

REGOLAMENTO ACROBATICA AEREA

Il regolamento ha il compito di dare una normativa unica a tutti i partecipanti alla gara.

Modalità d'iscrizione

ART 1. L'iscrizione verrà effettuata tramite portale, dove le associazioni sportive o i singoli atleti troveranno tutte le informazioni necessarie.

ART 2. Ogni scuola potrà scegliere se far partecipare i propri atleti nelle specialità TESSUTO o CERCHIO e nelle categorie SINGOLO, DUO o GRUPPO

SINGOLO: l'atleta gareggerà da solo sul proprio attrezzo.

DUO: gli atleti gareggeranno utilizzando un solo attrezzo in due (es.1 cerchio per 2 atleti, 1 tessuto per 2 atleti).

GRUPPO: va da un minimo di 2 atleti a un massimo di 3 atleti, che utilizzeranno ognuno il proprio attrezzo (es. 3 atleti per 3 tessuti).

ART 3. Ogni scuola o singolo atleta dovrà fornire, il giorno stesso dell'evento, un' autocertificazione (timbrata e firmata), in cui si dichiara che gli atleti in gara sono in possesso di assicurazione e di certificato medico sportivo in corso di validità.

ART 4. Misure del campo gara: Il palcoscenico presenta una lunghezza di 14 metri, una profondità di 9 mt e un'altezza minima di 6 mt. Come per normativa, sotto ogni postazione verrà collocato il materasso anti-caduta.

ART 5. Attrezzi di gara: Sono ammesse le specialità tessuto e cerchio. Il tessuto sarà unico per ogni atleta in gara, così come per il cerchio (misure circonferenza 75, 85, 90, 95, 100)

ART 6. Modalità e durata dell'esibizione: L'evento NONSOLODANZA celebra l'arte e la sua bellezza, pertanto la gara si baserà su due livelli: ARTISTICO E TECNICO.

piano artistico: l'atleta dovrà sviluppare la sua performance su un tema a sua scelta (es. Pinocchio, l'amore...). Dovrà quindi creare una coreografia, di qualsiasi genere, in un minimo e massimo di 2 tempi da 8, prima di utilizzare l'attrezzo, da cui non si dovrà scendere fino alla fine dell'esecuzione. Infatti non sarà ammesso, una volta saliti sull'attrezzo, interrompere l'esecuzione con una parte coreografica per poi risalire sull' attrezzo. Questo verrà considerato come "caduta dall' attrezzo".

Il costume, il trucco, l'acconciatura dovranno rispecchiare il tema trattato.

L'atleta, se vorrà, potrà avvalersi dell'aiuto di elementi scenografici (facilmente trasportabili sia nella messa in scena che nell'uscita) o di massimo 3 contofigure, che potranno arricchire la scena. Queste,

però, non potranno mai entrare in contatto con l'atleta durante l' esibizione sull' attrezzo, nè toccare l' attrezzo stesso, previa la squalifica.

piano tecnico: riguarderà la pulizia delle linee, l'eleganza del movimento, la struttura stessa della performance in aria, la tecnica nell' esecuzione.

Ogni esibizione, che sia di tessuto o di cerchio, singola, duo o di gruppo, dovrà avere una durata massima di 3 minuti. Non sono tollerati secondi fuori la durata indicata, pertanto l'atleta dovrà accertarsi della regolarità della base, in caso contrario il tecnico predisposto all' audio sarà autorizzato a staccare la musica.

ART 7. La base dovrà essere inviata 10 giorni prima dell'evento in formato mp3 alla mail: macarioeventi@gmail.com nel seguente modo: NOME E COGNOME DELL' ATLETA_LIVELLO (es. principianti)_SPECIALITA' (es. cerchio)_ CATEGORIA ETA' (es. under 7).

Esempio: ROSA BIANCHI_INTERMEDIO_TESSUTO_UNDER 16

Ogni insegnante della scuola o atleta dovrà portare le basi su una chiavetta il giorno stesso dell'evento, nominate nel modo sopra indicato. Tutte le basi rovinare o con audio pessimo verranno squalificate.

ART 8. Sono severamente VIETATE canzoni che inneggiano alla violenza, al razzismo, che contengono parolacce e contenuti che possano ledere la dignità e la sensibilità altrui; costumi di scena troppo sgambati, trasparenti e scollati tali da far vedere nudità eccessive e mettere in difficoltà l'atleta.

N.B. NON SONO AMMESSE creme sul corpo, ceroni, brillantini, fuoco, fumogeni, armi, oggetti appuntiti, liquidi, coriandoli, petali e tutto ciò che può macchiare l' attrezzo o sporcare il palco e invalidare l' atleta.

ART 9. Giuria e valutazioni

La giuria è formata da professionisti e il loro giudizio è insindacabile. Ogni membro voterà secondo un criterio ben preciso: professionisti di acrobatica aerea valuteranno tutti gli aspetti tecnici, professionisti di danza tutti gli aspetti artistici.

Valutazioni tecniche : pulizia delle linee e del movimento, fluidità delle transizioni, tecnica dell' esecuzione delle figure, struttura coreografica e sincro (per i duo)

Valutazioni artistiche : musicalità, espressione, esecuzione del floor work.

Altre penalità: oltre gli elementi vietati già precedentemente trattati, ci sono la presenza di gioielli, atleta che canta o parla durante l' esecuzione, il mancato ringraziamento alla giuria prima e dopo l' esecuzione, interruzione della performance causa vuoto di memoria o caduta.

La giuria potrà riservarsi la possibilità di assegnare un BONUS alle performance più ricercate e complete.

Bonus: ricercatezza del tema trattato, cura nel dettaglio di elementi scenici, controfigure e abiti, particolare esecuzione del floor work o della performance aerea.

Art 10. CATEGORIE PER ETA'

Under 7 (dai 5 ai 7 anni)

Under 10 (dagli 8 ai 10 anni)

Under 13 (dagli 11 ai 13 anni)

Under 16 (dai 14 ai 16 anni)

Under 20 (dai 17 ai 20 anni)

Under 30 (dai 21 ai 30 anni)

Under 40 (dai 31 ai 40 anni)

Under 50 (dai 41 ai 50 anni)

Art 11. LIVELLI TECNICI

I livelli indicano la preparazione tecnica di ogni atleta. Pertanto, il partecipante dovrà scegliere il proprio livello tecnico a cui far parte in base alla propria esperienza e competenza.

LIVELLO PRINCIPIANTE

Riguarda il livello tecnico di base, ove l' atleta non ha ancora sviluppato le capacità di eseguire combinazioni più complesse e articolate.

A questa categoria **NON POSSONO** partecipare i professionisti e gli insegnanti, previa la squalifica.

N.B. Qualora la giuria dovesse rendersi conto che la preparazione tecnica dell' atleta è superiore al livello selezionato e che quindi la scelta sia stata effettuata solo ed esclusivamente per una vittoria più facilitata, essa stessa escluderà dalla gara il partecipante.

COSA E' CONSENTITO

CERCHIO: la mezza capriola in avanti e indietro per una rotazione massima di 180° (es. parrot)

TESSUTI : cadute con rotazione del corpo fino a 360°, ma che non prevedono una preparazione dal reverse (es. Angel drop)

Cadute senza rotazione, ma nella parte finale con una parte del corpo legata.

COSA NON E' CONSENTITO

CERCHIO: la dinamica, qualunque tipo di roll e drop, tenute sui talloni, sulle punte e sul collo, regrip.

TESSUTO: le cadute doppie, le cadute con preparazione dal reverse, le cadute o le tenute e verticali senza parti del corpo legate, gli equilibri, i regrip (o agility) e i roll up e roll down, i cappi al collo.

LIVELLO INTERMEDIO

Questo livello è indicato per tutti quegli atleti che hanno una preparazione intermedia, con una esperienza più spiccata rispetto al livello principiante.

A questa categoria NON POSSONO partecipare i professionisti e gli insegnanti, previa la squalifica.

N.B. Qualora la giuria dovesse rendersi conto che la preparazione tecnica dell' atleta è superiore al livello selezionato e che quindi la scelta sia stata effettuata solo ed esclusivamente per una vittoria più facilitata, essa stessa escluderà dalla gara il partecipante.

COSA E' CONSENTITO

CERCHIO: la dinamica, roll e drop e cadute con rotazione di 360°, tenute sui tuuti e due i talloni e su tutte e due le punte.

TESSUTO: equilibri, cadute con rotazione del corpo di 360° con preparazione dal reverse.

COSA NON E' CONSENTITO

CERCHIO: no regrip, no tenute sul collo, no agganci su un tallone o una punta.

TESSUTI: verticali e cadute libere senza parti fasciate dal tessuto, no regrip (o agility).

LIVELLO AVANZATO

Ne fanno parte tutti quegli atleti con livello tecnico avanzato, che posseggono competenze elevate e con anni di esperienza.

A questa categoria NON POSSONO partecipare i professionisti e gli insegnanti, previa la squalifica.

N.B. Qualora la giuria dovesse rendersi conto che la preparazione tecnica dell' atleta è superiore al livello selezionato e che quindi la scelta sia stata effettuata solo ed esclusivamente per una vittoria più facilitata, essa stessa escluderà dalla gara il partecipante.

COSA E' CONSENTITO

Sono concessi tutti i trick di livello avanzato sia per tessuto che per cerchio.

LIVELLO ISTRUTTORI

Possono iscriversi tutti gli insegnanti certificati di I° e II° livello (da dimostrare con copia tesserino) facendo riferimento ad un livello avanzato.

N.B. Qualora la giuria dovesse rendersi conto che la preparazione tecnica dell' atleta è superiore al livello selezionato e che quindi la scelta sia stata effettuata solo ed esclusivamente per una vittoria più facilitata, essa stessa escluderà dalla gara il partecipante

COSA E' CONSENTITO

Sono concessi tutti i trick di livello avanzato sia per tessuto che per cerchio.

LIVELLO PROFESSIONISTI

Il livello concerne tutti gli atleti che sono in grado di eseguire gli elementi in modo eccelso e con una preparazione tecnica molto alta.

Ne fanno parte gli istruttori certificati in possesso del III° livello (da dimostrare con copia tesserino) e tutti gli atleti professionisti.

COSA E' CONSENTITO

Tutto

DUO TESSUTO E CERCHIO, GRUPPO TESSUTO E CERCHIO

Bisognerà attenersi a quanto comunicato nelle voci LIVELLI PRINCIPIANTI, INTERMEDIO, AVANZATO, ISTRUTTORI E PROFESSIONISTI.

Inoltre, nei livelli PRINCIPIANTE E INTERMEDIO non sono ammesse pose in cui uno dei due atleti lascia l'attrezzo per essere sospeso completamente in aria grazie all' aiuto del compagno.

Per qualsiasi richiesta scrivere alla mail: macarioeventi@gmail.com o chiamare il n° 334779607