

POLE DANCE

Regolamento generale gare ufficiali



*Redazione a cura del settore tecnico nazionale **Pole Dance & Aerial***

Rev. settembre 2024



REGOLAMENTO NAZIONALE GARE SETTORE **Pole Dance & Aerial**

Sommario

1.REGOLAMENTO NAZIONALE TECNICO ARTISTICO.....	2
2.CAMPIONATO NAZIONALE: QUALIFICA ED ISCRIZIONE.....	3
3.CAMPO GARA CAMPIONATO NAZIONALE.....	5
4.CATEGORIE TECNICHE: SCHEMA RIEPILOGATIVO.....	6
4.1 AMATORI NOVICE	7
4.2 AMATORI INTERMEDIATE.....	8
4.3 AMATORI ADVANCED	9
4.4 SEMI-PROFESSIONAL	9
4.5 PROFESSIONAL	10
5. STAGIONE SPORTIVA E CAMBI DI CATEGORIA.....	11
6. DENUNCE FORMALI.....	12
7. DOUBLE E GRUPPI	13
8. DURATA ROUTINE E BASE MUSICALE	14
9.REQUISITI BASE MUSICALE	15
10.CARATTERISTICHE GENERALI ROUTINE.....	16
11.CRITERI DI VALUTAZIONE, RICORSI E COMPOSIZIONE PANNELLO GIURIA.....	17
11.1 IL CAPOGIURIA.....	17
11.2 L'UFFICIALE DI GARA ARTISTICO	19
11.3 L'UFFICIALE DI GARA TECNICO.....	22

1.REGOLAMENTO NAZIONALE TECNICO ARTISTICO

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

Il regolamento è utilizzato per la valutazione delle competizioni nazionali e relative fasi di qualifica regionale o semifinale.

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

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

L'elenco dei comitati è consultabile al seguente link: [Comitati - CSEN](#)

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

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

Revisioni sostanziali che modificano requisiti o categorie sono pubblicate al termine della stagione sportiva entro il 31 luglio mentre, revisioni parziali a correzione di refusi o per aggiunta di spiegazioni possono essere pubblicate anche nel corso della stagione.

È bene verificare di essere in possesso dell'ultima revisione, scaricabile dal sito nazionale di settore al seguente link: [CSEN Pole & Aerial - Dance & Sports \(csenpoleaerial.it\)](http://csenpoleaerial.it)

2. CAMPIONATO NAZIONALE: QUALIFICA ED ISCRIZIONE

Competizioni di qualifica:

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

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

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

Requisiti per iscriversi al campionato nazionale:

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

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

Se per qualsiasi ragione un'atleta componente il podio non potesse partecipare al campionato nazionale, verrà chiamato l'atleta successivo (dal 4° posto in poi) sulla base della classifica a patto che egli abbia raggiunto comunque il punteggio minimo richiesto.

Modalità di iscrizione al Campionato Nazionale:

L'iscrizione alla competizione avverrà tramite portale Sport Event Management, all'interno del quale solo e soltanto le ASD e SSD regolarmente affiliate per l'anno in corso al CSEN possono effettuare le iscrizioni degli atleti.

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



Convocazione ufficiali di gara Campionato Nazionale:

Gli ufficiali di gara potranno candidarsi per poter essere convocati in pannello nel campionato nazionale inoltrando una mail a csenpoleaerialnazionale@gmail.com.

Gli ufficiali di gara verranno divisi per discipline e chiamati a giudicare per essa; la divisione sarà formalizzata per diplomi tecnici in possesso, competenze ed esperienza (nella disciplina giudicata). Sarà obbligatorio essere in possesso di diploma, tesserino tecnico e relativi retraining. Sarà cura del coordinamento nazionale valutare le candidature pervenute e richiedere eventualmente la disponibilità a sostenere un esame per essere selezionati.

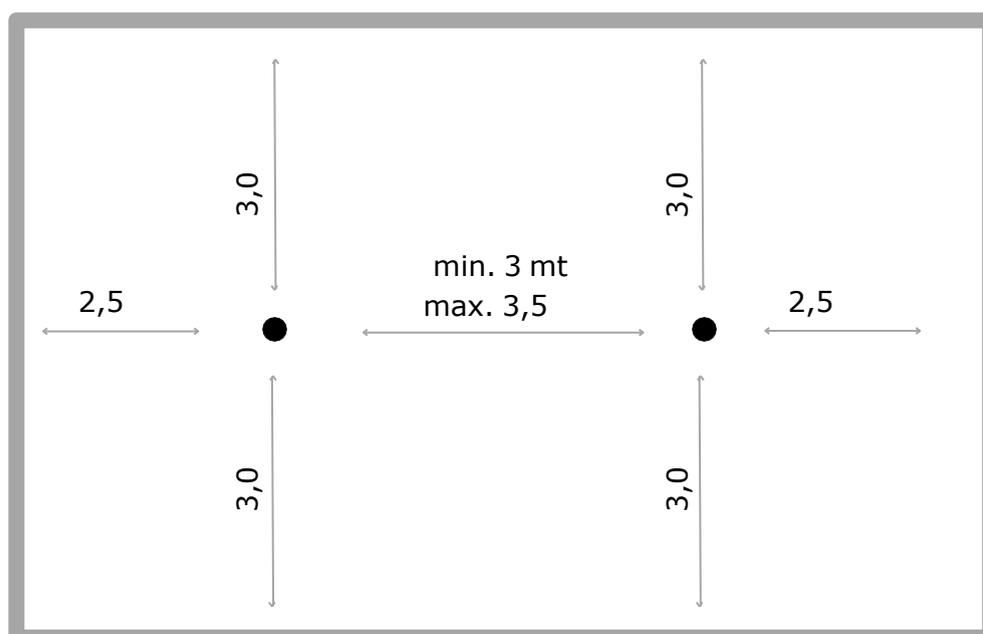
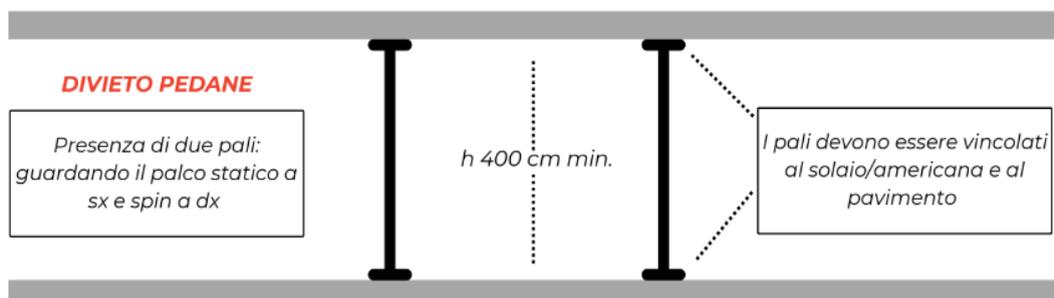
3. CAMPO GARA CAMPIONATO NAZIONALE

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

TALI REQUISITI SONO:

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

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



4. CATEGORIE TECNICHE: SCHEMA RIEPILOGATIVO

Modalità di partecipazione

Le ASD/SSD potranno iscrivere i propri atleti in:

- Individuale
- para atleti
- doppio
- gruppo

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

Le categorie tecniche seguiranno il seguente schema:

TIPOLOGIA	CATEGORIE ANAGRAFICHE
INDIVIDUALE	UNDER 7/10/14/18/30/40 MASTER 40/50/60/70
DOPPIO	UNDER 10/14/18 SENIOR (OVER 18)
GRUPPO	JUNIOR (UNDER 18) SENIOR (OVER 18)
PARA ATLETI	JUNIOR (UNDER 18) SENIOR (OVER 18)

** per Under si intende fino ad anno non compiuto

4.1 AMATORI NOVICE

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

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

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

Si consiglia di prendere visione della tabella degli elementi vietati e non per avere una linea guida nella costruzione della routine. Tali elementi citati vogliono essere un esempio nel ricordare che un atleta di livello tecnico base non è in grado di eseguirli, né tantomeno di eseguire varianti degli stessi/figure con dinamiche del tutto simili.

TRICK CONCESSI	TRICK NON CONCESSI
<ul style="list-style-type: none"> - Inversioni dirette anche dall'alto - Drop di livello base (sit drop) - Figure di livello tecnico BASE che abbiano almeno 3 punti di contatto al palo - Jump in and out livello base (es. chest momentum) - Verticali su avambraccio in appoggio a terra, piedi o gambe in contatto con il palo - Floorwork con acrobatica e flessibilità base: ruota, ruota ad una mano, front e middle split, ponte, ponte ad una gamba, rovesciata. <p>Attenzione: anche se è indicato che le figure concesse hanno 3 punti di contatto, i trick inclusi nelle routine devono comunque appartenere al livello base; in caso contrario, verranno penalizzati.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Dinamiche di livello avanzato (ex. fonji, salite deadlift, phoenix, flip in cui il corpo compie una rotazione di 360°, jump in and out avanzati) - Figure di forza di livello intermedio/avanzato (ex. handspring, shoulder, plank gambe tese) - Figure con meno di 3 punti di contatto al palo - Figure di estrema flessibilità (leg shouldering, leg behind head, chiusure ad anello, esempi: eagle, cocoon, bird of paradise, marchenko, spatchcock, Janeiro, machine gun etc.) - Floorwork con acrobatica avanzata o figure di estrema flessibilità (ruote senza mani, flic, verticali, needle, etc.)

4.2 AMATORI INTERMEDIATE

Questa categoria è indicata per atleti di livello tecnico INTERMEDIO che hanno già gareggiato e ottenuto il podio nel livello tecnico NOVIZI nell'ultima stagione, e/o ottenuto il podio nel livello tecnico base all'interno di circuiti simili. Possono partecipare anche atleti che hanno vinto il 2° e 3° posto nella categoria INTERMEDIO l'anno precedente.

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

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

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

Si consiglia di prendere visione della tabella degli elementi vietati e non per avere una linea guida nella costruzione della routine. Tali elementi citati vogliono essere un esempio nel ricordare che un atleta di livello tecnico intermedio non è in grado di eseguirli, né tantomeno di eseguire varianti degli stessi/figure con dinamiche del tutto simili.

TRICK CONCESSI	TRICK NON CONCESSI
<ul style="list-style-type: none"> - Inversioni dirette anche dall'alto dinamiche/drop/jump e similari purchè la partenza abbia 3 o più punti di contatto al palo - Figure di livello tecnico INTERMEDIO che abbiano almeno 2 punti di contatto al palo - Jump in and out livello INTERMEDIO (es.da outside/inside leg hang) - Floorwork con acrobatica e flessibilità base/intermedio: ruota, ruota ad una mano, front e middle split, verticali (no salita di forza) ponte, ponte ad una gamba, rovesciata. - Handspring in discesa/slancio e shoulder dismount (NO SALITE DI FORZA) - Si figure di flessibilità di livello intermedio(ex. extended butterfly, Jade, iguana fang etc.) <p>Attenzione: anche se è indicato che le figure concesse hanno 2 di punti di contatto, i trick inclusi nelle routine devono comunque appartenere al livello intermedio altrimenti verranno penalizzati.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Dinamiche di livello avanzato (es. fonji, salite deadlift, phoenix, flip in cui il corpo compie una rotazione di 360°, jump in and out avanzati) - Figure di forza di livello avanzato (ex.plank gambe tese) - Figure con meno di 2 punti di contatto al palo - Figure di estrema flessibilità (leg shouldering, leg behind head, chiusure ad anello, esempi: eagle, cocoon, bird of paradise, marchenko, spatchcock, Janeiro, machine gun etc.) - Floorwork con acrobatica avanzata o figure di estrema flessibilità (ruote senza mani, flic, needle, etc.)

4.3 AMATORI ADVANCED

Questa categoria è indicata per atleti di livello tecnico AVANZATO che hanno già gareggiato e ottenuto il 1° podio nel livello tecnico INTERMEDIATE (ex. Emergenti) nell'ultima stagione, e/o ottenuto podio nel livello tecnico intermedio all'interno di circuiti simili. Possono partecipare anche atleti che hanno vinto il 2° e 3° posto nella categoria ADVANCED l'anno precedente. Si definisce livello tecnico avanzato in quanto gli atleti sono in grado di costruire dinamiche/combinazioni di trick complessi.

Non possono partecipare atleti che hanno già gareggiato e ottenuto primo posto per una categoria tecnica avanzata (ex. Dilettanti 2) se nella categoria di partecipazione erano iscritti più di 4 atleti.

COSA E' CONCESSO	COSA NON E' CONCESSO
<p>Sono concessi tutti i trick di livello avanzato. Possono iscriversi gli istruttori in possesso di diploma di 1° livello/base</p>	<p>Non possono iscriversi istruttori in possesso di diploma di 2° e 3° livello o che abbiano atleti di livello avanzato in gara Non possono iscriversi atleti che abbiano già vinto competizioni a livello nazionale/internazionale di livello tecnico avanzato o superiore (in qualsiasi circuito)</p>

4.4 SEMI-PROFESSIONAL

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

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

COSA E' CONCESSO	COSA NON E' CONCESSO
<p>Sono concessi tutti i trick Possono iscriversi gli istruttori in possesso di diploma di tutti i livelli</p>	<p>Non possono iscriversi atleti che abbiano già vinto competizioni a livello nazionale/internazionale di livello tecnico semi-professional o superiore (in qualsiasi circuito)</p>

4.5 PROFESSIONAL

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

Atleti che sono in grado di eseguire elementi e movimenti tecnici di alto livello e difficoltà elevata con un ottimo controllo del movimento.

5. STAGIONE SPORTIVA E CAMBI DI CATEGORIA

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

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

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

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

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

6. DENUNCE FORMALI

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

Gli allenatori e/o gli atleti potranno visionare le liste e solo in caso di prove accertate che un atleta si sia iscritto a categorie sbagliate per livello e/o competenze possono scrivere all'organizzazione presentando le prove entro 7 giorni dalla pubblicazione delle liste.

L'organizzazione, dopo aver contattato l'atleta interessato, valuterà se spostare l'atleta nella categoria superiore.

L'organizzazione potrà a sua discrezione valutare spostamenti di categoria in caso di atleti conosciuti per altre competizioni, in questo caso lo comunicherà all'atleta entro 7 giorni dalla data di iscrizione alla gara.

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

7. DOUBLE E GRUPPI

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

Il double prevede una partecipazione massima di due atleti, che dovranno utilizzare entrambe i pali (spin e statico come da scheda tecnica).

I gruppi prevedono invece una partecipazione da un minimo di 3 ad un massimo di 8 atleti, dovranno utilizzare entrambe i pali, configurandoli a seconda delle proprie preferenze (spin e spin, spin e statico, oppure statico e statico). Tale configurazione dei pali andrà comunicata preventivamente all'organizzatore della gara in fase di iscrizione e comunque non oltre i termini stabiliti e comunicati dall'organizzatore stesso, se tale informazione non verrà fornita nei tempi suddetti la configurazione verrà stabilita dall'organizzatore senza possibilità di replica né modifica.

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

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

8. DURATA ROUTINE E BASE MUSICALE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

9.REQUISITI BASE MUSICALE

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

DEAD LINE INVIO: L'organizzazione comunica una dead line per l'invio della base musicale, oltre tale termine l'atleta non potrà gareggiare (non verrà rimborsata alcuna quota di iscrizione)

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

FORMATO E NOME DEL FILE: La base musicale deve essere inviata in formato .mp3
La base musicale deve essere rinominata come segue prima dell'invio:
NUMERO DI GARA_NOME E COGNOMEATLETA_SPECIALITA'_CATEGORIA
TECNICA_CATEGORIA DI ETA'.mp3

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

Esempio: basi musicali contenenti linguaggi scurrili oppure tematiche poco adatte all'età contenenti riferimenti sessualmente espliciti o con linguaggi violenti. In questo caso il capogiuria in accordo con gli ufficiali di gara potrà dare una penalità aggiuntiva di 3 punti.

10. CARATTERISTICHE GENERALI ROUTINE

DIVIETI GENERALI NELLA COSTRUZIONE DELLA ROUTINE E DEL COSTUME:

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

Non è possibile usare fuoco, petardi, fumogeni e similari

Non è possibile usare sostanze oleose sul corpo e per la coreografia Non è possibile usare liquidi di alcun tipo e genere

Non è possibile utilizzare basi musicali che inneggino alla violenza

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

Non è possibile indossare costumi che presentano loghi commerciali e riconoscibili; con chiari riferimenti all'odio, al razzismo, alla differenza di genere, ecc.

Non è possibile indossare bracciali, orecchini pendenti e ingombranti, collane, cavigliere, anelli e gioielli di nessun tipo.

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

Sono concessi solo gli orecchini a lobo e ben chiusi, qualunque altro pendente verrà penalizzato.

I piercing devono essere rimossi per questioni di sicurezza dell'atleta e per preservare le attrezzature.

Sono concessi solo quelli impossibili da rimuovere (es. microdermal) che andranno comunque indicati al capo giuria e coperti con dei patch color nude per rendere omogenea la parte al resto del corpo. La nudità accidentale è penalizzata dal capo giuria, al secondo episodio l'atleta verrà squalificato. È buona norma realizzare un costume idoneo, che non si sposti durante l'esibizione, che sia coprente (non trasparente) e sicuro per l'atleta. Qualsiasi malfunzionamento o rottura di esso, sarà debitamente penalizzata dal capo giuria. Le parti intime devono essere coperte (sgambatura max 4 dita sopra la linea glutea, scollatura zona décolleté max 4 dita sotto la clavicola); non sono ammesse trasparenze tipo retine e tulles in zona décolleté, per seni particolarmente prosperosi il costume dovrà essere adeguato e contenitivo. Scollature e sgambature eccessive verranno penalizzate (voce malfunzionamento) dal capo giuria.

COMPARSE

È possibile avere comparse sul palco, ma non è possibile eseguire con esse movimenti acrobatici, bilanciamenti, collaborazioni acrobatiche, figure e movimenti all'attrezzo.

È possibile ballare, recitare e toccare la comparsa.

11.CRITERI DI VALUTAZIONE, RICORSI E COMPOSIZIONE PANNELLO GIURIA

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

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

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

RICORSI E MODALITA' DI PRESENTAZIONE:

Le decisioni degli ufficiali di gara sono insindacabili.

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

Il ricorso deve essere presentato tramite mail csenpoleaerialnazionale@gmail.com entro 7 giorni dalla pubblicazione del punteggio.

Non saranno accettati ricorsi presentati oltre i termini ivi scritti.

Non sarà possibile presentare il ricorso durante lo svolgimento della gara. In caso di accettazione del ricorso i punteggi saranno nuovamente caricati e pubblicati.

ATTENZIONE: Solo le ASD/SSD potranno presentare il ricorso, non verranno accettati ricorsi presentati da genitori, tutori, familiari, coach, atleti.

COMPOSIZIONE PANNELLO GIURIA:

Il pannello giuria in fase nazionale sarà composto da 5 ufficiali di gara:

2 ufficiali di gara artistico - 2 ufficiali di gara tecnico - 1 capogiuria

11.1 IL CAPOGIURIA

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

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

Il Capo giuria assegna deduzioni e bonus specifici come da scheda allegata

SCHEMA DI VALUTAZIONE CAPOGIURIA

ATLETA _____ CATEGORIA _____

	BONUS	PUNTI	TOTALE
B1	Particolare ricercatezza nello sviluppo del tema/coreografia/ scelta musicale	3	
B2	Originalità della performance (trick/transizioni innovative)	3	
	DEDUZIONI	PUNTI	TOTALE
D1	Malfunzionamento costume (aggiustamento / spostamento/ rottura) e oggetto di scena	-3 (ogni episodio di malfunzionamento fino ad un massimo di -9)	
D2	Pulizia mani/sistemazione capelli	-1 (ogni episodio fino ad un massimo di -5)	
D3	Nudità accidentale	-5 (al secondo episodio squalifica)	
D4	Perdita equilibrio/caduta accidentale	-1 (ogni episodio fino ad un massimo di -5)	
D5	L'atleta canta o parla durante la routine(escluso canto o recitazioni volute)	-1 (ogni episodio fino ad un massimo di -3)	
D6	Utilizzo grip non concessi (eccessivo utilizzo di grip collosi che dilungano la pulizia dell'attrezzo)	-5	
D7	Esecuzione elementi vietati per la propria categoria tecnica	-5 (ogni episodio)	
D8	Presenza di orecchini, bracciali, gioielli di qualsiasi tipo, presenza di loghi di scuole e/o marchi noti	-3	
D9	Violazione codice etico atleti	-5	

Firma capo giuria _____

11.2 L'UFFICIALE DI GARA ARTISTICO

DA 0 A 2	DA 3 A 5	DA 6 A 8	DA 9 A 10
INSUFFICIENTE	SUFFICIENTE	BUONO	OTTIMO

L'ufficiale di gara artistico assegnerà un punteggio da 0 a 10 sulle voci di seguito elencate, può essere assegnato il mezzo punto (es. 5,5).

A1 IMMAGINE GENERALE: Sarà valutata l'immagine generale dell'atleta e l'accuratezza con cui presenterà la propria routine; non è obbligatorio presentare un tema ma qualora questo fosse presente verrà considerata la coerenza con cui l'atleta esporrà il proprio concetto.

(Valutazione di contatto visivo, padronanza dell'intera routine/gestione del palco)

INSUFFICIENTE: L'atleta si presenta al pannello senza alcuna cura nel proprio aspetto, (parti del corpo sporche/ presenza di accessori non coerenti con il tema proposto (se presente), e si limita a svolgere la propria routine in maniera accademica, senza rappresentare alcun concetto nello specifico.

SUFFICIENTE: L'atleta ha dedicato sufficiente cura e attenzione alla sua immagine ma presenta una routine non estremamente coerente con il proprio tema.

BUONO: L'atleta ha dedicato attenzione alla cura della sua immagine e alla costruzione di una routine che fosse coerente con il tema proposto, tant'è che sarebbe possibile riconoscere il concetto esposto senza alcun dubbio.

OTTIMO: l'atleta ha curato minuziosamente ogni aspetto della propria immagine affinché potesse essere riconducibile al tema portato senza tralasciare alcun dettaglio in essa.

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

INSUFFICIENTE: L'atleta si muove senza considerare alcun accento musicale e nella propria routine potrebbe essere inserita qualsiasi altra base musicale in quanto non interpretata in nessun modo.

SUFFICIENTE: L'atleta ha una sufficiente interpretazione riuscendo a beccare solamente qualche accento musicale anticipandolo o ritardandolo.

BUONO: L'atleta ha una buona musicalità e raramente perde gli accenti musicali.

OTTIMO: L'atleta riesce a prendere tutti gli accenti, e lavora dimostrando di aver eseguito uno studio specifico della propria base musicale, pertanto l'interpretazione risulta ottima.

A3 COSTUME/MAKE UP/ACCONCIATURA: Verrà valutata la coerenza e la ricchezza di costume, trucco, acconciatura rispetto al tema presentato.

INSUFFICIENTE: L'atleta si limita ad indossare un costume puramente accademico, inadeguato, e/o completamente non coerente con il tema presentato. Acconciatura e trucco inesistenti.

SUFFICIENTE: L'atleta indossa un costume non completamente riconducibile alla propria routine/tema, ma è comunque un costume ben realizzato. Acconciatura e trucco presenti ma poco curati.

BUONO: Il costume è realizzato ad hoc per la routine ma alcune particolarità lo rendono ancora non perfetto; acconciatura e trucco risultano originali e/o ben curati. (Vogliamo ricordare che limitarsi ad applicare gli strass non rende la propria immagine e cura ottima)

OTTIMO: Se costume, trucco e acconciatura sono realizzati ad hoc per la routine e l'arricchiscono.

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

INSUFFICIENTE: L'atleta interrompe la routine per un paio di volte (dimenticanza/caduta/etc..)

SUFFICIENTE: L'atleta interrompe la routine a causa di errori tecnici per una volta con conseguente variazione di energia/pathos

BUONO: L'atleta esegue la routine senza alcuna interruzione che ne pregiudichi l'intensità

OTTIMO: L'atleta esegue la routine in maniera eccellente e creativa attirando l'attenzione dell'osservatore diventando magnetico e coinvolgente.

A5 FLOORWORK: Non è obbligatorio eseguire una sequenza ballata, ma in caso non sia sviluppata la parte a terra sarà valutata come inesistente e sarà attribuito un punteggio INSUFFICIENTE. Nel floorwork viene valutata inoltre la capacità dell'atleta di sviluppare la routine a terra occupando tutti gli spazi del piano. Viene valutata l'abilità di eseguire elementi tecnici di qualsiasi tipologia acrobatici, ginnici, danzati o movimenti teatrali.

INSUFFICIENTE: Se il floorwork è completamente assente o l'atleta si limita a camminare sul palco senza eseguire elementi di alcun tipo/ se l'atleta prova ad eseguire una sola volta una sequenza ballata.

SUFFICIENTE: Se l'atleta prova a costruire una sequenza ballata ma in maniera poco curata/controllata (ex. linee povere, stessi movimenti ripetuti, esecuzione di un solo elemento acrobatico utilizzato come occupazione dello spazio).

BUONO: L'atleta esegue un floorwork completo, arricchito di movimenti studiati ad hoc per la routine inserendo un'interpretazione curata.

OTTIMO: L'atleta costruisce un floorwork eccellente, occupando tutti gli spazi senza lasciare nulla al caso, muovendosi in maniera fluida e controllata, interpretando il tutto in maniera ottimale.

ATTENZIONE: Limitarsi ad eseguire una ruota non porterà l'atleta a ricevere una votazione sufficiente.

SCHEDA DI VALUTAZIONE ARTISTICO

ATLETA _____ CATEGORIA _____

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

FIRMA UFFICIALE ARTISTICO _____

11.3 L'UFFICIALE DI GARA TECNICO

DA 0 A 2	DA 3 A 5	DA 6 A 8	DA 9 A 10
INSUFFICIENTE	SUFFICIENTE	BUONO	OTTIMO

L'ufficiale di gara tecnico assegnerà un punteggio da 0 a 10 sulle voci di seguito elencate, può essere assegnato il mezzo punto (es. 5,5).

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

ELEMENTI VALUTATI

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

T2 STRUTTURA TECNICA COREO: Verrà valutato il bilanciamento degli elementi all'interno della coreografia e la loro esecuzione (se l'elemento viene eseguito e non mantenuto il tempo necessario affinché possa essere visionato dal pannello non verrà ritenuto valido). Per bilanciamento si intende l'inserimento di elementi tecnici di forza, flessibilità e dinamici (jump, drop, dinamicità su palo statico).

L'atleta "completo" è in grado di armonizzare la propria coreografia con tutti gli elementi sopra elencati, ma è anche colui in grado di occupare in modo equilibrato i diversi piani dello spazio, sfruttando al meglio entrambi i pali in tutta la loro estensione.

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

SUFFICIENTE: Esecuzione di tutti gli elementi tecnici per almeno una volta

BUONO: Esecuzione di tutti gli elementi tecnici per almeno una volta con aggiunta di ulteriori elementi che possano rendere la routine comunque equilibrata.

OTTIMO: Quando l'atleta è completo e in grado di rendere la routine equilibrata.

!! ESEMPI PRATICI :

Se l'atleta esegue nella propria routine 2 elementi di forza 2 di flessibilità 1 di dinamicità la votazione sarà all'interno del range BUONO

Se l'atleta esegue nella propria routine 1 elemento di forza 1 di flessibilità e 0 dinamicità la votazione sarà INSUFFICIENTE

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

Elementi Valutati: transizioni in entrata/uscita delle figure al palo e a terra

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

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

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

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

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

INSUFFICIENTE: Quando gli atleti si limitano ad eseguire ognuno un movimento/figura completamente distaccato e diverso rispetto all'altro, senza alcuna connessione.

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

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

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

Attenzione: per sincro si intende l'esecuzione di una sequenza identica senza contatti o variazione (entrambi a terra/entrambi al palo/ divisi a terra e al palo).

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

SCHEDA DI VALUTAZIONE TECNICO

ATLETA _____ CATEGORIA _____

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

FIRMA UFFICIALE TECNICO _____