

REGOLAMENTO DANZA AEREA

1) SCOPO

Questo concorso è aperto a studenti di danza aerea dai 7 anni in su tesserati AICS e di altri Enti di Promozione o Federazioni, Associazioni o privati. Il presente regolamento è obbligatorio per tutti gli atleti che desiderano partecipare nella gara di Danza Aerea per la Finale Internazionale di Montecatini Terme 16/19 Dicembre 2021 "World Competition Of Dance Peoples and Cultures". Il mancato rispetto delle regole risulterà nella squalifica dal concorso.

2) STRUTTURA

Finale Internazionale aperta a tutte le nazioni, che si terrà al Teatro Verdi di Montecatini Terme, 16/19 Dicembre 2021.

INFORMAZIONI PALCO: 12 mt di profondità x 12 mt di larghezza. Altezza palco da terra 1,50mt.

Pendenza palcoscenico 2%. Altezza graticcio 12,00mt

ILLUMINAZIONE E AUDIO: Saranno presenti un tecnico luci ed audio. L'illuminazione sarà statica e uguale per tutti i partecipanti.

SICUREZZA: L'uso del materasso sarà obbligatorio per tutti i partecipanti.

È VIETATO OSCILLARE IN QUALSIASI DIREZIONE CON L'ATTREZZO.

3) ATTREZZI

I partecipanti potranno gareggiare nelle seguenti divisioni sull'attrezzo:

TESSUTO – SOLISTA/DUETTO (OGNUNO CON IL PROPRIO ATTREZZO)

CERCHIO – SOLISTA/DUETTO (OGNUNO CON IL PROPRIO ATTREZZO)

TESSUTO	A disposizione due tessuti aerei CIRCUS DIVISION certificati PLAY Lunghezza totale 8m: 6,5 m utilizzabili e 1,5 m di coda approssimativo. Appeso con lo swivel. Colore: tutti e due bianchi.
CERCHIO(*)	A disposizione due cerchi CIRCUS DIVISION certificati PLAY Entrambi foderati e appesi a un singolo punto d'ancoraggio con lo swivel. Diametro 90 cm e 95 cm.

4) CATEGORIE

I partecipanti possono gareggiare nei seguenti gruppi di ETÀ:

- MINI: DA 7 A 10 ANNI
- YOUTH: DA 11 A 14 ANNI
- JUNIOR: DA 15 A 24 ANNI
- SENIOR: DA 25 A 39 ANNI
- OVER: DA 40 ANNI IN SU

Nel caso non si raggiungesse il minimo di tre iscrizioni nella stessa fascia di età, sarà accorpata nella fascia più alta. Esempio da junior ad senior.

LIVELLO DI COMPLESSITÀ:

- ESIBIZIONE (soltanto nel tessuto): atleti da 7 anni in su potranno realizzare performance di solista o duetto.

Senza minimo richiesto. PROIBITO: REVERSE O INVERSIONE AEREA

La finalità di questa categoria è dare la possibilità di fare partecipare tutti quelli che vogliono avere una prima esperienza sul palco.

- AMATEUR: atleti che si affacciano alla disciplina e/o che abbiano raggiunto i movimenti richiesti di questa categoria.

Minimo richiesto: REVERSE O INVERSIONE AEREA senza aiuto dell'attrezzo

- PROFESSIONALE: atleti che abbiano almeno 3 anni di esperienza sull'attrezzo e/o che abbiano raggiunto i movimenti richiesti di questa categoria.

Minimo richiesto: REVERSE O INVERSIONE AEREA di forza con le gambe tese

- ELITE: atleti che abbiano almeno 5 anni di esperienza sull'attrezzo e/o che abbiano raggiunto i movimenti richiesti di questa categoria.

Minimo richiesto: REVERSE O INVERSIONE AEREA di forza con le braccia tese

Il giurato si riserva il diritto di fermare la performance di un concorrente se ritiene che il suo livello non è adeguato alla categoria.

MOVIMENTI OBBLIGATORI SECONDO LA CATEGORIE

• **TESSUTO**

TESSUTO AMATEUR

Minimo richiesto: REVERSE O INVERSIONE AEREA senza aiuto dell'attrezzo

OBBLIGATORI		PROIBITI
QUANTITÀ	DESCRIZIONE	
1	Esercizio di flessibilità	- Flessibilità estrema - Plank - Prese estreme - Reverse di forza con braccia tese - Equilibri estremi - Cadute libere, regrip o flip - Soleil, doppia caduta stella, roll down o roll up - Movimenti dinamici
1	Esercizio di forza	
1	Caduta	
LIBERO	Sequenze e transizioni	
OPZIONALE	Parte a terra coreografica o acrobatica	

TESSUTO PROFESSIONALE

Minimo richiesto: REVERSE O INVERSIONE AEREA di forza con le gambe tese

OBBLIGATORI		
QUANTITÀ	DESCRIZIONE	RICHiesto
1	Esercizio di flessibilità con gambe a 180° o di schiena 45°	con 20° di tolleranza
2	Esercizio di forza differenti: equilibrio e/o plank e/o presa	mantenuta un minimo di 2 secondi
1	Soleil e/o caduta stella	minimo 2 giri
1	Caduta	
LIBERO	Sequenze e transizioni	
OPZIONALE	Parte a terra coreografica o acrobatica	
PROIBITI	MOVIMENTI *BONUS CATEGORIA ELITE	

TESSUTO ELITE (*)

Minimo richiesto: REVERSE O INVERSIONE AEREA di forza con le braccia tese

OBBLIGATORI		
QUANTITÀ	DESCRIZIONE	RICHiesto
1	Esercizio di flessibilità con gambe a 180°	Senza tolleranza
1	Esercizio di flessibilità di schiena 45°	
1	Equilibrio	mantenuta un minimo di 2 secondi
1	Esercizio di forza	
1	Soleil	minimo 2 giri
1	Caduta libera	
LIBERO	Sequenze e transizioni	
LIBERO	Movimenti dinamici	
OPZIONALE	Parte a terra coreografica o acrobatica	

(*) BONUS applicabili

• **CERCHIO**

CERCHIO AMATEUR

Minimo richiesto: REVERSE O INVERSIONE AEREA senza aiuto dell'attrezzo

OBBLIGATORI		PROIBITI
QUANTITÀ	DESCRIZIONE	
1	Esercizio di flessibilità	- Flessibilità estrema - Plank - Reverse di forza con braccia tese - Prese estreme - Regrip - Roll - Spinning - Movimenti dinamici
1	Esercizio di forza	
1	Equilibrio	
1	Presca	
1	Caduta	
LIBERO	Transizioni	
OPZIONALE	Parte a terra coreografica o acrobatica	

CERCHIO PROFESSIONALE

Minimo richiesto: REVERSE O INVERSIONE AEREA di forza con le gambe tese

OBBLIGATORI		
QUANTITÀ	DESCRIZIONE	RICHiesto
1	Esercizio di flessibilità con gambe di 180°	con 20° di tolleranza
1	Esercizio di flessibilità di schiena di 45°	
1	Esercizio di forza	mantenuto un minimo di 2 secondi
1	Equilibrio	
2	Prese	
1	Caduta	
LIBERO	Transizioni	
OPZIONALE	Parte a terra coreografica o acrobatica	
PROIBITI	MOVIMENTI *BONUS CATEGORIA ELITE	

CERCHIO ELITE (*)

Minimo richiesto: REVERSE O INVERSIONE AEREA di forza con le braccia tese

OBBLIGATORI		
QUANTITÀ	DESCRIZIONE	RICHiesto
1	Esercizio di flessibilità con gambe di 180°	Senza tolleranza
1	Esercizio di flessibilità di schiena di 45°	
1	Esercizio di forza	mantenuto un minimo di 2 secondi
1	Equilibrio	
2	Prese	
1	Roll	2 giri
1	Caduta	
LIBERO	Transizioni	
LIBERO	Movimenti dinamici	
LIBERO	Lavoro in spin	
OPZIONALE	Parte a terra coreografica o acrobatica	

(*) **BONUS applicabili**

*BONUS CATEGORIA ELITE

Si valuterà soltanto un esercizio per ogni gruppo e SE VIENE ESECUTATO IN MODO CORRETTO ma il concorrente è libero di realizzare più di uno.

	GRUPPO	DESCRIZIONE	VALORE
TESSUTO	1	Esercizio di flessibilità estrema di gambe o schiena	4 PT
	2	Esercizio di forza estrema (minimo 2 secondi): Verticale	3 PT
		Plank	4 PT
		Presca	4 PT
		Transizione a spaccata	6 PT
	3	Flip: Inizia e finisce sull'attrezzo	5 PT
Inizia sull'attrezzo e finisce a terra		3 PT	
4	Regrip	7 PT	
5	Roll up (minimo 2 giri)	6 PT	
CERCHIO	1	Esercizio di flessibilità estrema di gambe o schiena	4 PT
	2	Plank estremo (mantenuto min 2 secondi)	4 PT
	3	Flip: Inizia e finisce sull'attrezzo	5 PT
		Inizia sull'attrezzo e finisce a terra	4 PT
	4	Regrip	5 PT
5	Prese estreme (mantenuto min 2 secondi)	7 PT	

6 DURATA DI OGNI PERFORMANCE SECONDO LA CATEGORIA:

CATEGORIA	DURATA MINIMA	DURATA MASSIMA
ESIBIZIONE	2:00 min.	2:30 min.
AMATEUR	2:00 min.	3:00 min.
PROFESSIONALE	3:00 min.	4:00 min.
ELITE	4:00 min.	5:00 min.

Se i tempi non saranno rispettati il/i concorrente/i sarà penalizzato, dimezzando il punteggio.

Ogni brano musicale dovrà essere inviato via e-mail come MP3 e nominarlo: Aerea_NomeCognomeEtà (del partecipante) a danzecultureinteenazionali@aics.it. Se non riceveremo la musica il pezzo verrà squalificato senza possibilità di rimborso.

7 COSTUME E ACCESSORI

Strettamente sportivo o artistico senza loghi e marchi visibili. Non saranno permessi decorazione nel costume o l'uso di accessori che possano danneggiare il tessuto o mettere in pericolo l'integrità dell'atleta: strass, anelli, collanine, orecchini grandi, braccialetti, ecc.

Eventuali oggetti scenografici dovranno essere di facile rimozione.

8 ISCRIZIONE E DOCUMENTAZIONE

Per partecipare al concorso:

- Obbligatorio Certificato medico Agonista e tessera agonistica valida anno 2021 per tutti gli scritti di qualsiasi ente di promozione e federazione, per privati certificato medico agonista.
- Tutte le scuole o privati devono effettuare l'iscrizione online e pagare per intero secondo le indicazioni presenti nel regolamento generale
- La quota dovrà essere inviata tramite bonifico bancario a Aics Direzione Nazionale codice IBAN è: **IT 22 X 0103003209000001370102** causale **Partecipazione Alla Finale di Montecatini**. Inviare copia bonifico e Iscrizione on line che troverete nel sito www.worldfolkvisionitalia.it

Da questa quota sono esclusi vitto e alloggio, e spese di viaggio, tutto a carico del partecipante.

In caso di rinuncia le quote non saranno in alcun caso rimborsabili.

Per maggiori informazioni, vi preghiamo di contattarci a danzecultureinteenazionali@aics.it

9 CRITERI DI VALUTAZIONE

La giuria valuterà le esibizioni in gara con un voto da 3 a 10 compresi il mezzo punto + e – in base a:

A. *Artistico e Coreografico (40% del risultato globale):*

- | | |
|---------------------------|---------------------|
| - Presenza scenica | - - Linea |
| - Omogeneità coreografica | - - Musicalità |
| - Originalità | - - Interpretazione |
| - Costume | - - Overall |

B. *Tecnica acrobatica nell'attrezzo (60% del risultato globale):*

- I criteri di valutazione tecnica dipenderanno della realizzazione dei movimenti obbligatori (Vedere "Movimenti obbligatori secondo la categoria" - Sezione 5)

10 GIURIA E PREMIAZIONE

La giuria del concorso sarà formata da maestri di chiara fama, i cui nomi saranno pubblicati sul sito ufficiale www.worldfolkvisionitalia.it.

Il voto totale della somma di tutti i membri della giuria, darà la valutazione complessiva e determinerà la classifica, il punteggio più alto 1° posto poi il 2° ecc.

La giuria potrà assegnare premi speciali e borse di studio anche tra i non vincitori. Le decisioni della Giuria e l'assegnazione dei premi saranno definitive e senza appello. Il capo gruppo per delucidazioni si potrà solo rivolgere al Direttore gara.

11 GLOSSARIO

- **CADUTA (cerchio):** movimento veloce per cambiare di posizione sull'attrezzo dove il corpo fa medio giro o un cambio di presa.
- **CADUTA (tessuto):** montaggio di una figura che permetta di buttarsi in sicurezza e finire preso dal tessuto.
- **CADUTA LIBERA:** montaggio di una figura che permetta di buttarsi in sicurezza e finire soltanto con una presa di mani.
- **CADUTA STELLA:** montaggio di una figura che permetta di buttarsi in sicurezza mantenendo il corpo in posizione stella (controllo core) e girare sull'asse in piano orizzontale per finire preso dal tessuto.
- **MOVIMENTI DINAMICI (bonus):** oscillazioni con il corpo che servono per realizzare delle figure o cambi di posizione in modo più fluido possibile.
- **EQUILIBRIO:** forza muscolare per riuscire a mantenere una figura determinata attraverso l'equilibrio. Esempi di equilibri sul tessuto di alto livello:
 - SPACCATA (frontale o laterale): con il tessuto diviso apertura di gambe 180° parallele al pavimento e senza mani.
 - VERTICALE o HANDSTAND: sul tessuto diviso con braccia tese, intrecciate sul tessuto o tessuti uniti con le mani, senza l'appoggio cross back(X) **(bonus)**
 - TRANSIZIONE A SPACCATA (frontale o laterale): con il tessuto diviso e annodato ai piedi, resto in piedi senza mani per dopo andare in spaccata (apertura di gambe 180° parallele al pavimento e senza mani) **(bonus)**
- **ESERCIZIO DI FLESSIBILITÀ ESTREMA (bonus):** o contorsione estrema, movimento di grande ampiezza articolare nel quale dimostri di avere più elasticità e/o flessibilità della norma. Intervengono due o più gruppi muscolari (gambe più di 180°, schiena più di 45°)
- **ESERCIZIO DI FLESSIBILITÀ DI GAMBE 180°:** apertura di gambe, spaccata, spagat o grand écart. Posizione fisica dove le gambe restano allineate una con l'altra ed estese in opposte direzioni formando un angolo di 180°.
- **ESERCIZIO DI FLESSIBILITÀ DI SCHIENA 45°:** arco lombare dove la schiena marca un angolo di 45° rispetto alle gambe.
- **ESERCIZIO DI FORZA:** posizione del corpo dove è richiesta una capacità motoria della forza per mantenerla.
- **FLIP (bonus):** chiamato anche mortale, sono capriole o giri con il corpo di 360° in avanti o indietro.
- **PLANK:** figura di forza dove si mantiene la posizione del corpo sospesa in orizzontale da una o entrambi le mani o qualunque parte del corpo. Si classificano in 3 gruppi dal livello più basso a quello più alto:
 - Plank con appoggio
 - Plank con tolleranza
 - Plank di forza estrema (senza tolleranza) **(bonus)**

- **PRESA (HANG):** figura dove il corpo resta sospeso, statico e appeso a una e/o più parti del corpo sull'attrezzo. Esempi delle prese sul cerchio:
 - JARRÈ
 - ANKLE HANG
 - CANDLESTICK
 - ASCELLARE
 - GOMITO
 - COLLO DEL PIEDE (**bonus**)
 - TALLONI (**bonus**)
 - NUCA (**bonus**)
- Esempi delle prese sul tessuto:
 - ANKLE HANG
 - NUCA
 - CROCE (apertura di 45° o 90°)
 - BIRD (incrocio gambe)
 - ASCELLARE
 - 1 MANO (**bonus**)
 - TOREADOR (1 braccio a 45° o 90°) (**bonus**)
 - JARRÈ (**bonus**)
- **REGRIIP (bonus):** liberazione totale di ogni contatto con l'attrezzo per un attimo per dopo tornare a riprenderlo.
- **REVERSE:** posizione invertita con il corpo in posizione squadra che si raggiunge con l'uso della forza.
- **ROLL:** movimenti rotatori collegati, si realizzano di forma continua e ininterrotta da una posizione iniziale, mantenendo una presa o un appoggio di una o diverse parte del corpo. I giri possono essere in avanti o indietro.
- **ROLL DOWN:** dal montaggio soleil, caduta stella o tessuto attorno l'addome, scendere girando sull'asse in piano più o meno orizzontale marcando e controllando ogni posizione.
- **ROLL UP (bonus):** possono essere:
 - DI ADDOME: con il tessuto attorno all'addome si inizia a salire girando sull'asse in piano più o meno orizzontale.
 - DI BRACCIA: con il tessuto diviso e intrecciato alle braccia si inizia a salire girando in piano sagittale e con il corpo in posizione pike.
- **SEQUENZA:** diversi movimenti, figure o cadute collegati tra di loro in modo fluido e armonioso.
- **SOLEIL:** caduta controllata (core) facendo girare il corpo sull'asse in piano orizzontale con il tessuto attorno all'addome annodato in "S" (con o senza mani)
- **SPINNING (bonus):** lavorare sull'attrezzo mentre lo fai girare.
- **TRANSIZIONI:** passaggio fluido e armonioso di un movimento a un altro.