

POLE DANCE

Regolamento generale gare



Redazione a cura del settore tecnico nazionale
Pole Dance & Aerial

REGOLAMENTO NAZIONALE GARE SETTORE
Pole Dance & Aerial



Indice

1. Regolamento nazionale tecnico artistico e qualifiche regionali	3
2. Campionato nazionale: qualifica ed iscrizione	4
3. Campo gara campionato nazionale	5
4. Categorie tecniche: schema riepilogativo	6
-amatori novice	7
-amatori intermedie	9
-amatori advanced	11
-semi professional	11
-professional	12
5. Double e gruppi	14
6. Durata routine e requisiti base musicale	15
7. Caratteristiche generali costruzione routine	16
8. Criteri di valutazione	18
-Il capogiuria	19
-L'ufficiale di gara artistico	21
-L'ufficiale di gara tecnico	24



1. REGOLAMENTO NAZIONALE TECNICO ARTISTICO E QUALIFICHE REGIONALI

Il presente regolamento norma le competizioni coordinate dal settore pole & Aerial sport CSEN coordinato dal settore nazionale ed è utilizzabile per le seguenti specialità: Pole dance.

Sono convocati a partecipare tutte le società e associazioni sportive italiane affiliate a CSEN e gli atleti italiani in regola con il tesseramento CSEN e in possesso di certificazione medica non agonistica, valida per la Ginnastica acrobatica o similari (es: Danza Sportiva, ginnastica artistica ecc.).

Per le ASD e SSD non affiliate che vogliono affiliare la propria ASD o SSD e partecipare alle competizioni organizzate dal settore nazionale CSEN l'affiliazione può essere richiesta contattando il proprio comitato provinciale di riferimento.

L'elenco dei comitati è consultabile al seguente link: <https://www.csen.it/comitati.html>

Il regolamento Nazionale viene aggiornato semestralmente in ottica di miglioramento e sviluppo continuo del settore.

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

È bene verificare di essere in possesso dell'ultima revisione, scaricabile dal sito nazionale di settore al seguente link: <https://www.csenpoleaerial.it/>

Il regolamento nazionale tecnico artistico è utilizzato anche per la valutazione delle fasi di qualifica regionale o semifinale.

Nelle qualifiche regionali potranno partecipare solamente atleti regolarmente tesserati ed iscritti ad ASD/SSD con sede legale e operativa nella regione in cui è organizzata la qualifica.



2. CAMPIONATO NAZIONALE

Competizioni di qualifica:

Le fasi di qualifica regionale, interregionale e le sole competizioni riconosciute come qualificanti per il campionato nazionale Pole & Aerial sono elencate nel sito web nazionale di settore al seguente link: <https://www.csenpoleaerial.it/>

Al suo interno sono raccolte le date di tutte le competizioni di qualifica riconosciute dal settore nazionale, gli eventi didattici e formativi organizzati dal settore stesso.

Per info è possibile scrivere a: csenpoleaerialnazionale@gmail.com

Requisiti per iscriversi al campionato nazionale:

- essere in possesso di un tesseramento csen in corso di validità, è possibile richiederlo alla propria asd/ssd di appartenenza;
- essere in possesso di regolare certificazione medica sportiva (non agonistica)
- aver superato le fasi di qualifica nella propria regione (vedi competizioni di qualifica)

A tal proposito si ricorda che in fase di qualifica potranno accedere al campionato nazionale i seguenti podi: 1°, 2°, 3° posto di ogni categoria tecnica e di età.

Se per qualsiasi ragione un'atleta componente il podio non potesse partecipare al campionato nazionale, l'atleta successivo (dal 4° posto in poi) sulla base della classifica otterrà la possibilità di partecipare.

AQS= additional qualifying spots

Posti aggiuntivi di qualificazione al Campionato Nazionale

Oltre ai tre atleti classificati sul podio delle fasi regionali, sono previsti posti di qualificazione aggiuntivi (AQS) calcolati in base al numero di partecipanti per categoria:

Tra 10 e 15 partecipanti: un posto AQS assegnato al 4° classificato.

Oltre 15 partecipanti: due posti AQS assegnati al 4° e al 5° classificato.

Modalità di iscrizione al campionato nazionale:

L'iscrizione alla competizione avviene tramite portale Sport Event Management (<https://sporteventmanagement.it/>) all'interno del quale solo e soltanto le ASD e SSD regolarmente affiliate per l'anno in corso al CSEN, possono effettuare le iscrizioni degli atleti.

Si ricorda che le asd/ssd sono i soli responsabili delle iscrizioni di tutti gli atleti con esse tesserati e che un'atleta singolo non potrà registrare la propria iscrizione sul portale

Convocazione ufficiali di gara campionato nazionale:

Gli ufficiali di gara potranno candidarsi come giudici al campionato nazionale inoltrando una mail a csenpoleaerialnazionale@gmail.com.

Gli ufficiali di gara verranno divisi per discipline e chiamati a giudicare per essa; la divisione sarà formalizzata per diplomi tecnici in possesso, competenze ed esperienza.

Sarà obbligatorio essere in possesso di diploma, tesserino tecnico e relativi corsi di aggiornamento promossi dal settore.

Sarà cura del coordinamento nazionale valutare le candidature pervenute e richiedere eventualmente la disponibilità a sostenere un esame.

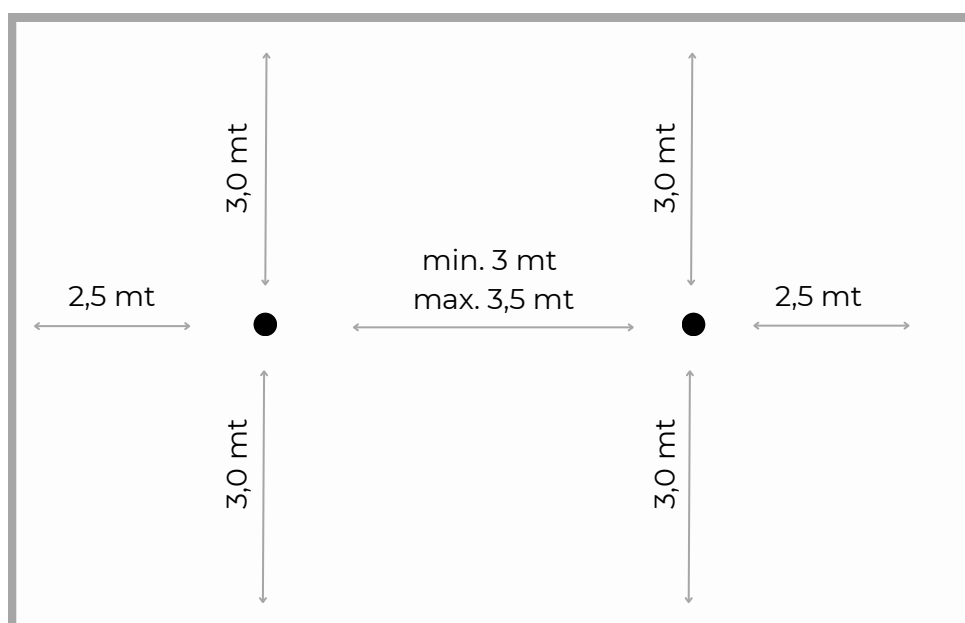
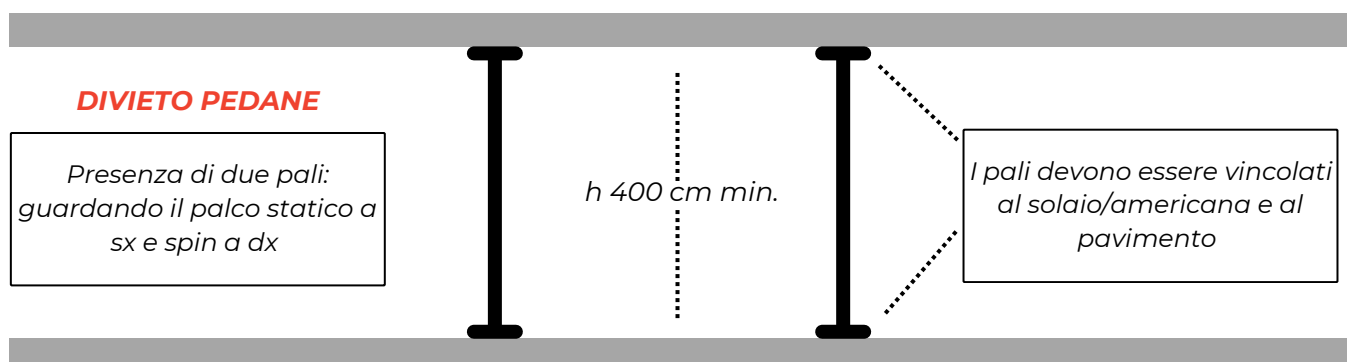
3. CAMPO GARA CAMPIONATO NAZIONALE

Il campo gare delle gare nazionali deve essere conforme ai requisiti richiesti di questa sezione.

Tali requisiti sono:

- Presenza di spogliatoio sia maschile che femminile
- Presenza di uno spazio dove gli atleti possano scaldarsi e prepararsi nelle ore precedenti la loro routine, è possibile anche contingentare gli ingressi in area warm-up permettendo l'accesso 1 ora prima della propria routine
- Presenza di uno spazio adeguato per il pubblico che assiste alla competizione.
- Un campo gara ben definito da palco o segnaletica orizzontale. Il campo gara non deve confondersi con gli spazi di ingresso del pubblico/atleti, deve essere protetto e in sicurezza.
- I pannelli giuria devono essere schermati dal pubblico e protetti da transenne o barriere che ne impediscano l'avvicinarsi di allenatori, atleti o spettatori

Le specifiche del campo gara dovranno essere pubblicate dagli organizzatori e comunicate a tutti gli atleti e allenatori prima della chiusura delle iscrizioni per permettere agli atleti di adeguare la propria routine allo spazio gara.



4. CATEGORIE TECNICHE

Modalità di partecipazione

Le ASD/SSD potranno iscrivere i propri atleti in:

- Individuale (Maschile/Femminile)
- Para atleti
- Doppio
- Gruppo

Le categorie di atleti sono suddivise in base all'età, alle competenze tecnico-artistiche e in base al sesso per l'individuale. **La divisione in categoria maschile e femminile per l'individuale sarà adottata a partire dagli Under 14 compresi.**

Qualora in una categoria siano presenti meno di 3 partecipanti, essa verrà accorpata alla categoria di età immediatamente precedente o successiva (questo non è previsto per le gare regionali).

Qualora un atleta scelga di gareggiare in differenti specialità (a titolo esemplificativo: individuale pole dance e individuale cerchio o individuale tessuti e individuale cerchio) è obbligatoria l'iscrizione o alla medesima categoria di difficoltà per tutte le discipline portate in gara o al massimo di una categoria tecnica inferiore rispetto alla disciplina di elezione (es pole dance avanzato/cerchio aereo intermedio; tessuti semi pro/amaca advanced).

Le categorie tecniche seguiranno il seguente schema:

TIPOLOGIA	CATEGORIA TECNICA	CATEGORIE ANAGRAFICHE
INDIVIDUALE	AMATORI NOVICE/ INTERMEDIATE/ ADVANCED/ SEMIPROFESSIONAL/ PROFESSIONAL	UNDER 7/10/14/18/30/40 MASTER 40/50/60/70
DOPPIO	AMATORI NOVICE/ INTERMEDIATE/ ADVANCED/ SEMIPROFESSIONAL/ PROFESSIONAL	UNDER 10/14/18 SENIOR
GRUPPO	AMATORI NOVICE/ INTERMEDIATE/ ADVANCED/ SEMIPROFESSIONAL/ PROFESSIONAL	UNDER 10/14/18 SENIOR
PARA ATLETI	AMATORI NOVICE/ INTERMEDIATE/ ADVANCED/ SEMIPROFESSIONAL/ PROFESSIONAL	JUNIOR SENIOR

**** per Under si intende fino ad anno non compiuto**

ESEMPIO: L'atleta X che in fase regionale ha 17 anni, gareggerà negli Under 18; se in fase nazionale si trova ad aver compiuto i 18 anni gareggerà però negli Under 30.



AMATORI NOVICE

Questa categoria è indicata per atleti di livello tecnico BASE che non hanno mai gareggiato e/o vinto all'interno di circuiti simili.

Sono appartenenti a questa categoria gli atleti che hanno iniziato a invertire, ma ancora non sono in grado di eseguire combinazioni complesse o elementi tecnici di difficoltà elevata.

E' VIETATA l'iscrizione di istruttori nella presente categoria, qualora l'organizzazione venisse a conoscenza di tale iscrizione, l'atleta sarà immediatamente squalificato per l'intera stagione sportiva.

Si consiglia di prendere visione delle indicazioni di seguito per avere un quadro completo degli elementi vietati e non per avere una linea guida nella costruzione della routine.

Tali indicazioni vogliono essere un esempio nel ricordare che un atleta di livello tecnico base non è in grado di eseguirli, ne tantomeno di eseguire varianti degli stessi/figure con dinamiche del tutto simili.

1. Figure dinamiche acrobatiche avanzate

Sono vietati tutti i movimenti dinamici di livello avanzato che implicano:

- Rotazioni acrobatiche con perdita temporanea del contatto con il palo o passaggio aereo senza ancoraggi intermedi (gancio di gamba) o rotazioni di 360 gradi (ES. ruote aeree/backflip etc)
- Slanci esplosivi o lanci che non prevedano punti di controllo sicuri (ES. Flick/Flyby)
- Regrip e/o figure con alto rischio di caduta durante la transizione
- Tutte le dinamiche di livello intermedio/avanzato

X Esempi vietati:

Phoenix, Suicide Spin, Fonji, regrip in volo, slanci in entrata in Handspring

✓ CONCESSI: spin on static di livello base, jump di livello base (esempio jump out da outside leg hang)

2. Figure con carico principale su braccia o spalle

Sono vietate tutte le figure in cui il peso corporeo è sostenuto esclusivamente da:

- Forza di braccia/spalle/polsi
- Leva di sole braccia) senza appoggi di sicurezza (nei novizi è definito appoggio di sicurezza il gancio delle gambe)

X Esempi vietati:

Ayesha, Iron X, Handspring, Deadlift di qualsiasi tipo, extended butterfly, pegasus, shoulder mount, verticali braccia tese senza agganci di sicurezza

✓ CONCESSI: verticali su avambracci, chair sit e similari di livello base, verticali a braccia tese purchè in appoggio al palo o con un gancio di gamba/caviglia al palo.



3. Figure che richiedono flessibilità estrema

3.1 – Chiusure articolari e posizioni forzate

Sono vietate figure che implicano:

- Chiusure anellate
- Leg behind head (da qualsiasi gancio)
- Aperture superiori a 180°
- Leg shouldering

✗ Esempi vietati:

Cocoon, Spatchcock, Russian Layback, Bird of Paradise, Russian Split , Jallegra

3.2 – Forza + flessibilità attiva combinata

Sono vietate figure che richiedono contemporaneamente grande forza muscolare e flessibilità attiva avanzata.

Esempi vietati:

Janeiro, Machine Gun, Allegra esteso

ELEMENTI VIETATI NEL FLOORWORK: ruota senza mani, flic, verticali in tenuta, needle, chestand, salti mortali.

!! NOTA BENE: Il livello Novizi non deve puntare alla ricerca di figure al limite del regolamento o simili a quelle vietate. Verranno invece valorizzate le routine basate su movimenti basilari e fondamentali, eseguiti con pulizia, controllo e coerenza artistica.



AMATORI INTERMEDIATE

Questa categoria è indicata per atleti di livello tecnico INTERMEDIO e per coloro che hanno già gareggiato e ottenuto un podio nel livello tecnico NOVIZI nell'ultima stagione, e/o ottenuto podio nel livello tecnico base all'interno di circuiti simili.

Si definisce livello tecnico intermedio in quanto gli atleti non sono ancora in grado di costruire dinamiche complesse.

Non possono partecipare atleti che hanno già gareggiato e ottenuto primo posto per una categoria tecnica intermedia (ex.Emergenti) se nella categoria di partecipazione erano iscritti più di 4 atleti.

E' VIETATA l'iscrizione di istruttori nella presente categoria, qualora l'organizzazione venisse a conoscenza di tale iscrizione, l'atleta sarà immediatamente squalificato per l'intera stagione sportiva.

Si consiglia di prendere visione delle indicazioni di seguito per avere una linea guida nella costruzione della routine. Tali elementi citati vogliono essere un esempio nel ricordare che un atleta di livello tecnico intermedio non è in grado di eseguire determinate figure, né tantomeno di eseguire varianti delle stesse con dinamiche del tutto simili.

1. Figure dinamiche acrobatiche avanzate

Sono vietati tutti i movimenti dinamici di livello avanzato che implicano:

- Rotazioni acrobatiche con perdita temporanea del contatto con il palo o passaggio aereo senza ancoraggi intermedi o rotazioni di 360 gradi (ES. ruote aeree/backflip, etc)
- Slanci esplosivi o lanci che non prevedano punti di controllo sicuri (ES. Flick)
- Regrip e/o figure ad alto rischio di caduta durante la transizione
- Tutte le dinamiche di livello avanzato

✗ Esempi vietati:

Phoenix, Suicide Spin, Fonji, regrip, backflip, flick, flyby.

✓ **CONCESSI:** Jump e dinamiche con partenza avente 3 punti di contatto e un ancoraggio solido (gancio di gamba o caviglia)

2. Figure di forza con carico eccessivo su una singola articolazione (braccia/spalle) e/o che richiedono un elevato livello di forza attiva, controllo muscolare avanzato e stabilità articolare che non sono ancora considerati sicuri o adeguati a questo livello

Sono vietate tutte le figure in cui il peso corporeo è sostenuto esclusivamente dalla forza di una o entrambe le braccia, in particolare se eseguiti con:

- Sollevamento da terra in deadlift (senza slancio)
- Posizioni di forza avanzata senza punti di contatto secondari (gancio di gamba o caviglia)

In particolare, **NON** sono ammessi:

- Iron X (qualsiasi presa)
- Handspring (true, twisted o cup grip) se eseguito con salita di forza in deadlift
- Shoulder Mount/Brass deadlift
- Plank al palo con gambe tese
- Elbow grip senza agganci di gambe

Sono invece ammessi, se ben controllati:

- Handspring in discesa e/o con slancio da terra
- Varianti base di Shoulder Mount con slancio da terra (no deadlift) o dismount
- Salita in Brass con slancio da terra (NO DEADLIFT)

4. Figure con flessibilità estrema e chiusure articolari avanzate

Sono vietate figure con:

- Aperture superiori a 180° in sospensione senza controllo o gancio sicuro (gancio sicuro per il livello intermedio prevede almeno 3 punti di contatto al palo)
- Chiusure anellate/leg behind head/ leg shouldering avanzati
- Figure che richiedono forza estrema + flessibilità combinata avanzata

✗ Esempi vietati:

Cocoon, Janeiro, Spatchcock, Bird of Paradise, Russian Split

Sono ammesse solo figure di flessibilità che rispettano i seguenti criteri:

- Chiusure anellate parziali (con un solo braccio o gamba)
- Aperture di split o backbend che abbiano almeno 3 punti di contatto
- Figure con nessun carico eccessivo sulla zona cervicale o sulle spalle in sospensione
- Posizioni statiche e controllate, non combinate a forza estrema

In linea generale non sono ammesse figure in inversione che:

- Prevedono un solo punto di ancoraggio instabile o precario
- Richiedono mobilità o forza avanzata
- Comportano rischio elevato di caduta

ELEMENTI VIETATI NEL FLOORWORK: ruota senza mani, flic, verticali in tenuta, needle, chestand, salti mortali.

Nota tecnica:

Le figure di flessibilità sono consentite solo se dimostrano controllo, struttura e sicurezza articolare. Il carico deve essere ben distribuito e non localizzato su una singola zona a rischio.

AMATORI ADVANCED

Questa categoria è indicata per atleti di livello tecnico AVANZATO e per coloro che hanno già gareggiato e ottenuto un podio nel livello tecnico INTERMEDIATE (ex. Emergenti) nell'ultima stagione, e/o ottenuto podio nel livello tecnico intermedio all'interno di circuiti simili.

Si definisce livello tecnico avanzato in quanto gli atleti sono in grado di costruire dinamiche/combinazioni di figure complesse.

Non possono partecipare atleti che hanno già gareggiato e ottenuto il primo posto per una categoria tecnica avanzata (ex.Dilettanti2) se nella categoria di partecipazione erano iscritti più di 4 atleti.

COSA E' CONCESSO	COSA NON E' CONCESSO
<ul style="list-style-type: none"> • Sono concesse tutte le figure di livello avanzato • Possono iscriversi gli istruttori in possesso di diploma di 1° livello/base 	<ul style="list-style-type: none"> • Non possono iscriversi istruttori in possesso di diploma di 2° e 3° livello o che abbiano atleti di livello avanzato in gara • Non possono iscriversi atleti che abbiano già vinto competizioni a livello nazionale/internazionale di livello tecnico avanzato o superiore (in qualsiasi circuito)

SEMI-PROFESSIONAL

Questa categoria è indicata per atleti di livello tecnico SEMI PROFESSIONAL e per coloro che hanno già gareggiato e ottenuto un podio nel livello tecnico AVANZATO (ex. Dilettanti2) nell'ultima stagione, e/o ottenuto podio nel livello tecnico avanzato all'interno di circuiti simili.

Non possono partecipare atleti che hanno già gareggiato e ottenuto primo posto per una categoria tecnica semi-professional (ex.Dilettanti1) se nella categoria di partecipazione erano iscritti più di 4 atleti.

COSA E' CONCESSO	COSA NON E' CONCESSO
<ul style="list-style-type: none"> • Sono concesse tutte le figure • Possono iscriversi gli istruttori in possesso di diploma di tutti i livelli 	<ul style="list-style-type: none"> • Non possono iscriversi atleti che abbiano già vinto competizioni a livello nazionale/internazionale di livello tecnico semi-professional o superiore (in qualsiasi circuito)



PROFESSIONAL

Questa categoria è indicata per atleti che hanno già gareggiato e ottenuto un podio nel livello tecnico SEMI PROFESSIONAL (ex. Dilettanti 1) nell'ultima stagione, e/o ottenuto podio nel livello tecnico semi professional all'interno di circuiti simili.

Atleti che sono in grado di eseguire elementi e movimenti tecnici di alto livello e difficoltà elevata con un ottimo controllo del movimento. Possono iscriversi gli istruttori in possesso di diploma di tutti i livelli. Sono concessi tutti i trick.

STAGIONE SPORTIVA E CAMBI DI CATEGORIA

La stagione sportiva del settore Pole & Aerial CSEN inizia il 1° settembre e si conclude il 31 agosto dell'anno successivo.

Nella categoria AMATORI NOVIZI il passaggio di categoria è previsto per tutti i podi: 1°, 2°, 3° posto; l'atleta deve passare in categoria AMATORI INTERMEDIATE dalla stagione successiva.

Nelle categorie INTERMEDIATE, ADVANCED, SEMIPROFESSIONAL, PROFESSIONAL il passaggio di categoria avviene, se e solo se, nella stagione precedente l'atleta vince il 1° posto. In questo caso l'atleta deve passare nella categoria più alta dalla stagione successiva, se e solo se, gli atleti in gara in quella categoria sono un numero maggiore di 3 (dai 4 in su).

Lo schema seguente per specificare i passaggi di categoria da una stagione sportiva alla successiva

CATEGORIA ATTUALE	STAGIONE CORRENTE	CATEGORIA STAGIONE SUCCESSIVA
AMATORI NOVICE	1°, 2°, 3° POSTO	AMATORI INTERMEDIATE
AMATORI INTERMEDIATE	1° POSTO	AMATORI ADVANCED
AMATORI ADVANCED	1° POSTO	SEMI PROFESSIONAL
SEMI PROFESSIONAL	1° POSTO	PROFESSIONAL
PROFESSIONAL	1° POSTO	PROFESSIONAL



DENUNCE FORMALI

Le liste atleti saranno pubblicate dall'organizzazione della competizione alla chiusura delle iscrizioni.

Gli allenatori e/o gli atleti una volta visionate le liste, potranno segnalare a mezzo mail eventuali iscrizione di atleti in categorie sbagliate per livello e/o competenze.

Per la suddetta segnalazione dovranno essere fornite prove certe entro 7 giorni dalla pubblicazione delle liste, l'organizzazione, dopo aver contattato l'atleta interessato, valuterà se spostare l'atleta nella categoria superiore.

L'organizzazione potrà a sua discrezione valutare spostamenti di categoria in caso di atleti conosciuti per altre competizioni, in questo caso lo comunicherà all'atleta con congruo anticipo.

Eventuali denunce pervenute durante la competizione o al termine della stessa (**entro massimo 7 giorni**) porteranno il settore nazionale alla verifica, e se fondata, l'atleta verrà squalificato.

Eventuali denunce pervenute oltre il termine previsto, non verranno prese in considerazione.



5.DOUBLE E GRUPPI

Double e gruppi potranno gareggiare seguendo le difficoltà tecniche precedentemente esposte.

Il double prevede la partecipazione massima di due atleti. Gli atleti potranno essere dello stesso sesso ma anche coppia mista (uomo/donna), dovranno utilizzare entrambe i pali (spin e statico come da scheda tecnica).

I gruppi prevedono una partecipazione da un minimo di 3 ad un massimo di 6 atleti.

Gli atleti potranno essere dello stesso sesso ma anche misti (uomo/donna) dovranno utilizzare entrambe i pali, configurandoli a seconda delle proprie preferenze (spin e spin, spin e statico, oppure statico e statico).

Tale configurazione dei pali andrà comunicata preventivamente all'organizzatore della gara in fase di iscrizione e comunque non oltre i termini stabiliti e comunicati dall'organizzatore stesso, se tale informazione non verrà fornita nei tempi suddetti la configurazione verrà stabilita dall'organizzatore senza possibilità di replica né modifica.

Nel caso in cui un atleta del double/gruppo abbia capacità tecniche elevate/ sia vincitore di podi, tutto il gruppo dovrà scegliere la categoria superiore.

N.B. Nei gruppi le comparse non sono ammesse.

FUORI QUOTA E FUORI CATEGORIA (SOLO PER I GRUPPI): Solo per i gruppi Junior composti da almeno 4 partecipanti, sarà possibile aggiungere un Fuori Quota, ovvero un atleta della categoria d'età successiva. Pertanto il gruppo rimarrà inserito nella categoria d'età della maggioranza dei partecipanti (es. gruppo Junior Under 10 composto da: 5 partecipanti di età 10 -9- 10 -9 e un Fuori Quota di 14 anni)

Nel gruppo può essere inserito anche un atleta appartenente alla categoria di difficoltà tecnica superiore di massimo una categoria (es gruppo di 5 partecipanti – 4 amatori novice e 1 amatori intermedie).

Per double e gruppi vengono inserite all'interno della scheda tecnica degli ufficiali di gara delle voci apposite che valuteranno: prese di coppia all'attrezzo/terra e sincro. (vedi sezione schede ufficiali di gara).



6.DURATA ROUTINE

La durata della base musicale deve essere compresa nei parametri definiti nella tabella e si differenzia per atleti singoli, double e gruppi oltre che per categoria tecnica.

Non è obbligatorio scegliere la durata massima, ma è obbligatorio rimanere nei range definiti dal presente regolamento.

Non sono previste tolleranze sulla durata della traccia musicale e della routine, entrambe devono essere comprese nei range previsti da questo regolamento.

Il controllo della durata sarà eseguito in regia durante la competizione.

La base musicale deve essere inviata all'organizzazione in formato .mp3 (perché l'unico riproducibile senza problemi da tutti i sistemi operativi).

La definizione della traccia deve essere di buona qualità per permetterne una buona riproduzione.

L'organizzazione non è responsabile di basi musicali inviate in formati diversi da quelli richiesti dall'organizzatore o con bassa qualità.

E' fortemente consigliato portare con se una chiavetta con la sola base musicale all'interno al fine di provvedere ad eventuali problematiche con la traccia musicale.

CATEGORIA	INDIVIDUAL E	DOUBLE	GRUPPI	PARA ATLETI
NOVICE	MIN. 2'00" MAX 3'00"	MIN. 2'30" MAX 3'30"	MIN. 2'30" MAX 3'30"	MIN. 2'00" MAX 3'00"
INTERMEDIATE	MIN. 2'30" MAX 3'00"	MIN. 2'30" MAX 3'30"	MIN. 2'30" MAX 3'30"	MIN. 2'30" MAX 3'00"
ADVANCED	MIN. 3'00" MAX 3'30"	MIN. 3'00" MAX 4'00"	MIN. 3'00" MAX 4'00"	MIN. 3'00" MAX 3'30"
SEMI- PROFESSIONAL	MIN. 3'00" MAX 3'30"	MIN. 3'00" MAX 4'00"	MIN. 3'00" MAX 4'00"	MIN. 3'00" MAX 3'30"
PROFESSIONAL	MIN. 3'30" MAX 4'00"	MIN. 3'30" MAX 4'00"	MIN. 3'30" MAX 4'00"	MIN. 3'30" MAX 4'00"



REQUISITI BASE MUSICALE

TIPOLOGIA: La base musicale può essere una traccia originale o il prodotto di montaggi personalizzati. È possibile scegliere qualsiasi base musicale purché priva di linguaggi antisportivi, scurrili o che rimandino all'odio, al razzismo, all'utilizzo di stupefacenti e simili.

DEAD LINE INVIO: L'organizzazione deve comunicare un termine massimo per l'invio della base musicale, superato tale termine l'atleta non potrà gareggiare (non verrà rimborsata alcuna quota di iscrizione).

MODALITA' DI INVIO: La base musicale deve essere inviata via mail all'organizzazione o per le squadre più numerose deve essere caricata in una cartella di DRIVE, drop box o similari e inviata all'organizzazione.

FORMATO: La base musicale deve essere inviata in formato .mp3

NOME DEL FILE: La base musicale deve essere rinominata come segue prima dell'invio: NUMERODIGARA_NOME COGNOME ATLETA_SPECIALITA'_CATEGORIA TECNICA_CATEGORIA DI ETA'.mp3 (Esempio: 106_MARIAROSSO_POLEDANCE_AMATORINOVICE_U18.mp3)

DIVIETI NELLE BASI MUSICALI JUNIORES: Gli ufficiali di gara potranno penalizzare basi musicali non ritenute idonee per atleti in categoria Juniores.

Basi musicali contenenti linguaggi scurrili, tematiche poco adatte all'età, riferimenti sessualmente espliciti o linguaggi violenti verranno penalizzati dal capo giuria che, in accordo con gli altri ufficiali di gara in pannello, squalificherà l'atleta.

7. CARATTERISTICHE GENERALI ROUTINE

DIVIETI GENERALI NELLA COSTRUZIONE DELLA ROUTINE:

Non è possibile usare animali sul palco vivi o imbalsamati (pellicce sintetiche non sono comprese)

Non è possibile usare fuoco, petardi, fumogeni e similari

Non è possibile usare sostanze oleose sul corpo e per la coreografia

Non è possibile usare liquidi di alcun tipo e genere

Non è possibile utilizzare basi musicali che inneggino alla violenza

Non è possibile utilizzare armi vere, oggetti appuntiti, affilati o qualunque oggetto possa risultare pericoloso per l'atleta.

Nella categoria Under 18 non sono ammessi temi particolarmente impegnativi quali aborto, alcolismo, morte e tossicodipendenza pena la **squalifica**.

Non è consentito indossare bracciali, piercing e orecchini pendenti/gioielli di alcun genere anche se parte integrante del tema coreografico.

Sono concessi solo quelli impossibili da rimuovere (es. microdermal) che andranno comunque indicati al capo giuria e opportunamente coperti con dei patch color nude.

Solo per le categorie Junior e inferiori, saranno tollerati braccialini di cotone o filo (tipo portafortuna).



Per tutte le categorie non sono ammessi temi di natura politica, violenza, razzismo e incitazione all'odio (questo comporterà la squalifica immediata)

COMPARSE

È possibile avere fino ad un massimo di 3 comparse sul palco, ma non è possibile eseguire con esse movimenti acrobatici, bilanciamenti, collaborazioni acrobatiche, figure e movimenti all'attrezzo. Le comparse non possono facilitare la salita né la discesa all'attrezzo. È possibile ballare, recitare e toccare la comparsa.

REQUISITI GENERICI PER IL COSTUME

È buona norma realizzare un costume idoneo coerente e studiato ad hoc per la routine presentata, che non si sposti durante l'esibizione, che sia coprente (non trasparente) e sicuro per l'atleta.

❌ DIVIETI PARTE SUPERIORE:

- lasciare reggiseni, copricapezzoli o tape in vista (concesso tape medico con certificazione medica)
- scollature e/o trasparenze eccessive che lascino intravedere eccessivamente il seno
- utilizzo di bikini

❌ DIVIETI PARTE INFERIORE:

- lasciare visibili mutande/coulotte/tape/abbigliamento intimo
- trasparenze o tulle che lascino intravedere abbigliamento intimo
- utilizzo di brasiliane e/o perizomi

Non è possibile indossare costumi con loghi commerciali.

E' severamente VIETATO utilizzare costumi con chiari riferimenti all'odio, al razzismo, alla differenza di genere pena la squalifica.

PER I SENIOR: Le sgambature sono concesse a patto che rispettino i requisiti sopra citati.

PER I JUNIOR: Qualsiasi tipo di sgambatura comporta la penalità.

NUDITA' ACCIDENTALE

La nudità è penalizzata dal capo giuria al primo episodio e qualora si ripetesse l'atleta verrà squalificato.

Solo per gli Junior (per una maggiore tutela degli stessi) al primo episodio la routine verrà interrotta e verrà richiesto di provvedere alla sistemazione del costume e alla ripetizione dell'esercizio. Al secondo episodio l'atleta verrà squalificato.



8.CRITERI DI VALUTAZIONE, RICORSI E COMPOSIZIONE PANNELLO GIURIA

Le schede di valutazione sono lo strumento di valutazione dell'ufficiale di gara, ma sono anche uno strumento di lavoro per l'atleta e il suo allenatore.

I punteggi ed i relativi parziali verranno inviati nei giorni successivi la competizione.

In caso di punteggio parimerito, sarà attribuito il posizionamento in classifica all'atleta che ottiene un punteggio migliore in esecuzione tecnica.

RICORSI E MODALITA' DI PRESENTAZIONE:

Le decisioni degli ufficiali di gara sono insindacabili. Non sarà possibile presentare il ricorso durante lo svolgimento della gara.

È possibile fare ricorso scritto solo e unicamente circa i bonus e le deduzioni assegnate dal capo giuria e unicamente se in contrasto oggettivo con quanto scritto nel regolamento gare utilizzato.

Il ricorso deve essere presentato tramite mail csenpoleaerialnazionale@gmail.com entro **7 giorni** dalla pubblicazione del punteggio e dovrà essere presentato solo dalle ASD/SSD con cui l'atleta/i ha/hanno gareggiato. Non verranno accettati ricorsi presentati da genitori, tutori, familiari, coach, atleti.

Non saranno accettati ricorsi presentati oltre i termini ivi scritti (non riceveranno riscontro). In caso di accettazione del ricorso, i punteggi saranno nuovamente caricati e pubblicati.

ATTENZIONE: Non verranno presi in considerazione ricorsi che riportano riferimenti e considerazioni circa altre competizioni e giudizi. La mail di ricorso redatta dal presidente della asd/ssd di riferimento, dovrà unicamente presentare le seguenti indicazioni:

- NOME COGNOME ATLETA
- CATEGORIA E FASCIA D'ETA' PER CUI HA GAREGGIATO
- RICHIESTA DELUCIDAZIONI BONUS/DEDUZIONE A CUI SI FA RIFERIMENTO
- ALLEGARE VIDEO ROUTINE (se possibile)
- FIRMA E CONTATTI PRESIDENTE ASD/SSD

Il settore nazionale provvederà a visionare gli appunti degli ufficiali di gara e la routine e provvederà a dare riscontro alla richiesta entro 30 giorni.

L'esito del ricorso è insindacabile.

COMPOSIZIONE PANNELLO GIURIA:

Il pannello giuria per la gara nazionale sarà composto da 5 ufficiali di gara:

- 2 ufficiali di gara artistico
- 2 ufficiali di gara tecnico
- 1 capo giuria
- 1 direttore di gara



IL CAPOGIURIA

Il capo giuria è addetto all'attribuzione di eventuali penalità o bonus e al controllo e supervisione della giuria.

Ha il ruolo di controllo e mediazione tra i giudici in caso di disaccordi nel giudizio sull'esecuzione o incongruenze. Gli ufficiali di gara tecnici e artistici in pannello, prima di inviare la votazione dovranno consultarsi con il capo giuria al fine di verificare che le votazioni del pannello siano equilibrate e non ci siano incongruenze.

Il capo giuria assegna deduzioni e bonus specifici come da scheda allegata.

SPIEGAZIONE BONUS E DEDUZIONI:

B1- Viene assegnato un bonus quando l'atleta dimostra un'interpretazione particolarmente originale e curata, con coerenza nello sviluppo del tema scelto e attenzione ai dettagli espressivi ed emotivi.

B2- Viene assegnato un bonus quando il floorwork risulta particolarmente curato, fluido e ben integrato con la coreografia, mostrando precisione tecnica, coerenza stilistica e valorizzazione del movimento a terra.

B3- Il bonus viene riconosciuto quando la scelta musicale si distingue per originalità e ricercatezza, non limitandosi al semplice mix di più brani, ma mostrando coerenza artistica, pertinenza con la coreografia e capacità di valorizzare l'interpretazione dell'atleta.

B4- Il bonus viene assegnato quando la performance presenta elementi innovativi, come figure inedite, variazioni personali o transizioni particolarmente creative, che arricchiscono la coreografia distinguendola dalle esecuzioni convenzionali.

D1- Al primo episodio di nudità accidentale viene applicata una deduzione; al secondo episodio l'atleta è squalificato. Nelle categorie Junior, in caso di nudità accidentale al primo episodio la routine viene interrotta per consentire all'atleta di sistemarsi, senza applicare ulteriori penalità.

D2- Perdita equilibrio e stabilità nelle figure durante un movimento o un passaggio o un elemento coreografico (sia a terra che al palo)

D3- Caduta accidentale dal palo con completa perdita del controllo corporeo, a terra è un evidente impatto sul pavimento per perdita totale o parziale dell'appoggio.

D4- Utilizzo di grip non consentiti: non è permessa sul palo l'applicazione diretta di grip resinosi (colofonia o pece greca o cera d'api), è in caso concessa solo la magnesite. Qualsiasi residuo di grip colloso o oggetti che causino difficoltà di pulizia dei pali o del palco deve essere segnalato dal coach al Direttore di Gara, che verificherà le condizioni dell'attrezzo e del palco e deciderà l'eventuale penalità. Se non segnalata prima dell'inizio della routine del proprio atleta, l'atleta precedente non verrà penalizzato.

D5- Verranno penalizzati gli elementi vietati per le varie categorie (vedi specifiche all'interno dell'apposita sezione)

D6- vedi allegato codice etico

SCHEMA DI VALUTAZIONE CAPOGIURIA

ATLETA _____ CATEGORIA _____

	BONUS	PUNTI	TOTALE
B1	Particolare ricercatezza nello sviluppo del tema/interpretazione	1	
B2	Accuratezza nello sviluppo del floorwork	2	
B3	Originalità/ricercatezza brano musicale	1	
B4	Originalità della performance (figure/transizioni innovative/nuove figure)	2	
	DEDUZIONI	PUNTI	TOTALE
D1	Nudità accidentale	-5 (al secondo episodio squalifica)	
D2	Perdita equilibrio	-0,5 (ogni episodio fino ad un massimo di -5)	
D3	Caduta accidentale	-3 (ogni episodio)	
D4	Utilizzo grip o materiali non concessi	-5	
D5	Esecuzione elementi vietati per la propria categoria tecnica	-5 (ogni episodio)	
D6	Violazione codice etico	-5	

Firma capogiuria _____

L'UFFICIALE DI GARA ARTISTICO

L'ufficiale di gara artistico assegnerà un punteggio da 1 a 10 sulle voci di seguito elencate.
(E' concesso il decimale 0,5)

DA 1 A 3	DA 4 A 6	DA 7 A 8	DA 9 A 10
INSUFFICIENTE	SUFFICIENTE	BUONO	OTTIMO

A1 IMMAGINE GENERALE: verrà valutata l'immagine generale dell'atleta e l'accuretezza con cui presenterà la propria routine; non è obbligatorio presentare un tema ma qualora fosse presente verrà considerata la coerenza con cui l'atleta esporrà il proprio concetto. (Valutazione di contatto visivo, padronanza dell'intera routine/gestione del palco e utilizzo degli attrezzi in tutta la loro altezza.)

INSUFFICIENTE:

- Mancanza di cura nella costruzione della routine e nel proprio aspetto (parti del corpo sporche, presenza di accessori e/o gioielli di qualsiasi tipo, eccessiva sistemazione del costume e/o continua pulizia mani, mancato utilizzo attrezzi nella loro altezza)
- Costume incoerente con il tema proposto, di brand noti e/o non studiato per una competizione

SUFFICIENTE:

- Routine costruita con una sufficiente attenzione ma non estremamente curata (linee povere, figure per lo più accademiche, mancato utilizzo completo degli spazi e attrezzi)
- Sufficiente cura e attenzione nell'immagine

BUONO:

- Routine coerente e chiara (con il tema esposto o semplicemente coerente con la musicalità del brano scelto)
- Cura e attenzione dell'immagine (costume studiato ad hoc, esecuzione pulita, buona padronanza del palco, utilizzo di tutti gli spazi e attrezzi)

OTTIMO:

- Cura minuziosa di ogni aspetto della propria immagine senza tralasciare alcun dettaglio
- Utilizzo di tutti gli spazi e attrezzi nell'altezza
- Presenza di dettagli che rendono la routine unica e armonica

A2 MUSICALITA': Verrà valutata la capacità dell'atleta di lavorare sui tempi della musica e sulla sua interpretazione musicale. La musicalità è intesa in senso generale e sarà valutata sia durante l'utilizzo dell'attrezzo che a terra.

INSUFFICIENTE:

- Nessun tipo di legame con la musica
- Costruzione di una routine che potrebbe essere inserita su qualsiasi altra base musicale

SUFFICIENTE:

- Sufficiente interpretazione musicale
- Alcuni accenti vengono colti ma in maniera incostante

BUONO:

- Pochi accenti persi

OTTIMO:

- Musicalità eccellente
- Ogni accento viene rispettato rendendo l'interpretazione unica

A3 COSTUME/MAKE UP/ACCONCIATURA: Verrà valutata la coerenza e la ricchezza di costume, trucco, acconciatura ed eventuali oggetti di scena, ivi compresi eventuali spostamenti e rotture indesiderati degli stessi che compromettano l'estetica della performance.

INSUFFICIENTE:

- Costume puramente accademico
- Costume che viola le norme del regolamento (non idoneo a competere, presenza di loghi commerciali, che lascia intravedere parti intime o indumento intimo)
- Costume non coerente con l'eventuale tema proposto
- Acconciatura e trucco inesistenti (capelli sciolti e disordinati, trucco non presente)
- Oggetti di scena presenti sul palco ma non utilizzati

SUFFICIENTE:

- Costume ben realizzato ma poco curato o non coerente con l'eventuale tema proposto
- Acconciatura e trucco presenti ma poco curati

BUONO:

- Costume originale, trucco e acconciatura adeguati e ben curati

N.B.: Limitarsi ad applicare gli strass sul viso e/o sul costume non rende la propria immagine e cura ottima

OTTIMO:

- Costume, trucco e acconciatura studiati nei minimi dettagli e perfettamente integrati nella performance.

A4 INTENSITA' DELL'INTERA PERFORMANCE: Verrà valutata la capacità dell'atleta di mantenere costante l'attenzione su di se, senza variare il pathos.

INSUFFICIENTE:

- Interruzioni dilungate per dimenticanza
- Molteplici cadute
- Completa assenza della gestione della propria routine

SUFFICIENTE:

- Brevi interruzioni per molteplici errori tecnici/pulizia mani/sistemazione capelli/oggetti di scena/costume

BUONO:

- Routine fluida senza interruzioni
- Interpretazione buona ma non eccessivamente coinvolgente

OTTIMO:

- Interpretazione eccellente, magnetica, capace di attirare l'attenzione

A5 FLOORWORK: Non è obbligatorio eseguire una sequenza ballata, ma in caso non sia sviluppata la parte a terra questa sarà valutata come inesistente e sarà attribuito un punteggio INSUFFICIENTE.

Nel floorwork viene valutata inoltre la capacità dell'atleta di sviluppare la routine a terra occupando tutti gli spazi del piano. Viene valutata l'abilità di eseguire elementi tecnici di qualsiasi tipologia acrobatici, ginnici, danzati o movimenti teatrali.

INSUFFICIENTE:

- Floorwork assente o esecuzione di un solo movimento acrobatico, di una semplice camminata o pirouette per occupare lo spazio
- Mancato utilizzo dello spazio

SUFFICIENTE:

- Esecuzione di sequenza curata ma non studiata ad hoc e che potrebbe essere inserita in qualsiasi base musicale
- Parziale occupazione dello spazio

BUONO:

- Floorwork curato e coerente con il brano scelto ma manca l'utilizzo di una parte dello spazio

OTTIMO:

- Floorwork eccellente con particolarità che lo rendono unico per la routine



SCHEDA DI VALUTAZIONE ARTISTICO

ATLETA _____ CATEGORIA _____

	VOCI	MAX.PUNTI	TOTALE
A1	Immagine generale	10	
A2	Musicalità	10	
A3	Costume/make up/acconciatura	10	
A4	Intensità dell'intera performance	10	
A5	Floorwork	10	

NOTE UFFICIALE DI GARA:

FIRMA UFFICIALE ARTISTICO _____





L'UFFICIALE DI GARA TECNICO

L'ufficiale di gara tecnico assegnerà un punteggio da 1 a 10 sulle voci di seguito elencate.
(E' concesso lo 0,5 decimale)

DA 1 A 3	DA 4 A 6	DA 7 A 8	DA 9 A 10
INSUFFICIENTE	SUFFICIENTE	BUONO	OTTIMO

T1 PULIZIA LINEE E MOVIMENTI: Verrà valutata la capacità dell'atleta di eseguire gli elementi della propria routine in maniera "pulita" in entrata/uscita dalle figure e a terra.

ELEMENTI VALUTATI

- Punte tese (escluso flex coreografico voluto)
- Estensione gambe/braccia
- Postura (schiena gobba/spalle alte / postura non controllata)

T2 STRUTTURA TECNICA COREO: Verrà valutato il bilanciamento degli elementi all'interno della coreo e la loro esecuzione (se l'elemento eseguito non viene mantenuto il tempo necessario affinché possa essere visionato dal pannello, non sarà ritenuto valido).

N.B. Per bilanciamento si intende l'inserimento di elementi tecnici di **forza, flessibilità e dinamici** (jump, drop, dinamicità su palo statico).

INSUFFICIENTE: Esecuzione di elementi appartenenti ad una sola categoria (es. soli elementi di forza)

SUFFICIENTE: Esecuzione di elementi tecnici di due categorie (es. forza e flessibilità)

BUONO: Esecuzione di tutti gli elementi tecnici per almeno una volta.

OTTIMO: Esecuzione di tutti gli elementi tecnici per almeno una volta e aggiunta di ulteriori elementi che rendano la routine comunque equilibrata.

!! ATTENZIONE:

LIMITARSI AD ESEGUIRE GLI ELEMENTI DI TUTTE LE CATEGORIE SENZA CURARNE L'ESECUZIONE NON COMPORTA UNA VOTAZIONE OTTIMA. L'ufficiale di gara tecnico valuterà comunque l'esecuzione tecnica complessiva.

T3 DINAMISMO E FLUIDITA' TRANSIZIONI: Sarà valutata la capacità dell'atleta di creare una routine dinamica e fluida senza interruzioni nei movimenti e nella costruzione generale della coreografia.

INSUFFICIENTE: Quando l'atleta non è mai in grado di eseguire un movimento in maniera controllata e sicura (es: sale al palo/entra nelle figure saltando, non riesce a gestire l'utilizzo del palo spin, cade, si limita ad eseguire entrata ed uscita dalla figura senza collegarle in alcun modo)

SUFFICIENTE: Quando l'atleta dimostra di avere sufficiente sicurezza, costruendo una routine con figure collegate tra di loro ma a volte perde il controllo dei movimenti e la fluidità o mantiene delle linee sporche nell'esecuzione.

BUONO: Quando l'atleta dimostra padronanza e controllo dei movimenti senza esitazioni, ed utilizza tutto il corpo in maniera armoniosa per creare delle combinazioni di figure che risultano fluide.

OTTIMO: Quando l'atleta dimostra eccellente padronanza nel controllo dei movimenti tanto che la sua fluidità diventa coinvolgente e magnetica durante l'intera routine.



T4 COLLABORAZIONI E SINCR0 (SOLO PER DOUBLE E GRUPPI): Sarà valutata la capacità degli atleti di creare una routine bilanciata nelle collaborazioni al palo e a terra, e nella sincronità dei movimenti.

INSUFFICIENTE: Quando gli atleti si limitano ad eseguire ognuno un movimento/figura completamente distaccato e diverso rispetto all'altro, senza alcuna connessione (ognuno svolge una propria routine individuale)

SUFFICIENTE: Quando gli atleti eseguono almeno una collaborazione (all'attrezzo e a terra) e un ottava di sincro.

BUONO: Quando gli atleti eseguono almeno due collaborazioni (all'attrezzo e a terra) e un ottava di sincro.

OTTIMO: Quando gli atleti eseguono più di due collaborazioni (all'attrezzo e a terra) e si muovono in sincro per almeno due ottave.

Attenzione: per sincro si intende l'esecuzione di una sequenza identica e simultanea da parte di tutti i componenti del double o gruppo (a terra/ al palo/ divisi a terra e al palo).

Per collaborazioni al palo si intendono tutte quelle prese di coppia in cui è necessario avere un partner per poterle eseguire, è obbligatorio quindi il contatto.

N.B.: E' OBBLIGATORIO PER TUTTI I COMPONENTI DEL GRUPPO SALIRE ALL'ATTREZZO, PER NON RICEVERE UNA VALUTAZIONE INSUFFICIENTE.



SCHEDA DI VALUTAZIONE TECNICO

ATLETA _____ CATEGORIA _____

	VOCI	MAX.PUNTI	TOTALE
T1	Pulizia linee e movimenti	10	
T2	Struttura tecnica coreo	10	
T3	Dinamismo e fluidità transizioni	10	
T4	Collaborazioni e sincro (solo double e gruppi)	10	

NOTE UFFICIALE DI GARA:

FIRMA UFFICIALE TECNICO _____

