un controllo del movimento perfetto e mai scontato con estrema fluidità.

A8- CREATIVITA' DEI TRICKS E COMBO

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

ELEMENTI DA VALUTARE:

1. Sequenze Originali e Creative:
   - La creatività delle transizioni è un elemento chiave in questa valutazione. Si valuta quanto l'atleta riesca a creare collegamenti unici tra le diverse figure e posizioni, evitando movimenti scontati o ripetitivi. Ad esempio, un atleta che inserisce transizioni fluide tra due posizioni difficili, creando un movimento continuo, dimostra una maggiore creatività rispetto a chi esegue solamente una sequenza di movimenti separati.
   - La capacità di arricchire la coreografia con figure inusuali o non accademiche (cioè non strettamente previste nei manuali tecnici) rappresenta una parte fondamentale di questa valutazione. Un'atleta che riesce a inventare nuove posizioni, transizioni o combinazioni con l'attrezzo, sorprendendo la giuria con la propria originalità, ottiene un punteggio più alto.
2. Salite e Discese Non Accademiche:
   - L'abilità di salire e scendere dall'attrezzo in modo creativo ed elegante, senza l'utilizzo di tecniche standard e prevedibili, può dare un punteggio più alto. La via di entrata e uscita dalle posizioni è un aspetto spesso sottovalutato, ma essenziale nel valorizzare una routine. Se un'atleta impiega salite particolari, che richiedono abilità tecniche e eleganza, e discese non convenzionali che completano il movimento con una transizione fluida, la routine acquisisce un livello superiore di originalità e valore.

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

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

3. Integrazione di Movimenti Improvvisati e Spontanei:
   - Una componente creativa importante è anche l'abilità dell'atleta nel gestire l'improvvisazione all'interno della coreografia. A volte, l'elemento di sorpresa e spontaneità in una sequenza è ciò che la rende unica. Movimenti che sembrano improvvisati ma che si integrano perfettamente nel contesto della coreografia sono segnali di un alto livello di creatività.
4. Transizioni e Fluidità:
   - Le transizioni tra diverse posizioni sono un altro aspetto fondamentale in questa valutazione. Le transizioni dovrebbero essere fluide e ben eseguite, creando una routine senza interruzioni o stacchi innaturali. Quando le transizioni tra diverse combinazioni di movimenti avvengono in modo innovativo e dinamico, con una gestione creativa dello spazio e del tempo, l'atleta dimostra una piena padronanza nell'organizzare la coreografia.
   - Un'idea creativa potrebbe essere l'uso di transizioni che esplorano movimenti inusuali tra il piano orizzontale e verticale

     o l'integrazione di sospensioni acrobatiche in cui l'atleta si sposta tra il piano del pavimento e quello aereo con fluidità e naturalezza.

CRITERI DI PUNTEGGIO:

La creatività nelle combinazioni all'attrezzo può essere valutata su una scala che tiene conto non solo della tecnica ma anche della novità e dell'imprevedibilità. Una routine che si limiti a sequenze standard e prevedibili, per quanto tecnicamente perfetta, avrà una valutazione inferiore rispetto a una che integra idee nuove e transizioni originali.

Punti chiave per un punteggio elevato:

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

Esempio:

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

CONCLUSIONI:

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

Tutti i contenuti, progetti, disegni e schemi contenuti in questo documento sono di esclusiva proprietà di ETS Italia Pole & Aerial.
È vietata la riproduzione, la diffusione, l'utilizzo totale o parziale di qualsiasi parte di questo materiale senza previa autorizzazione scritta da parte del proprietario.
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
Sel'atletaesegue sull'attrezzo pochi facili elementipoco selezionati, scontati e completamente scollegati fra di loro	Se l'atleta esegue movimenti più complessi con delle transizioni più curate e i collegamenti sono presenti, ma non particolarmente curati	Se l'atleta esegue movimenti creativi e non accademici con buone transizioni ma ancora non particolarmente creative	Se l'atleta esegue movimenti creativi e buone transizioni con creatività combinandoli fra loro in modo particolare e non scontato	Se l'atleta sceglie movimenti creativi durante tutta la routine e le transizioni non sono mai scontate o crea combinazioni molto creative.

Tutti i contenuti, progetti, disegni e schemi contenuti in questo documento sono di esclusiva proprietà di ETS Italia Pole & Aerial.
È vietata la riproduzione, la diffusione, l'utilizzo totale o parziale di qualsiasi parte di questo materiale senza previa autorizzazione scritta da parte del proprietario.
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 e privi di interpretazione.	A1
	21-40	Connessione minima con la musica. Ritardo o anticipo frequente rispetto al ritmo.	
	41-60	Sufficiente sincronizzazione con la musica. Interpretazione semplice con alcuni errori ritmici.	
	61-80	Buona sincronizzazione e buona interpretazione musicale.	
	81-100	Eccellente sincronizzazione, interpretazione intensa e completa. Ogni movimento valorizza perfettamente musica e tema.	
IMMAGINE GENERALE E COERENZA CON IL TEMA MUSICALE	0-20	Costume, trucco e immagine complessivamente inadeguati al tema.	A2
	21-40	Costume e immagine solo parzialmente coerenti con il tema. Cura limitata.	
	41-60	Costume adeguato al tema. Trucco e acconciatura presenti ma poco caratterizzanti.	
	61-80	Costume creato o adattato con cura, buona coerenza artistica con il tema.	
	81-100	Immagine perfettamente studiata. Costume, trucco e acconciatura valorizzano completamente il tema e la performance.	
PRESENZA SCENICA	0-20	Nessuna presenza scenica. Assenza di coinvolgimento.	A3
	21-40	Presenza scenica limitata. Coinvolgimento discontinuo.	
	41-60	Sufficiente espressività con discreto coinvolgimento del pubblico.	
	61-80	Buona presenza scenica e buona interpretazione emotiva.	
	81-100	Carisma, padronanza del palco e coinvolgimento costante del pubblico.	
CREATIVITA' DELLA PERFORMANCE E COSTRUZIONE COREOGRAFICA	0-20	Coreografia elementare o priva di costruzione artistica.	A4
	21-40	Alcune idee creative ma poco sviluppate.	
	41-60	Coreografia sufficientemente creativa e abbastanza strutturata.	
	61-80	Performance discretamente creativa con buona costruzione coreografica.	
	81-100	Performance altamente creativa, originale e coinvolgente.	
FLUIDITÀ DEI MOVIMENTI	0-20	Movimenti rigidi, interrotti e meccanici.	A5
	21-40	Fluidità limitata con numerose interruzioni.	
	41-60	Sufficiente fluidità complessiva con qualche esitazione.	
	61-80	Buona fluidità. Movimenti fluidi e continui per quasi tutta la performance.	
	81-100	Fluidità eccellente, transizioni naturali e continue.	
DIFFICOLTA' DEI TRICKS	0-20	Trick molto semplici o assenti.	A6
	21-40	Trick semplici con errori evidenti.	
	41-60	Trick di media difficoltà eseguiti correttamente.	
	61-80	Trick avanzati con buona esecuzione.	
	81-100	Trick di elevata difficoltà eseguiti con ottimo livello tecnico.	
ESECUZIONE TECNICA GENERALE	0-20	Numerosi errori tecnici che compromettono la performance.	A7
	21-40	Errori evidenti nell'esecuzione tecnica.	
	41-60	Tecnica sufficiente con alcuni errori	
	61-80	Tecnica buona, precisa e controllata.	
	81-100	Tecnica di livello alto esecuzione molto precisa, pulita e sicura.	
CREATIVITA' DEI TRICKS E COMBO	0-20	Nessuna ricerca creativa nella costruzione degli elementi.	A8
	21-40	Limitata varietà di combinazioni.	
	41-60	Combinazioni sufficientemente creative.	
	61-80	Combinazioni discretamente creative con buona varietà.	
	81-100	Elevata creatività, e originalità nelle combinazioni e nelle transizioni ed elementi	

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