

REGOLAMENTO SPORTIVO – AERIAL HOOP Aerial Gymnastics

1. OBIETTIVO DELLA COMPETIZIONE

La competizione di Cerchio Aereo ha lo scopo di valutare la padronanza tecnica dell'atleta attraverso l'esecuzione di una sequenza di figure codificate.

L'accento è posto sull'esecuzione tecnica, sulla precisione e sulla correttezza degli elementi, senza valutazione artistica o interpretativa.

2. STRUTTURA DEL CODICE DI ELEMENTI

Tutti gli elementi ammessi sono elencati nel Codice delle Figure di Cerchio Aereo, suddiviso in quattro categorie principali:

1. Flessibilità
2. Forza
3. Equilibrio
4. Dinamica

Ogni figura possiede un valore di difficoltà compreso tra 1.0 e 10.0 punti, assegnato in base alla complessità tecnica e al rischio di esecuzione.

3. LIVELLI DI DIFFICOLTÀ

Gli atleti sono suddivisi in livelli in base alla complessità del loro programma tecnico:

Livello	Difficoltà Totale Richiesta	Elementi Obbligatori	Limiti per Categoria di Elementi
Base	da 10 a 25 punti totali	minimo 8 elementi	almeno 1 elemento per ciascuna categoria (flessibilità, forza, equilibrio, dinamica)
Intermediate	da 26 a 40 punti totali	minimo 10 elementi	almeno 1 elemento per ciascuna categoria
Advanced	da 41 a 60 punti totali	minimo 12 elementi	almeno 1 elemento per ciascuna categoria
Professional	da 61 punti in su	minimo 14 elementi	almeno 1 elemento per ciascuna categoria + 2 dinamici obbligatori

Il valore complessivo del programma è calcolato sommando i punteggi di difficoltà delle figure scelte.

3.1 Limiti di difficoltà per livello

Ogni figura del Codice degli Elementi è associata a un valore di difficoltà compreso tra 1.0 e 10.0 punti.

In base al livello di gara, gli atleti possono selezionare solo figure comprese entro il range di difficoltà consentito per il proprio livello.

Le figure con valore superiore al limite consentito non verranno conteggiate ai fini del punteggio di difficoltà (D).

◆ TABELLA – LIMITI DI DIFFICOLTÀ PER LIVELLO

Livello	Valore massimo singola figura ammesso	Range difficoltà utilizzabile	Difficoltà totale massima (D)
Base	4.0	da 1.0 a 4.0	25 punti
Intermediate	7.0	da 1.0 a 7.0	40 punti
Advanced	10.0	da 1.0 a 10.0	60 punti
Professional	10.0	da 1.0 a 10.0	Nessun limite superiore

La somma dei valori di difficoltà delle figure valide concorre alla formazione del punteggio di Difficoltà (D) fino al limite massimo previsto per il livello di appartenenza.

Eventuali figure eccedenti il limite massimo di difficoltà per singolo elemento o il limite totale di D non verranno considerate nel calcolo del punteggio, ma potranno comunque essere valutate ai fini dell'esecuzione (E), se correttamente eseguite.

4. COMPOSIZIONE DEL PROGRAMMA

- Il programma deve essere una sequenza fluida e continua di figure tecniche, eseguite in modo armonico e senza interruzioni.
- Ogni figura deve essere identificabile e mantenuta per almeno 4 secondi, ad eccezione degli elementi dinamici, per i quali non è previsto tempo di mantenimento.
- Le transizioni tra un elemento e l'altro devono essere controllate e tecnicamente pulite.
- È consentita una breve entrata e uscita dal cerchio.
- Devono essere presenti almeno una figura per ciascuna categoria tecnica (flessibilità, forza, equilibrio, dinamica).

5. CRITERI DI GIUDIZIO

5.1. Giuria Tecnica

Compito della giuria tecnica è valutare:

- Correttezza dell'esecuzione tecnica (posizione, allineamento, tenuta, controllo);
- Precisione e pulizia del movimento;
- Stabilità e mantenimento della posizione per almeno 4 secondi;
- Fluidità delle transizioni e coerenza tecnica;
- Rischio, ampiezza e controllo negli elementi dinamici.

5.2. Penalità

Tipo di errore	Penalità
Esecuzione imprecisa (linee, allineamento, posizione)	-0.1 / -0.3
Perdita di controllo / oscillazione	-0.3 / -0.5
Elemento non mantenuto per 4 secondi	-0.3
Figura non riconoscibile	0 punti per l'elemento
Caduta / discesa non controllata	-1.0
Superamento tempo massimo	-0.5
Mancanza di una delle 4 categorie	-1.0
Utilizzo di figura con difficoltà superiore al livello	-5.0
Superamento del limite massimo di D	Gli elementi eccedenti non vengono conteggiati

6. DURATA DEL PROGRAMMA E MUSICA

La musica è obbligatoria per tutte le categorie e deve accompagnare la routine per l'intera durata dell'esecuzione.

Il brano scelto deve essere strumentale o vocale e privo di testi offensivi o contenuti inappropriati.

Livello	Durata minima	Durata massima
Base	1:30	2:30 minuti
Intermediate	2:00	3:00 minuti
Advanced	2:30	3:15 minuti
Professional	2:45	3:30 minuti

- Il tempo è calcolato dal primo movimento visibile dell'atleta fino all'ultimo movimento finale.
- Superare o non raggiungere i limiti di tempo comporta penalità.

- La musica deve essere consegnata in formato digitale prima della competizione.

7. ABBIGLIAMENTO E SICUREZZA

- È obbligatorio indossare abbigliamento tecnico aderente e decoroso.
- Sono vietati gioielli, piercing o accessori pendenti.
- L'attrezzo deve rispettare le norme di sicurezza e certificazione dell'organizzazione.
- È ammesso l'uso di magnesite liquida o in polvere.

8. PUNTEGGIO FINALE

Il punteggio finale è determinato dalla somma dei seguenti valori:

- Difficoltà (D): somma degli elementi validi fino al limite del livello.
- Esecuzione (E): punteggio di base 10.0 punti, dal quale vengono sottratte le penalità tecniche.

Punteggio Totale = D + E

In caso di parità, prevale:

1. Miglior punteggio di esecuzione (E);
2. Minor numero di penalità;
3. Miglior esecuzione di elementi dinamici.

9. NOTE ORGANIZZATIVE

- Ogni atleta deve consegnare la scheda tecnica del programma con l'elenco degli elementi in ordine di esecuzione.
- Le figure non dichiarate o non riconoscibili non verranno conteggiate.
- Le variazioni al programma devono essere comunicate entro 24 ore prima della competizione.

10. DISPOSIZIONI FINALI

Il presente regolamento potrà essere aggiornato periodicamente in base all'evoluzione tecnica della disciplina e al Codice delle Figure in vigore.

Tutti gli aspetti non specificati si rifanno ai principi tecnici adottati nelle discipline di ginnastica artistica, ginnastica ritmica e pattinaggio artistico.

SCHEDA GIUDICI

SCHEDA CAPO GIURIA

Nome Atleta:	_____
Numero Gara:	_____
Livello:	Base / Intermediate / Advanced / Professional
Media Difficoltà:	_____
Media Esecuzione:	_____
PUNTEGGIO FINALE:	_____



SCHEDA GIUDICE TECNICO

Nome Competizione:	_____
Data:	_____
Nome Giudice:	_____
Livello:	Base / Intermediate / Advanced / Professional
Nome Atleta:	_____
Numero Gara:	_____

PUNTEGGIO FINALE = D + E

Totale Difficoltà (D): _____

Esecuzione (E): _____

PUNTEGGIO TOTALE: _____