SETTORE AMATORIALE GARE DI AERIAL POLE
REGOLAMENTO

Tale regolamento è stato redatto grazie al prezioso contributo dei maggiori tecnici e atleti di pole, aerial pole e discipline aeree plurimedagliati affiliati Opes.

Ogni anno è oggetto di rivalutazione e se necessario viene modificato ed aggiornato.

Gli atleti partecipanti vengono suddivisi in CATEGORIE ANAGRAFICHE (ovvero per fascia di età) e in CLASSI diverse in base al livello di preparazione ed esperienza. Non si applicano distinzioni di genere in nessuna categoria.

Dunque, tutte le categorie sono MISTE.

Gli atleti della disciplina AERIAL POLE possono decidere se presentarsi come:

- SINGOLO: l'atleta gareggia individualmente in campo gara.
- DOPPIO: a gareggiare in campo gara sono 2 atleti ed entrambi verranno valutati allo stesso modo.
- PICCOLO GRUPPO: a gareggiare in campo gara sono massimo 6 atleti.

CATEGORIE ANAGRAFICHE:

- UNDER 14: Dai 6 ai 14 anni
- UNDER 18: Dai 15 ai 18 anni
- UNDER 30: Dai 19 ai 30 anni
- UNDER 40: Dai 31 ai 40 non compiuti
- M 40 MASTER 40: Dai 40 anni compiuti ai 50 non compiuti
- M 50 MASTER 50: Dai 50 anni compiuti ai 60 non compiuti
- M60+ MASTER 60+: Dai 60 anni compiuti in su

CATEGORIE ANAGRAFICHE DOPPIO E GRUPPO

Per le coppie verrà assegnata la categoria in base all'età anagrafica dell'atleta più anziano. Per i gruppi potrà esserci fino al 30% di fuori quota nella categoria under 14.

Oltre alla suddivisione in categorie anagrafiche gli atleti verranno ulteriormente suddivisi in CLASSI determinanti il loro livello di preparazione ed esperienza.

CLASSI

CLASSE C: Livello tecnico e di esperienza BASE. Solo per atleti alle prime armi. NO istruttori, NO professionisti. NO inversioni aeree di nessun tipo, NO handspring, NO deadlift, NO elementi dinamici o con fase di volo (esempio: JUMP ON, JUMP OUT, REGRIP, Fonji, BACKFLIP) , NO deadlift, NO ORBITE, NO PENDULUM.

CLASSE B: Livello tecnico e di esperienza INTERMEDIO. NO istruttori, NO professionisti. NO elementi dinamici complessi quali: FONJI, REGRIP, BACKFLIP e tutti gli altri elementi dinamici per i quali avviene la totale perdita di contatto con il palo in posizione INVERTITA o 360 gradi di rotazione. Sono ammessi i JUMP ON/JUMP OUT basici. Sono ammessi: ORBITA E PENDULUM che anzi, se presentati correttamente, faranno guadagnare punti bonus alla performance (non sono obbligatori).

CLASSE A: Livello tecnico e di esperienza INTERMEDIO/AVANZATO. NO ISTRUTTORI di livello avanzato (solo insegnanti di livello base), NO PROFESSIONISTI. Sono ammessi tutti gli elementi. E' obbligatorio presentare almeno un PENDULUM, mentre l'ORBITA è facoltativa, a scelta dell'atleta

CLASSE AS: Livello tecnico e di esperienza AVANZATO. SI ISTRUTTORI (anche di classi avanzate) SI PROFESSIONISTI (ovvero PERFORMERS che si esibiscono sotto compenso) SI atleti di rilevanza nazionale ed internazionale, SI atleti già premiati in categoria A o ELITE. Sono ammessi tutti gli elementi anche di livello molto avanzato. SONO OBBLIGATORI: UN PENDULUM e UN ORBITA. Se vengono presentate più ORBITE o PENDULUM oltre agli obbligatori , quindi extra, la performance riceverà dei bonus speciali.

MUSICA: REQUISITI DELLA TRACCIA MUSICALE

La durata della traccia musicale deve essere compresa tra i 2:30 e i 3:30 minuti per tutti gli atleti appartenenti a tutte le categorie anagrafiche e a tutte le classi ad esclusione della classe AS la cui musica dovrà avere una durata compresa tra i 3:30 e i 4:00 minuti.

Per i gruppi da min 3.30 a max 4.30.

La traccia musicale deve essere inviata all'organizzazione in FILE formato MP3 con annesso numero di gara, nome e cognome atleta, disciplina e categoria e nome ASD d'appartenenza. La traccia musicale non può contenere in alcun modo linguaggi antisportivi che rimandino al razzismo, omofobia e odio. Pena la squalifica.

CRITERI DI VALUTAZIONE

La valutazione è suddivisa in due sezioni:

La SEZIONE TECNICA che determinerà il 50% del punteggio totale La SEZIONE ARTISTICA che determinerà il 50% del punteggio totale

Ogni sezione è composta da 5 CRITERI DI GIUDIZIO valutabili con un punteggio compreso tra lo 1 e il 10 sia per quanto riguarda la parte tecnica che per quanto riguarda la parte quella artistica.

CRITERI DI GIUDIZIO

1 **ESECUZIONE: PULIZIA DEL MOVIMENTO E LINEE: VALUTAZIONE DA 1-10**

I giudici ricercheranno sempre la corretta esecuzione delle figure durante tutta la performance sia a terra che al palo. Valuteranno le transizioni, che dovranno essere fluide e pulite, sia in entrata che in uscita dalle figure. Con "linee" intendiamo la capacità di tenere le ginocchia adeguatamente tese così come le punte dei piedi tirate con il collo del piede evidentemente in posizione di allungamento. Durante l'esecuzione delle figure la schiena non dovrà mostrarsi ingobbita (se non per esigenze coreografiche) e le braccia, il collo, le gambe e i piedi dovranno esserecontrollati nei movimenti e non "molli" e privi di energia.

2 **FORZA E DINAMISMO: VALUTAZIONE DA 1-10**

I giudici valuteranno positivamente una routine di gara che esprima forza e dinamicità sia al palo che a terra. Per quanto riguarda il palo aereo verrà valutata anche la gestione dello stesso nello spazio ed il controllo del giro.

3 **FLESSIBILITA' E AMPIEZZA: VALUTAZIONE DA 1-10**

I giudici valuteranno positivamente una routine di gara che dimostri anche la flessibilità dell'atleta sia al palo che a terra. La flessibilità è riferita alle gambe, alle braccia, alla schiena e alle spalle dell'atleta giudicato.

Non è valutabile solo ed esclusivamente attraverso l'esecuzione di figure di flessibilità come spaccate e ponti ma anche attraverso l'AMPIEZZA del movimento che ne determina in parte la qualità.

4 ROUTINE BILANCIATA: VALUTAZIONE DA 1-10

I giudici ricercheranno una routine di gara bilanciata e cioè che presenti elementi dinamici così come di forza e di flessibilità.

5 BILANCIAMENTO NELL' USO DELLO SPAZIO: VALUTAZIONE DA 1-10

6 I giudici ricercheranno nella routine di gara l'utilizzo da parte dell'atleta di tutta la superficie del palo aereo e dello spazio intorno.

SEZIONE ARTISTICA: CRITERI DI GIUDIZIO:

1 **MUSICALITA' E SENSO DEL RITMO: VALUTAZIONE DA 1-10**

I giudici ricercheranno nella performance la capacità dell'atleta di ballare e/o performare gli elementi al palo seguendo il ritmo della traccia musicale scelta. Sarà premiata la capacità dell'atleta di prendere accenti in maniera particolarmente evidente così come la capacità di seguire con i movimenti di tutto il corpo la dinamica della musica scelta.

2 **IMMAGINE, STAGE PRESENCE E INTERPRETAZIONE: VALUTAZIONE DA 1-10**

I giudici ricercheranno nell'atleta un'interpretazione coerente della coreografia oltre al saper creare un contatto visivo efficace con il pubblico. L'interpretazione è riferita al corpo così come alle espressioni del viso. Il coinvolgimento emotivo e il sapersi calare nel personaggio saranno premiati.

3 **ORIGINALITA': VALUTAZIONE DA 1-10**

I giudici ricercheranno una performance originale da tutti i punti di vista: partendo dalla scelta della traccia musicale, del tema o del personaggio, del costume e del trucco che dovranno essere curati e coerenti.

Contribuiscono alla soddisfazione di questo criterio anche l'originalità e la creatività delle transizioni (a terra e al palo). Le transizioni maggiormente innovative e creative verranno premiate dalla giuria.

4 **COREOGRAFIA E FLOORWORK: VALUTAZIONE DA 1-10**

I giudici ricercheranno una coreografia bilanciata, curata, innovativa e coerente con la scelta musicale e tematica. Una coreografia che dimostri la capacità dell'atleta di muoversi nello spazio in più direzioni.

Saranno apprezzati movimenti ginnici o teatrali così come una sequenza ballata.

5 **INTENSITA', SPETTACOLARITA' AUTENTICITA' DELL'INTERA PERFORMANCE VALUTAZIONE: DA 1-10**

I giudici ricercheranno una performance dal grande impatto sul pubblico. Che non annoi gli spettatori ma che si dimostri autentica, intensa e quindi in grado di trascinare e far divertire o partecipare la giuria e tutto il pubblico presente. Sarà apprezzata la spettacolarità della performance che potrà essere generata dall'utilizzo di particolari oggetti di scena o dalla creazione di combinazioni creative e/o di pole tricks d'effetto.

***PENALITA': VALUTAZIONE DA 1 -5**

Le penalità vengono assegnate dal capo giuria. Si suddividono in penalità che possono essere assegnate più volte durante la routine e penalità assegnabili una sola volta al termine della performance.

1. CADUTA – 5 punti (ogni volta)
2. SCIVOLAMENTO O PERDITA DI EQUILIBRIO (sia sulla pertica che a terra) -2 punti (ogni volta)
3. MANCATA GESTIONE DELLA Modalità GIREVOLE -5 (una sola volta)

4. NUDITA' -5 (una sola volta)
5. TERMINARE LA PERFORMANCE IN ANTICIPO O IN RITARDO RISPETTO ALLA TRACCIA MUSICALE -2 (una sola volta
6. Non presentare gli elementi obbligatori come PENDULUM e ORBITA per le Classi laddove sono richiesti: -5 per il PENDULUM e -5 per l'ORBITA. (Una volta soltanto)
7. Non effettuare il corretto caricamento del giro tipico del PALO AEREO E USARE LA PERTICA COME FOSSE UN PALO TIPICO DA POLE DANCE -5 (una volta soltanto)

BONUS EXTRA:

1. PENDULUM EXTRA +2 ogni volta
2. ORBITA EXTRA +3 ogni volta
3. BONUS CARICAMENTO DELLO SPINN + 10 una sola volta. Saper gestire il palo aereo e il caricamento dello giro sta alla base di questa disciplina. Verranno premiati i polers che dimostreranno di riuscire a far spinnare il palo aereo sul suo stesso asse verticale riuscendo a mantenere il piede che fa perno sul pavimento per almeno 4 giri completi, senza oscillare, prima di staccare.
4. BONUS CARICAMENTO DEL GIRO A BRACCIA SEMI TESE: senza l'avambraccio o i gomiti in contatto con la pertica. Verranno premiati i polers che riusciranno a compiere almeno 3 giri completi di caricamento (con un solo piede che fa perno a terra) con le braccia semi distese senza oscillare e mantenendo il palo aereo sul suo stesso asse verticale.

DEFINIZIONE DI PENDULUM: Tecnica di oscillazione tipica dell'AERIAL POLE che simula il movimento di un pendolo. Tale tecnica crea una traiettoria ad arco. Si sfrutta l'oscillazione piuttosto che la sola rotazione sul posto. E' il moto oscillatorio avanti e indietro tra due punti di massima ampiezza, definiti punto A e punto B. Per guadagnare il Bonus dovrò compiere un movimento di PENDOLO COMPLETO: Dovrò quindi andare dal punto A al punto B per due volte.

DEFINIZIONE DI ORBITA: Movimento dinamico che origina una traiettoria circolare del palo nello spazio lontano dal suo asse verticale. Dovranno essere compiuti almeno 360 gradi di rotazione per ottenere il BONUS EXTRA. Il performer deve essere sul palo durante tutta l'orbita senza avere alcun contatto con il pavimento.