

# ASI PoleDance&Aerial

REGOLAMENTO NAZIONALE GARE SETTORE  
POLE DANCE E CERCHIO AEREO



Redazione a cura di Sassolab  
Settore Tecnico Nazionale ASI PoleDance&Aerial  
revisione gennaio 2025  
info [www.campionatoasiginnastica.it](http://www.campionatoasiginnastica.it)

## INDICE

1. Regolamento Organico Nazionale.	pag. 1
1.1 Codice Etico UdG e Organizzazione.	pag. 2
1.2 Certificazione medica.	pag. 2
2. Regolamento tecnico-artistico.	pag. 3
2.1 Campo gara pole dance e cerchio aereo.	pag. 3
2.2 Scheda tecnica del campo gara di pole dance e cerchio aereo.	pag. 4
3. Categorie tecniche.	pag. 5
4. Categorie tecniche pole dance.	pag. 7
4.1 ORIONE	pag. 7
4.2 SIRIO	pag. 8
4.3 CASSIOPEA	pag. 9
4.4 SUPERNOVA	pag. 10
4.5 VEGA	pag. 10
5. Categorie tecniche cerchio aereo.	pag. 11
5.1 ORIONE	pag. 11
5.2 SIRIO	pag. 12
5.3 CASSIOPEA	pag. 13
5.4 SUPERNOVA	pag. 14
5.5 VEGA	pag. 14
6. Cambio categorie / stagione sportiva.	pag. 15
7. Double e Gruppi.	pag. 16
8. Denunce formali.	pag. 16
9. Durata routine e base musicale.	pag. 17
10. Caratteristiche generali della routine.	pag. 18
11. Criteri di valutazione, ricorsi e composizione pannello giuria.	pag. 18
12. Il Capo Giuria.	pag. 19
13. Ufficiale di Gara Artistico e scheda di valutazione.	pag. 21
14. Ufficiale di Gara Tecnico e scheda di valutazione.	pag. 23

## 1. Regolamento Organico Nazionale.

Il presente regolamento norma le competizioni regolate dal settore ASI PoleDance&Aerial coordinato dal settore ASI Settore Le Ginnastiche ed è utilizzabile per le seguenti specialità: Pole dance, Cerchio Aereo, Tessuto Aereo, Amaca Aerea.

Il regolamento è utilizzato per la valutazione delle competizioni Nazionali e relative fasi di qualifica Regionale e Interregionale.

Sono convocate a partecipare tutte le società e associazioni sportive italiane affiliate a ASI e gli atleti italiani in regola con il tesseramento ASI e in possesso di certificazione medica non agonistica.

Per le ASD e SSD non affiliate che vogliono affiliare la propria ASD o SSD e/o i propri atleti, per partecipare alle competizioni organizzate dal settore nazionale ASI, l'affiliazione può essere richiesta contattando il proprio comitato provinciale di riferimento e avrà a seconda dell'evento un costo promozionale esiguo come gesto simbolico di benvenuto.

*NB: Per avere un indirizzo comune negli eventi competitivi organizzati da ASI PoleDance&Aerial e per consentire la massima partecipazione ad atleti tesserati ASI e non, si è ritenuto opportuno suggerire approssimativamente una quota d'iscrizione che parta dai 40 Euro fino ad arrivare ad un massimo di 60 Euro per gli individuali (per i double dai 30 ai 50 Euro a partecipante e per i gruppi dai 25 ai 45 Euro a partecipante).*

L'elenco dei comitati è consultabile al seguente link: <https://www.asinazionale.it/comitati/> . Ogni comitato può organizzare al massimo una prova regionale e una prova interregionale per permettere agli atleti la partecipazione tramite qualifica al Campionato Nazionale.

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

È bene verificare di essere in possesso dell'ultima revisione, scaricabile dal sito Nazionale di settore al seguente link: <https://www.campionatoasiginnastica.it/poledance-aerial.html> .

L'iscrizione alle gare Regionali, Interregionali, e Campionato Nazionale dovranno essere inviate a partire dalla data di apertura comunicata ed entro il termine specificato compilando il modulo allegato a questo documento.

L'iscrizione dovrà essere inviata a:

- Comitato di riferimento per le Gare Regionali e Interregionali; oppure alla mail specificata dall'Ente Organizzatore secondo indicazioni specifiche;
- per Campionato Nazionale e Interregionale Centro Italia organizzato da Sassolab e ASI Settore Le Ginnastiche scrivere a [infocampionato\\_asip&a@sassolab.com](mailto:infocampionato_asip&a@sassolab.com). Inviare ricevuta bonifico bancario e modulo d'iscrizione a [settoreginnastica@asinazionale.it](mailto:settoreginnastica@asinazionale.it) e [inocampionato\\_asip&a@sassolab.com](mailto:inocampionato_asip&a@sassolab.com) .

Referente Nazionale ASI PoleDance&Aerial Cristina Sasso.

La giuria sarà composta da tre o cinque Ufficiali di Gara, uno o due per la valutazione artistica, uno o due per la valutazione tecnica e un Capo Giuria con la funzione di Supervisore.

Gli Ufficiali di Gara dovranno essere proposti dal comitato organizzatore inviando i cv professionali al settore ASI PoleDance&Aerial che assevererà o meno la candidatura.

In linea di massima gli UdG selezionati dovranno possedere un diploma nella disciplina relativa (anche di altro Ente Nazionale o Internazionale), oppure possedere un background artistico-tecnico nel settore PoleDance&Aerial che ne attesti la competenza.

**NB: GLI UdG NON POTRANNO IN NESSUN MODO ESSERE PRESENTI NEL PANNELLO GIURIA DURANTE L'ESECUZIONE E LA VALUTAZIONE DI EVENTUALI PROPRI ATLETI GAREGGIANTI.**

### **1.1 Codice etico UdG e Organizzazione.**

- Gli UdG devono essere liberi da ogni obbligo di interesse diverso da quello imparziale ed equo;
- durante le competizioni i giudici dovranno evitare comportamenti inappropriati e quindi evitare tutte le pratiche che portino discredito ad esso;
- il Capo Giuria ha il compito di ispezionare e ritenere idoneo o meno il campo gara all'inizio e durante la competizione;
- l'Organizzatore deve garantire ed è quindi responsabile della sicurezza degli atleti in campo gara e in area warm-up nei limiti del suo mansionario.

### **1.2 Certificazione medica.**

Ogni atleta in gara deve avere la certificazione medica adeguata alla competizione come da richiesta dell'Organizzatore. Il Presidente della ASD o SSD dovrà consegnare relativa dichiarazione all'Organizzazione (vedi allegato B).

***Tutti i partecipanti alle fasi finali dei Campionati Nazionali dovranno essere in possesso di idoneo certificato medico per l'attività agonistica.***

## **2. Regolamento tecnico-artistico.**

### **2.1 Campo gara Pole Dance e Cerchio Aereo.**

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

TALI REQUISITI SONO:

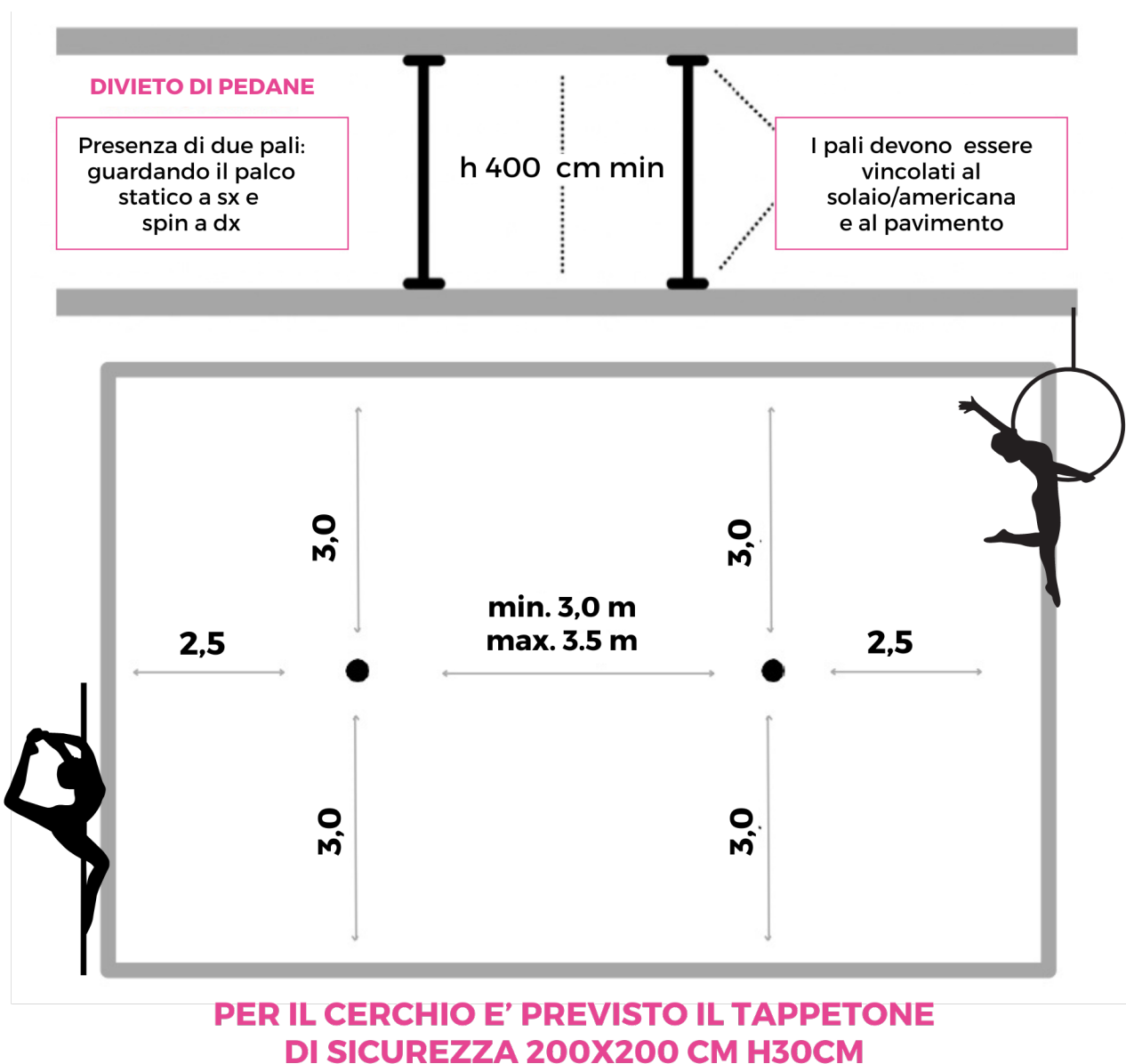
- presenza di spogliatoio sia maschile che femminile
- presenza di uno spazio dove gli atleti possano scaldarsi e prepararsi nelle ore precedenti la loro routine. È possibile anche contingentare gli ingressi in area warm-up permettendo l'accesso un'ora prima della propria routine
- presenza di uno spazio 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 caratteristiche del campo gara di seguito specificate 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.

***Il presente regolamento è redatto in conformità a tutti i regolamenti interni ASI (Statuto, R.O., Linee Guida) e a tutte le disposizioni legislative e regolamentari, sia comunitarie che nazionali o locali.***

## 2.2 Scheda tecnica del campo gara di pole dance e cerchio aereo.

- l'altezza minima richiesta è di 4m;
- i pali devono essere vincolati al solaio/americana e al pavimento;
- presenza di due pali, guardando il palco: statico a sinistra e spin a destra;
- per tutte le categorie di pole dance l'atleta può chiedere di avere un materasso il campo gara per una questione di sicurezza, ma non è obbligatorio;
- per tutte le categorie di cerchio aereo l'Organizzazione metterà a disposizione dell'atleta un materasso 200x200X30 cm di altezza in campo gara per una questione di sicurezza;
- per le categorie Junior U8 e Junior U10 l'allenatore può salire sul palco come spotter all'atleta.
- gli attrezzi messi a disposizione o portati dall'atleta stesso devono possedere adeguata certificazione da presentare prima della gara (vedi allegato A).



### **3. CATEGORIE TECNICHE**

Le categorie saranno uguali per la Pole Dance e per tutte le discipline aeree e verranno classificate nel seguente modo:

#### PER ETÀ

- JUNIOR U8 - Under 8 (dai 6 anni compiuti il giorno della gara fino agli 8 anni non compiuti il giorno della gara);
- JUNIOR U10 - Under 10 (dagli 8 anni compiuti il giorno della gara fino ai 10 anni non compiuti il giorno della gara);
- JUNIOR U14 - Under 14 (dai 10 anni compiuti il giorno della gara fino ai 14 anni non compiuti il giorno della gara);
- JUNIOR U18 - Under 18 (dai 14 anni compiuti il giorno della gara fino ai 18 anni non compiuti il giorno della gara);
- SENIOR U30 - Under 30 (dai 18 anni compiuti il giorno della gara fino ai 30 anni non compiuti il giorno della gara);
- SENIOR U40 - Under 40 (dai 30 anni compiuti il giorno della gara fino ai 40 anni non compiuti il giorno della gara);
- SENIOR U50 - Under 50 (dai 40 anni compiuti il giorno della gara fino ai 50 anni non compiuti il giorno della gara);
- SENIOR U60 - Under 60 (dai 50 anni compiuti il giorno della gara fino ai 60 anni non compiuti il giorno della gara);
- SENIOR U70 - Under 70 (dai 60 anni compiuti il giorno della gara fino ai 70 anni non compiuti il giorno della gara);
- MASTER - Over 70 (dai 70 anni compiuti il giorno della gara fino ai 100 anni non compiuti il giorno della gara);

#### PER LIVELLO TECNICO:

- Orione (atleti Novizi con difficoltà tecnica base/beginner);
- Sirio (atleti Emergenti con difficoltà tecnica intermedia);
- Cassiopea (atleti Dilettanti con difficoltà tecnica avanzata, semi-professionale);
- Supernova (atleti Talenti con difficoltà tecnica avanzata professionale);
- Vega (para atleti).

#### Sarà possibile gareggiare nella categoria:

- individuale;
- doppio;
- gruppo.

TIPOLOGIA	CATEGORIE ANAGRAFICHE
INDIVIDUALE	JUNIOR U8/ U10/ U14/ U18 SENIOR U40/ U50/ U60/ U70/ MASTER O70
DOPPIO	JUNIOR U8/ U10/ U14/ U18 SENIOR O18
GRUPPO	JUNIOR U18 SENIOR O18
PARA ATLETI	JUNIOR U18 SENIOR O18

\* per Under (U) si intende fino ad anno non compiuto.



## 4. Categorie tecniche pole dance.

### 4.1 ORIONE

Questa categoria è indicata per atleti di livello tecnico BASE/BEGINNER (Novizi) 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 concessi e vietati per avere una linea guida nella costruzione della routine. Gli elementi citati vogliono essere un esempio nel precisare che un atleta di livello tecnico base non dovrebbe essere in grado di eseguirli, tantomeno di eseguire varianti degli stessi con dinamiche del tutto simili.

	
- moves di livello tecnico BASIC o BEGINNER (p.e.: inverted crucifix, cross knee release, stargeizer, etc.)	- dinamiche di livello avanzato (p.e.: oona spin, deadlift, etc.)
- verticali su avambraccio in appoggio a terra;	- figure di forza di livello intermedio o avanzato (p.e.: handspring, shoulder, plank gambe tese, iron x, etc.) - figure di estrema flessibilità (p.e.: eagle, cocoon, bird of paradise)
- floorwork con acrobatica e flessibilità base: ruota, front e middle split, ponte, ponte ad una gamba.	- jump in, jump out, drops, flips.
	- ruota senza mani, flicks, verticali.

## 4.2 SIRIO

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

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

Gli atleti di questa categoria hanno un buon bagaglio tecnico ma ancora non riescono ad eseguire combinazioni con dinamiche complesse.

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 concessi e vietati per avere una linea guida nella costruzione della routine. Gli elementi citati vogliono essere un esempio nel precisare che un atleta di livello tecnico base non dovrebbe essere in grado di eseguirli, tantomeno di eseguire varianti degli stessi con dinamiche del tutto simili.

	
<ul style="list-style-type: none"><li>- inversioni dirette anche dall'alto;</li><li>- figure di forza di livello intermedio (p.e.: handspring con slancio, half flag, shoulder mount, cupid, etc.);</li><li>- dinamiche di livello intermedio (p.e.: oona spin)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- dinamiche di livello avanzato (p.e.: deadlift, etc.);</li><li>- salite di forza;</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>- moves di livello tecnico intermedio (p.e.: bird, capezio passé, marley, butterfly, etc.);</li><li>- figure di buona flessibilità (p.e.: cocoon, eagle, janeiro, jade)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- figure di forza di livello avanzato (p.e.: plank gambe tese, iron x, etc.)</li><li>- figure di estrema flessibilità (p.e.: bird of paradise, rainbow Marchenko, machine gun, spatchcock, etc.)</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>- jump in, jump out, drops, flips di livello intermedio (p.e.: da outside/inside leg hang)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- ruota senza mani, flicks.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>- floorwork con acrobatica e flessibilità intermedia: ruota con una mano, verticali, rovesciate.</li></ul>	

### 4.3 CASSIOPEA



Questa categoria è indicata per atleti di livello tecnico AVANZATO (Dilettanti 1 e 2) che hanno già gareggiato e ottenuto un podio nel livello tecnico Sirio nell'ultima stagione, e/o ottenuto podio nel livello tecnico intermedio (Emergenti) all'interno di circuiti similari.

Gli atleti di questa categoria hanno un ottimo bagaglio tecnico e riescono ad eseguire combinazioni con dinamiche complesse.

È concessa l'iscrizione di istruttori di 1° e 2° livello nella presente categoria.

Gli istruttori di 2° livello nonché atleti che hanno ottenuto podio in categorie simili o superiori in altri circuiti Nazionali e Internazionali NON possono gareggiare in questa categoria.

Gli elementi suggeriti dovrebbero indicare la scelta della giusta categoria.

	
<ul style="list-style-type: none"><li>- figure di forza di livello avanzato (p.e.: plank gambe tese, iron x etc.);</li><li>- dinamiche di livello avanzato (p.e.: deadlift, fonji, phoenix, etc.)</li></ul>	
<ul style="list-style-type: none"><li>- figure di livello tecnico avanzato (p.e.: bird of paradise, rainbow Marchenko, machine gun, spatchcock, etc.)</li></ul>	
<ul style="list-style-type: none"><li>- jump in, jump out, drops, flips di livello avanzato (p.e.: backflip, etc.)</li></ul>	
<ul style="list-style-type: none"><li>- floorwork con acrobatica e flessibilità avanzata: ruota senza mani, flicks, etc.</li></ul>	

#### **4.4 SUPERNOVA**

Questa categoria è indicata per atleti di livello tecnico ELEVATO (Talenti) che hanno già gareggiato e ottenuto un primo posto nel livello tecnico Cassiopea nell'ultima stagione, e/ o ottenuto primo posto nel livello tecnico avanzato (Dilettanti1) all'interno di circuiti simili.

È concessa l'iscrizione di istruttori di 3° livello nella presente categoria.

Gli istruttori di qualunque livello nonché atleti che hanno ottenuto podio in categorie simili o superiori in altri circuiti Nazionali e Internazionali possono gareggiare in questa categoria.

#### **4.5 VEGA**

I para atleti non sono suddivisi in base alle competenze tecniche. Saranno unicamente suddivisi in atleti JUNIOR U18 e SENIOR O18. Il para atleta potrà avere uno o più spotter senza incorrere in alcuna penalità qualora quest'ultimo fornisca assistenza diretta.

## 5. CATEGORIE CERCHIO AEREO

### 5.1 ORIONE

Questa categoria è indicata per atleti di livello tecnico BASE/BEGINNER (Novizi) 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 concessi e vietati per avere una linea guida nella costruzione della routine. Gli elementi citati vogliono essere un esempio nel precisare che un atleta di livello tecnico base non dovrebbe essere in grado di eseguirli, tantomeno di eseguire varianti degli stessi con dinamiche del tutto simili.

	
<p>Sull'attrezzo:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- inversioni basiche;</li><li>- basic moves (p.e.: side amazon, man in the moon, craddle, mermaid, star);</li><li>- equilibri basic;</li><li>- mezza capovolta dall'alto sia in avanti che all'indietro per un massimo di 180°;</li><li>- entrate base (p.e.: Delilah mount, Delilah side climb);</li><li>- uscite base (p.e.: forward roll to Delilah, pike dismount).</li></ul>	<p>Sull'attrezzo:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- dinamiche di livello avanzato (p.e. Beat to top bar tigh hold)</li><li>- inversioni a braccia tese;</li><li>- entrate di forza;</li><li>- roll e drop intermedi e avanzati.</li><li>- aggancio punte e talloni;</li><li>- regrip;</li><li>- utilizzo spanset (fettuccia);</li><li>- salti giro avanti e dietro all'attrezzo e per scendere da esso;</li></ul>
<p>Under the bottom bar.</p> <p>Figure di livello base/beginner di riferimento:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- spider;</li><li>- forwards Delilah split;</li><li>- closed hooks hang arch;</li></ul>	
<p>Under the top bar.</p> <p>Figure di livello base/beginner di riferimento:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- double leg stag scarb;</li><li>- forwards Delilaah on top.</li></ul>	
<p>Elementi a terra:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- floorwork con acrobatica e flessibilità base: ruota, front e middle split, ponte, ponte ad una gamba, verticali sugli avambracci.</li></ul>	<p>Elementi a terra:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- ruota senza mani, flicks, verticali.</li></ul>

## 5.2 SIRIO

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

Si definisce livello tecnico intermedio in quanto gli atleti non sono ancora in grado di costruire dinamiche complesse. Gli atleti di questa categoria hanno un buon bagaglio tecnico ma ancora non riescono ad eseguire combinazioni con dinamiche complesse.

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 concessi e vietati per avere una linea guida nella costruzione della routine. Gli elementi citati vogliono essere un esempio nel precisare che un atleta di livello tecnico base non dovrebbe essere in grado di eseguirli, tantomeno di eseguire varianti degli stessi con dinamiche del tutto similari.

	
<p>Sull'attrezzo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- inversioni intermedie (p.e.: pike in the hoop, Delilah on top);</li> <li>- moves intermedie (p.e.: amazon stag o split, gazelle);</li> <li>- equilibri intermedi (p.e.: jack balance, knees in hoop);</li> <li>- entrate intermedie (p.e.: pull over mount to balance, pop on mount);</li> <li>- uscite intermedie (p.e.: pop off pike).</li> <li>- utilizzo spanset (fettuccia);</li> <li>- regrip;</li> <li>- flips.</li> </ul>	<p>Sull'attrezzo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- dinamiche di livello avanzato (p.e.: inversioni a braccia tese);</li> <li>- salti giro avanti e dietro all'attrezzo e per scendere da esso;</li> <li>- agganci ad un solo tallone o una sola punta;</li> </ul>
<p>Under the bottom bar.</p> <p>Figure di livello intermedio di riferimento:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- candlestick (no hands);</li> <li>- broken knee.</li> </ul>	
<p>Under the top bar.</p> <p>Figure di livello intermedio di riferimento:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- split straddle in the hoop;</li> <li>- extended crab in the hoop.</li> </ul>	
<p>Elementi a terra:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- floorwork con acrobatica e flessibilità intermedia: ruota con una mano, verticali, rovesciate.</li> </ul>	<p>Elementi a terra:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ruota senza mani, flicks.</li> </ul>

### 5.3 CASSIOPEA

Questa categoria è indicata per atleti di livello tecnico AVANZATO (Dilettanti 1 e 2) che hanno già gareggiato e ottenuto un podio nel livello tecnico Sirio nell'ultima stagione, e/o ottenuto podio nel livello tecnico intermedio (Emergenti) all'interno di circuiti simili.

Gli atleti di questa categoria hanno un ottimo bagaglio tecnico e riescono ad eseguire combinazioni con dinamiche complesse.

È concessa l'iscrizione di istruttori di 1° e 2° livello nella presente categoria.

Gli istruttori di 2° livello nonché atleti che hanno ottenuto podio in categorie simili o superiori in altri circuiti Nazionali e Internazionali NON possono gareggiare in questa categoria.

Gli elementi suggeriti dovrebbero indicare la scelta della giusta categoria.

✓	✗
<ul style="list-style-type: none"> <li>- tricks di livello avanzato;</li> <li>- tutti gli equilibri;</li> <li>- tutti i flips.</li> </ul>	
under the bottom bar. Figure di livello avanzato di riferimento: <ul style="list-style-type: none"> <li>- open half jigsaw;</li> <li>- sleeping lion layback;</li> <li>- back hang.</li> </ul>	
Under the top bar. Figure di livello avanzato di riferimento: <ul style="list-style-type: none"> <li>- russian split;</li> <li>- triangle on top.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- floorwork con acrobatica e flessibilità avanzata: ruota senza mani, flicks, etc.</li> </ul>	

## **5.4 SUPERNOVA**

Questa categoria è riservata ad atleti di livello tecnico ELEVATO (Talenti) che hanno già gareggiato e ottenuto un primo posto nel livello tecnico Cassiopea nell'ultima stagione, e/ o ottenuto primo posto nel livello tecnico avanzato (Dilettanti1) all'interno di circuiti similari.

È concessa l'iscrizione di istruttori di 3° livello nella presente categoria.

Gli istruttori di qualunque livello nonché atleti che hanno ottenuto podio in categorie simili o superiori in altri circuiti Nazionali e Internazionali devono gareggiare in questa categoria.

## **5.5 VEGA**

I para atleti non sono suddivisi in base alle competenze tecniche. Saranno unicamente suddivisi in atleti JUNIOR U18 e SENIOR O18. Il para atleta potrà avere uno o più spotter senza incorrere in alcuna penalità qualora quest'ultimo fornisse assistenza diretta.



## 6. Cambio categorie / Stagione sportiva

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

Per le categorie ORIONE e SIRIO il passaggio a quella superiore è previsto per tutti i podi: 1°,2°,3° posto. Per la categoria CASSIOPEA il passaggio alla categoria superiore SUPERNOVA è previsto solo per il 1° posto.

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

CATEGORIA ATTUALE	STAGIONE CORRENTE	CATEGORIA DELLA STAGIONE SUCCESSIVA
ORIONE	1°, 2°, 3° POSTO	SIRIO
SIRIO	1°, 2°, 3° POSTO	CASSIOPEA
CASSIOPEA	1° POSTO	SUPERNOVA

## 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 entrambi 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.

**Per il cerchio aereo è consentito il solo uso di un attrezzo per Double, e due cerchi per i Gruppi.**

Al momento dell'iscrizione dovranno essere comunicate le seguenti disposizioni:

- altezze previste dalla routine degli atleti (cat. gruppo Cerchio Aereo) entro i termini specificati nella sezione "Campo Gara" di questo regolamento;
- funzione spin o static dei pali (cat. gruppi Pole Dance).

**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 10 -9- 10 -9 e un Fuori Quota di 14 anni).

## 8. 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. SOLO in caso di prove accertate che l'atleta sia stato per errore dell'Organizzazione iscritto a categorie sbagliate può il relativo allenatore scrivere all'Organizzazione per apporre l'opportuna correzione entro 7 giorni. 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 che hanno partecipato a competizioni con podi resi noti comunicandolo all'atleta. Eventuali denunce pervenute durante la competizione o al termine della stessa porteranno il settore Nazionale alla verifica, e se fondata, l'atleta verrà squalificato.

## 9. 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 accetterà basi musicali inviate in formati diversi da quelli richiesti dall'organizzatore o con bassa qualità.

È necessario 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
ORIONE	min. 2'00" max 3'00"	min 2'30" max 3'30''	min 2'30" max 3'30''
SIRIO	min. 2'30" max 3'00"	min 2'30" max 3'30''	min 2'30" max 3'30''
CASSIOPEA	min. 3'00" max 3'30"	min. 3'00" max 4'00"	min. 3'00" max 4'00"
SUPERNOVA	min 3'30" max 4'00"	min 3'30" max 4'00"	min 3'30" max 4'00"
VEGA	min 2'00" max 3'30"	min 2'00" max 3'30"	min 2'00" max 3'30"

La musica può essere con o senza parole, sono consentiti mix di più canzoni differenti. L'importante è che la traccia risulti come unica entità. La traccia priva di linguaggi antisportivi, scurrili o che rimandino all'odio, al razzismo, all'utilizzo di stupefacenti e simili (sono previste penalità e squalifica).

La base musicale deve essere inviata in formato .mp3 all'Organizzazione secondo le indicazioni fornite dalla stessa.

Dovrà essere nominata nel seguente modo:

## **NOME\_COGNOME\_SPECIALITA'\_CATEGORIA TECNICA\_CATEGORIA DI ETA'.mp3**

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). È comunque obbligatorio portare con se una copia della propria base musicale su dispositivo fisico (no smartphone).

### **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; 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 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; 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;
- il costume deve essere 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 nelle zone intime, per seni particolarmente prosperosi il costume dovrà essere adeguato e contenitivo;
- è possibile far intervenire delle comparse purché non tocchino gli attrezzi e non eseguano movimenti acrobatici e collaborazioni sia a terra che all'attrezzo con l'atleta.

### **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 più alto in esecuzione tecnica.

#### **RICORSI E MODALITÀ 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 a [settoreginnastica@asinazionale.it](mailto:settoreginnastica@asinazionale.it) entro 48 ore 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 ripubblicati con l'adeguato scorrimento della graduatoria.

**ATTENZIONE:** Solo le ASD/SSD potranno presentare il ricorso.

## **12. Il Capo Giuria**

Il Capo Giuria assegna un punteggio complessivo sulla performance (artistico+tecnico con un massimo di 10 punti) e può assegnare bonus e deduzioni ed ha un importante ruolo di supervisione dell'intero pannello 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.

Il Capo Giuria dovrà:

- assolutamente essere una figura di spicco nella disciplina;
- possedere un diploma di istruttore nella relativa disciplina;
- aver avuto già esperienze pregresse come Giudice di Gara;

N.B. il Capo Giuria non potrà far partecipare i suoi atleti nella competizione in questione.

Il referente Nazionale PoleDance&Aerial si riserva il diritto di asseverare o meno la scelta del Capo Giuria (come anche del pannello giuria) da parte dell'Organizzatore della gara.

L'Organizzatore dovrà mandare una mail con la composizione del pannello giuria allegando nome, cognome e cv tecnico-sportivo.

Di seguito la scheda del Capo Giuria.

# SCHEDA DI VALUTAZIONE CAPOGIURIA

ATLETA \_\_\_\_\_ CATEGORIA TECNICA-ETÀ \_\_\_\_\_ SPECIALITÀ \_\_\_\_\_

	BONUS/DEDUZIONI	MAX PUNTI	TOTALE
B1	Originalità tecnica della routine all'attrezzo (tricks, transizioni, combo innovativi )	3	
B2	Originalità artistica della routine (tema, coerenza/immagine)	3	
B3	Originalità della base musicale (inedita o editing personale)	3	
B4	Sviluppo del lavoro a corpo libero coreografico, acrobatico, coreutico	3	
B5	Cura particolare, ricchezza del costume, acconciatura e trucco	3	
B6	Extra Bonus a discrezione del Capo Giuria con il benessere di tutti i giudici	5	
BDG1	DOUBLE E GRUPPI syncro per due ottave consecutive all'attrezzo	5	
BDG2	DOUBLE E GRUPPI syncro per due ottave consecutive a corpo libero	3	
BDG3	DOUBLE E GRUPPI più di una presa di coppia all'attrezzo	+3 per ogni presa fino ad un massimo di 3 episodi	
BDG4	DOUBLE E GRUPPI più di una presa di coppia a corpo libero	+3 per ogni presa fino ad un massimo di 3 episodi	
BDG5	GRUPPI Prese collaborative a tre o a quattro sull'attrezzo maggiori di 3	3	
D1	Ingresso dopo 60 secondi dalla chiamata	-3	
D2	Nudità durante la routine	-5 / al secondo episodio squalifica	
D3	Dilungamento nella pulizia dei pali, nel posizionamento della scenografia, nell'appendimento dell'attrezzo non giustificato	-3	
D4	Interruzione evidente della routine	-3	
D5	Scivolata e/o perdita di equilibrio	-1 ad ogni episodio	
D6	Caduta evidente dall'attrezzo	-5	
D7	Pulizia mani, sistemazione capelli e costume	-1 ad ogni episodio fino ad un massimo di -5	
D8	Accessori non consentiti e costume non idoneo (gioielli ed elastici)	-3	
D9	Mancato saluto dell'atleta in ingresso e in uscita	-3	
D10	Atleta che canta durante la routine (escluso canto coreografico/teatrale) o parla con il coach	-1 ogni episodio fino ad un massimo di -3	
D11	Movenze e/o atti sessuali e/o razziali	squalifica diretta	
D12	Utilizzo non permesso di oggetti, materiali, esseri viventi	squalifica diretta	
D13	Presenza di marchi noti o loghi di scuole sul costume di gara e/o sulla scenografia	-5	
D14	Musica non adatta	squalifica diretta	
D15	Violazione codice etico dell'atleta* (campo gara e aree adiacenti)	-5	
D16	Utilizzo di creme grippanti non concesse	-3	
D17	Elemento tecnico con inequivocabile appartenenza a categoria superiore	-5 e diretto spostamento categoria superiore	
D18	Elemento tecnico ritenuto non appropriato alla categoria	-3	
DG1	DOUBLE E GRUPPI assenza di una presa di coppia all'attrezzo	-3	
DG2	DOUBLE E GRUPPI assenza di una presa di coppia a corpo libero	-3	
DG3	DOUBLE E GRUPPI mancato syncro di almeno un'ottava	-3	
C	PUNTEGGIO COMPLESSIVO PERFORMANCE da 1 a 10		

FIRMA \_\_\_\_\_

\* CODICE ETICO DELL'ATLETA:

- evitare comportamenti antisportivi prima, durante e dopo la manifestazione;
- evitare di avvicinarsi e/o parlare con il pannello giuria durante tutta la manifestazione;
- obbligo di saluto al pannello giuria all'entrata e all'uscita sul campo gara.

### 13. Ufficiale di Gara Artistico e scheda di valutazione.

DA 1 A 2	DA 3 A 4	DA 5 A 6	DA 7 A 8	DA 9 A 10
SCARSO	MEDIOCRE	SUFFICIENTE	BUONO	OTTIMO

L'Ufficiale di Gara Artistico assegnerà un punteggio da 1 a 10 nelle seguenti voci.

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

**A2 MUSICALITÀ:** Verrà valutata la capacità dell'atleta di lavorare sui tempi della musica e sulla sua interpretazione musicale (rispetto del ritmo, degli accenti e della melodia).

**A3 PRESENZA SCENICA:** Verrà valutata l'interpretazione espressiva durante tutta la performance e la conseguente capacità di mantenere costante l'attenzione su di se (contatto visivo, intensità, padronanza "del palco" e coerenza con la musica e i movimenti eseguiti).

**A4 COSTUME/MAKE UP/ACCONCIATURA:** Verrà valutata la coerenza e la ricchezza di costume, trucco, acconciatura rispetto al tema presentato.

**A5 FLOORWORK E CORPO LIBERO:** Verrà valutata la capacità dell'atleta di sviluppare la routine a terra occupando tutti gli spazi del campo gara; allo stesso modo verrà valutata la capacità di eseguire elementi tecnici di qualsiasi tipologia (acrobatici, ginnici, danzati e teatrali).

## SCHEDA DI VALUTAZIONE ARTISTICO

ATLETA \_\_\_\_\_ CATEGORIA TECNICA-ETÀ \_\_\_\_\_ SPECIALITÀ \_\_\_\_\_

	VOCI	MAX PUNTI	TOTALE
A1	IMMAGINE GENERALE		
A2	MUSICALITÀ		
A3	PRESENZA SCENICA		
A4	COSTUME/MAKE UP/ ACCONCIATURA		
A5	FLOORWORK E CORPO LIBERO		

FIRMA \_\_\_\_\_



#### 14. Ufficiale di Gara Tecnico e scheda di valutazione.

DA 1 A 2	DA 3 A 4	DA 5 A 6	DA 7 A 8	DA 9 A 10
SCARSO	MEDIOCRE	SUFFICIENTE	BUONO	OTTIMO

L'ufficiale di Gara Tecnico assegnerà un punteggio da 1 a 10 nelle seguenti voci.

##### **T1 ESECUZIONE TECNICA ALL'ATTREZZO E NEL CORPO LIBERO**

Verrà valutata la capacità dell'atleta nell'eseguire gli elementi tecnici in maniera "pulita" (punte tese, estensione gambe, braccia, postura corretta).

##### **T2 TRANSIZIONI ALL'ATTREZZO E A CORPO LIBERO**

Verrà valutata la capacità dell'atleta nell'eseguire :

- entrate ed uscite dei movimenti;
- elementi a terra o sull'attrezzo (no incertezza);
- camminate (no vacillanti);
- salti e atterraggi;
- salite e discese;
- No bad angle (tranne che nell'aerea).

##### **T3 STRUTTURA TECNICA DELLA COREOGRAFIA**

Verrà valutato il bilanciamento degli elementi nella coreografia (l'utilizzo del palo in statico e di quello in spin deve essere equilibrato come anche la quantità degli elementi di flessibilità e quelli di forza). Anche lo spazio del campo gara dovrebbe essere utilizzato nella sua totalità.

##### **T4 DINAMISMO E FLUIDITÀ**

Verrà valutata la capacità dell'atleta nell'eseguire una routine dinamica e fluida senza interruzioni. Altresì verrà valutato negativamente se nell'utilizzo dello spin il palo abbia poca velocità o addirittura si fermi.

## SCHEDA DI VALUTAZIONE TECNICO

ATLETA \_\_\_\_\_ CATEGORIA TECNICA-ETÀ \_\_\_\_\_ SPECIALITÀ \_\_\_\_\_

	VOCI	MAX PUNTI	TOTALE
T1	ESECUZIONE TECNICA ALL'ATTREZZO E NEL CORPO LIBERO		
T2	TRANSIZIONI ALL'ATTREZZO E A CORPO LIBERO		
T3	STRUTTURA TECNICA DELLA COREOGRAFIA		
T4	DINAMISMO E FLUIDITÀ		

FIRMA \_\_\_\_\_