



REGOLAMENTO DELL'ATTIVITÀ SPORTIVA

Sommario

MISSION.....	5
AMBITI E SETTORI DI ATTIVITÀ.....	5
Promozione e diffusione delle discipline Pole & Aerial	5
Settore Paralimpico e Inclusione Sociale	6
Formazione e Crescita Professionale	6
Calendario Nazionale e Attività Ufficiali	6
Spazi di Visibilità e Portale Web Dedicato	6
Ranking Nazionale e Valorizzazione del Movimento	6
Certificazione Medica: Obblighi, Gestione e Normativa di Riferimento	6
Tipologia di certificazione richiesta	6
Obblighi per gli atleti	7
Obblighi per i tecnici	7
Gestione e responsabilità	7
Definizione e Riconoscimento dello Studente-Atleta IPA.....	7
Requisiti per la richiesta dello status.....	7
Procedura di richiesta.....	7
Normativa di riferimento e definizioni	8
Periodo di Attività e Definizione delle Competizioni Ufficiali IPA	8
Calendario delle Competizioni IPA	9
Organizzazione delle Competizioni.....	9
Principi Generali del Calendario IPA.....	9
Campionati e Coppe IPA	9
Unità Competitive e Partecipazione Territoriale	10
Attrezzi e Specialità Tecniche IPA	10
Pole Dance.....	10
Tessuti Aerei	10
Amaca Aerea	10
Cerchio Aereo	10
Attrezzi Misti.....	11
I Codici Sportivi IPA.....	11
Codice Art.....	11
Codice Technique	11



Codice Sport.....	11
Codice Classe D – Battle.....	12
Codice Paralimpico IPA.....	12
Coordinamento IPA: Consiglio Direttivo, Struttura Territoriale e Tematica.....	12
Consiglio Direttivo Nazionale.....	12
Coordinamento Territoriale.....	13
CLAUSOLA DI RISERVATEZZA.....	13
UNITÀ COMPETITIVE.....	13
Classi Tecniche IPA	13
Classe D – Socio Divulgativo.....	14
Classe C.....	14
Classe B.....	14
Classe A.....	14
Classe AS – Alto Livello Nazionale	14
Classe PD – Professional Division.....	14
Classi nei Concorsi Artistici IPA	15
Altri requisiti.....	15
Criteri per l'Assegnazione delle Classi nelle Unità Competitive Duo e Gruppi	15
Principio di Classificazione.....	15
Fuori Quota nelle Formazioni di Gruppo	15
Competizioni Combinate tra Specialità.....	15
Compatibilità di Classe tra Specialità	16
Passaggi di Classe.....	16
Spostamento di Categoria Tecnica Durante la Gara ad opera della Giuria	16
Declassamento.....	16
Casi di Squalifica.....	16
Punteggi	17
Criteri Di Valutazione.....	17
Categorie Di Età	17
Attribuzione della Categoria.....	17
Età Minima di partecipazione.....	17
Categorie Anagrafiche Individuali	18
Le fasce di età per le categorie individuali sono suddivise come segue:.....	18
Categorie Anagrafiche Duo.....	18
Le categorie Duo sono suddivise come segue:.....	18



Categorie Anagrafiche Gruppi.....	18
Le categorie Gruppo sono suddivise come segue:.....	18
Accorpamento delle Categorie nelle Competizioni IPA	20
Principi di Accorpamento	20
Fuori Quota nelle Unità Competitive di Gruppo.....	20
Genere	21
Allenatori, tecnici e team leader.....	21
Descrizione del Campo Gara	22
Campo gara Pole Dance.....	22
Pianta campo gara Pole Dance – Gare regionali e di qualifica.....	23
Pianta Campo gara Pole Dance – Gare Nazionali	24
Campo gara Aerial Dance.....	25
Strutture di Ancoraggio Ammesse	25
Regole Specifiche sugli Appendimenti.....	25
Campo Gara e Attrezzi	25
Configurazione degli Attrezzi e Altezza degli Appendimenti.....	26
Materassi di Sicurezza.....	26
Utilizzo di Attrezzi Aerei Personali.....	26
Allegato Sicurezza	26
Pianta campo gara Aerial Dance – Gare regionali e di qualifica	27
Pianta Campo gara Aerial Dance – Gare Nazionali	28
Regole Generali delle Competizioni IPA	29
Accesso al Campo Gara.....	29
Abbigliamento di Gara e Immagine.....	29
Costumi di Gara – Norme Specifiche.....	29
Divieti Generali e Specifici	30
Presentazione dei Turni di Gara, Line-Up e Gestione del Campo Gara.....	31
Presentazione dei Turni di Gara e Line-Up	31
Check-In, Presenza Obbligatoria e Chiamata Anticipata	31
Preparazione e Gestione del Campo Gara.....	32
Gestione delle pause in base al numero di pedane:.....	32
Pulizia della Pedana, Grip Vietati e Materiali Abbandonati	32
Penalità e Deduzioni Applicabili.....	33
Base Musicale.....	33
Contenuto e Idoneità delle Basi Musicali	33



Diritti e Responsabilità Legali.....	33
Formati e Consegna dei File Musicali.....	33
Supporti Video Integrati.....	33
Inizio e Fine della Routine	34
Gestione dei Problemi Tecnici e Chiavetta USB.....	34
Durata delle Basi Musicali	34
Rinomina del file	34
Invio del file	34
Durate Classi D modalità Battle.....	35
Premiazione	36
Ordine delle Premiazioni.....	36
Ruolo del Presentatore.....	36
Obbligo di Presenza e Comportamento	36
Abbigliamento Durante la Premiazione	36
Accesso ai Punteggi e Classifiche Finali	36
Ricorsi In Campo Gara	37
Casi in cui è Ammesso il Ricorso	37
Modalità di Presentazione del Ricorso	37
Iter di Valutazione e Esito del Ricorso.....	37
Esito del ricorso	37
Inammissibilità del Ricorso.....	38
Ufficiali Di Gara	39
Formazione e Aggiornamento	39
Direzione di Gara.....	39
Pannello Giuria.....	39
Deontologia e Responsabilità.....	39
Regole Di Comportamento	40
Principi di Condotta Obbligatorie.....	40
Richiamo al Codice Etico e al MOG IPA.....	40



L'ENTE DEL TERZO SETTORE

MISSION

Italia Pole & Aerial (IPA) è un'Associazione Sportiva Dilettantistica e Associazione di Promozione Sociale, riconosciuta come Ente del Terzo Settore. La sua missione nasce dal desiderio di diffondere e valorizzare le discipline Pole & Aerial Dance come espressione di benessere, creatività e socialità, promuovendo un movimento sportivo e culturale apolitico e apartitico, libero da ogni finalità politicizzata o estranea ai valori autentici dello sport.

Come ETS, IPA si impegna a operare con finalità di utilità sociale, unendo la promozione sportiva all'inclusione e alla partecipazione attiva della comunità. La sua identità di ASD riflette l'impegno verso la pratica sportiva intesa come esperienza di crescita personale e collettiva, mentre la natura di APS sottolinea la volontà di coinvolgere il territorio, creare reti tra persone e promuovere progetti di aggregazione e valorizzazione culturale legati al mondo Pole & Aerial.

Al centro della sua visione vi è un progetto ambizioso e identitario: **unificare il movimento nazionale Pole & Aerial Dance sotto un unico logo e una sola identità condivisa**, capace di raccontare la passione di atleti, tecnici e scuole, e di rappresentare un punto di riferimento riconoscibile per tutto il settore. Questa identità comune è concepita come un simbolo di appartenenza e coesione, che dà voce al movimento e ne rafforza la percezione all'interno del panorama sportivo e culturale italiano.

Per realizzare questa visione, Italia Pole & Aerial si propone di:

- Aprire le proprie attività a una rete sempre più ampia, affiliandosi a più Enti di Promozione Sportiva, così da coinvolgere numerose realtà locali e offrire opportunità a scuole, palestre e associazioni di ogni dimensione.
- Condividere regolamenti generali, codici sportivi ed etici, garantendo una linea guida comune che assicuri qualità, sicurezza e rispetto in tutte le attività connesse al Pole & Aerial.
- Diffondere contenuti formativi di alto livello per atleti, tecnici e scuole, creando un movimento qualificato e professionalmente solido, dove la crescita tecnica e culturale va di pari passo con l'etica e la collaborazione.

Ogni iniziativa di IPA si fonda sull'idea che la forza di un movimento nasca dall'unità di intenti, dalla chiarezza dei valori e dalla condivisione di strumenti e conoscenze. Non si tratta solo di promuovere una disciplina sportiva, ma di costruire una comunità nazionale forte e coesa, capace di valorizzare la passione e l'impegno di tutti i suoi protagonisti: gli atleti, che portano sul campo la propria dedizione; i tecnici, che guidano e formano; e le scuole, che rappresentano il cuore pulsante del movimento sul territorio.

In questa prospettiva, Italia Pole & Aerial non si limita a coordinare o supportare le attività esistenti: essa disegna un percorso di crescita identitaria, nel quale logo, regolamenti condivisi e contenuti formativi diventano i pilastri di un movimento nazionale riconoscibile, etico e appassionato, pronto a raccontare al pubblico non solo uno sport, ma una cultura del movimento e della libertà espressiva.

AMBITI E SETTORI DI ATTIVITÀ

Promozione e diffusione delle discipline Pole & Aerial

Italia Pole & Aerial si dedica alla divulgazione e valorizzazione delle discipline aeree come strumenti di benessere psicofisico, creatività e socialità.

Ogni iniziativa è volta a unificare il movimento nazionale sotto un'identità condivisa, rafforzando il senso di appartenenza di atleti, scuole e tecnici.



Settore Paralimpico e Inclusione Sociale

L'associazione promuove l'accesso allo sport per persone con disabilità, con un Codice Sportivo Paralimpico dedicato, conforme alle normative CIP.

Le attività garantiscono sicurezza, integrazione e valorizzazione delle diverse abilità, favorendo una partecipazione piena e dignitosa al movimento nazionale.

Formazione e Crescita Professionale

IPA offre corsi e programmi di aggiornamento di alto livello per tecnici, istruttori e dirigenti, diffondendo competenze qualificate e promuovendo una cultura etica e professionale del Pole & Aerial.

Questi percorsi formativi sostengono la qualità tecnica e la sostenibilità del movimento su tutto il territorio.

Calendario Nazionale e Attività Ufficiali

Ogni anno viene proposto un calendario organico di eventi e manifestazioni, volto a coordinare e valorizzare le iniziative del movimento nazionale.

Il calendario rappresenta un percorso di visibilità e crescita condivisa, con eventi pensati per coinvolgere scuole, tecnici e praticanti.

Spazi di Visibilità e Portale Web Dedicato

Italia Pole & Aerial garantisce visibilità strutturata e continuativa al movimento attraverso un portale web ufficiale. All'interno del portale:

- Scuole affiliate, tecnici e atleti associati dispongono di un proprio spazio dedicato, dove raccontare la propria storia, le attività e la carriera sportiva.
- Gli spazi digitali diventano strumenti di promozione e condivisione, utili per presentarsi al pubblico e valorizzare le proprie prerogative e competenze.
- Questa piattaforma rappresenta il biglietto da visita digitale del movimento, rafforzando l'identità nazionale unificata.

Ranking Nazionale e Valorizzazione del Movimento

Il Ranking Nazionale di IPA è uno strumento di riconoscimento e valorizzazione che premia il percorso di atleti, scuole e tecnici.

Non si limita a misurare risultati, ma contribuisce a rafforzare l'identità e la coesione del movimento, trasformandosi in un motore di appartenenza e visibilità nazionale.

Certificazione Medica: Obblighi, Gestione e Normativa di Riferimento

La certificazione medica sportiva rappresenta un requisito essenziale per la partecipazione alle attività di Italia Pole & Aerial (IPA), incluse lezioni, workshop, eventi e manifestazioni inserite nel calendario nazionale. Il possesso di un certificato medico in corso di validità garantisce la tutela della salute di atleti e tecnici e il rispetto delle normative sanitarie vigenti.

Tipologia di certificazione richiesta

Per tutte le attività IPA è obbligatoria la certificazione medico-sportiva non agonistica (ex art. 42-bis, D.L. 69/2013 convertito in L. 98/2013 e Linee guida Ministero della Salute).

È consigliato il possesso di certificazione agonistica per atleti e tecnici che svolgono attività a medio-alto impegno fisico, per una maggiore tutela sanitaria.

Per le discipline Pole & Aerial Dance, la certificazione deve riportare il codice CONI BI002 – Ginnastica Acrobatica, o codici affini come Ginnastica Artistica o Danza Sportiva, coerenti con la classificazione CONI delle discipline ammissibili.



Obblighi per gli atleti

Tutti gli atleti associati devono essere iscritti a una scuola affiliata IPA.

La scuola è responsabile della raccolta, conservazione e verifica della validità dei certificati medici dei propri tesserati.

L'atleta può partecipare alle attività IPA solo con certificato valido; la mancata disponibilità comporta l'immediata esclusione.

La certificazione ha validità annuale, con obbligo di rinnovo prima della scadenza.

Leggere, conoscere e accettare il codice etico, il modello organizzativo di gestione e i regolamenti di IPA

Obblighi per i tecnici

Tutti i tecnici che svolgono attività fisica dimostrativa o pratica devono possedere certificazione medico-sportiva valida (non agonistica, consigliata agonistica).

I tecnici non sono obbligati a far parte di scuole affiliate, ma devono caricare il certificato sul portale ufficiale IPA, indicando la data di scadenza.

Alla scadenza del certificato, il profilo del tecnico viene automaticamente bloccato fino al caricamento di una nuova certificazione valida, impedendo la partecipazione a qualsiasi attività operativa.

Leggere, conoscere e accettare il codice etico, il modello organizzativo di gestione e i regolamenti di IPA e' obbligo di tutti i tecnici.

Gestione e responsabilità

Le scuole affiliate garantiscono la corretta gestione e conservazione delle certificazioni per i propri atleti.

I tecnici sono responsabili dell'aggiornamento autonomo sul portale IPA.

In assenza di certificazione valida, atleti e tecnici non possono partecipare alle attività né figurare attivi nei registri IPA.

Definizione e Riconoscimento dello Studente-Atleta

Studente-Atleta è lo studente regolarmente iscritto a un istituto scolastico di ogni ordine e grado che partecipa con continuità alle attività sportive e formative di una Federazione, distinguendosi per impegno costante e risultati sportivi significativi.

IPA, in quanto associazione, non può effettuare il riconoscimento, ma può per i propri iscritti richiedere il riconoscimento alla Federazione, a patto che gli atleti richiedenti siano tesserati nella Federazione stessa ed abbiano partecipato a gare Federali.



Periodo di Attività e Definizione delle Competizioni Ufficiali IPA

L'anno sportivo di Italia Pole & Aerial (IPA) ha inizio il 1° Settembre e si conclude il 31 Agosto dell'anno successivo.

In questo arco temporale si svolgono tutte le attività ufficiali del movimento nazionale, che non si limitano alla sola dimensione competitiva, ma comprendono iniziative formative, eventi promozionali, manifestazioni sociali e attività culturali legate alle discipline Pole & Aerial Dance.

Il calendario nazionale IPA rappresenta il cuore organizzativo del movimento: esso viene pubblicato annualmente sul portale ufficiale e costituisce il riferimento unico per scuole, atleti e tecnici. Al suo interno trovano spazio:

Le competizioni ufficiali riconosciute da IPA, uniche valide ai fini del percorso sportivo nazionale

Eventi promozionali e dimostrativi, concepiti per diffondere le discipline sul territorio e creare occasioni di aggregazione e visibilità

Corsi di formazione, workshop e aggiornamenti tecnici, rivolti a istruttori, giudici e operatori del settore, che completano il percorso di crescita sportiva e culturale del movimento

Solo le manifestazioni inserite nel calendario ufficiale sono considerate competizioni IPA riconosciute e possono concorrere all'assegnazione di punteggi validi per il Ranking Nazionale IPA, contribuendo al percorso di crescita e visibilità di atleti, tecnici e scuole. Qualsiasi altra gara o evento non incluso nel calendario ufficiale non ha valore ai fini del movimento nazionale, né può essere riconosciuto come parte del percorso formativo o sportivo gestito da IPA.

Ogni competizione ufficiale viene organizzata direttamente da IPA o da scuole affiliate autorizzate, secondo i regolamenti tecnici e i codici sportivi ed etici IPA, con l'obiettivo di garantire uniformità organizzativa, sicurezza e coerenza con la visione del movimento nazionale.

In questo modo, l'anno sportivo IPA si configura come un percorso unico e strutturato, dove competizioni, eventi promozionali e attività formative si integrano in una programmazione organica, capace di sostenere la crescita tecnica e culturale del movimento Pole & Aerial e di rafforzare l'identità nazionale unificata.



Calendario delle Competizioni IPA

Il calendario ufficiale delle competizioni IPA viene definito annualmente da Italia Pole & Aerial (IPA) e pubblicato nella sezione dedicata del portale ufficiale IPA.

Esso rappresenta il quadro di riferimento unico per tutte le manifestazioni riconosciute e per la partecipazione degli atleti ai circuiti nazionali e territoriali IPA.

Organizzazione delle Competizioni

- **Competizioni Nazionali IPA**

Sono organizzate direttamente da IPA, che cura la pianificazione e la gestione delle fasi nazionali per tutti i codici sportivi IPA. Solo le gare inserite nel calendario nazionale IPA concorrono al ranking nazionale e al curriculum sportivo ufficiale degli atleti.

- **Competizioni Regionali, Interregionali e Provinciali**

Possono essere organizzate da IPA o da ASD/SSD affiliate e approvate, nel rispetto dei regolamenti e dei codici sportivi IPA. Queste competizioni rappresentano la base del percorso tecnico e promozionale sul territorio, e possono essere considerate eventi di qualifica o selezione secondo le modalità stabilite annualmente da IPA.

- **Concorsi Artistici e Competizioni Open**

Possono essere organizzati da ASD o SSD affiliate, con finalità promozionali, sociali o artistiche, purché approvati e inseriti nel calendario IPA.

La loro organizzazione deve garantire il rispetto dei codici sportivi e del Codice Etico IPA, assicurando qualità tecnica e sicurezza.

Principi Generali del Calendario IPA

Trasparenza e Unicità – Tutti gli eventi ufficiali vengono pubblicati nel calendario annuale, che costituisce l'unico riferimento per atleti, scuole e tecnici.

Non sovrapposizione di eventi – Le date delle competizioni sono pianificate per evitare conflitti territoriali o tematici, garantendo a tutti pari opportunità di partecipazione.

Standard organizzativi e di sicurezza – Ogni competizione inserita in calendario deve rispettare le linee guida IPA, i codici sportivi e il Codice Etico, assicurando coerenza, sicurezza e qualità organizzativa.

Collaborazione con il territorio – IPA può autorizzare ASD o SSD affiliate a organizzare gare territoriali e concorsi, integrandoli nel percorso ufficiale IPA.

Campionati e Coppe IPA

All'interno del calendario ufficiale IPA rientra:

- **Campionati Nazionali IPA**

Rappresentano il livello più alto del percorso competitivo IPA e sono organizzati direttamente da IPA. Sono previsti per ciascun codice sportivo e assegnano il titolo di Campione Nazionale IPA per la stagione sportiva di riferimento.

- **Campionati Regionali, Provinciali e Interregionali**

Possono essere organizzati da IPA o da ASD/SSD affiliate, previa approvazione e inserimento nel calendario IPA. Sono finalizzati alla valorizzazione territoriale e possono costituire tappe di qualifica per eventi nazionali.

- **Coppe e Supercoppe IPA**

Possono essere organizzate come singola competizione o circuito a punteggio, con denominazione ufficiale che riporti disciplina, area territoriale e stagione sportiva.

La gestione delle Coppe è sottoposta agli standard IPA, e i risultati concorrono al ranking nazionale, se previsto dal regolamento di circuito.



Unità Competitive e Partecipazione Territoriale

Gli atleti competono di norma nella regione della propria scuola affiliata (ASA/SSD).

Duo e Gruppi possono scegliere di competere nella regione di residenza di almeno un componente o nella regione della propria scuola di riferimento.

È vietato partecipare nella stessa disciplina, categoria e classe in più di una regione o provincia nella medesima stagione sportiva, al fine di garantire equità e tracciabilità del percorso sportivo.

Questa struttura del calendario garantisce a IPA un sistema competitivo chiaro, coerente e trasparente, in grado di valorizzare atleti, scuole e tecnici, e di unificare il movimento nazionale di Pole & Aerial Dance sotto un unico percorso riconosciuto e regolamentato.

Attrezzi e Specialità Tecniche IPA

Le discipline di Italia Pole & Aerial (IPA) si fondano su un sistema chiaro di attrezzi ufficiali, riconosciuti e classificati in base alle loro caratteristiche tecniche e all'utilizzo performativo.

Questa definizione univoca è fondamentale per garantire coerenza nelle competizioni, sicurezza negli allenamenti e chiarezza nella gestione dei codici sportivi.

Pole Dance

La Pole Dance utilizza come attrezzo esclusivo il palo verticale, che si distingue in due modalità fondamentali:

- Palo Statico – Fisso, permette di eseguire figure di forza, flessibilità e transizioni controllate, valorizzando la precisione tecnica e la stabilità dell'atleta.
- Palo Spin – Rotante su proprio asse, consente la realizzazione di figure dinamiche e sequenze fluide, esaltando linee, rotazioni e controllo del corpo.

In tutte le competizioni IPA, le routine di Pole Dance possono prevedere l'uso di uno o di entrambi i pali secondo quanto stabilito dai codici sportivi.

Tessuti Aerei

I Tessuti Aerei sono costituiti da due lembi di tessuto sospesi senza nodo, utilizzati per avvolgimenti, cadute controllate, figure statiche e dinamiche.

L'assenza del nodo consente maggiore libertà di movimento e complessità tecnica, rappresentando la forma più pura della disciplina aerea su tessuto.

Il nodo può essere permesso unicamente per brevi momenti durante la routine a scopi coreografici.

Tessuti utilizzati con nodo per tutta la routine devono inserirsi in attrezzo amaca.

Amaca Aerea

L'Amaca Aerea è un tessuto chiuso a formare un'unica fascia sospesa, che permette di combinare elementi di equilibrio, oscillazione e inversione.

A differenza del tessuto tradizionale, l'amaca offre supporto continuo, consentendo figure statiche di grande impatto visivo e sequenze fluide accessibili anche a livelli intermedi, senza rinunciare alle possibilità creative tipiche dell'Aerial Dance.

Tessuti aerei con nodo devono essere inseriti in questo attrezzo.

Cerchio Aereo

Il Cerchio Aereo (Lyra) comprende tutti gli attrezzi con sviluppo bidimensionale che possono essere utilizzati come un cerchio classico.



Rientrano in questa categoria:

- Cerchio Aereo tradizionale
- Varianti bidimensionali come triangoli, quadrati o altre forme geometriche piatte

La logica di classificazione è basata sull'uso performativo: se l'attrezzo è sospeso su un unico piano bidimensionale e viene utilizzato come un cerchio, rientra in questa categoria. Esempio: un triangolo aereo bidimensionale rientra nella categoria cerchio aereo.

Tuttavia, qualora l'attrezzo integri altri elementi funzionali ad altre discipline, come ad esempio un tessuto sospeso dal cerchio utilizzato come tessuto, esso non viene più classificato come cerchio, ma passa nella categoria Attrezzi Misti.

Il cerchio aereo può essere provvisto di cinghia di lunghezza variabile oppure non averla a discrezione dell'atleta, se presente sarà valutata come parte integrante dell'attrezzo e valutata.

Attrezzi Misti

Gli Attrezzi Misti comprendono tutte le strutture bidimensionali e tridimensionali che:

1. Combinano caratteristiche di più attrezzi, creando forme ibride
2. Consentono un utilizzo creativo non riconducibile a una singola categoria tradizionale

Richiedono valutazioni tecniche specifiche per sicurezza, punteggio e inserimento nei codici sportivi IPA

I Codici Sportivi IPA

Il sistema di competizioni e attività sportive IPA si fonda su cinque Codici Sportivi, che rappresentano la base regolamentare per la costruzione delle routine e la loro valutazione.

Ogni codice definisce un approccio specifico alla performance, consentendo di valorizzare tecnica, creatività, inclusione e completezza sportiva.

Codice Art

Il Codice Art è dedicato alle performance artistiche e interpretative, dove la routine viene valutata attraverso dieci voci artistiche generali.

All'interno di queste voci non si considera solo la componente espressiva, ma anche la tecnica e la difficoltà degli elementi eseguiti, così che l'esibizione rifletta bellezza coreografica e qualità di movimento. Questo codice esalta la dimensione spettacolare e comunicativa della Pole & Aerial Dance, trasformando la gara in un atto scenico completo.

Codice Technique

Il Codice Technique unisce valutazione artistica e tecnica in equilibrio.

La coreografia viene apprezzata nella sua armonia e fluidità, mentre l'esecuzione tecnica è osservata per pulizia, controllo e precisione.

È il codice ideale per gli atleti che vogliono coniugare espressività e padronanza tecnica, offrendo al contempo una lettura completa della loro preparazione.

Codice Sport

Il Codice Sport si ispira al Technique, ma introduce una scheda di elementi obbligatori che l'atleta può presentare come parte integrante della routine.

Questa scheda aggiunge valore tecnico e completezza sportiva, premiando chi dimostra capacità di pianificazione e varietà di repertorio.



Il Codice Sport rappresenta il ponte tra la dimensione tecnica e quella competitiva, assicurando standard chiari e verificabili nelle valutazioni.

Codice Classe D – Battle

Il Codice Classe D è dedicato alla classe divulgativa ed è strutturato con formula “battle”, prevedendo fasi eliminatorie e scontri diretti.

La valutazione è semplificata, concentrata sulla chiarezza dell'esecuzione e sull'impatto immediato della performance, così da favorire approccio e partecipazione anche per chi si affaccia per la prima volta al mondo delle competizioni.

L'Atleta deve realizzare combinazioni all'attrezzo secondo le indicazioni e i riferimenti previsti nel relativo codice punteggi.

Codice Paralimpico IPA

Il Codice Paralimpico IPA è stato sviluppato per garantire accesso e inclusione agli atleti con disabilità fisica, sensoriale, intellettiva o relazionale, in coerenza con le linee guida del Comitato Italiano Paralimpico (CIP).

Definisce categorie adatte e criteri di valutazione inclusivi, che considerano sicurezza, espressività e qualità del movimento, consentendo agli atleti paralimpici di partecipare pienamente al percorso sportivo nazionale IPA.

Coordinamento IPA: Consiglio Direttivo, Struttura Territoriale e Tematica

Per garantire uniformità, qualità e coerenza nello sviluppo del movimento Pole & Aerial Dance sull'intero territorio nazionale, Italia Pole & Aerial (IPA) si avvale al vertice di un Consiglio Direttivo, nonché di un sistema strutturato su due livelli principali: il coordinamento territoriale e il coordinamento tematico nazionale. Questa organizzazione consente di collegare la gestione locale e quella centrale, assicurando omogeneità nell'applicazione dei regolamenti, dei codici sportivi e del Codice Etico IPA, e favorendo una crescita armonica e controllata del movimento.

Consiglio Direttivo Nazionale

Per tutto ciò che concerne il Consiglio Direttivo, vertice dell'organizzazione Italia Pole & Aerial, si veda lo Statuto.

Coordinamento Tematico Nazionale

Parallelamente al coordinamento territoriale, IPA si avvale di comitati tematici nazionali, che rappresentano il motore tecnico e regolamentare del movimento.

Questi comitati hanno il compito di regolamentare, verificare e coordinare le attività nei rispettivi ambiti di competenza, garantendo elevati standard di qualità e aggiornamento continuo.

I principali comitati tematici IPA sono:

- **Comitati Codici di Disciplina Sportiva**
Suddivisi per specialità (Pole, Tessuti Aerei, Cerchio Aereo e Amaca Aerea), gestiscono e aggiornano i Codici Sportivi di disciplina, fornendo linee guida per competizioni, formazione e valutazioni ufficiali.
- **Comitato Sicurezza e Normative di Riferimento**
Definisce gli standard di sicurezza per attrezzi, impianti e competizioni, e mantiene le scuole affiliate aggiornate sulle normative vigenti.
- **Comitato Etico IPA**
Vigila sul rispetto del Codice Etico IPA, promuove comportamenti corretti e inclusivi, e fornisce pareri consultivi in caso di controversie di natura etica.
- **Comitato Paralimpico IPA**



Coordina e sviluppa tutte le attività paralimpiche IPA, in coerenza con le linee guida del Comitato Italiano Paralimpico (CIP), assicurando piena integrazione e pari dignità sportiva per gli atleti con disabilità.

- **Commissione per la Revisione dei Regolamenti e Codici Sportivi**

Aggiorna periodicamente i codici sportivi IPA, garantendo la loro coerenza con l'evoluzione tecnica e artistica del movimento.

- **Coordinamento Ufficiali di Gara Nazionali**

Gestisce la formazione, la selezione e la supervisione degli ufficiali di gara IPA, assicurando uniformità di valutazione e corretto svolgimento delle competizioni ufficiali.

Coordinamento Territoriale

In ogni regione italiana, IPA nomina Coordinatori Territoriali incaricati di rappresentare l'Ente sul territorio e di favorire il dialogo costante tra la struttura centrale, le scuole affiliate e i tecnici locali. Le principali funzioni dei Coordinatori Territoriali comprendono:

- Supervisionare l'organizzazione di eventi, competizioni e attività formative sul territorio, anche quando non direttamente organizzati da IPA, verificando il corretto utilizzo di regolamenti, codici sportivi e Codice Etico IPA.
- Coordinare e supportare le scuole affiliate nella pianificazione delle attività territoriali, promuovendo uniformità organizzativa e sicurezza.
- Delegare compiti operativi e avvalersi di collaboratori per le attività locali, mantenendo però la responsabilità di supervisione e verifica finale.

Il coordinamento territoriale assicura così che ogni attività locale contribuisca in modo coerente alla crescita del movimento nazionale, evitando disomogeneità e iniziative non conformi agli standard IPA.

CLAUSOLA DI RISERVATEZZA

Le questioni interne Italia Pole & Aerial in ogni contesto organizzativo (riunioni, competizioni, ecc), per privacy, devono rimanere necessariamente interne e non devono essere divulgate all'esterno.

Allo stesso modo, qualsiasi questione e/o emergenza occorsa durante lo svolgimento di eventi pubblici (esibizioni, competizioni ecc) deve essere risolta con assoluta riservatezza all'interno dell'organizzazione Italia Pole & Aerial, senza far trasparire nulla all'esterno, al fine di essere gestita al meglio.

UNITÀ COMPETITIVE

Come stabilito nei regolamenti tecnici di settore, le competizioni di Pole Dance e Aerial Dance sono organizzate in base alla tipologia di partecipanti, che vengono suddivisi per fasce di età e classi di inquadramento tecnico.

Le Unità competitive, che possono essere inserite nelle competizioni territoriali o nazionali, sono le seguenti:

- **Solo:** un atleta compete singolarmente con una propria coreografia specifica.
- **Duo:** due atleti gareggiano insieme eseguendo la stessa coreografia.
- **Gruppo:** da 3 a 10 atleti partecipano insieme con una coreografia condivisa.

Classi Tecniche IPA

Nell'ambito delle competizioni di Italia Pole & Aerial (IPA), la suddivisione in classi tecniche assicura equità, sicurezza e progressione sportiva, permettendo di inquadrare ogni atleta in base al proprio percorso e di valorizzare meriti ed esperienza.



Questo sistema garantisce che ogni competizione si svolga tra atleti con caratteristiche comparabili, evitando squilibri e favorendo una crescita armonica del movimento nazionale.

Le classi IPA si articolano come segue:

Classe D – Socio Divulgativo

Dedicata a chi pratica le discipline per finalità espressive, educative o di benessere psico-fisico. Non prevede obiettivi competitivi strutturati, ma offre occasioni di confronto divulgativo attraverso il Codice Classe D – Battle, che utilizza fasi eliminatorie a scontri diretti e valutazioni semplificate.

Rappresenta il primo livello di partecipazione al movimento IPA e favorisce la diffusione delle discipline sul territorio.

Classe C

Accoglie gli atleti che iniziano il loro percorso competitivo con prime esperienze in gara.

In questa classe possono essere previsti limiti sugli elementi tecnici, al fine di assicurare sicurezza, gradualità e corretto apprendimento in coerenza con i codici sportivi IPA.

Classe B

È dedicata ad atleti che hanno consolidato esperienza in gara, capaci di presentare routine complete e coerenti con i codici sportivi IPA.

Questa classe rappresenta una tappa di maturazione, che permette di affrontare un confronto più strutturato a livello nazionale.

Classe A

Riservata ad atleti in grado di presentare routine di elevata qualità tecnica e artistica, pienamente coerenti con i codici sportivi IPA.

La Classe A consente la partecipazione alle competizioni nazionali più rilevanti IPA, valorizzando atleti che hanno compiuto un percorso sportivo completo.

Classe AS – Alto Livello Nazionale

Costituisce il vertice del percorso competitivo IPA per atleti non professionisti.

È riservata a chi ha raggiunto il massimo livello di padronanza tecnica e interpretativa, e partecipa alle fasi finali nazionali e agli eventi di massimo prestigio IPA.

Gli atleti di Classe AS rappresentano il riferimento tecnico e performativo del movimento nazionale.

La Classe AS è una classe di merito non ad accesso libero, riservata ad atleti che dimostrano un livello tecnico e artistico di assoluto rilievo a livello nazionale o internazionale.

L'attribuzione della Classe AS avviene esclusivamente su valutazione tecnica di IPA, secondo tre modalità:

Promozione per merito sportivo IPA – Su valutazione dei risultati ottenuti nelle competizioni ufficiali IPA.

Ammissione per merito esterno – Per atleti che dimostrino curriculum tecnico e artistico rilevante, come partecipazioni o podi in circuiti nazionali o internazionali di alto livello.

Attribuzione straordinaria per meriti internazionali – Su proposta tecnica IPA, per atleti che abbiano ottenuto risultati di particolare prestigio anche al di fuori dei circuiti IPA.

Classe PD – Professional Division

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



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

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

Classi nei Concorsi Artistici IPA

Nelle competizioni artistiche e coreografiche IPA, regolate dal Codice Art, le classi tecniche vengono riunite in tre macro-categorie per favorire una valutazione espressiva equilibrata e coerente con il livello tecnico di partenza:

- Rookies – Atleti delle Classi D, C e B
- Rising Star – Atleti di Classe A
- Star – Atleti di Classe AS e Classe PD

Questa classificazione consente di mantenere coerenza tecnica e artistica, pur in contesti dove prevalgono espressività e creatività, favorendo crescita armonica e pari opportunità di confronto.

Altri requisiti

I tecnici possono gareggiare come normali atleti a partire dalla classe B, scegliendo in base al proprio livello tecnico e percorso sportivo.

Gli artisti di fama nazionale o internazionale devono gareggiare nella Classe A e possono inviare il proprio curriculum sportivo per essere inseriti in classe AS dal coordinamento nazionale.

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.

Criteri per l'Assegnazione delle Classi nelle Unità Competitive Duo e Gruppi

All'interno delle competizioni Italia Pole & Aerial (IPA), le unità competitive composte da più atleti – come Duo e Gruppi – devono essere inquadrate in una classe tecnica univoca, per garantire omogeneità e corretto equilibrio competitivo.

Principio di Classificazione

In caso di atleti di classi diverse, la classe assegnata al Duo o al Gruppo corrisponde alla classe più alta tra i componenti.

Per una nuova formazione (atleti che competono insieme per la prima volta), si considera la classe più alta mai acquisita individualmente da ciascun componente.

Questa regola assicura che atleti più esperti non possano avvantaggiarsi competendo in classi inferiori, preservando equità e corretto livello tecnico.

Fuori Quota nelle Formazioni di Gruppo

Salvo diverse disposizioni, un gruppo può includere atleti di classe inferiore che competono in una classe superiore ma non il contrario. Questo principio garantisce che la prestazione complessiva rispetti l'inquadramento tecnico dichiarato, senza generare squilibri competitivi.

Competizioni Combinate tra Specialità

Quando una competizione prevede routine che combinano più specialità (es. Pole + Cerchio Aereo), la classe assegnata corrisponde alla classe più alta posseduta da uno dei componenti in una delle specialità incluse nella performance.

In questo modo, la difficoltà tecnica e il contributo degli atleti più esperti vengono sempre considerati nel corretto inquadramento competitivo.



Compatibilità di Classe tra Specialità

Gli atleti IPA possono tesserarsi in più specialità e gareggiare in classi differenti per ciascuna disciplina, in base al proprio percorso tecnico e competitivo.

I regolamenti di disciplina possono prevedere ulteriori specifiche o limitazioni per garantire uniformità e sicurezza.

Passaggi di Classe

I passaggi di classe avvengono principalmente per merito sportivo o su richiesta volontaria dell'atleta:

- In presenza di Duo o Gruppi con massimo 3 unità competitive partecipanti, il passaggio di classe è facoltativo.
- Oltre 6 unità partecipanti, il primo classificato passa di classe obbligatoriamente.
- I passaggi di classe volontari sono sempre possibili su richiesta dell'atleta o della scuola affiliata tramite il portale IPA.
- Non avvengono durante le competizioni Regionali in quanto queste sono qualifiche per le competizioni Nazionali.

Tutti i passaggi di classe per merito hanno effetto dalla stagione successiva, salvo disposizioni speciali IPA per promozioni immedia

Declassamento

Per declassamento si intende il passaggio di un atleta da una classe tecnica superiore a una inferiore. Tale procedura non costituisce penalizzazione, ma uno strumento volto a garantire la corretta collocazione dell'atleta in base al livello tecnico effettivamente espresso. Il declassamento assicura equilibrio nelle competizioni, favorisce la continuità della pratica sportiva e consente un percorso di crescita adeguato alle capacità individuali.

Potranno essere avanzate ed accolte richieste di declassamento nei seguenti casi:

- Gli atleti che non abbiano avuto un piazzamento entro i primi 6 posti del podio in una gara Nazionale con almeno 6 partecipanti; la richiesta deve essere presentata dal Team Leader, il quale deve fornire prova della sussistenza di tale requisito.
- Gli atleti che, a causa del precedente vincolo di permanenza obbligatoria per almeno un anno in Classe C, erano precedentemente passati in Classe B possono ora richiedere il rientro in Classe C, essendo stato eliminato tale vincolo.
- Gli insegnanti che hanno precedentemente gareggiato obbligatoriamente in Classe A e che non sono mai entrati nei primi sei posti del podio, in competizioni di almeno n°6 partecipanti, possono chiedere di retrocedere cambiando categoria nelle prossime gare.

Le richieste di declassamento saranno valutate dall'organizzazione della competizione.

Se la dichiarazione di sussistenza di tali requisiti si rivelerà falsa, l'atleta sarà inserito in automatico nella Classe di appartenenza precedente alla richiesta.

Casi di Squalifica

L'atleta sarà squalificato nei seguenti casi:

- Per interruzione della routine prima del minutaggio minimo indicato nella durata della base musicale della categoria di appartenenza dell'atleta.
- Per malfunzionamento del costume o dell'attrezzo che comportino l'interruzione della routine prima del minutaggio minimo indicato nella durata della base musicale della categoria di appartenenza dell'atleta.
- Per nudità evidente e permanente dopo n° 6 episodi.
- Per intervento esterno finalizzato a rimuovere fisicamente l'atleta dall'attrezzo, per qualsiasi motivo e a qualsiasi minutaggio.
- Per ritardo della presentazione dell'atleta in campo gara oltre 90 secondi dall'uscita dal campo gara dell'atleta precedente.



- Per violazione del Codice Etico nei casi ivi previsti.

In tutti i casi in cui l'atleta venga squalificato, l'atleta sarà valutato dalla giuria fino al momento in cui si è esibito; le schede di valutazione saranno consegnate al Team Leader.

Le coreografie NON potranno in alcun caso essere ripetute.

Punteggi

I punteggi per quanto concerne le Competizioni Nazionali, verranno pubblicati sul ledwall presente nell'area "kiss & cry" subito dopo l'esibizione dell'atleta.

I punteggi inferiori a 50 pt non verranno pubblicati sul ledwall e le relative schede di valutazione saranno consegnate all'allenatore o al Team Leader.

Per le competizioni Regionali in cui non è presente il ledwall, i punteggi saranno inviati dall'organizzazione della competizione entro 15 giorni dalla chiusura della manifestazione.

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.

Categorie Di Età

La suddivisione in categorie d'età rappresenta un principio fondamentale per garantire che le competizioni siano il più possibile equilibrate e giuste. Essa permette agli atleti di confrontarsi con altri della loro stessa fascia di età e livello, mantenendo alto il livello competitivo e assicurando un ambiente di competizione sano e stimolante. La corretta applicazione di queste categorie, con un sistema trasparente e definito, favorisce la crescita sportiva di tutti i partecipanti, nel rispetto delle loro capacità fisiche e tecniche.

Le categorie sono attribuite in base all'età anagrafica di ciascun componente dell'unità competitiva (singolo atleta, duo o gruppo), tenendo conto della fascia di età che l'atleta raggiunge durante la stagione sportiva. Il passaggio tra le categorie avviene sempre all'inizio di ogni stagione sportiva, per garantire la coerenza e la chiarezza delle competizioni.

Attribuzione della Categoria

L'attribuzione della categoria avviene al momento dell'iscrizione alla competizione. Ogni atleta, o unità competitiva, viene assegnato alla fascia di età corrispondente a quella che raggiunge nel corso della stagione sportiva. Pertanto, la data di nascita degli atleti gioca un ruolo determinante nell'identificazione della categoria di appartenenza. Di seguito, vengono specificate le fasce di età definite per le diverse categorie anagrafiche.

Le categorie individuali sono suddivise per età minima di partecipazione e per fasce di età specifiche. Ogni atleta compete nella categoria corrispondente alla fascia d'età raggiunta nell'anno.

Età Minima di partecipazione

Per garantire sicurezza, tutela e corretta progressione sportiva, Italia Pole & Aerial (IPA) stabilisce che l'età minima per la partecipazione alle attività ufficiali è di 4 anni compiuti.

Questa scelta si fonda su tre principi fondamentali:

- Tutela fisica e psicologica dei bambini.
A partire dai 4 anni, il bambino può approcciarsi in sicurezza agli attrezzi di Pole e Aerial Dance, attraverso attività ludico-motorie controllate, evitando sollecitazioni eccessive o movimenti complessi non idonei all'età prescolare.



- Avviamento graduale alle discipline
L'approccio in età precoce si concentra su coordinazione, equilibrio e creatività, ponendo le basi per un percorso formativo strutturato senza pressioni competitive, in linea con i principi di divulgazione e promozione del movimento IPA.
- Uniformità e sicurezza nell'organizzazione
Stabilire un'età minima comune permette a scuole, tecnici e organizzatori di operare con linee guida chiare, assicurando che ogni attività destinata ai bambini rispetti standard di sicurezza e progressione condivisi.

Gli atleti di età compresa tra 4 e 6 anni rientrano nella Categoria Baby, una categoria introduttiva e senza classe tecnica, ideata per consentire ai più piccoli un primo contatto con gli attrezzi e con il mondo IPA, favorendo gioco, esplorazione motoria e familiarizzazione.

Categorie Anagrafiche Individuali

Le fasce di età per le categorie **individuali** sono suddivise come segue:

- **JU6 – JUNIOR UNDER 6 – BABY:** dai 4 ai 6 anni non compiuti nella stagione sportiva in corso
- **JU8 – JUNIOR UNDER 8:** Dai 6 anni ai 8 anni non compiuti nella stagione sportiva in corso
- **JU10 – JUNIOR UNDER 10:** Dai 8 anni ai 10 anni non compiuti nella stagione sportiva in corso
- **JU14 – JUNIOR UNDER 14:** Dai 10 anni ai 13 anni compiuti nella stagione sportiva in corso
- **JU18 – JUNIOR UNDER 18:** Dai 14 anni ai 18 anni non compiuti nella stagione sportiva in corso
- **SU30 – SENIOR UNDER 30:** Dai 18 anni ai 29 anni compiuti nella stagione sportiva in corso
- **SU40 – SENIOR UNDER 40:** Dai 31 anni ai 39 anni compiuti nella stagione sportiva in corso
- **M40 – MASTER 40:** Dai 40 anni ai 49 anni compiuti nella stagione sportiva in corso
- **M50 – MASTER 50:** Dai 50 anni ai 59 anni compiuti nella stagione sportiva in corso
- **M60 – MASTER 60:** Dai 60 anni ai 69 anni compiuti nella stagione sportiva in corso
- **M70 – MASTER 70:** Dai 70 anni compiuti nella stagione sportiva in corso

Categorie Anagrafiche Duo

Le categorie **Duo** sono suddivise come segue:

- **JDU8 – JUNIOR DOUBLE UNDER 8:** fino agli 8 anni non compiuti nella stagione sportiva in corso
- **JDU10 – JUNIOR DOUBLE UNDER 10:** Dai 8 anni ai 9 anni compiuti nella stagione sportiva in corso
- **JDU14 – JUNIOR DOUBLE UNDER 14:** Dai 10 anni ai 13 anni compiuti nella stagione sportiva in corso
- **JDU18 – JUNIOR DOUBLE UNDER 18:** Dai 14 anni ai 17 anni compiuti nella stagione sportiva in corso
- **SD – SENIOR DOUBLE:** Dai 18 anni compiuti nella stagione sportiva in corso
- **DM – DOUBLE MIX:** Un atleta Junior (Under 18) e un atleta Senior (Over 18).

Categorie Anagrafiche Gruppi

I gruppi sono costituiti da un minimo di 3 a un massimo di 10 atleti.

Le categorie **Gruppo** sono suddivise come segue:

- **JGU8 – JUNIOR GROUP UNDER 8:** fino agli 8 anni non compiuti nella stagione sportiva in corso
- **JGU10 – JUNIOR GROUP UNDER 10:** Dai 8 anni ai 9 anni compiuti nella stagione sportiva in corso
- **JGU14 – JUNIOR GROUP UNDER 14:** Dai 10 anni ai 13 anni compiuti nella stagione sportiva in corso
- **JGU18 – JUNIOR GROUP UNDER 18:** Dai 14 anni ai 17 anni compiuti nella stagione sportiva in corso
- **SG – SENIOR GROUP:** Dai 18 anni compiuti nella stagione sportiva in corso



- **GM - GROUP MIX:** Un atleta Junior (Under 18) e un atleta Senior (Over 18).





Accorpamento delle Categorie nelle Competizioni IPA

All'interno delle competizioni ufficiali Italia Pole & Aerial (IPA) è consentito accorpare categorie anagrafiche qualora il numero di iscritti in una singola categoria sia inferiore a tre atleti.

L'accorpamento ha l'obiettivo di garantire lo svolgimento regolare della gara e di favorire la partecipazione, mantenendo però equità e sicurezza per tutti i concorrenti.

Principi di Accorpamento

L'accorpamento è consentito solo tra categorie anagrafiche limitrofe, in modo da preservare equilibrio e corretto confronto tecnico.

Categorie con eccessiva distanza di età non possono essere accorpate, per evitare squilibri legati a differenze di sviluppo fisico e maturità tecnica.

Ogni accorpamento deve essere chiaramente indicato nel programma ufficiale di gara, così da garantire trasparenza organizzativa.

Esempio pratico:

Se nella categoria Under 10 o Under 14 si iscrivono meno di tre atleti, le due categorie possono essere unite in un'unica prova.

Non è invece consentito accorpare categorie molto distanti come Under 18 e Over 40, poiché ciò comprometterebbe l'equità competitiva.

Fuori Quota nelle Unità Competitive di Gruppo

Per le unità di gruppo, fatto salvo quanto previsto dai codici sportivi IPA, è possibile inserire un atleta fuori quota ogni tre atleti in età regolare, rispettando i seguenti limiti:

- Under 10: età massima fuori quota 12 anni
- Under 14: età massima fuori quota 16 anni
- Under 18: età massima fuori quota 20 anni

Questa disposizione consente alle scuole e ai gruppi di mantenere organici completi, pur tutelando la sicurezza e l'equità all'interno delle formazioni.



Genere

Le **categorie e le classi** competitive sono anche suddivise in base al **genere** in ogni codice in maniera diversa.

TECHNIQUE e SPORT

In particolare, per le gare **individuali**, la **Classe A e AS** può essere suddivisa in **Maschile** e **Femminile**, mentre per le **gare di Duo o Gruppi**, sono previste categorie **Misto**.

Questa suddivisione tiene conto delle specifiche competenze e della preparazione degli atleti, ma anche del genere, pur rispettando il principio di inclusività per garantire un'opportunità di competizione equa a tutti i partecipanti.

Classe B e C:

- Gare **Miste** per entrambe le categorie individuali e a squadre (Duo e Gruppi).

Classe A e AS:

- **Maschile** e **Femminile** per le gare individuali e a squadre.
- **Misto** per le gare di gruppo o dove non sia specificata una divisione di genere.

Nelle Classi A e AS l'organizzazione della competizione può unificare i generi in accordo con gli atleti iscritti alla competizione.

ART: GENDER FREE

BATTLE: GENDER FREE

Allenatori, tecnici e team leader

Gli atleti **NON** possono recarsi in gara da soli. Saranno accompagnati e rappresentati in gara e in campo gara, per quanto di propria competenza, dai propri allenatori e/o tecnici.

In mancanza, saranno accompagnati dal team leader dagli stessi designato ed indicato al momento dell'iscrizione in gara.

Il team leader provvederà a tutte le operazioni a partire dall'iscrizione in gara fino alla fine della competizione, accompagnando in gara l'atleta, curando la preparazione del campo gara, ecc.

Il team leader, come gli allenatori, i tecnici e gli atleti stessi, saranno individuati ed autorizzati all'accesso in campo gara a mezzo QR code.

CAMPO GARA E SICUREZZA

ATTENZIONE

Tutti i parametri di sicurezza concernenti il campo gara, le attrezzature e gli allestimenti sono dettagliatamente riportati nell'Allegato Sicurezza IPA.

Il loro rispetto è obbligatorio e rappresenta condizione imprescindibile per il regolare svolgimento della competizione, nonché per la tutela degli atleti e dell'intero movimento sportivo.

Descrizione del Campo Gara

Il campo gara per le competizioni di Pole & Aerial Dance 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.

La descrizione specifica del campo gara e delle tipologie di appendimenti o attrezzature messe a disposizione devono essere pubblicati dall'organizzazione almeno 15 giorni prima della manifestazione.

Campo gara Pole Dance

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

- Palo Statico (a sinistra della pedana, guardando dalla giuria): Questo palo è fisso e non ruota. Gli atleti eseguono i loro tricks e movimenti 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.

In nessun caso all'interno di competizioni di livello regionale, interregionale o nazionale è possibile l'utilizzo di pedane autoportanti. Tutti i pali installati devono essere predisposti per l'utilizzo in statico e in spin.

Altezza dei Pali:

- Per le gare regionali, l'altezza minima dei pali deve essere di 350 cm e massimo 500 cm.
- Per le gare interregionali e nazionali, l'altezza dei pali deve essere di 400 cm.

Finitura dei pali:

- Per le gare regionali è permesso inox o verniciato
- Per le gare interregionali e nazionali è permesso solo l'inox

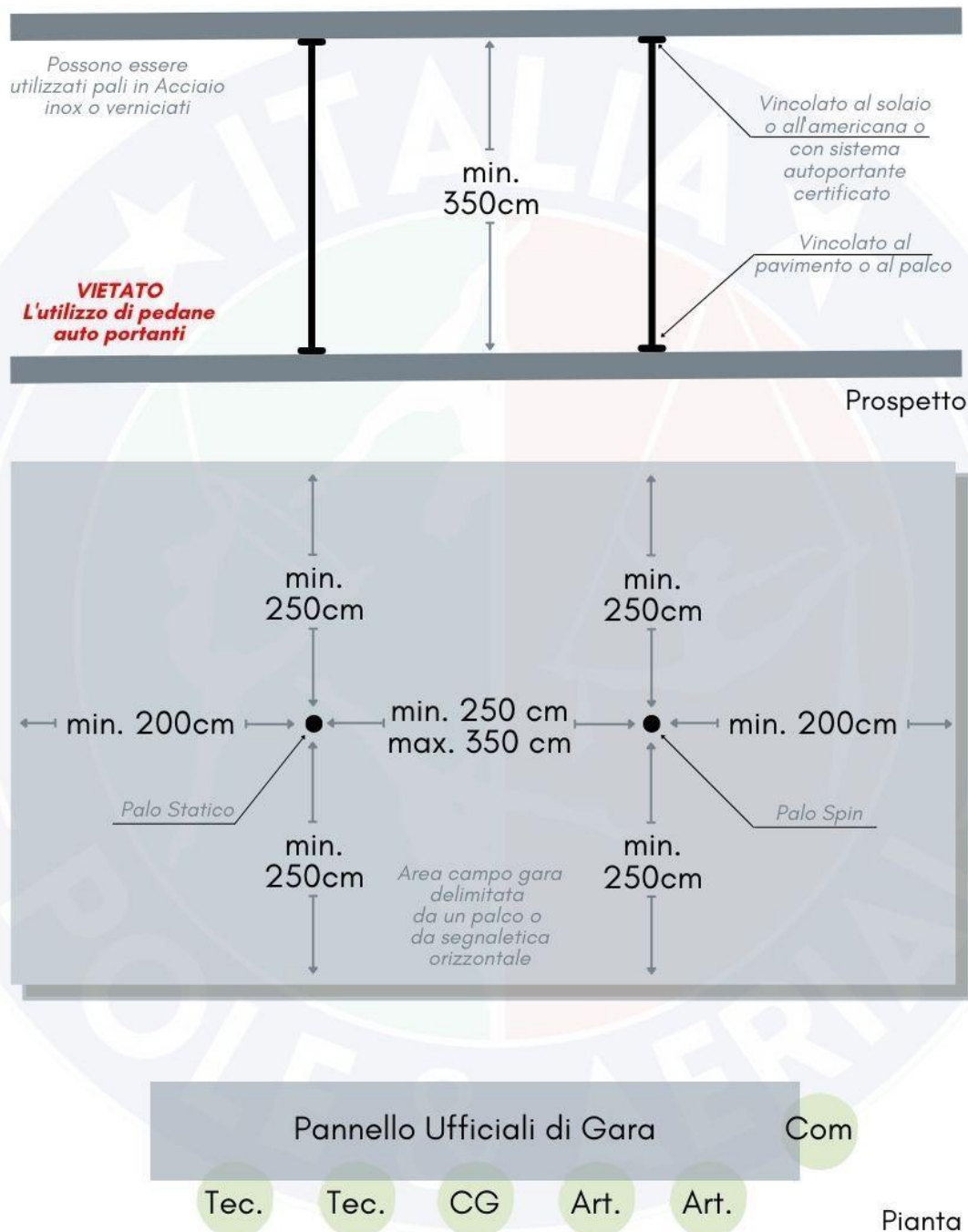
Diametro dei pali:

- Per le gare regionali è permesso 42 e 45 mm
- Per le gare interregionali e nazionali è obbligatorio il diametro 45 mm

Per le Battle è necessario predisporre un minimo di 2 pali sul campo gara per l'utilizzo in contemporanea di 2 atleti, entrambi i pali devono poter essere posizionati sia in statico che in spin.

Pianta campo gara Pole Dance – Gare regionali e di qualifica

**REQUISITI
CAMPO
GARA**



**GARE
DI
QUALIFICA**

Pianta Campo gara Pole Dance – Gare Nazionali

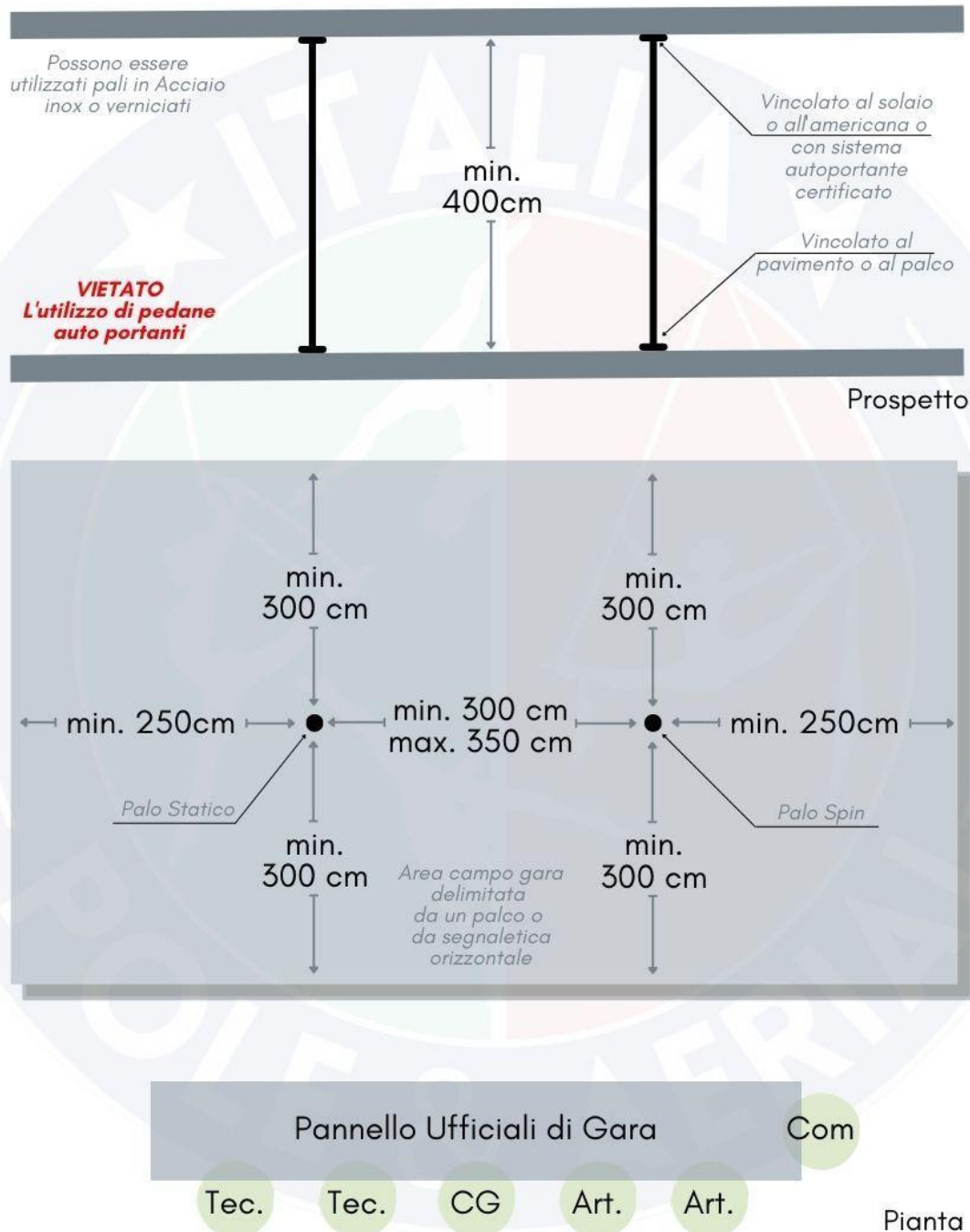
**R
E
Q
U
I
S
I
T
I

C
A
M
P
O

G
A
R
A**

**G
A
R
E

N
A
Z
I
O
N
A
L
I**





Campo gara Aerial Dance

Le competizioni di Pole Dance e Aerial Dance devono garantire la massima sicurezza degli atleti e la conformità alle normative tecniche in vigore. Per questo motivo:

- Le gare devono essere organizzate utilizzando esclusivamente appendimenti e strutture idonee, dotate di certificato di conformità e montate secondo specifiche tecniche e manuale d'uso.
- Qualora si impieghino sistemi di appendimento automatizzati essi devono essere dotati di dichiarazione di conformità ed installate secondo manuale d'uso.
- Ogni appendimento e/o struttura deve essere installato da personale qualificato ed in possesso dei requisiti di idoneità professionale previsti dalla legge.

Strutture di Ancoraggio Ammesse

Per assicurare la sicurezza di atleti e pubblico, è consentito l'uso esclusivamente delle seguenti strutture:

Ring di americane certificato

- Deve essere certificato da un ingegnere abilitato e installato da un service qualificato.
- L'impianto di sollevamento deve utilizzare corde, carrucole e sistemi di ancoraggio certificati.

Struttura strallata professionale

- Deve avere tiranti certificati e progetto approvato da un tecnico abilitato.
- L'installazione deve rispettare tutte le norme di sicurezza vigenti.

Solaio dell'edificio ospitante

- Ammesso solo se le dimensioni e la portata consentono il sollevamento di persone.
- Richiede verifica strutturale di un tecnico abilitato e installazione di ganci certificati per carico dinamico.

Piramide aerea certificata dal produttore

- Consentita esclusivamente per competizioni individuali.
- Tutti i sistemi di ancoraggio devono essere installati da personale in possesso dei requisiti tecnico professionali di legge..

Regole Specifiche sugli Appendimenti

- Unità individuali: non è obbligatorio prevedere due punti di appendimento.
- Double e Gruppi: sono obbligatori almeno due punti di appendimento per la sicurezza; nelle competizioni di Aerial Art i punti di appendimento possono variare da due a cinque.

Moschettoni, swivel e corde: devono essere certificati e adatti al sollevamento dinamico di persone.

In nessun caso è consentito il sollevamento dell'atleta durante la routine.

Campo Gara e Attrezzi

Il campo gara per l'Aerial Dance deve essere progettato per garantire:

- Dimensioni definite e segnalate tramite tappeto danza o bordature visive, per permettere ai giudici un corretto riferimento.
- Fondale con riferimenti di altezza (banner o loghi) per facilitare la valutazione dell'uso dello spazio verticale.

Attrezzi disponibili comunicati in anticipo dall'organizzazione. Gli atleti possono scegliere se utilizzare l'attrezzo fornito o il proprio, purché conforme e certificato.



Configurazione degli Attrezzi e Altezza degli Appendimenti

Nel campo gara devono essere previsti per le unità competitive:

- Individuali: un solo punto di appendimento.
- Double e Gruppi: due punti di appendimento separati per garantire stabilità e coordinazione.

Appendimenti parancati con 3 o 4 vie sono obbligatori nelle competizioni di rilievo per ridurre molleggiamenti e garantire la stabilità dell'attrezzo.

Il rigger certificato deve essere presente per tutta la durata della gara, eseguire il collaudo degli appendimenti e supervisionare le fasi di montaggio e smontaggio.

Materassi di Sicurezza

Per tutte le specialità di Aerial Dance sono obbligatori materassi certificati come indicato nell'Allegato Sicurezza.

I materassi devono essere posizionati correttamente prima di ogni routine e rimanere stabili per tutta l'esibizione.

Utilizzo di Attrezzi Aerei Personali

Gli atleti possono utilizzare il proprio attrezzo personale solo se:

È corredato da certificazione del produttore attestante la corretta fattura e la sicurezza per l'uso sportivo.

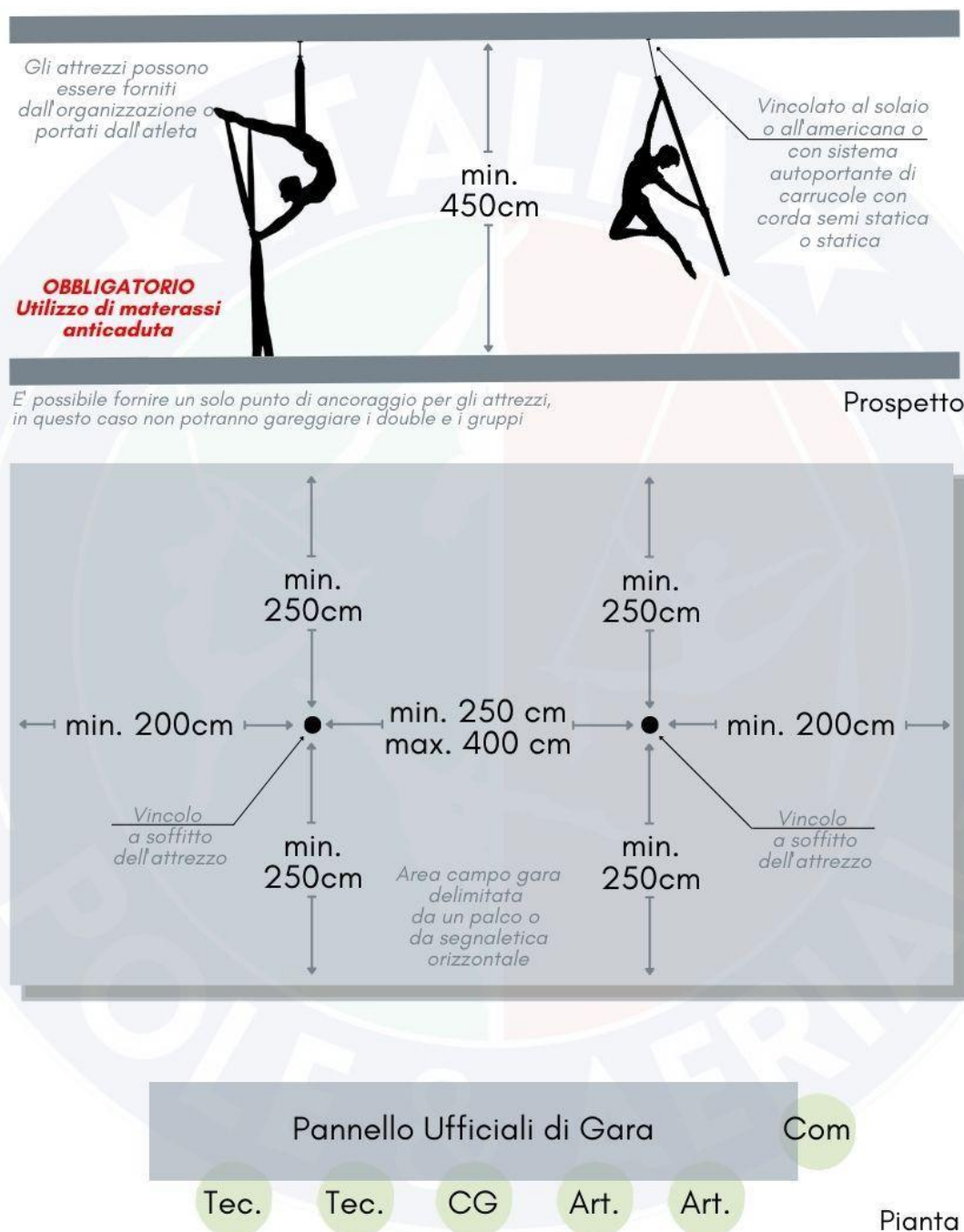
È approvato dal rigger presente in gara, che può rifiutarlo se ritenuto non conforme o pericoloso.

In assenza di certificazioni o in caso di non conformità, si dovranno utilizzare gli attrezzi messi a disposizione dall'organizzazione.

Allegato Sicurezza

Tutte le specifiche tecniche relative a carichi, attrezzature, procedure di verifica e standard di sicurezza sono contenute in modo dettagliato nell'Allegato Sicurezza IPA, il quale costituisce parte integrante e vincolante del presente regolamento.

GARE DI QUALIFICA

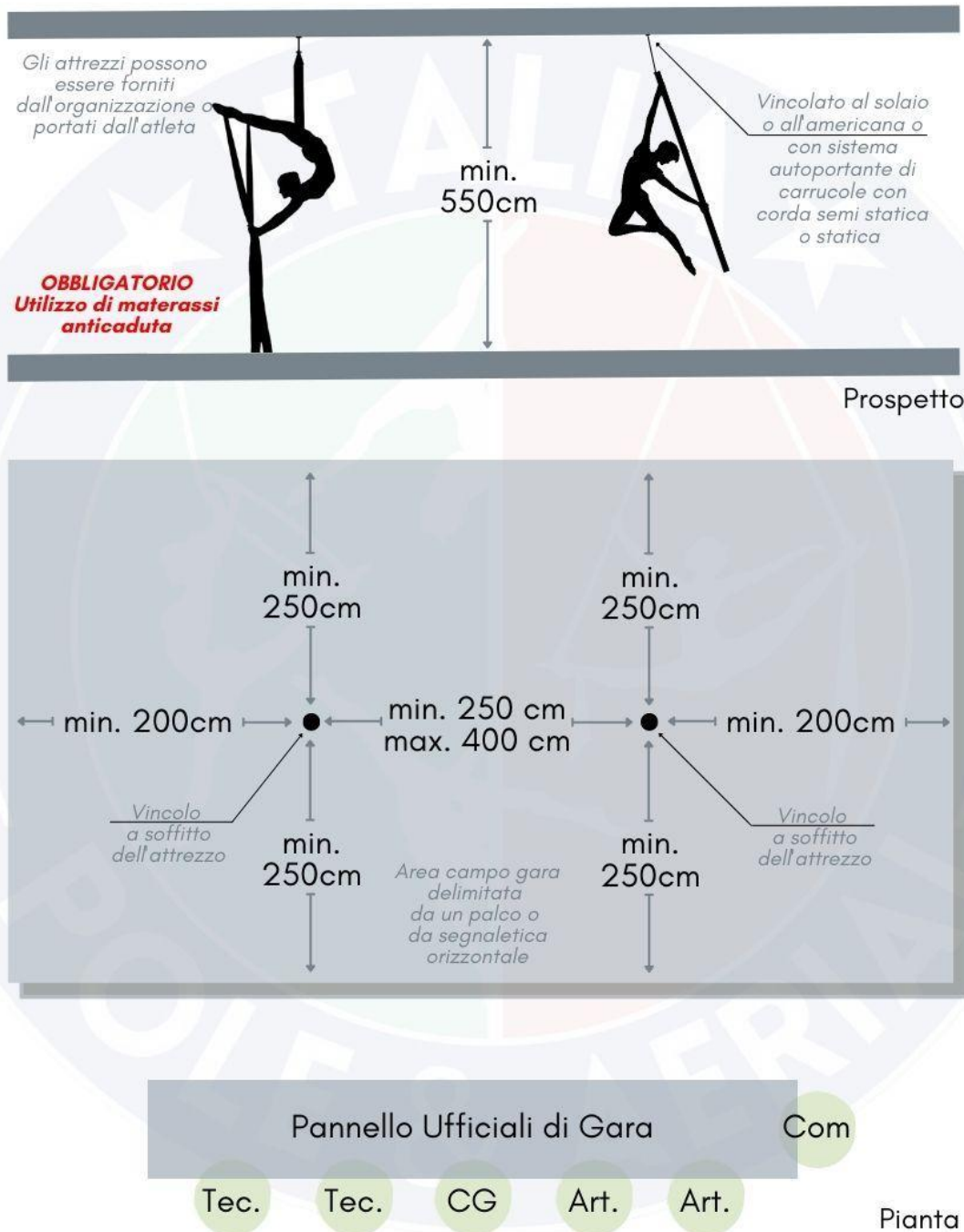


Pianta Campo gara Aerial Dance – Gare Nazionali

**R
E
Q
U
I
S
I
T
I

C
A
M
P
O

G
A
R
A**



**G
A
R
E

N
A
Z
I
O
N
A
L
I**



Regole Generali delle Competizioni IPA

Le competizioni ufficiali di Italia Pole & Aerial (IPA) sono regolate da un insieme di norme generali che garantiscono sicurezza, correttezza tecnica e decoro artistico, costituendo la base comune per tutte le discipline e i codici sportivi IPA.

Queste norme sono il frutto di anni di esperienza e di sviluppo dei codici sportivi IPA, nate con l'obiettivo di:

- tutelare l'atleta, assicurando che ogni performance avvenga in condizioni di sicurezza e di controllo;
- valorizzare l'immagine del movimento nazionale, per promuovere professionalità e credibilità in ogni contesto pubblico;
- migliorare e standardizzare tutte le competizioni riconosciute IPA, creando un linguaggio regolamentare uniforme, senza limitare la creatività artistica di scuole ed atleti.

Le presenti regole si applicano a tutte le competizioni IPA, salvo specifiche integrazioni contenute nei singoli codici sportivi, che possono introdurre varianti in base alla disciplina, alla classe e/o alla tipologia di competizione.

Accesso al Campo Gara

L'accesso al campo gara sarà autorizzato tramite QR code e sarà consentito solo agli atleti, agli allenatori, ai Team Leader (in mancanza dell'allenatore).

È vietato l'accesso al pannello giuria, alla direzione di gara e alle zone limitrofe.

Abbigliamento di Gara e Immagine

L'abbigliamento di gara è considerato parte integrante della performance: contribuisce alla sicurezza dell'atleta, alla qualità estetica della routine e alla coerenza artistica della disciplina.

- Il costume deve riflettere sobrietà, eleganza e buon gusto, armonizzandosi con il tema coreografico e con la disciplina praticata.
- Sono espressamente vietati simboli o scritte di natura politica, religiosa, offensiva o discriminatoria, per garantire neutralità e rispetto del pubblico.
- Gli atleti possono indossare loghi e marchi di sponsor sui costumi e sulle divise sociali, senza restrizioni di numero o dimensione, purché non violino i principi sopra indicati.
- Gli atleti possono indossare la divisa sociale della propria ASD/SSD nei momenti di ingresso in gara, pause tra una performance e l'altra e cerimonie di apertura.

Durante le premiazioni è obbligatorio indossare il costume di gara ufficiale, in segno di riconoscimento e rappresentanza.

Costumi di Gara – Norme Specifiche

Il costume deve coprire sempre le parti intime e rimanere stabile sul corpo per tutta la durata della routine.

Ogni spostamento non volontario del costume – come ad esempio la caduta di spalline – è considerato malfunzionamento e comporta la relativa deduzione da parte del Capo Giuria.

I movimenti volontari del costume previsti dalla coreografia, come la rimozione intenzionale di parti dell'abito, sono ammessi e non penalizzati, purché non compromettano sicurezza e decoro.

Nel caso di nudità accidentale, sarà applicata la relativa deduzione; nel caso in cui si susseguano n° 6 episodi, l'atleta sarà squalificato.



Categorie Junior:

- La culotte deve coprire interamente le natiche e rimanere stabile durante tutta la performance.
- Il top deve offrire contenimento adeguato, evitando qualunque rischio di esposizione.

Categorie Senior:

- Sono ammessi shorts e culottes sgambate, purché non si spostino accidentalmente.

La libertà artistica è più ampia ma qualunque malfunzionamento accidentale comporta penalità.

Scarpe e calzature:

- Scarpe da danza con tacco basso o senza tacco sono permesse in tutte le categorie.
- Ai Junior sono vietate scarpe con tacco altissimo tipo Pleaser, tipiche dello stile Exotic, per motivi di sicurezza e coerenza tecnica.

Guanti:

- Junior: ammessi senza certificazione medica.
- Senior: ammessi solo con certificazione medica per motivi di sicurezza.

La certificazione medica rilasciata all'allenatore o al Team Leader non dovrà essere consegnata all'organizzazione, ma dovrà essere fornita in forma di autocertificazione scritta da parte dell'allenatore o del Team Leader.

Accessori e gioielli:

SONO VIETATI TUTTI I GIOIELLI per ragioni di sicurezza.

Anche se ritenuti pertinenti alla coreografia, devono obbligatoriamente essere rimossi.

I piercing che non si possono rimuovere e i dermal piercing devono essere coperti con il tape e dichiarati alla Direzione di Gara prima dell'esibizione.

In caso di presenza di bracciali, orecchini, piercing, dermal piercing, elastici al polso e simili, sarà applicata la relativa deduzione.

Divieti Generali e Specifici

I divieti IPA hanno finalità di sicurezza, equità e tutela dell'immagine complessiva del movimento e sono il risultato di anni di affinamento regolamentare.

Divieti generali:

- Tanga, perizoma e trasparenze eccessive che possano esporre parti intime.
- Loghi, scritte o simboli offensivi, discriminatori o che incitino alla violenza.
- Animali vivi o imbalsamati, fuoco, fiamme libere, petardi, fumogeni, liquidi e sostanze oleose.
- Armi vere o oggetti pericolosi per atleti, pubblico o giudici.
- Gioielli e similari.



Divieto specifico per Pole Dance – GRIP COLLOSI:

È assolutamente vietato l'uso di grip collosi (come ITAC, pece o sostanze simili) che possano sporcare o imbrattare i pali perché:

- rallentano le operazioni di pulizia tra un atleta e l'altro;
- possono compromettere la performance dell'atleta successivo;
- riducono sicurezza ed equità di gara.

Procedura di segnalazione in caso di palo "imbrattato" da grip non permessi:

Se il palo appare "imbrattato", l'allenatore o Team Leader dell'atleta successivo può chiedere al Capo Giuria di salire in pedana per la verifica.

Solo l'allenatore o il Team Leader dell'atleta successivo può richiedere al Capo Giuria di verificare il palo in pedana.

In caso di conferma:

- L'atleta precedente viene penalizzato.
- Il palo viene pulito immediatamente per non danneggiare la performance successiva.

Gli atleti non possono interrompere la gara autonomamente, la procedura è di esclusiva competenza di allenatore o Team Leader.

Presentazione dei Turni di Gara, Line-Up e Gestione del Campo Gara

Per garantire ordine, regolarità e trasparenza nello svolgimento di tutte le competizioni ufficiali Italia Pole & Aerial (IPA), sono stabilite procedure precise per la presentazione dei turni di gara, la chiamata degli atleti e la gestione della pedana.

Queste norme hanno lo scopo di assicurare la fluidità della gara, prevenire ritardi e tutelare l'equità tra tutti i partecipanti.

Presentazione dei Turni di Gara e Line-Up

All'inizio di ogni slot, il Presentatore ufficiale annuncia il pannello di giuria, indicando i giudici incaricati della valutazione per quel turno.

Prima di ciascuna routine, il Presentatore comunica obbligatoriamente:

- Nome e cognome dell'atleta o della formazione competitiva.

La pubblicazione della line-up sul sito prima dello svolgimento della competizione e l'affissione di questa in Campo Gara e nelle aree limitrofe, così come la presentazione dei giudici, assicurano trasparenza e ordine nella gestione di gara, informando sia il pubblico sia gli atleti su sequenza e valutazione.

Check-In, Presenza Obbligatoria e Chiamata Anticipata

Per partecipare alla competizione, l'atleta e/o la squadra devono rispettare con precisione tempi di check-in e presenza obbligatoria:

Check-in:

- Obbligatorio almeno 2 ore prima del proprio orario di uscita in pedana.
- La mancata esecuzione comporta esclusione dalla line-up.

Presenza in campo gara:

- Obbligatorio almeno 2 ore prima della propria esibizione.

Presenza a lato pedana:

- Obbligatorio almeno 30 minuti prima della chiamata.



Gli atleti devono essere pronti ad entrare in qualsiasi momento, poiché assenze, ritiri non comunicati o cambi di programma possono determinare chiamate anticipate.

Chiamata e tempi di ingresso in pedana:

- Alla prima chiamata ufficiale, l'atleta ha 30 secondi per presentarsi in pedana e salutare la giuria.
- Trascorsi i 30 secondi senza ingresso → penalità e seconda chiamata con ingresso e saluto alla giuria entro ulteriori 30 secondi;
- Trascorsi inutilmente anche questi 30 secondi (per un totale di 60 secondi), si avrà un'ulteriore deduzione di penalità e un'ultima chiamata.
- Trascorsi ulteriori 30 secondi (per un totale di 90 secondi) senza ingresso → squalifica e impossibilità di ripetere la routine.

Ritardi eccezionali:

Solo in presenza di cause di forza maggiore non imputabili all'atleta (es. incidenti stradali o blocchi della viabilità), la Direzione Gara, dopo essere stata avvisata dall'allenatore o dal Team Leader, può autorizzare l'ingresso al suo arrivo, purché non comprometta lo svolgimento regolare della competizione.

Preparazione e Gestione del Campo Gara

La preparazione e la gestione della pedana sono considerate parte integrante della coreografia. Atleti, allenatori e team leader devono rispettare tempi e procedure per garantire il corretto flusso di gara.

Tempi massimi di preparazione prima della routine:

- 1,5 minuti → per routine con 1 attrezzo aereo.
- 2 minuti → per duo o gruppi con 2 attrezzi aerei.

Durante questo tempo si possono svolgere esclusivamente:

- Pulizia dei pali.
- Montaggio dei propri attrezzi aerei.
- Installazione di scenografie consentite dai regolamenti IPA.
- Smontaggio e liberazione della pedana dopo la routine

L'allenatore o Team Leader deve essere pronto a lato pedana per salire immediatamente a fine routine.

- Deve rimuovere attrezzi e scenografie e pulire eventuali residui, senza causare ritardi all'atleta successivo.
- Deve essere presente prima della fine della pausa precedente per iniziare subito il montaggio del nuovo attrezzo.

Gestione delle pause in base al numero di pedane:

Competizioni con una sola pedana:

- vengono rispettate le pause ufficiali di cambio turno previste dal programma di gara.

Competizioni con due pedane:

- L'atleta o il team ha il tempo di prepararsi e provare l'attrezzo in base alla durata della routine in corso sull'altra pedana.
- In caso di interruzione anticipata di una routine sull'altra pedana, l'atleta avrà comunque il tempo di completare la preparazione, senza mai superare i 3 minuti complessivi di tempo massimo.

Pulizia della Pedana, Grip Vietati e Materiali Abbandonati

Il rispetto e la pulizia della pedana sono fondamentali per la sicurezza e l'equità di gara.

Residui scenografici e materiali di scena: se durante la routine vengono utilizzati coriandoli, piume o materiali simili, l'atleta o il team devono rimuoverli immediatamente al termine della performance.



La mancata rimozione o l'abbandono di materiali comporta punti di deduzione per ogni elemento non recuperato.

Penalità e Deduzioni Applicabili

Per garantire uniformità di giudizio, le seguenti situazioni comportano penalità:

- Ritardi nella presentazione in campo gara → penalità progressiva e dopo 90 secondi totali, l'atleta sarà squalificato.
- Dilungamenti oltre i tempi previsti per montaggio, smontaggio o pulizia → punti di deduzione per ogni infrazione.
- Residui scenografici o materiali abbandonati → punti di deduzione per ogni elemento non rimosso.
- Uso di grip collosi e imbrattamento dei pali → penalità applicata all'atleta precedente, con pulizia immediata della pedana.

Base Musicale

Contenuto e Idoneità delle Basi Musicali

Le basi musicali utilizzate nelle competizioni IPA devono essere appropriate all'età degli atleti e coerenti con il contesto sportivo, educativo e artistico della manifestazione.

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.

Gli atleti, i tecnici e i responsabili delle ASD/SSD sono responsabili del contenuto della musica e rispondono disciplinarmente in caso di violazioni.

Eventuali penalità saranno applicate secondo quanto previsto dai codici sportivi IPA.

Diritti e Responsabilità Legali

Tutta la musica utilizzata deve essere conforme alla normativa vigente in materia di diritto d'autore e copyright (es. SIAE, SCF).

Il Presidente dell'ASD/SSD, all'atto dell'iscrizione, dichiara di possedere le licenze o autorizzazioni necessarie per l'uso in gara delle basi musicali.

I file musicali devono essere versioni digitali autorizzate, pronte per la diffusione in competizione.

Formati e Consegna dei File Musicali

Le basi musicali devono essere in formato digitale standard .mp3 o .mp4 per i video con base se previsto.

Nel caso in cui le basi vengano inviate oltre il termine previsto o non siano conformi al formato indicato, saranno applicate le relative deduzioni.

È richiesta una qualità audio buona (almeno 192 kbps) per assicurare una riproduzione chiara e senza distorsioni o ultra hd per i video.

Supporti Video Integrati

Quando la gara prevede proiezione di video a supporto della performance:

Il file deve essere:

- in formato .mp3 o .mp4 e perfettamente funzionante;
- la base musicale deve essere montata all'interno del video, costituendo un unico file.

Non sono accettati file separati di musica e video.



Il video deve rispettare i requisiti tecnici comunicati dall'organizzazione e non sono previste tolleranze o adattamenti in regia.

Nel caso in cui il formato .mp4 non fosse rispettato, sarà applicata la relativa deduzione.

Inizio e Fine della Routine

L'inizio della routine è segnato dall'avvio della musica o dal primo movimento dell'atleta, anche in assenza di suono.

La fine della routine coincide con il termine della musica o con l'ultimo movimento dell'atleta, se successivo.

Gestione dei Problemi Tecnici e Chiavetta USB

Ogni allenatore o Team Leader ha l'obbligo di essere sempre presente in campo gara con una chiavetta USB contenente tutte le basi musicali dei propri atleti, costituite da file digitali corretti e perfettamente funzionanti, conformi ai requisiti richiesti dal regolamento.

Questa disposizione è essenziale per garantire la continuità della competizione, evitare ritardi all'organizzazione e rispettare il lavoro e le esibizioni degli altri atleti, tecnici e squadre.

In caso di problemi tecnici con la base musicale, l'allenatore o team leader, se chiamato dalla regia o dal Direttore di Gara, deve recarsi immediatamente in regia con la chiavetta USB pronta, così da consentire il caricamento immediato della traccia sostitutiva e il proseguimento regolare della gara.

Nel caso in cui l'allenatore o il Team Leader non dispongano della chiavetta USB, sarà applicata la relativa deduzione.

Durata delle Basi Musicali

Ogni categoria e tipologia di routine ha una durata minima e massima da rispettare, indicata nei singoli codici sportivi.

- **Non sono previste tolleranze.**
- Una base più corta della durata minima o più lunga della durata massima comporta penalità diretta.
- Eventuali "neri" (pause o silenzi) centrali fanno parte della durata complessiva della routine.

La durata effettiva viene verificata in regia e comunicata al Capo Giuria per l'eventuale applicazione delle sanzioni.

Routine Individuali

Classe Tecnica	Durata consentita
C	Da 2'00" a 3'00"
B	Da 2'30" a 3'00"
A	Da 3'00" a 3'30"
AS	Da 3'30" a 4'00"

Routine Double e Gruppi

Classe Tecnica	Durata consentita
C	Da 2'00" a 3'00"
B	Da 2'30" a 3'30"
A	Da 3'00" a 4'00"
AS	Da 3'30" a 4'30"

Rinomina del file

Ogni base deve essere rinominata nel seguente formato:

NOME E COGNOME_DISCIPLINA_CLASSE_CATEGORIA ANAGRAFICA.mp3

Esempio: GIULIA VERDI_AERIAL HOOP_A_JUNIOR.mp3

Invio del file

Le tracce devono essere inviate entro le scadenze indicate dall'organizzazione.

Il mancato rispetto della scadenza comporta una penalità di 3 punti.

Modalità di invio accettate:

- Email



- Piattaforme di file sharing (Drive, Dropbox, WeTransfer ecc.): in questo caso l'ASA può inviare le tracce di tutti gli atleti rinominate per evitare perdite di dati o errori umani

Durate Classi D modalità Battle

Nella modalità Battle riservata alle Classi D **NON è previsto l'utilizzo di una base musicale personale.**

Gli atleti devono preparare delle esibizioni in stile *freestyle*, eseguite su brani musicali assegnati casualmente.

La selezione dei brani è a cura dell'organizzazione e avviene in modalità randomica.



Premiazione

Le cerimonie di premiazione rappresentano un momento ufficiale e di valorizzazione degli atleti, dei tecnici e delle squadre partecipanti, nonché un momento di riconoscimento pubblico del lavoro di tutte le unità competitive.

Ordine delle Premiazioni

La premiazione delle finali avviene dalla sesta posizione alla prima posizione.

Gli atleti finalisti e le unità competitive ammesse alla finale sono chiamati sul palco in ordine crescente di piazzamento.

Le classifiche complete vengono pubblicate successivamente alle premiazioni, entro 15 giorni dalla chiusura della manifestazione.

Ruolo del Presentatore

Durante la cerimonia di premiazione, il presentatore ufficiale annuncia per ogni posizione:

- Posizione in classifica.
- Nome e cognome dell'atleta o della formazione.
- Nome dell'ASD/SSD di appartenenza e, per le competizioni nazionali, la regione di provenienza.
- Nome della squadra o titolo della performance, in caso di competizioni a squadre o di gruppo.

Obbligo di Presenza e Comportamento

Gli atleti premiati, i tecnici eventualmente autorizzati e gli ufficiali di gara hanno l'obbligo di presenziare alla premiazione.

L'assenza senza giustificato motivo, autorizzata solo dal Direttore di Gara, comporta sanzioni disciplinari.

Durante la premiazione è vietato qualsiasi comportamento antisportivo o irrispettoso, che può comportare squalifica o provvedimenti disciplinari.

Abbigliamento Durante la Premiazione

Gli atleti devono presentarsi con il costume di gara o la divisa ufficiale della propria ASD/SSD.

Gli ufficiali di gara devono indossare la divisa e mantenere abbigliamento coerente e riconoscibile.

L'abbigliamento difforme o non consono al contesto sportivo comporta penalità o provvedimenti disciplinari.

Accesso ai Punteggi e Classifiche Finali

Le classifiche ufficiali finali vengono pubblicate entro 15 giorni dalla chiusura della manifestazione.

Gli atleti e i team leader hanno diritto a conoscere i punteggi parziali e finali secondo le modalità stabilite dall'organizzazione.

Le schede di valutazione originali non sono consegnate, né fotografabili ma rimangono agli atti dell'organizzazione per almeno 6 mesi.

Ricorsi In Campo Gara

Il ricorso in campo gara rappresenta uno strumento di tutela messo a disposizione di atleti e squadre per garantire la massima trasparenza nelle competizioni IPA.

Viene previsto esclusivamente nelle gare in cui è attiva la pubblicazione immediata dei punteggi tramite sistemi ufficiali di visualizzazione (ad esempio il ledwall nella zona "kiss & cry"), perché solo in questo contesto è possibile verificare subito l'esito della valutazione e confrontarlo con le schede di giuria.

Lo scopo del ricorso non è quello di mettere in discussione la valutazione artistica o tecnica dei giudici ma di intervenire in caso di errori evidenti o discrepanze oggettive che possano compromettere la correttezza della classifica.

Casi in cui è Ammesso il Ricorso

Il ricorso può essere presentato esclusivamente in due situazioni specifiche:

- **Contestazioni sulla scheda del Capo Giuria**
 - Il Capo Giuria è l'unica figura che attribuisce bonus e applica deduzioni specifiche.
 - Il ricorso può essere avanzato quando il Team Leader ritenga che una deduzione o un bonus non sia stato correttamente applicato o riportato nel punteggio finale.

In tutti gli altri casi, le valutazioni dei giudici sono definitive e non contestabili.

Modalità di Presentazione del Ricorso

Per garantire ordine e tracciabilità, il ricorso segue un iter preciso.

Soggetto abilitato:

- Il ricorso può essere presentato solo dall'allenatore o dal Team Leader ufficialmente accreditato della squadra o dell'atleta.
- Atleti o accompagnatori NON possono presentare ricorso personalmente.

Tempistiche:

- Il ricorso deve essere presentato entro 30 minuti dalla pubblicazione del punteggio a schermo.
- Deve avvenire prima della cerimonia di premiazione della categoria di riferimento.

Richiesta formale e cauzione:

- L'allenatore o il Team Leader deve rivolgersi direttamente al Direttore di Gara e formalizzare il ricorso.
- È obbligatorio versare una cauzione di **€ 50,00** a garanzia dell'operazione.
- La cauzione serve a limitare i ricorsi infondati e a coprire le spese amministrative in caso di rigetto.

Iter di Valutazione e Esito del Ricorso

Una volta ricevuta la richiesta di ricorso, la procedura segue passaggi chiari e trasparenti, svolti tutti dal DIRETTORE DI GARA:

- Il Direttore di Gara ritira le schede di valutazione e procede a un controllo puntuale dei punteggi e delle annotazioni del Capo Giuria
- Il Direttore di Gara verifica documentalmente le schede e visualizza il video dell'esibizione contestata
- Il Direttore di Gara, in caso di necessità, tra un'esibizione e l'altra può confrontarsi con il Capo Giuria per chiarimenti.

Esito del ricorso

Se il ricorso è accolto:

- Il Direttore di Gara modifica direttamente la scheda del Capo Giuria modificando i bonus e le deduzioni



- Il Direttore di Gara immediatamente ripubblica a schermo il punteggio corretto
- Il Direttore di Gara restituisce immediatamente la cauzione all'allenatore o al Team Leader.

Se il ricorso è respinto:

- Il punteggio rimane invariato.
- La cauzione viene trattenuta dall'organizzazione come rimborso spese amministrative.

Inammissibilità del Ricorso

Il ricorso è automaticamente inammissibile nei seguenti casi:

- Assenza del deposito cauzionale.
- Presentazione oltre i termini di 30 minuti dalla pubblicazione del punteggio.
- Richiesta da parte di soggetti non autorizzati (es. atleti o accompagnatori non accreditati).
- Tentativi di contestazione soggettiva delle valutazioni dei giudici, non legate a bonus, deduzioni o disallineamenti evidenti.



Ufficiali Di Gara

Gli Ufficiali di Gara rappresentano il cuore del sistema di valutazione delle competizioni Italia Pole & Aerial (IPA). Attraverso il loro operato si garantiscono imparzialità, correttezza e trasparenza, assicurando che ogni atleta o squadra sia giudicato secondo regole univoche e condivise.

Essere ufficiale di gara significa assumere una responsabilità istituzionale: la qualità delle valutazioni influisce non solo sui risultati delle competizioni, ma anche sulla credibilità dell'intero movimento nazionale di Pole & Aerial, per questo motivo, gli ufficiali di gara sono tenuti a rispettare rigorosamente il Codice Etico IPA, ad agire con neutralità e a mantenere un comportamento irreprensibile, evitando favoritismi, conflitti di interesse o atteggiamenti che possano nuocere all'immagine dell'ente.

Formazione e Aggiornamento

Il ruolo di ufficiale di gara richiede competenza tecnica e aggiornamento costante.

Gli ufficiali devono conoscere a fondo:

- I Codici Sportivi IPA, comprese le griglie di valutazione e le specifiche tecniche di Pole e Aerial.
- Le procedure di gara, incluse le modalità di raccolta, controllo e trasmissione dei punteggi.

IPA organizza percorsi di formazione e ricertificazione periodica, in presenza o online, con verifiche teoriche e pratiche. Chi non partecipa o non supera la ricertificazione viene sospeso dall'elenco ufficiale, perché solo la preparazione continua garantisce un sistema di valutazione affidabile e coerente su tutto il territorio nazionale.

Direzione di Gara

Ogni competizione IPA è supervisionata da una Direzione di Gara, composta da figure chiave:

- **Direttore di Gara**, responsabile ultimo della competizione.
- **Capo Giuria**, garante dell'applicazione dei codici sportivi e delle deduzioni/bonus.
- **Segretario di Gara**, che coordina documentazione e registrazioni ufficiali.
- **Computatore**, ufficiale di gara che ritira, verifica e inserisce i punteggi, segnalando eventuali errori o incongruenze prima della pubblicazione. Il computatore è una figura cruciale: il suo controllo finale evita errori di trascrizione e garantisce equità tra tutti gli atleti, prevenendo qualunque possibile favoritismo.

Pannello Giuria

- Codice Sport: minimo 7 giudici (1 Capo Giuria, 2 artistico, 2 tecnico, 2 elementi obbligatori).
- Codice Technique: minimo 5 giudici (1 Capo Giuria, 2 artistico, 2 tecnico).
- Codice Art: minimo 3 giudici (1 Capo Giuria, 2 artistici).

Ogni categoria e classe deve essere giudicata dalla stessa giuria per tutti i turni, garantendo coerenza di valutazione. Solo in casi eccezionali il Direttore di Gara può modificare la composizione, mantenendo almeno tre giudici e documentando le motivazioni nella relazione finale.

Deontologia e Responsabilità

Gli ufficiali di gara devono sempre:

- Agire con senso di responsabilità e rispetto del ruolo.
- Agire nel rispetto del codice etico e MOG di IPA
- Evitare ogni situazione di conflitto di interesse, dichiarando preventivamente eventuali rapporti con atleti o squadre presenti.
- Proteggere l'immagine del movimento: qualsiasi comportamento scorretto o atto di favoritismo può portare alla sospensione immediata dall'albo IPA.



Il loro operato non si limita alla valutazione tecnica: contribuisce alla credibilità e alla crescita dell'intero settore, facendo percepire agli atleti e al pubblico un sistema di gara serio, equo e trasparente.

In nessun caso è prevista sostituzione di ufficiali di gara durante una competizione su richiesta di atleti o allenatori o altri se non per infrazioni del codice etico e di condotta accertabili e con prove certe documentate sul momento.

Regole Di Comportamento

Partecipare a una competizione o a un evento ufficiale Italia Pole & Aerial (IPA) significa rappresentare l'intero movimento nazionale di Pole & Aerial.

Ogni gesto, parola e atteggiamento riflette non solo sull'atleta o sulla squadra ma sull'immagine stessa delle discipline, che vivono grazie alla passione condivisa di atleti, tecnici, ufficiali di gara e pubblico.

Un comportamento corretto non è soltanto un obbligo regolamentare:

- È la base del fair play, senza il quale non esiste sport credibile.
- È tutela della sicurezza, perché atteggiamenti scorretti o superficiali possono mettere a rischio sé stessi e gli altri.
- È rispetto del movimento, che si fonda su collaborazione, inclusione e spirito di squadra anche tra realtà diverse.

Principi di Condotta Obbligatori

Tutti i soggetti presenti in campo gara – atleti, tecnici, team leader, ufficiali di gara, accompagnatori e organizzatori – devono:

- Agire con rispetto assoluto verso persone e strutture
- Mantenere ordine e pulizia in campo gara e nelle aree comuni.
- Trattare attrezzi, pedane e spazi di gara come patrimonio condiviso del movimento.
- Dimostrare lealtà sportiva e spirito di collaborazione
- Evitare atteggiamenti provocatori, antisportivi o che possano turbare lo svolgimento della gara.
- Accettare i tempi e le decisioni di direzione gara e giuria, utilizzando sempre i canali ufficiali per eventuali comunicazioni o ricorsi.
- Salvaguardare l'immagine del movimento
- Evitare dichiarazioni, gesti o comportamenti lesivi della dignità di persone, squadre o organizzazione.
- Ricordare che il pubblico, i media e i social amplificano ogni atteggiamento: ciò che accade in campo gara rappresenta tutti.
- Promuovere sicurezza e rispetto reciproco
- Seguire le procedure indicate per montaggio e pulizia degli attrezzi senza causare ritardi o disagi agli altri partecipanti.
- Collaborare in modo proattivo con l'organizzazione, prevenendo comportamenti che possano danneggiare il regolare svolgimento dell'evento.

Richiamo al Codice Etico e al MOG IPA

Il Codice Etico e il Modello Organizzativo di Gestione (MOG) sono i documenti ufficiali che disciplinano il comportamento di tutti i soggetti coinvolti nelle attività IPA.

Accettando la partecipazione a competizioni e manifestazioni:

- Si dichiara di averne preso visione e di accettarne integralmente le disposizioni.
- Si riconosce che eventuali violazioni comportano l'applicazione di sanzioni, proporzionate alla gravità del comportamento e sempre finalizzate a tutelare il fair play e l'immagine del movimento.



CODICE DANCE ART

SOMMARIO

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



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



INTRODUZIONE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

PARALIMPICO

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



REVISIONE DEL REGOLAMENTO

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

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

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

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

DESCRIZIONE DEL CAMPO GARA

Il campo gara per le competizioni di Pole & Aerial Art è progettato per garantire la sicurezza degli atleti e una corretta esecuzione delle performance. La disposizione e le attrezzature sono strutturate in modo da soddisfare le esigenze specifiche delle diverse discipline, sia per la **pole dance** che per l'**Aerial dance**. Di seguito sono descritti nel dettaglio gli elementi e le caratteristiche che compongono il campo gara per ciascuna disciplina.

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

POLE DANCE ART

CAMPO GARA

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

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

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

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

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

UTILIZZO PALO SPIN O STATICO

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



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

AERIAL DANCE

CAMPO GARA

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

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

Quanto non specificato è inserito nel regolamento generale.

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

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

UTILIZZO DI ATTREZZI PERSONALI

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

ATTREZZATURE E SICUREZZA

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

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

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

MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE

INDIVIDUALE

Un atleta compete singolarmente sul campo gara.



Pole Dance:

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

Aerial Dance:

- l'atleta utilizza un solo attrezzo.

DUO

Due atleti competono insieme sul campo gara.

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

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

Pole Dance:

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

Aerial Dance:

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

GRUPPO

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

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

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

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

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

Pole Dance:

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

Aerial Dance:

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



CATEGORIE TECNICHE

ROOKIES

LIVELLO DI DIFFICOLTA' TECNICA: Base – Principianti – Novizi

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

Devono iscriversi a questa categoria

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

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

ALTRI REQUISITI

Gli insegnanti e i tecnici possono iscriversi qualsiasi classe.

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

RISING STARS

LIVELLO DI DIFFICOLTA' TECNICA: Intermedio – Emergenti

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

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

STARS

LIVELLO DI DIFFICOLTA' TECNICA: Avanzato – Dilettanti

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

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



CRITERI DI VALUTAZIONE

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

La valutazione è suddivisa in tre componenti:

- Bonus e deduzioni attribuite dal Capo giuria
- Valutazione Artistica

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

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

PARIMERITO

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

IL CAPO GIURIA

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

BONUS E DEDUZIONI

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

POTERI DI SUPERVISIONE DEL CAPO GIURIA:

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



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

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

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

LE DEDUZIONI GENERALI DEL CAPO GIURIA

D1 DILUNGAMENTO PREPARAZIONE

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

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

Tempo regolamentare per predisposizione e montaggio:

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

La penalità deve essere attribuita se:

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

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

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

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

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

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

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

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

D2 INTERRUZIONE ANTICIPATA

Interruzione della routine prima del termine della musica



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

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

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

5 punti di deduzione una tantum

D3 SALUTO

Mancato saluto alla giuria a inizio routine

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

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

5 punti di deduzione una tantum

D4 INGRESSO RITARDATO

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

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

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

La penalità deve essere attribuita se:

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

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

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

3 punti di deduzione per ritardo di 30"

3 punti di deduzione per ritardo di 60"

D5 INTERRUZIONE MOMENTANEA

Interruzione evidente della performance per

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

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

La penalità deve essere attribuita se:

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



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

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

D6 PARLATO

- Atleta canta
- Atleta parla

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

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

La penalità deve essere attribuita se:

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

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

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

D7 DURATA TRACCIA

Traccia musicale non conforme alla durata prevista

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

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

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

3 punti di deduzione una tantum

D8 MUSICA INAPPROPRIATA

Musica non adatta o vietata dal regolamento

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

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

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

3 punti di deduzione una tantum



D9 FILE MUSICALE

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

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

La penalità deve essere attribuita se:

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

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

D10 COSTUME VIETATO O NON ADATTO

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

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

La penalità deve essere attribuita se:

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



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

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

D11 NUDITÀ

Nudità accidentale durante la routine

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

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

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

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

D12 OGGETTI VIETATI

Utilizzo di oggetti e/o materiali non permessi

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

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

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

D13 AEREA

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

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

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

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



I BONUS DEL CAPO GIURIA

B1 CREATIVITA' NELLASCELTA MUSICALE

Creatività nella scelta e/o costruzione della base musicale

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

Viene attribuito se:

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

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

3 punti di Bonus una tantum

B2 CREATIVITA' NELLA COSTRUZIONE DELLA COREOGRAFIA

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

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

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

3 punti di Bonus una tantum

B3 CREATIVITA' NELLA CREAZIONE DEL FLOORWORK

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

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

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

3 punti di Bonus una tantum

B4 UTILIZZO DEGLI OGGETTI DI SCENA

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



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

Viene attribuito se:

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

3 punti di Bonus una tantum

B5 CURA PARTICOLARE DEL COSTUME

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

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

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

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

3 punti di Bonus una tantum

B6 COMBO Costruzione di combinazioni di movimento ricercate e particolarmente creative

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

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

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

B7 EXTRA BONUS

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

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

5 punti di Bonus una tantum



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



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
Nudità accidentale	D11	-3	-3	-3	-3	-3
Utilizzo di oggetto/materiale non permesso nel regolamento	D12	-3	-3	-3	-3	-3
AEREA - Superamento 4 metri di altezza per categoria U7 e U10	D13	-5				



UFFICIALE DI GARA ARTISTICO

GRIGLIA DI VALUTAZIONE UTILIZZATO DALL'UFFICIALE DI GARA ARTISTICO

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

STRUTTURA DEL SISTEMA DI VALUTAZIONE

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

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

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

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

ATTRIBUZIONE DEL PUNTEGGIO

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

Ad esempio, se ci sono diverse categorie di giudizio come la tecnica, la coreografia, la musica e l'espressività, l'ufficiale di gara attribuirà un punteggio per ciascuna categoria, e il punteggio finale dell'atleta sarà la media di tutte queste valutazioni.



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

CRITERI DI VALUTAZIONE QUANTITATIVA E QUALITATIVA

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

INDECISIONI E CONSULTAZIONE CON IL CAPO GIURIA

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

LA POSSIBILITÀ DI UN PUNTEGGIO ZERO

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

CONCLUSIONE

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

PARAMETRI DI VALUTAZIONE ARTISTICO

A1 - MUSICALITÀ, SENSO DEL RITMO E INTERPRETAZIONE MUSICALE

Il parametro di valutazione è fondamentale per giudicare la capacità dell'atleta di interagire e interpretare la musica durante la performance. Questo aspetto della valutazione si concentra sulla qualità dell'esecuzione in relazione alla musica scelta, valutando come l'atleta riesca a "dialogare" con la base musicale, eseguendo una coreografia che sia coerente e ben integrata con il ritmo e le emozioni del brano. Qui di seguito, esploreremo i principali criteri di valutazione legati a questo parametro.

CAPACITÀ DI LAVORARE SUI TEMPI DELLA MUSICA E INTERPRETAZIONE MUSICALE

Un aspetto chiave della musicalità è la **capacità di adattare la performance ai tempi e al ritmo della musica**. Questo implica che l'atleta non solo deve essere in grado di eseguire correttamente i movimenti in base ai tempi musicali, ma anche di **interpretare la musica** in modo che la coreografia ne segua e ne enfatizzi i cambiamenti ritmici ed emozionali.

LAVORO SUI TEMPI DELLA MUSICA:

La performance deve essere precisa nei movimenti, rispecchiando i cambiamenti di tempo, di ritmo o di intensità della musica. Un'atleta che esegue una routine con un buon senso del ritmo sarà in grado di **sincronizzare i suoi movimenti con i diversi passaggi della musica**, come accelerazioni, decelerazioni o pause. La precisione ritmica è essenziale per evidenziare il talento dell'atleta nell'ascolto e nell'interpretazione musicale.



INTERPRETAZIONE MUSICALE:

L'interpretazione musicale va oltre il semplice allineamento con il ritmo. Si tratta di **trasmettere attraverso i movimenti una comprensione emotiva e stilistica della musica**. Ad esempio, una performance su una musica più lenta e melodica dovrà evidenziare movimenti morbidi e fluidi, mentre una musica vivace e allegra richiederà movimenti rapidi e dinamici. L'atleta che sa interpretare la musica non si limita a seguire il ritmo, ma **trasmette il significato emotivo del brano attraverso la sua esecuzione**.

VALUTAZIONE DELLE ATTESE PROLUNGATE SENZA NECESSITÀ

Un altro elemento che viene considerato in questa sezione riguarda le **attese prolungate senza necessità** dopo l'inizio della base musicale. Questo aspetto viene valutato perché può influire sulla **fluidità e sull'energia della performance**. Ad esempio, se un atleta si ferma inutilmente in attesa di un cambiamento musicale o esegue pause troppo lunghe senza una giustificazione artistica, la performance risulterà spezzata e perderà la sua coerenza con la musica.

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

COLLEGAMENTO DELLA COREOGRAFIA ALLA BASE MUSICALE

La coreografia deve essere **profondamente collegata alla musica**, non solo seguendo il ritmo, ma anche rispecchiando i cambiamenti musicali, i contrasti dinamici e le emozioni del brano. Se la coreografia non è adeguatamente legata alla base musicale, la performance apparirà disorganizzata e non credibile dal punto di vista artistico. La coreografia deve **completare la musica**, enfatizzandone i cambiamenti e le sfumature, piuttosto che limitarsi a muoversi in modo generico.

Se un atleta eseguisse una coreografia che non si adatta alla musica, come nel caso di movimenti che sembrano eseguiti senza alcuna relazione con il brano (per esempio, una danza dinamica su una musica lenta e sognante), l'ufficiale di gara potrebbe decidere di attribuire un punteggio basso, come ad esempio tra **0 e 20 punti**. Un punteggio in questa fascia rifletterebbe una completa **mancanza di connessione** tra il movimento e la musica.

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

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

ESEMPIO DI VALUTAZIONE DI UNA COREOGRAFIA NON MUSICALE

Un esempio fornito riguarda una **coreografia non musicale**, che potrebbe essere eseguita su qualunque base musicale senza mostrare una connessione specifica con essa. In questo caso, l'atleta non mostra una preparazione adeguata a **costruire una routine che si adatti e interagisca con la musica**. La coreografia potrebbe sembrare un insieme di movimenti standard, non pensati per esprimere il carattere del brano musicale, ma semplicemente eseguiti senza alcuna profondità o relazione. Questo tipo di routine non solo risulta priva di espressività, ma anche priva di **significato artistico**.

In tal caso, l'ufficiale di gara potrebbe penalizzare gravemente la performance, attribuendo un punteggio che va da **0 a 20 punti**, indicando che la performance non ha raggiunto gli standard minimi richiesti di interpretazione musicale e relazione con la musica.

CONCLUSIONE

In sintesi, il parametro **A1 - Musicalità, Senso del Ritmo e Interpretazione Musicale** è un aspetto cruciale per valutare la qualità artistica di una performance. Esso richiede che l'atleta non solo sia in grado di seguire il ritmo e i tempi della musica, ma anche di **interpretare il brano e costruire una coreografia che ne esprima la musicalità** in modo coerente e originale. Il collegamento tra movimento e musica è fondamentale per una performance di successo, e l'ufficiale di gara è chiamato a considerare con attenzione ogni elemento per attribuire un punteggio che rifletta l'abilità dell'atleta nell'utilizzare la musica come strumento di espressione artistica.



CODICE DEI PUNTEGGI POLE & AERIAL DANCE ART

da 0 a 20 punti	da 21 a 40 punti	da 41 a 60 punti	da 61 a 80 punti	da 81 a 100 punti
Completa assenza	Insufficiente	Sufficiente	Discreto	Ottimo
Quando l'atleta si muove senza considerare mai gli accenti dello specifico pezzo, potrebbe avere come base musicale qualsiasi brano. La musica non viene interpretata in nessun modo. 0 è attribuibile unicamente se l'atleta non esegue nessun movimento.	Quando l'atleta riesce a prendere qualche accento ma non tutti o a un certo punto si perde e continua senza considerare il ritmo e l'armonia. Quando l'interpretazione della musica non è sufficientemente convincente	Quando l'atleta si muove in musica, ma arriva qualche volta in anticipo o in ritardo sulla musica stessa. Quando l'interpretazione della musica è sufficientemente convincente	Quando l'atleta ha un buon controllo degli accenti musicali e perde musicalità raramente. Quando l'atleta interpreta la musica discretamente ed è convincente	Quando l'atleta prende tutti gli accenti senza mai sbagliare e lavora sia sulla base ritmica che armonica dimostrando uno studio specifico della base musicale. Quando l'interpretazione del pezzo è ottima e molto convincente.

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

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

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

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

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

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



CURA NELLA SCELTA E COSTRUZIONE DEL COSTUME, ACCONCIATURA E TRUCCO

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

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

RESTRIZIONI SU TRASPARENZE ECCESSIVE

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

CONCLUSIONI

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



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

A3 - PRESENZA SCENICA

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

INTERPRETAZIONE GENERALE DELLA MUSICA E DELLA COREOGRAFIA

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

Esempi:

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

CONTATTO VISIVO E PADRONANZA NELLA GESTIONE DELLA COREOGRAFIA



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

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

ESPRESSIONI FACCIALI E COERENZA CON I MOVIMENTI

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

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

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

COERENZA DEI MOVIMENTI CON LA MUSICA E IL TEMA

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

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

GRADO DI INTRATTENIMENTO DELLA PERFORMANCE

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

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

CONCLUSIONI

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



da 0 a 20 punti	da 21 a 40 punti	da 41 a 60 punti	da 61 a 80 punti	da 81 a 100 punti
Completa assenza	Insufficiente	Sufficiente	Discreto	Ottimo
Quando l'atleta non ha alcun tipo di espressività a partire dal viso fino ai movimenti del corpo. Quando guarda sempre attrezzo o pavimento e non guarda mai il pubblico, un punto nello spazio o la giuria. Quando l'interpretazione non è coerente con il tema trattato.	Quando l'atleta non riesce a trasmettere emozioni sufficientemente con le espressioni del viso o guarda poco il pubblico, un punto nello spazio o la giuria. Quando è palese che l'atleta rivolge lo sguardo al proprio allenatore presente in campo gara. Quando l'interpretazione è insufficientemente coerente con il tema trattato.	Quando l'atleta riesce a trasmettere emozioni sufficientemente con le espressioni del viso e guarda il pubblico, un punto nello spazio o la giuria con l'intenzione di trasmettere le proprie emozioni. Quando l'interpretazione è sufficientemente coerente con il tema trattato.	Quando l'atleta riesce a trasmettere chiaramente le proprie emozioni con le espressioni del viso e del corpo, guarda il pubblico/giuria se e quando necessario, con atteggiamento consapevole. Quando l'interpretazione è coerente con il tema trattato.	Quando l'atleta riesce a trasmettere chiaramente le proprie emozioni con le espressioni del viso e del corpo, guarda il pubblico/giuria se e quando necessario, con atteggiamento consapevole. Quando l'interpretazione è estremamente coerente e accattivante rispetto al tema trattato.

A4 – 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 aspetto fondamentale di questa valutazione è la **fluidità** dei movimenti. La performance deve apparire come un unico flusso continuo, dove ogni movimento è connesso con il successivo in maniera armoniosa. Ciò significa che l'atleta non deve compiere movimenti troppo rigidi o meccanici, ma deve essere in grado di eseguire le transizioni da un movimento all'altro in modo **morbido e naturale**, evitando stacchi bruschi e innaturali.

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

TRANSIZIONI SENZA INTERRUZIONI NON VOLUTE

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

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

COERENZA E COSTRUZIONE DELLA COREOGRAFIA

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

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

MOVIMENTI AEREI E SICUREZZA

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



CODICE DEI PUNTEGGI POLE & AERIAL DANCE ART

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

CONCLUSIONI

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

da 0 a 20 punti	da 21 a 40 punti	da 41 a 60 punti	da 61 a 80 punti	da 81 a 100 punti
Completa assenza	Insufficiente	Sufficiente	Discreto	Ottimo
Quando l'atleta non è mai in grado di eseguire un movimento in maniera controllata e sicura.	Quando l'atleta dimostra di avere sicurezza ma in maniera ancora insufficiente.	Quando l'atleta dimostra di avere sicurezza in maniera sufficiente, ma qualche volta perde il controllo dei movimenti e la fluidità	Quando l'atleta dimostra di avere padronanza del movimento senza tentennamenti e in maniera fluida e costante per tutta la routine	Quando l'atleta dimostra di avere eccellente padronanza del movimento senza tentennamenti e in maniera fluida e costante per tutta la routine in maniera eccellente.

A6 – DIFFICOLTÀ DEI TRICKS

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

da 0 a 20 punti	da 21 a 40 punti	da 41 a 60 punti	da 61 a 80 punti	da 81 a 100 punti
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 – ESECUZIONE TECNICA GENERALE

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

Durante la routine si dovrà tenere presente di:

- **Punte dei piedi non tirate:** Se durante l'esecuzione l'atleta non mantiene la punta dei piedi tesa, si applica una penalità di -0,5 punti per ogni movimento o posizionamento in cui le punte non sono correttamente allungate. Questo è particolarmente importante in elementi come salite o movimenti a terra dove l'estensione delle gambe e delle punte contribuisce alla linea complessiva del corpo.
- **Gambe non tese:** Le gambe devono essere completamente attive e tese durante gli elementi acrobatici. Se l'atleta esegue un movimento con le gambe piegate (ad esempio in un'inversione a gambe tese) deve essere tenuto in considerazione, se l'atleta sceglie deliberatamente di piegare le gambe per motivi tecnici, come parte di una strategia, non viene penalizzato.
- **Postura ingobbata o poco controllata:** Se l'atleta presenta una postura gobba, non volontaria, dovuta alla mancanza di controllo muscolare, si dovrà tener conto della mancanza di cura nella postura. Ad esempio, se un atleta si flette o si incurva in modo non voluto durante una salita o durante il movimento, questa perdita di postura si traduce in una penalizzazione.
- **Camminate e movimenti non controllati:** Anche le camminate e gli spostamenti sono importanti e devono essere curati nella forma mantenendo la coerenza con il tema se presente. Le mani, i piedi o le braccia non sono controllati, ad esempio se risultano "molli" o non attivi, si applicano penalità simili. Questo è cruciale, poiché ogni movimento deve essere preciso e integrato nella coreografia. Attenzione comunque a non penalizzare movimenti "molli" voluti o piedi in "flex" coreografici.

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

A8 – TRICKS, COMBO, SALITE E DISCESE CREATIVE

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

ELEMENTI DA VALUTARE:

1. Sequenze Originali e Creative:

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



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

- o La capacità di **arricchire** la coreografia con **figure inusuali** o **non accademiche** (cioè non strettamente previste nei manuali tecnici) rappresenta una parte fondamentale di questa valutazione. Un'atleta che riesce a inventare nuove posizioni, transizioni o combinazioni con l'attrezzo, sorprendendo la giuria con la propria **originalità**, ottiene un punteggio più alto.

2. Salite e Discese Non Accademiche:

- o L'abilità di **salire e scendere dall'attrezzo** in modo creativo ed elegante, senza l'utilizzo di tecniche standard e prevedibili, è cruciale. La **via di entrata e uscita** dalle posizioni è un aspetto spesso sottovalutato, ma essenziale nel valorizzare una routine. Se un'atleta impiega **salite particolari**, che richiedono **abilità tecniche** e **eleganza**, e **discese non convenzionali** che completano il movimento con una transizione fluida, la routine acquisisce un livello superiore di originalità e valore.
- o Ad esempio, in **pole dance**, una salita potrebbe essere effettuata utilizzando un tipo di presa meno comune o una transizione tra una posizione e l'altra potrebbe avvenire in modo più dinamico e sorprendente, senza fermarsi su elementi troppo scontati.

3. Integrazione di Movimenti Improvvisati e Spontanei:

- o Una componente creativa importante è anche l'abilità dell'atleta nel **gestire l'improvvisazione** all'interno della coreografia. A volte, l'elemento di sorpresa e spontaneità in una sequenza è ciò che la rende unica. Movimenti che sembrano improvvisati ma che si integrano perfettamente nel contesto della coreografia sono segnali di un alto livello di **creatività**.

4. Transizioni e Fluidità:

- o Le **transizioni** tra diverse posizioni sono un altro aspetto fondamentale in questa valutazione. Le transizioni dovrebbero essere **fluide** e ben eseguite, creando una routine senza **interruzioni o stacchi innaturali**. Quando le transizioni tra diverse combinazioni di movimenti avvengono in modo innovativo e dinamico, con una gestione creativa dello spazio e del tempo, l'atleta dimostra una piena padronanza nell'organizzare la coreografia.
- o Un'idea creativa potrebbe essere l'uso di transizioni che esplorano movimenti inusuali tra il piano orizzontale e verticale o l'integrazione di **sospensioni acrobatiche** in cui l'atleta si sposta tra il piano del pavimento e quello aereo con fluidità e naturalezza.

CRITERI DI PUNTEGGIO:

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

Punti chiave per un punteggio elevato:

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

Esempio:



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

CONCLUSIONI:

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

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



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



SCHEMA DI VALUTAZIONE ARTISTICO

Nome e Cognome: _____ N. Gara o Uscita: _____

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