

International Pole and Aerial Sports Federation

Campionati di Artistic Pole *Sistema di Punteggio 2022 /2023*



www.polesports.org

Copyright © 2021 IPSF

Questo documento può essere usato esclusivamente per competizioni approvate dall' International Pole Sport Federation. È crimine riprodurre o utilizzare il codice senza l'approvazione espressa dell' IPSF.



Indice

INTRODUZIONE	4
DIVISIONI	4
CATEGORIE.....	4
COREOGRAFIA.....	5
Efficacia Visiva	5
Combinazioni Creative	5
Interpretazione Creativa.....	5
Fluidità.....	6
Interpretazione Musicale	6
Raccontare una Storia	6
Tema.....	6
Originalità	7
ESECUZIONE	7
Equilibrio di elementi	7
Resistenza y Controllo	7
Abilità tecniche e Tricks.....	7
Linee e Posizionamento	8
PRESENTAZIONE.....	8
Autenticità.....	8
Energia: livello della performance	9
Resistenza routine eseguita senza sforzo	9
Proiezione, Portamento e sicurezza.....	9
PRESENTAZIONE GENERALE	9
Impatto e Memorabilità	10
Ispirazione	10
DEDUZIONI.....	10
Scivolata	10
Caduta	10
Costume Difettoso	11
Malfunzionamento degli oggetti di scena.....	11
COPPIE	11
ASSEGNAZIONE DEI PUNTEGGI.....	11
FEEDBACK	11
SCHEDA PUNTEGGI.....	12
PENALITÀ DEL GIUDICE CAPO :	13
SCHEDA TECNICA.....	15
DEFINIZIONI	18

IDONEITÀ	18
1. Divisione	18
2. Categorie	19
3. Età.....	19
4. Processo di selezione degli artisti	19
PROCESSO D'ISCRIZIONE (APPLICATION FORM)	20
5. Iscrizione iniziale	20
6. Scelta della musica	20
7. Scheda Tecnica	21
PROCESSO DI REGISTRAZIONE.....	21
8. Registrazione del performer	21
PERFORMANCE	22
9. Durata della Performance	22
10. Tema.....	22
11. Costume	22
12. Oggetti di scena.....	24
13. Acconciatura e Trucco	24
14. Grip.....	24
15. Palco	25
16. Pali	25
17. Filmati.....	25
SISTEMA DI GIUDIZIO	25
18. Giudici e sistema di giudizio	25
19. Squalifica	26
20. Risultati.....	27
21. Premiazione.....	27
DIRITTI E RESPONSABILITÀ	27
22. Diritti e Responsabilità del Performer.....	27
23. Diritti e Responsabilità degli Organizzatori	28
RECLAMI	28
24. Reclami generali	28
SCORING SYSTEM (PUNTEGGI) IPSF.....	29
<u>IPSF "NO-SHOW POLICY" (IN CASO DI MANCATA PARTECIPAZIONE)</u>	30

Introduzione

Il sistema Artistico IPSF è suddiviso in quattro parti, Coreografia, Livello di difficoltà, Esecuzione e Presentazione. I Performer saranno giudicati in tutte e quattro le sezioni. Il punteggio finale è la combinazione delle 4 parti e il performer con il maggior punteggio ottenuto sarà il vincitore. Il punteggio minimo che un performer può ottenere è ZERO e il punteggio massimo è 100. Sono assegnati fino a 40 punti per le sezioni "livello di difficoltà" ed "esecuzione", fino a 60 punti per la sezione "performance". Non ci sono elementi obbligatori, i punteggi più alti saranno assegnati per il talento nell'eseguire la performance, piuttosto che per le abilità tecniche.

Si noti che i giudici IPSF sono altamente qualificati nel Sistema di Punteggio IPSF dell'Artistic Pole; ad ogni modo, si tenga in considerazione che a causa della natura artistica della performance, la componente soggettiva non potrà essere del tutto eliminata. I punteggi dei giudici sono definitivi.

Divisioni

- Amatori
- Semi-Professional
- Professional

Categorie

- Junior (14 – 17 anni)
- Senior Uomini (18 – 39 anni)
- Senior Donne (18 – 39 anni)
- Masters 40+ (che può essere a sua volta divisa in uomini e donne)
- Coppie 18+

Le categorie in ogni singola competizione sono offerte a discrezione dell' IPSF.

La lista sottostante è un piccolo riassunto di cosa valuteranno i giudici. Uno schema dettagliato delle quattro sezioni si può leggere in questo documento per permettere ai performer di combinarle insieme per una routine di successo.

Coreografia

- Compiere una performance visivamente d'effetto
- Essere creativi con le combinazioni
- Esibirsi con fluidità
- Seguire il tempo musicale e fondere il movimento con la musica
- Essere in tema o avere un'associazione con il brano scelto
- Essere originali quando si utilizza il palo ma anche quando non lo si utilizza
- Eseguire la performance con un corretto allineamento del corpo (nessuna gamba leggermente flessa o perdita delle punte dei piedi) ed il giusto impegno

Esecuzione

- Controllare i movimenti in modo efficace
- Eseguire abilità tecniche al massimo livello
- Mostrare linee e posizionamento del corpo adeguati

Presentazione

- Esibirsi con energia
- Esibirsi con apparente semplicità e senza sforzo
- Esibirsi con sicurezza
- Coinvolgere il pubblico e i giudici durante la performance

Vedere le Norme e i Regolamenti per le linee guida su brani musicali, acconciatura, trucco, costume e grip consentiti.

Attenzione: i performer saranno penalizzati se non aderiranno alle Norme, ai Regolamenti e al Codice Etico di condotta IPSF.

COREOGRAFIA

Per la parte coreografica può essere totalizzato un massimo di 40 punti. Questa sezione comprende 8 aree:

- Efficacia visiva
- Combinazioni creative
- Interpretazione creativa
- Fluidità
- Interpretazione musicale
- Raccontare una storia
- Tema
- Originalità

I giudici ricercheranno la coreografia eseguita con apparente facilità, grazia e creatività, sia sul palo sia a terra. Questa sezione è suddivisa nelle aree seguenti

EFFICACIA VISIVA

Definizione: se la performance ha efficacia visiva, vuol dire che ha la capacità di comunicare a pieno l'essenza della performance.

Cosa cercheranno i giudici:

- Qualcosa di intrigante da guardare
- Fluidità
- Intrattenimento
- Coinvolgimento emotivo del pubblico
- Combinazione di luci, musica, costume, coreografia e talento
- L'intero completo dell'esecuzione

PUNTEGGIO MASSIMO ASSEGNABILE - 5pt

COMBINAZIONI CREATIVE

Definizione di "Creative": la creazione di un lavoro, al palo e al suolo, utilizzando immaginazione e idee originali.

Definizione di "Combinazioni": combinare insieme due o più movimenti senza interruzioni, per creare una sequenza fluida, sul palo e non. Questo include combinazioni di danza, movimenti a terra e sul palo.

Cosa cercheranno i giudici:

- Combinazioni diverse, interessanti ed originali, sia sul palo che a terra.
- Combinazioni coreografiche creative sulla base musicale.

PUNTEGGIO MASSIMO ASSEGNABILE - 5pt

INTERPRETAZIONE CREATIVA

Definizione di "Creative": la creazione di un lavoro, al palo e al suolo, utilizzando immaginazione e idee originali.

Definizione di "Interpretazione": la capacità di spiegare il significato di qualcosa.

Cosa cercheranno i giudici:

- La capacità di interpretare un tema.
- La capacità di comunicare un messaggio, un sentimento, un'idea, una storia in modo originale.

PUNTEGGIO MASSIMO ASSEGNABILE - 5pt

FLUIDITÀ

Definizione: la grazia nel movimento o nella danza del performer. Il termine fluidità è anche utilizzato per indicare qualcosa di continuo, senza interruzioni, ciò vuol dire che la sequenza del movimento non deve interrompersi. Un bravo ballerino ha una buona fluidità nel movimento e dà l'impressione che ciò che sta facendo sia semplice e senza sforzo.

Cosa cercheranno i giudici:

- Transizioni senza interruzioni tra i vari passaggi
- Transizioni senza interruzioni tra i movimenti al suolo/sul palco
- Transizioni senza interruzioni tra i movimenti al palo
- Controllo della fluidità
- Come la fluidità venga utilizzata per riflettere il brano musicale

PUNTEGGIO MASSIMO ASSEGNABILE - 5pt

INTERPRETAZIONE MUSICALE

Definizione: l'interpretazione musicale è l'interazione tra musica, movimento e creatività. La musicalità nella danza ha due componenti principali, **ricettività** e **creatività**.

Ricettività musicale è l'abilità nel ricevere, comprendere, essere sensibile a, e avere una conoscenza pratica dei concetti musicali, come ritmo, tempo, fraseggio e la tipologia di musica.

Creatività musicale (o Arte musicale) è l'abilità nell'essere in sintonia con l'accompagnamento musicale, interpretare la musica o le frasi, e aggiungere movimenti dinamici collegati alla musica anche in assenza di accompagnamento, in maniera unica e interessante. La musicalità nella danza inoltre può essere considerata il grado in cui un ballerino è ricettivo e creativo nel rendere la musica attraverso il movimento. Questo è un elemento chiave nella dimostrazione artistica di un ballerino.

Cosa cercheranno i giudici:

- Интерпретацию музыки через Interpretazione della musica attraverso il movimento
- Interpretazione della musica attraverso il costume.
- Interpretazione della musica attraverso l'utilizzo di un oggetto di scena (se utilizzato)

PUNTEGGIO MASSIMO ASSEGNABILE - 5pt

RACCONTARE UNA STORIA

Definizione: l'attività di raccontare storie attraverso l'interpretazione della musica e il movimento, trasmettere un messaggio o un significato.

Cosa cercheranno i giudici:

- La storia era chiara e focalizzata?
- La storia era coinvolgente durante la performance?

PUNTEGGIO MASSIMO ASSEGNABILE - 5pt

TEMA

Definizione: un'idea unica e dominante che sia un elemento ricorrente nel lavoro artistico. Un tema dovrebbe sposare musica, costume, coreografia e movimenti insieme così che il concetto possa essere capito e compreso dal pubblico.

Cosa cercheranno i giudici:

- Una chiara connessione tra musica e coreografia
- Una comunicazione visiva del tema durante tutta la performance.

PUNTEGGIO MASSIMO ASSEGNABILE - 5pt

ORIGINALITÀ

Definizione: la creazione di un lavoro sul palo e/o a terra con l'utilizzo d'immaginazione ed idee originali.

Cosa cercheranno i giudici:

- Originalità e/o immaginazione nei movimenti e nella coreografia del performer
- Originalità e/o immaginazione nei trick, nelle combinazioni e nelle transizioni del performer

PUNTEGGIO MASSIMO ASSEGNABILE - 5pt

Esecuzione

Un massimo di 20 punti possono essere assegnati per l'esecuzione. Tale sezione giudica 4 aree:

- Витримка та Equilibrio di elementi
- Resistenza & Controllo
- Abilità Tecniche e Tricks
- Linee e Posizionamento del corpo

I giudici ricercheranno movimenti eseguiti con un alto livello di esecuzione e linee corrette.

Questa sezione è suddivisa nelle seguenti aree:

EQUILIBRIO DI ELEMENTI

Definizione: avere diversi elementi in proporzione corretta.

Cosa cercheranno i giudici:

- L'abilità di utilizzare un'ampia varietà di elementi/strumenti per raccontare la storia (es: Floor work, aerial, danza, acrobatica, immobilità)
- L'abilità di utilizzare costumi, oggetti di scena e lo spazio disponibile sul palco per rafforzare il tema/storia/messaggio che si vogliono raccontare.

PUNTEGGIO MASSIMO ASSEGNABILE - 5pt

RESISTENZA Y CONTROLLO

Definizione di resistenza: l'abilità di sostenere uno sforzo fisico prolungato.

Definizione di controllo: l'abilità di controllare il corpo, dimostrando che il movimento sia consapevole ed intenzionale durante l'intera durata della performance.

Cosa cercheranno i giudici:

- Controllo degli arti
- Equilibrio nei movimenti
- Il controllo di tutti i movimenti, in modo che la coreografia sia eseguita con precisione e pulizia.

PUNTEGGIO MASSIMO ASSEGNABILE - 5pt

ABILITÀ TECNICHE E TRICKS

Definizione: la combinazione di tricks avanzati e/o nuovi durante l'intera performance, su entrambi i pali e a terra. È richiesta un'esecuzione pulita durante l'intera durata della performance.

Cosa cercheranno i giudici:

- Corretto posizionamento del corpo e allineamento pulito, sia al palo che a terra
- Pulizia del movimento in entrata ed uscita dai trick e dalle combinazioni
- Pulizia nella tecnica

PUNTEGGIO MASSIMO ASSEGNABILE - 5pt

LINEE E POSIZIONAMENTO

Definizione di Linee: "linea" è il termine che descrive il profilo completo del corpo del ballerino durante l'esecuzione dei passi di danza, di pose e dei movimenti. Ciò vuol dire che i giudici valuteranno le linee dell'artista nel complesso, dalle punte dei piedi alla testa (compreso tutto quello che c'è nel mezzo). In relazione alle linee specifiche del piede, si nota principalmente il collegamento fra i punti chiave e il posizionamento delle dita del piede e della caviglia, la forma del piede e la sua relazione con il polpaccio; lo stesso principio vale per le gambe e le braccia.

Definizione di Posizionamento: posizionamento si riferisce al dove e al come l'intero corpo e le varie parti del corpo siano posizionate, su e giù dal palo.

Cosa cercheranno i giudici:

- Punte dei piedi sempre tirate (dalla caviglia alle dita) eccetto quando vengono flesse intenzionalmente
- No piedi a banana/martello
- Braccia e gambe totalmente tese e tirate
- Postura corretta quando il busto è eretto, schiena e testa sono dritte e le spalle sono lontane dalle orecchie
- Corretto posizionamento del corpo in entrata/uscita dal movimento
- Fluidità e controllo del posizionamento del corpo
- Corretto posizionamento del corpo nell'esecuzione del movimento.

PUNTEGGIO MASSIMO ASSEGNABILE - 5pt

PRESENTAZIONE

Un massimo di 20 punti possono essere assegnati per la presentazione. Tale sezione giudica 4 aree:

- Autenticità
- Energia: livello della performance
- Resistenza: routine eseguita senza sforzo
- Proiezione, portamento e sicurezza

I giudici ricercheranno la performance con un alto livello di sicurezza nei movimenti e che abbia la capacità di coinvolgere il pubblico ed i giudici. Il performer deve essere in grado di mantenere un elevato livello di energia durante l'intera durata della performance, indipendentemente dal fatto che la musica sia lenta o veloce.

Questa sezione è suddivisa nelle seguenti aree:

AUTENTICITÀ

Definizione: Quello che si sta trasmettendo deve essere sincero, vero, genuino.

Cosa cercheranno i giudici:

- Il controllo reale del movimento quando l'artista è nel pieno controllo del proprio corpo, sotto tutti gli aspetti, in relazione alla musica
- Equilibrio e variazioni durante la performance
- Consistenza nei livelli di energia

PUNTEGGIO MASSIMO ASSEGNABILE - 5pt

ENERGIA: LIVELLO DELLA PERFORMANCE

Definizione: un elemento di danza che si concentra sul peso, la struttura e la fluidità del movimento; ad esempio oscillazioni, movimenti improvvisi e netti, armonia ed esplosività sono componenti richieste per una performance di successo.

Cosa cercheranno i giudici:

- Il controllo reale del movimento quando l'artista è nel pieno controllo del proprio corpo, sotto tutti gli aspetti, in relazione alla musica
- Equilibrio e variazioni durante la performance
- Consistenza nei livelli di energia.

PUNTEGGIO MASSIMO ASSEGNABILE - 5pt

RESISTENZA ROUTINE ESEGUITA SENZA SFORZO

Definizione: l'abilità nel far sembrare semplice la routine, durante tutta la sua durata, dimostrando allo stesso tempo un elevato livello di energia e resistenza.

Cosa cercheranno i giudici:

- Energia continuativa durante la routine
- Che il performer non si dimostri stanco in nessun momento della routine
- Perdita di fluidità o del tempo musicale dovuti ad un calo di resistenza.

MAXIMUM POINTS AWARDED - 5pt

PROIEZIONE, PORTAMENTO E SICUREZZA

Definizione - Proiezione: l'abilità del performer di proiettare, mostrare e trasmettere le proprie emozioni profonde ed i propri sentimenti durante la performance

Definizione - Portamento: l'abilità nello stare composto ed elegante durante l'intera performance

Definizione - Sicurezza: l'abilità nell'eseguire la routine con semplicità, dimostrando un totale controllo delle sequenze in qualsiasi momento.

Cosa cercheranno i giudici:

- Il livello di sicurezza deve essere mantenuto ad un alto livello e non deve calare in nessun momento
- Che il performer mantenga la sua compostezza di fronte a qualsiasi problema possa presentarsi
- Che il performer non si dimostri nervoso ma rimanga elegante durante tutta la performance

PUNTEGGIO MASSIMO ASSEGNABILE - 5p

PRESENTAZIONE GENERALE

Un massimo di 20 punti possono essere assegnati per la presentazione generale della performance. Tale sezione giudica 2 aree:

- Impatto e Memorabilità
- Ispirazione

I giudici ricercheranno la performance che lasci un'impressione duratura e/o stimolante.

Tale sezione è suddivisa nelle seguenti aree:

IMPATTO E MEMORABILITÀ

Definizione: una performance che colpisca ed influenzi i giudici e che lasci un ricordo positivo duraturo.

Cosa cercheranno i giudici:

- Una coreografia stimolante
- Una performance che in qualche modo sia differente nella creatività, nei trick, nella musicalità o nella coreografia.
- Qualcosa di nuovo o che sia stato adattato in maniera differente, lasciando un'impressione duratura.

PUNTEGGIO MASSIMO ASSEGNABILE - 10pt

ISPIRAZIONE

Definizione: una performance che fornisce un'ispirazione creativa.

Cosa cercheranno i giudici:

- Una performance che sia in qualche modo influente
- Una performance che lasci sul pubblico una buona impressione che duri nel tempo

PUNTEGGIO MASSIMO ASSEGNABILE - 10pt

DEDUZIONI

Le deduzioni sono assegnate "ogni volta che..." (si scivoli, si cada, ecc)

Tale sezione è suddivisa in 4 aree:

- Scivolata
- Caduta
- Costume difettoso
- Malfunzionamento degli oggetti di scena

I giudici dedurranno a causa di errori evidenti.

Questa sezione è suddivisa nelle seguenti aree:

SCIVOLATA

Definizione: un'ovvia perdita di presa delle mani o delle gambe, con conseguente interruzione della fluidità del movimento.

Cosa cercheranno i giudici:

- Una perdita di presa di mani o gambe con conseguente interruzione della fluidità
- La scivolata deve essere evidente. Le deduzioni non saranno applicate per i 'riaggiustamenti'.

PUNTI DEDOTTI OGNI VOLTA - -1pt

CADUTA

Definizione: Una definizione di caduta è un'improvvisa rapida caduta incontrollata sul pavimento. Questa può avvenire da qualsiasi posizione su e/o giù dal palo.

Cosa cercheranno i giudici:

- Quando l'artista ha bisogno di recuperare il proprio baricentro posizionando le mani a terra per salvarsi/tutelarsi dalla caduta
- Le cadute devono essere ovvie ed evidenti

PUNTI DEDOTTI OGNI VOLTA - -3pt

COSTUME DIFETTOSO

Definizione: quando una parte del costume si stacca accidentalmente, cade, o il costume diventa eccessivamente scollato/indecente:

Cosa cercheranno i giudici:

- ☐ Un costume che stia fermo sul corpo.
- ☐ Nessuna esposizione dei genitali.

PUNTI DEDOTTI OGNI VOLTA -3pt

MALFUNZIONAMENTO DEGLI OGGETTI DI SCENA

Definizione: quando un oggetto di scena si rompe o ha un difetto visibile sul palco.

Cosa cercheranno i giudici:

- Oggetti che funzionano in modo appropriato
- Oggetti che si rimuovono facilmente dal palco

PUNTI DEDOTTI OGNI VOLTA - -1pt

COPPIE

Le Coppie verranno valutate con gli stessi criteri sopra indicati. Le coppie devono essere consapevoli che entrambi i partner saranno giudicati nell'insieme secondo i criteri indicati.

ASSEGNAZIONE DEI PUNTEGGI

In ogni sezione (con l'eccezione della sezione deduzioni), saranno assegnati agli artisti dei punteggi in base alla presentazione complessiva della performance.

Le linee guida di giudizio sono le seguenti:

0= Assente (Absent)	Inesistente, meno del 10% della performance
1= Scarsa (Poor)	Quasi inesistente, meno del 20% della performance
2= Sufficiente (Fair)	Una piccola quantità, tra il 20% - 40% della performance
3= Media (Average)	Una media quantità, tra il 40% - 60% della performance
4= Buona (Good)	Una grande quantità, tra il 60% - 80% della performance
5= Eccellente (Excellent)	Oltre l'80% della performance

FEEDBACK

La decisione dei giudici è definitiva e nessun ulteriore dibattito / feedback sarà consentito sia dai giudici che dall'organizzatore della competizione. Il risultato indicato sarà una media dei punteggi dei giudici, con eventuali penalità del Giudice Capo applicate a questa media prima di calcolare il punteggio finale.

SCHEDA PUNTEGGI



SCHEDA PUNTEGGIO POLO ARTISTICO

Nome(s):		Data:	
Paese/Area geografica:		Federazione:	
Divisione:	Categoria:	Nome Giudice:	
Criteri di Valutazione	Valore Tecnico	Punteggio	Commento
0 = Assente; 1 = Scarsa; 2 = Sufficiente; 3 = Media; 4 = Buona; 5 = Eccellente			
CHOREOGRAPHY - COREOGRAFIA		MAXIMUM: 40 POINTS	
Visual effectiveness - Effetti visivi		5	
Creative combinations - Combinazioni creative		5	
Creative interpretation - Interpretazione creativa		5	
Flow – Fluidità		5	
Musical interpretation - Interpretazione musicale		5	
Storytelling - Raccontare una storia		5	
Theme – Tema		5	
Originality - Originalità		5	
		TOTAL:	
EXECUTION - ESECUZIONE		MAXIMUM: 20 POINTS	
Balance of elements - Equilibrio di elementi		5	
Stamina & Control - Resistenza & Controllo		5	
Technical skills and Tricks - Abilità tecniche e trick		5	
Lines and placement - Linee e posizionamento		5	
		TOTAL:	
PRESENTATION - PRESENTAZIONE		MAXIMUM: 20 POINTS	
Authenticity - Autenticità		5	
Energy: performance level - Energia :livello della performance		5	
Stamina: effortless routine - Resistenza: Routine senza sforzo		5	
Projection, poise & confidence - Proiezione, portamento e sicurezza		5	
		TOTAL:	
OVERALL PERFORMANCE - PERFORMANCE GENERALE		MAXIMUM: 20 POINTS	
Impact and Memorability - Impatto e Memorabilità		10	
Inspirational - Ispirazione		10	
		TOTAL:	
DEDUCTIONS - DEDUZIONI		- POINTS	
Slip – Scivolata		-1	
Fall – Caduta		-3	
Costume malfunction - Abbigliamento difettoso/malfunzionante		-3	
Props malfunction - Oggetti di scena difettosi/malfunzionanti		-1	
Penalità del Giudice Capo			
TOTAL POINTS (100 Possible) – PUNTI TOTALI		TOTAL:	

Penalità del Giudice Capo :

Un performer può ricevere penalità da parte del Giudice Capo durante la competizione in seguito alle seguenti infrazioni:

Criteria	Limitazioni	Penalità
La musica è stata inviata oltre la data stabilita	Tra 1 e 5 giorni di ritardo	-1 per ogni giorno
	Dopo i 5 giorni di ritardo ma prima delle 48 ore antecedenti la competizione	-5
	Musica inviata entro 48 ore dalla data della competizione	Squalifica
La musica non è conforme alle norme ed ai regolamenti	Vedere le norme	-3
Tema/Scheda Tecnica	Non inviare il tutto nel linguaggio richiesto dagli organizzatori della competizione (Inglese è la lingua standard preferita)	-1
	Scheda sbagliata: Inviare la scheda in PDF o inviare una scheda NON ufficiale, inviare form incompleto	-1
	Inviare il documento una volta che è passata la data di scadenza (tra 1 e 5 giorni di ritardo)	-1 per ogni giorno
	Inviare con oltre 5 giorni di ritardo	Squalifica
	Fornire informazioni false o inaccurate sul costume o gli oggetti di scena	Squalifica
Fornire informazioni false o imprecise sull'application form	Fornire informazioni false o inaccurate	-5 per ogni volta
	Informazioni false su età, divisione o categoria	Squalifica
Arrivare tardi sul palco quando annunciati	Fino a 60 secondi di ritardo	-1
	Il performer non arriva entro 1 minuto	Squalifica
Tempo della musica	5 secondi o meno al di fuori del tempo consentito	-3
	Più di 5 secondi al di fuori del tempo consentito	-5
Assistenti/Human props	Eccepire il tempo permesso di assistenza (45 secondi)	-5
	Sollevare il performer	-5 per ogni volta
	Gli assistenti entrano in contatto con il cerchio	-5 per ogni volta
Interruzioni	Performer aiutati da fuori dal palco durante la loro performance	-1
	Performer e/o i loro allenatori/rappresentanti che si avvicinano al tavolo e/o alla sala dei Giudici o ostacolano la vista dei giudici in qualsiasi momento durante la competizione	-3
Non iniziare o terminare la routine sul palco	Non iniziare o terminare la routine sul palco	-1 per ogni volta
Sistemazione/rimozione degli oggetti di scena	Eccepire i 3 minuti	-1 per ogni volta
Raccogliere gli oggetti di scena	Non raccogliere gli oggetti di scena dopo la performance	-3
Grip permessi	Applicare il grip direttamente sul cerchio	- 5
	Usare grip vietati	Squalifica
Presenza di gioielli e oggetti di scena non conformi alle Norme e ai regolamenti	Presenza di gioielli/piercing (esclusi orecchini a bottone)	-3 per performer
	Uso di un oggetto di scena che assiste alla prestazione e che non è stato approvato dal giudice capo	-5
Coreografia, costume, capelli e trucco non conformi alle Norme ed ai regolamenti	Costume non conforme alle regole	-1 per performer
	Parole promozionali, loghi, connotazioni religiose, connotazioni negative	-3 per performer
	Costume o coreografia provocatori (compresi tessuti come pelle e lattice)	-5 per performer
	Coreografia aggressiva provocatoria e comportamento osceno	Squalifica

Toccare le americane o il sistema di supporto durante la performance	È severamente proibito toccare o utilizzare le americane e/o il sistema di supporto durante la performance. Incluso toccare il fondale, qualsiasi luce che può trovarsi dietro/sopra/davanti il palco oppure uscire dai limiti. I performer devono essere in contatto solo con il cerchio e gli oggetti di scena/assistenti. Toccare i sostegni del cerchio è permesso in base alle figure.	-1 per ogni volta
Infrazione delle regole generali	Violazioni delle regole generali a discrezione del Capo Giuria con l'accordo di un consiglio di Capi Giuria esterni	Tra -1 e -5
	Elementi proibiti o ripetizione di elementi limitati	- 5 per elemento per performer
	Usare gesti osceni, linguaggio volgare o irrispettoso in privato o pubblicamente a qualsiasi partecipante sportivo	-10
	<ul style="list-style-type: none"> - Tentare o addirittura colpire ufficiale, un concorrente, uno spettatore o un altro ufficiale sportivo intenzionalmente o coinvolgere o incitare altri performer e / o spettatori a partecipare ad azioni violente - Uso di droghe (tranne che per scopi medici), consumo di alcol prima o durante la competizione - Esibire la nudità prima, durante o dopo la competizione. - Multiple o gravi violazioni delle norme e dei regolamenti 	Squalifica

Incidente durante la routine

Se il capo giuria ritiene necessario l'intervento di un medico, egli è tenuto ad interrompere la routine qualora il performer non l'abbia conclusa od interrotta di suo. Se il performer è in grado di continuare entro il primo minuto dall'avvenuto incidente, egli può riprendere la performance immediatamente dal punto in cui l'aveva interrotta o, se non è possibile, è consentito un periodo di 10 secondi prima della continuazione della routine. Se l'artista non è in grado di continuare non sarà assegnato alcun punteggio e l'artista sarà considerato ritirato. Lo stesso principio si applica nel caso in cui venisse data l'opportunità all'artista di continuare la propria performance dal punto in cui è stata interrotta ma egli non è in grado di continuare. È permessa una sola.

Non è permesso iniziare da capo la routine, eccetto che per traccia musicale difettosa..

Tema / Scheda Tecnica

Istruzioni su come compilare la scheda tecnica: si prega di leggere le penalità del campo giuria nel caso in cui la scheda tecnica venga consegnata in ritardo o nel caso in cui si forniscano false informazioni. Nota: la scheda deve essere compilata utilizzando Microsoft Word, usando inchiostro nero. È consentito inviare la scheda tecnica IPSF e non altre; a causa dell'invio di una scheda errata si applicherà una deduzione di -1.

Come Nominare il file del form:

Paese_Disciplina_Divisione_Categoria_Tema_Scheda Tecnica_Nome_Cognome

Performer:

Inserire il nome complete del singolo performer o di entrambi nel caso di coppie. Prima il nome, poi il cognome.

Country/Region (Paese/Regione)

Inserire il Paese o la Regione di appartenenza del performer. Il performer deve indicare il paese di origine solo nelle competizioni internazionali. Per le competizioni nazionali e gli Open, il performer deve indicare la regione/provincia/paese.

Far riferimento al seguente link per la lista delle regioni del tuo paese:

<http://www.polesports.org/federation-members/ipsf-regions/>

Division (Divisione)

Inserire la divisione del performer scegliendo tra le seguenti opzioni: Amateur, Semi-Professional, Professional. Si prega di far riferimento alle Norme & Regolamenti per tutta la suddivisione specifica delle divisioni.

Category (Categoria)

Inserire la categoria di appartenenza del performer scegliendo tra le seguenti opzioni:

Senior, Masters 40+, Doubles o Junior, e Men or Women, es. Senior Men, Junior, Doubles.

Date (Data)

Inserire la data di invio della scheda. Qualora venisse inviata una nuova scheda a sostituzione della prima, deve essere inserita la data del nuovo invio.

Federation:

Inserire il nome della Federazione Nazionale che il performer rappresenta. Per gli italiani POLE SPORT ITALIA.

Performer(s) Signature (firma del performer): La scheda deve essere fermata dall'atleta/i utilizzando la tastiera del pc.

Coaches Signature (firma del coach):

Qualora i performer avessero un coach IPSF, dovrà essere inserito il suo nome. Nel caso di uno Junior, qualora non avesse un coach IPSF, si richiede l'inserimento del nome dei/del genitori/e o di un tutore legale.

Si prega di far riferimento al registro dei coach per avere la conferma che il tuo coach sia registrato come coach riconosciuto IPSF:

<http://www.polesports.org/courses/register/certified-coaches/>



ARTISTIC POLE – SCHEDA TECNICA

Performer(s):	Date:
Country/Region:	Federation:
Division:	Category:

THEME/TEMA: si prega di descrivere brevemente il tema della tua performance *in inglese ed in italiano*

PROPS/OGGETTI DI SCENA (non si parla ancora degli assistenti/human props) - *In inglese ed in italiano*
 Si prega di descrivere nel dettaglio la grandezza degli oggetti utilizzati, il materiale, il tipo, le tempistiche per installarli e rimuoverli, il tipo di assistenza richiesta e di dove e come devono essere conservati

HUMAN PROPS/ASSISTENTI: Si prega di fornire nel dettaglio l'informazione su che cosa portano in aggiunta alla tua storia ed alla tua performance, il loro numero ed i nomi e cognomi – *In inglese ed in italiano*

Qualora dovessi rimuovere parti del costume spiega come e perché *(In inglese ed in italiano)*
 If you are removing costume please explain how and why

Conferma qui la configurazione dei due pali (tenendo conto della prospettiva vista pubblico)

-----FONDALE-----
 STATICO/SPIN-----STATICO/SPIN
 -----Giuria-Pubblico-----

Evidenziando la casella Io/Noi confermiamo di:	Evidenziando la casella Io/Noi confermo/iamo che la mia/nostra performance:
<input type="checkbox"/> Aver allegato foto del costume di scena <input type="checkbox"/> Aver allegato foto degli oggetti di scena <input type="checkbox"/> Aver allegato la musica in formato mp3	<input type="checkbox"/> non include nudità <input type="checkbox"/> non contiene l'utilizzo di armi o la simulazioni dell'utilizzo di armi <input type="checkbox"/> non contiene cose a sfondo sessuale, omofobico o razzista <input type="checkbox"/> non è caratterizzata da violenza o riferimenti religiosi <input type="checkbox"/> è adatta alla visione di famiglie

Firma del/dei Performer:	Firma del Coach:
--------------------------	------------------

Campionati di Artistic Pole

NORME E REGOLAMENTI



www.polesports.org

COPYRIGHT© IPSF Novembre 2021

Tale documento è in fase di elaborazione e pertanto è soggetto a modifiche

Definizioni

Categoria si riferisce ai gruppi suddivisi per età e sesso di ogni divisione.

Competizione si riferisce a tutte le competizioni autorizzate dall'IPSF. **Divisione** si riferisce ai livelli di difficoltà all'interno della competizione. **Documento** si riferisce a questo documento.

IPSF si riferisce all'International Pole Sport Federation (Federazione Internazionale di Pole Sport).

Organizzatori si riferisce a tutti coloro che partecipano all'organizzazione delle gare IPSF.

Performance si riferisce alla routine di ogni performer, dall'inizio alla fine, e include la coreografia, gli spins, le transizioni, le inversioni, le tenute, le figure, i trick, i deadlift, le salite, gli elementi acrobatici, gli elementi ginnici, le scivolate, i drop, le spaccate e il floor work.

Performer si riferisce alla persona invitata a partecipare alla competizione.

WAPC si riferisce al "World Artistic Pole Championship (Campionato Mondiale di Artistic Pole).

Idoneità

1. DIVISIONE

- Amatori
- Semi-Professional
- Professional

1.1. Amatori

Performer con un'esperienza di base. Non sono ammessi nella divisione Amatori i candidati che:

- Abbiano già gareggiato nella divisione Semi-Professional o Professional in competizioni nazionali/internazionali di "Artistic Pole" organizzate dall'IPSF negli anni passati, e/o
- Si siano classificati per due volte sul podio in una Divisione Amatori di un Campionato IPSF di Artistic Pole Nazionale/Internazionale negli anni passati, e/o
- è o è stato/a un istruttore/trainer/ nel pole sport/pole dance/ pole fitness, e/o
- Abbiano ricevuto un compenso economico per performance di Pole Dance o pubblicità.

1.2. Semi-Professional

Учасники Performer con una buona esperienza possono partecipare nella Divisione Semi-Professional se:

- Studenti di livello intermedio/avanzato, e/o
- Sono o sono stati istruttori/insegnanti o allenatori, e/o
- Non hanno gareggiato nella categoria Professional in competizioni nazionali/internazionali di Artistic Pole organizzate dall'IPSF negli anni passati,
- Performer che si sono classificati per due volte sul podio in una divisione Semi-Professional di un Campionato IPSF di Artistic Pole Nazionale/Internazionale negli anni passati, e/o
- Abbiano ricevuto un compenso economico per performance di Pole Dance o pubblicità.

1.3. Professional

La divisione Professional è per i performer con un'elevata esperienza e in grado di competere contro performer altrettanto forti, rappresentando il proprio paese. I performer della divisione Professional in genere sono:

- Studenti di livello avanzato, e/o
- Istruttori/insegnanti/allenatori nel presente o che lo siano stati nel passato, e/o
- Performer che hanno già gareggiato nella divisione Professional in competizioni nazionali/internazionali di "Artistic Pole" organizzate dall'IPSF negli anni passati, e/o
- Performer che si sono classificati per due volte sul podio di una divisione Semi-Professional di un Campionato IPSF di Artistic Pole Nazionale/Internazionale negli anni passati.

2. CATEGORIE

Ognuna delle seguenti categorie devono essere aperte a livello nazionale nella divisione Professional per le qualificazioni al WAPC.

- Junior (14 – 17 anni) Senior
- Donne (18 – 39 anni) Senior
- Uomini (18 – 39 anni)
- Master (40+)
- Coppie Miste (18+)

Bci Tutte le competizioni Open devono offrire la divisione Professional con tutte le categorie. I performer che gareggiano in competizioni Open non possono gareggiare nelle divisioni Semi-Professional o Amatori.

3. ETÀ

L'idoneità dell'età per ogni categoria è determinata dall'età del performer alla fine dell'anno in cui si svolgerà la competizione, alla data del Campionato Mondiale di "Artistic Pole".

- Junior - età 14 – 17 alla data del WAPC
- Senior - età 18 – 39 alla data del WAPC
- Master 40+ - età 40+ alla data del WAPC
- Coppie Miste - 18+ alla data del WAPC

** Esempio: un performer della categoria Senior avrà 39 anni quando si svolgeranno le gare regionali/internazionali nel proprio paese, ma avrà 40 anni alla data dello svolgimento del WAPC; il performer dovrà competere nella sua categoria in entrambe le competizioni, regionali e nazionali, per essere considerato idoneo a competere nella sua categoria al WAPC..*

4. PROCESSO DI SELEZIONE DEGLI ARTISTI

- 4.1. Tutti i candidati alle competizioni nazionali devono avere la cittadinanza o la residenza nel paese in cui gareggeranno, tranne quando si tratta di una competizione Open.
- 4.2. Le date di scadenza devono essere assolutamente rispettate. Se un performer è in ritardo con la consegna dell'application form, non gli sarà permesso partecipare. Tutti gli atleti subiranno delle deduzioni per le musiche consegnate in ritardo, oltre la data di.
- 4.3. La partecipazione dei performer avviene tramite qualificazione, ad esempio tramite semifinali, batterie regionali o tramite video. Il processo di selezione sarà espresso dagli organizzatori della competizione.
- 4.4. Gli atleti devono essere nella categoria esatta in base all'età.
- 4.5. L'ordine di uscita degli atleti sarà determinato a sorteggio.
- 4.6. Tutti gli artisti dovranno presentare un video, se richiesto, per la fase semifinale, per potersi qualificare alle finali; i performer si esibiranno una sola volta.
- 4.7. Un performer può ricominciare la propria performance nei seguenti casi:
 - Errore tecnico con la traccia musicale;
 - Mancanza di sicurezza, ad esempio problemi con l'attrezzatura, come un palo che si sgancia o presenza di detersivo sul pavimento. Questo non include pali scivolosi, poiché ciò è soggettivo per ogni performer;
 - A discrezione del capo giuria.

** Attenzione: se un'artista sceglie di continuare la propria performance nonostante un errore/guasto tecnico (ad esempio la musica), non gli sarà permesso ricominciare la coreografia.*

- 4.8. Gli atleti di ogni categoria con il punteggio più alto andranno direttamente in finale.
- 4.9. Numero di finalisti per la categoria* Professional (elite):
 - 10 - 15 finalisti per tutte le categorie a discrezione dell'organizzatore

** Il numero esatto di partecipanti sarà annunciato dopo la chiusura delle iscrizioni. Tutte le categorie Professional devono essere aperte per permettere agli atleti di ogni categoria di poter guadagnarsi l'accesso al Campionato Mondiale di Artistic Pole, anche se si dovesse iscrivere un solo performer.*

- 4.10. I vincitori saranno i performer con il più alto punteggio nella loro categoria. Nel caso in cui due performer abbiano ottenuto lo stesso punteggio finale, il performer con il più alto punteggio nella sezione Coreografia sarà il vincitore. Nel caso in cui due performer abbiano ottenuto lo stesso punteggio finale e lo stesso punteggio nella sezione Coreografia, il performer con il più alto punteggio nella sezione Presentazione sarà dichiarato vincitore.
- 4.11. Il titolo di Campione nazionale/mondiale di Artistic Pole 20XX o di Campione di Artistic Pole Open 20XX (se previsto) in tutte le categorie, sarà un titolo con durata a vita.

- 4.12. Tutti i performer che si sono classificati al 1 posto nella categoria Professional di un campionato Nazionale IPSF di Artistic Pole sono automaticamente invitati a competere al WAPC. IPSF si riserva il diritto di implementare i criteri di qualificazione, comunicandoli prima del WAPC.
- 4.13. I performer che sono originari di paesi che non hanno il loro campionato nazionale IPSF possono gareggiare in altre competizioni nazionali IPSF come OPEN per qualificarsi al WAPC. Il performer che otterrà il punteggio più alto per ogni paese sarà automaticamente qualificato nella classifica mondiale IPSF.

Processo d'iscrizione (Application Form)

5. ISCRIZIONE INIZIALE

Non rispettare ciò indicato di seguito può portare alla squalifica dalla competizione.

- 5.1. Tutti i performer qualificati devono:
- Scaricare l'application form dal sito web degli organizzatori, completarlo, firmarlo e rimandarlo agli organizzatori via e-mail entro la data di scadenza. Se il Form non è disponibile sul sito contattare gli organizzatori per richiederlo. Questo vale anche per gli atleti che gareggeranno in una competizione Open.
 - Pagare la tassa d'iscrizione, che non è rimborsabile. Tutte le info e i dettagli sul pagamento si trovano nell'application form.
 - Spedire la musica in formato mp3 all'indirizzo mail indicato nell'application form entro le scadenze indicate.
 - Inviare la scheda tecnica entro la data di scadenza fornita dall'organizzatore. (Vedere le penalità del Capo Giuria). I performer possono cambiare la loro scheda tecnica tra le semifinali e le finali. La nuova scheda tecnica deve essere presentata entro un'ora dalla conclusione delle semifinali oppure entro un orario stabilito dall'organizzatore della competizione.
**Nota: Non saranno accettati form compilati a mano a meno che non sia specificamente richiesto dagli organizzatori nel caso in cui la scheda debba cambiare tra semifinali e finali. La firma può essere digitata al pc.*
 - Fornire informazioni riguardo il genere sessuale. Se richiesto, dovrà essere presentata una copia del certificato di nascita.
- 5.2. Tutti gli Application form devono essere compilati nella lingua del paese ospitante. Tutti gli application per le competizioni Open devono essere completati in Inglese.
- 5.3. Tutti i performer devono essere in buono stato di salute e non devono essere in stato interessante. Se richiesto, ogni performer deve presentare una documentazione del medico come conferma del buono stato di salute. Tutte le informazioni saranno trattate in maniera confidenziale.
- 5.4. I performer possono partecipare alle competizioni nazionali solo se hanno la cittadinanza o la residenza permanente in quel paese. Nel caso in cui un performer abbia doppia cittadinanza, questi potrà rappresentare un solo paese al WAPC. I performer che desiderano cambiare il paese di rappresentanza devono lasciar trascorrere un anno competitivo prima poter effettuare il passaggio.
- 5.5. Le iscrizioni non saranno completamente processate se non incontreranno tutti i requisiti di cui sopra entro il termine di scadenza.

6. SCelta della musica

- 6.1. I performer possono scegliere liberamente la propria musica; (può essere un mix di varie musiche e artisti, può contenere le parole).
- 6.2. La musica non deve avere alcuna connotazione religiosa o dispregiativa. Le parolacce (indipendentemente dalla lingua) sono proibite.
- 6.3. La musica deve essere consegnata entro il termine previsto, altrimenti verrà applicata una penalità. Se la musica non verrà consegnata entro le 48 ore precedenti l'inizio della competizione, il performer sarà squalificato.
- 6.4. La musica deve essere consegnata in formato mp3 entro il termine prefissato dagli organizzatori e deve essere nominata indicando nome e categoria del performer.
- 6.5. Una copia su CD o penna USB deve essere visibilmente etichettata con nome, cognome e categoria del performer e mostrata al momento della registrazione. Non presentare la copia della traccia nelle modalità su descritte consegnerà nell'impossibilità di eseguire la propria performance.

7. SCHEDA TECNICA

7.1. I performer devono aderire alle regole seguenti:

- I performer devono compilare la Scheda Tecnica entro la data di scadenza e nel linguaggio richiesto dagli organizzatori della competizione.
- La scheda deve essere compilata a computer usando Microsoft Word e inchiostro nero. Le copie scritte a mano non saranno accettate a meno che non siano state specificatamente richieste dall'organizzatore della competizione.
- I performer devono firmare ogni form così come i coach IPSF. (La firma può essere digitata al pc).
- Verrà assegnata una penalità di -1 punto per ogni giorno di ritardo in cui il form non sia ancora stato consegnato, fino ad un massimo di -5 punti. Passati 5 giorni il performer sarà squalificato.
- La scheda deve essere compilata usando inchiostro nero e nel formato .doc di Microsoft Word – qualsiasi altro formato riceverà penalità.
- Le schede devono essere inviate all'organizzatore della competizione entro la data di scadenza.
- Il form deve essere compilato in tutte le sue parti e la musica, i costumi e gli oggetti di scena devono essere inviati contemporaneamente alla scheda del tema. Se le caselle di spunta non vengono compilate, il modulo è considerato incompleto e verrà applicata una penalità. Se la musica, il costume e gli oggetti di scena non vengono inviati contemporaneamente, la scheda del tema è considerata incompleta.

Processo di registrazione

8. REGISTRAZIONE DEL PERFORMER

Nel caso in cui un performer non si presenti alla registrazione senza un valido motivo sarà bandito da tutte le competizioni IPSF, di tutto il mondo, per un periodo di un anno. I nomi degli atleti banditi saranno pubblicati su www.polesports.org. I performer possono cancellare la propria partecipazione senza ricevere penalità entro 21 giorni lavorativi dalla data della competizione. Saranno fatte eccezioni solo per ragioni mediche ed emergenze; la documentazione medica e i biglietti di viaggio dovranno essere consegnati agli organizzatori come prova, almeno un giorno prima della competizione. I performer che non si presenteranno il giorno della registrazione a causa di un'emergenza hanno un massimo di 7 giorni dopo che la competizione sia terminata per consegnare la documentazione necessaria a conferma di tale emergenza. Non saranno fatte altre eccezioni. *Vedere anche: IPSF No-Show Policy (in caso di mancata partecipazione) allegato a questo documento.*

- 8.1. Tutti i performer devono presentarsi per la registrazione all'orario stabilito dagli organizzatori, a meno che non abbiano un permesso scritto.
- 8.2. Tutti i performer, incluse le Coppie, se richiesto dagli organizzatori dovranno fornire certificato di cittadinanza o di residenza.
- 8.3. Tutti i performer devono firmare (e confermare) i seguenti punti al momento della registrazione:
 - Aver letto ed accettato Norme e Regolamenti
 - Aver letto ed accettato il Codice Etico IPSF; confermare che il performer s'impegnerà a comportarsi nel modo degno e adatto ad una persona sportiva professionale;
 - Tutti i costi a carico del performer sono sua responsabilità e non degli organizzatori;
 - Rinunciare a tutti i diritti d'immagine, accettando che le immagini possano essere utilizzate dall'IPSF per promuovere il Pole Sport nel mondo, e/o da Federazioni nazionali appartenenti all'IPSF. I performer non riceveranno alcun tipo di compenso per foto/video fatte durante la competizione;
 - Accettare di essere intervistati, filmati o fotografati dai media approvati dagli organizzatori;
 - Accettare di partecipare al test anti-doping conformemente al codice WADA;
 - Accettare di iscriversi a competizioni nazionali o Open a proprio rischio. Qualsiasi lesione, danno o incidente possa incorrere, è responsabilità del performer e non degli organizzatori della competizione IPSF;
 - Rispettare e seguire gli orari delle prove e della performance in gara;
 - Essere presente al momento della cerimonia di premiazione salvo per problemi di salute improvvisi.
- 8.4. Nel caso in cui i performer provochino interruzioni durante la competizione saranno squalificati.

Performance

Le regole sottostanti sono applicate per regionali, semifinali e finali.

9. DURATA DELLA PERFORMANCE

I performer devono aderire alle regole seguenti:

- 9.1. La performance non deve durare meno di 3.30 minuti e non più di 4.00 minuti.
- 9.2. La musica sarà sfumata dopo i 4 minuti.

10. TEMA

Tutti i temi devono essere approvati dal Giudice Capo due (2) settimane prima della competizione, se non diversamente specificato dagli organizzatori della competizione. Non verranno approvati i temi ritenuti inappropriati o contrari alle linee guida sull'etica di IPSF. Ti chiediamo di ricordare che si tratta di una competizione Family Friendly, con giovani concorrenti, e che potrebbero esserci spettatori sensibili tra il pubblico: assicurati che il tuo tema sia appropriato.

11. COSTUME

Il costume deve essere appropriato ad una competizione artistica. Esso deve coprire interamente le parti intime e l'area dei glutei (vale per i performer di ambo i sessi) e coprire il seno per le donne. I costumi devono essere controllati dal Giudice Capo due (2) settimane prima della competizione. I performer che non aderiranno ai requisiti di seguito elencati saranno squalificati:

- 11.1. Костюми A tutti i performer è permesso d'indossare un costume a due pezzi o un body (anche tipo trikini); indossare un costume formato dal solo pantaloncino è permesso esclusivamente agli uomini.
- 11.2. Il top deve coprire interamente l'area del seno per le donne e non deve mostrare aggiunte o scollature non necessarie.
- 11.3. Il taglio del pantaloncino non deve essere più alto della piega dell'anca davanti (dove le cosce e i fianchi s'incontrano), e deve coprire le ossa pelviche completamente. Il pantaloncino deve coprire interamente l'area dei glutei.
- 11.4. Il pantaloncino deve coprire anche la piega dei glutei, in tutta la sua lunghezza (es: la piega che si forma quando i glutei e le cosce s'incontrano deve essere coperta).



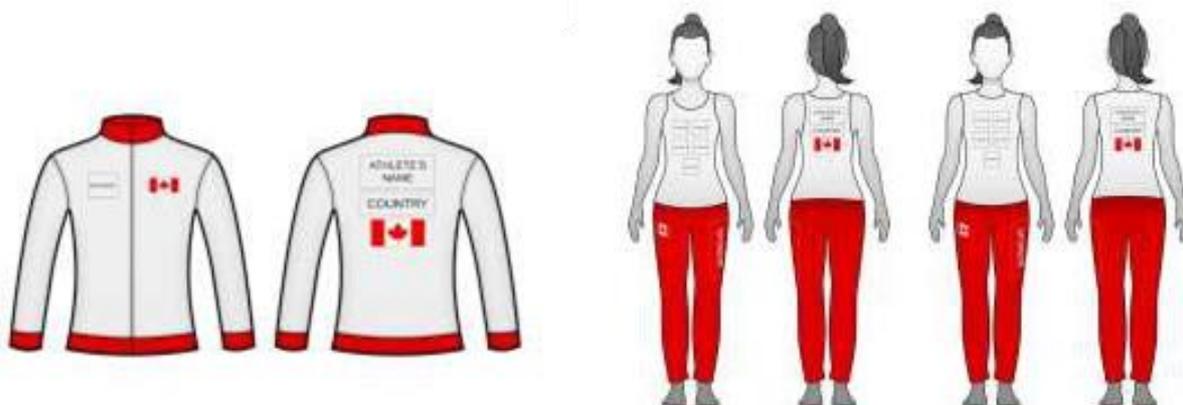
Pantaloncino da uomo



Pantaloncino da donna

- 11.5. Possono essere indossati pantaloni lunghi, leggings o gonne.
- 11.6. È vietato qualsiasi tipo di abbigliamento utilizzato per ottenere grip extra sul corpo, mani o piedi a meno che non sia fornita documentazione medica a giustificarlo.
- 11.7. Scarpe: l'artista può esibirsi sia scalzo sia con scarpe da ginnastica/danza. Non sono ammesse scarpe con il tacco o stivali. Possono essere indossate anche altre calzature a discrezione del giudice capo.
- 11.8. Il costume non deve includere:
 - Intimo.
 - Abbigliamento trasparente che non copra il seno, le parti intime e i glutei.
 - Pelle, latex, PVC o gomma.
 - Parti metalliche
 - Qualsiasi cosa che interferisca con la performance o che possa considerarsi un problema di sicurezza.
 - Olio o creme in nessuna parte del corpo.
- 11.9. Abbigliamento esterno come giacche, mantelli e cappelli possono essere rimossi, purché l'artista sia adeguatamente vestito sotto. Violare tali regole può portare alla squalifica.
- 11.10. Il costume non può contenere loghi.

- 11.11. Non sono ammessi tatuaggi offensivi: Simboli di supremazia e/o razzismo, o immagini offensive e/o violente. Tatuaggi inappropriate devono essere coperti con un bendaggio semplice. Il trucco per coprire i tatuaggi è severamente vietato.
- 11.12. Non sono ammesse borse o borsette sul palco durante la cerimonia di premiazione o nell'area kiss&cry ed è obbligatorio indossare sempre la tuta tranne durante la propria performance.
- 11.13. Tutti gli atleti e i loro coach riconosciuti IPSF devono indossare la tuta in base alle norme decise dalla Federazione Nazionale:
- Le tute devono essere sportive e devono includere: pantaloni (i leggings non sono permessi), t-shirt /canotta e una giacca abbinati. Felpe e top con cappuccio non sono permessi.
 - Nel caso di meteo e temperature calde si possono indossare solo la t-shirt o la canotta senza la giacca eccetto durante la cerimonia di premiazione dove la giacca è obbligatoria.
 - Le tute della Nazionale da usare durante il WAPC devono rispettare le regole elencate in Norme & Regolamenti per il WAPC presenti nell'appendice 2 del Codice dei Punteggi del Cerchio aereo.
 - Con la tuta possono essere indossate le scarpe da ginnastica ma sono permessi anche i piedi scalzi. Nessun'altra scarpa è ammessa.
 - I performer che rappresentano la stessa squadra devono indossare la stessa tuta. Nel caso in cui un performer non rappresentasse una squadra/scuola/studio/regione specifica dovrà indossare la tuta della Federazione (che non sarà uguale a quella della Nazionale).
 - I loghi di squadre/scuole/studio/regione devono essere presenti sulle tute sia davanti che posteriormente. La misura del logo non può essere più grande di 10x10cm.
 - Il logo di un singolo sponsor può figurare sulla giacca e un massimo di cinque (5) loghi di sponsor possono figurare sulla t-shirt/canotta. La misura dei loghi non può essere più grande di 10x10cm, e deve essere più piccola del logo della squadra/scuola/studio/regione.
 - Quando il marchio della tuta è visibile, si applicano le stesse regole dei loghi degli sponsor, ovvero la dimensione dei loghi non può essere maggiore di 10x10 cm e deve essere inferiore al logo della squadra/club/scuola/studio/regione. Inoltre, quando il logo del marchio è visibile, la tuta può contenere solo altri quattro (4) loghi degli sponsor sulla t-shirt/canotta. Il logo del marchio può essere aggiuntivo rispetto all'unico (1) logo dello sponsor consentito sulla giacca.
 - I loghi degli sponsor non possono avere un posto di rilievo rispetto al logo dello studio.
 - È permesso inserire il nome del performer sulla tuta e sulla t-shirt/canotta; l'altezza della lettera non deve essere superiore a 10 cm.
 - Altri loghi, immagini e scritte non possono figurare sulla tuta.
 - I performer che gareggiano in una competizione Open devono indossare la loro tuta nazionale. Tutti i performer open che rappresentano lo stesso paese devono coordinarsi ed indossare la stessa tuta. Si prega di contattare IPSF se c'è bisogno di aiuto nell'organizzare tutto questo.
 - Possono indossare le tute ufficiali solo i performer e i coach riconosciuti IPSF.
 - Non sono ammesse borse/borsette di alcun tipo nell'area kiss&cry o sul palco durante la premiazione.



12. OGGETTI DI SCENA

Gli oggetti di scena devono essere controllati ed approvati dal Capo Giuria almeno 2 settimane prima della competizione. Hanno l'obiettivo di rinforzare il tema generale del pezzo artistico che si porta. Ogni performer ha 3 minuti per montare la scena e 3 minuti per smontarla. Verrà assegnata una deduzione di -1 se la sistemazione o la rimozione degli oggetti supererà il tempo limite concesso. I performer verranno squalificati qualora non dovessero rispettare le regole seguenti riguardanti gli oggetti di scena:

- 12.1. Non è permesso utilizzare qualsiasi accessorio/oggetto di scena che possa compromettere la sicurezza del performer o dell'attrezzatura. In caso di dubbi contattare gli organizzatori.
- 12.2. Ogni oggetto riceverà un -1 di penalità qualora dovesse funzionare in modo scorretto o rompersi, ecc.
 - 12.1. Gli esseri umani possono essere usati come oggetti di scena ma il performer deve presentare per iscritto nella scheda tecnica, la misura in cui utilizzeranno la persona fisica e come questa si aggiunge alla storia che stanno raccontando. Non possono essere utilizzati più di 3 "assistenti". Agli assistenti non è permesso toccare il cerchio durante la performance; questi possono aiutare ed assistere il performer senza toccare il cerchio o sollevare il performer e l'assistenza è limitata ad un tempo di 45 secondi, superati i quali verrà applicata una deduzione (vedere le penalità del Giudice Capo). Il tempo di assistenza è definito come ogni volta che almeno un assistente si muove sul palco, indipendentemente dal fatto che quel movimento avvenga con l'interazione diretta con gli artisti o meno. Il Giudice Capo si riserva il diritto di non permettere gli assistenti se questi non contribuiscono attivamente alla storia.
- 12.3. Non sono permessi come oggetti di scena armi o oggetti che imitano le armi, così come non è permesso imitare o simulare pistole (o anche pistole giocattolo, arco e frecce, ecc). Le armi possono tuttavia essere rappresentate utilizzando il corpo umano.
- 12.4. Non sono permessi liquidi – L'acqua può essere usata fintanto che si trovi sigillata in un contenitore sigillato e che non si rompe facilmente (es. Plastica).
- 12.5. In merito ad oggetti come gli "specchi": è necessario inviare una foto dello specchio al capo giuria per l'approvazione insieme alla scheda tecnica. Lo specchio deve essere incorniciato ed essere autoportante, non deve star sdraiato sul pavimento o poggiato sui pali; inoltre deve essere fornita una descrizione dettagliata sull'utilizzo dello specchio, sulla sua funzione ed anche sul materiale della cornice (porcellana, vetro, legno ecc)
- 12.6. Non sono permessi:
 - Oggetti di vetro
 - Coriandoli
 - Cannoni spara Glitter
 - Oggetti di scena che richiedano una connessione al sistema elettrico o ad altre utenze della sede di gara
- 12.7. Altri attrezzi di aerea che non possono essere utilizzati come oggetti di scena (ma la lista non è necessariamente limitata a questi):
 - "Fabpole"
 - "Lollipop Pole"
 - "Cerchio" or "Cerchi da circo"
 - Hammock, tessuti, ecc.
 - Aerial Hoop
 - Aerial Pole

13. ACCONCIATURA E TRUCCO

- 13.1. I capelli possono essere messi in qualsiasi modo si voglia.
- 13.2. Il trucco deve rispecchiare il tema della performance.

14. GRIP

- 14.1. Può essere utilizzato qualsiasi prodotto grip eccetto quelli indicati nella lista dei grip vietati disponibile sul sito dell'IPSF. Attenzione: nessun grip può essere applicato direttamente sul palo ma solo sulle mani e sul corpo dell'atleta. Fare riferimento all'intera lista aggiornata sul sito dell'IPSF.

15. PALCO

- 15.1. Il palco ha un minimo di 3 metri di distanza dalla parte frontale, di lato e dietro ad ogni palo. Tra un palo e l'altro c'è una distanza tra i 2.90 metri e i 3.10 metri.

16. PALI

- 16.1. I pali da competizione hanno un diametro di 45mm, 4.00 metri di altezza utilizzabile e sono costituiti da un pezzo unico di ottone.
- 16.2. Tutti gli performer possono scegliere la configurazione dei pali, previa indicazione nella fase d'iscrizione.
- 16.3. Pulizia dei pali:
- Tutti i pali saranno puliti prima dell'esibizione di ogni performer da un minimo di due pole cleaner (una o due per palo). I pali saranno puliti nella loro interezza; prima con un liquido sgrassante, poi con un panno asciutto.
 - I performer possono verificare i pali prima di esibirsi e chiedere una seconda pulizia se lo reputano necessario.
 - I performer, se preferiscono, possono pulire loro stessi i pali, ma devono utilizzare i prodotti forniti dagli organizzatori.
 - Ai performer non è permesso pulire i pali con i propri prodotti. L'eccezione a tale regola può essere una forte allergia al prodotto utilizzato dagli organizzatori, documentata da certificato medico.
 - Tutte le informazioni riguardanti l'artistic pole saranno comunicate dagli organizzatori della competizione.

17. FILMATI

- 17.1. Tutti i performer, prendendo parte a qualsiasi Campionato IPSF, accettano di rinunciare a tutti i diritti per essere filmati e fotografati e accettano di non ricevere alcun tipo di compenso per foto e video durante l'evento. Tutti i performer accettano che la loro immagine possa essere utilizzata per pubblicità, corsi, a scopo commerciale o promozionale in eventi organizzati dall'IPSF e/o da Federazioni Nazionali che ne fanno parte.
- 17.2. Tutti i performer accettano di essere intervistati, filmati e/o fotografati dai media ufficiali dell'IPSF o delle Federazioni Nazionali appartenenti.
- 17.3. Tutti i performer accettano di essere filmati/fotografati in qualsiasi momento prima, durante e dopo la competizione (ad esempio workshops, interviste, performances, ecc.).
- 17.4. Non è permesso riprendere e fotografare negli spogliatoi, eccetto con permesso degli organizzatori.
- 17.5. Tutte le foto e i filmati generati i giorni dell'evento sono di proprietà degli organizzatori.

Sistema di giudizio

18. GIUDICI E SISTEMA DI GIUDIZIO

- 18.1. I giudici sono aiutati da una figura che raccoglie i risultati insieme.
- 18.2. I risultati vengono comunicati alla fine della competizione.
- 18.3. I giudici devono essere separati dagli artisti e dal pubblico per tutta la durata della competizione.
- 18.4. Giudici e performer saranno squalificati se verranno sorpresi a parlare di qualsiasi argomento in qualsiasi momento durante la competizione.
- 18.5. I giudici non possono gareggiare durante lo stesso anno competitivo nel quale giudicano. Allo stesso modo I giudici non possono essere coach riconosciuti IPSF nello stesso anno in cui giudicano. Gli organizzatori delle competizioni / i membri del comitato della Federazione non possono gareggiare, giudicare o essere coach riconosciuti IPSF nella competizione che ospitano/organizzano (a meno che non vengano presentate circostanze attenuanti per iscritto all'IPSF).

	Atleta	Coach	Accompagnatore	Giudice	Capo Giuria	Organizzatori	Presidente della Federazione
Atleta	x	x	x				
Coach	x	x	x				
Accompagnatore	x	x	x				
Giudice				x	x		
Capo Giuria				x	x		
Organizzatori						x	x
Presidente della Federazione						x	x

Il programma sopra ti fornirà una panoramica di ciò che è consentito (IN VERDE), ciò che non è permesso (IN NERO) e ciò che deve sottostare alla discussione dell'esecutivo IPSF ed alle avvertenze qui sotto (ROSSO).

13.1 Il Presidente della Federazione può competere SE l'Esecutivo dell'IPSF viene informato non più tardi di 3 mesi prima della competizione, e sempre che vengano incontrati i seguenti criteri:

- Il Presidente della Federazione non deve avere interazioni con giudici e performer.
- Il presidente della Federazione non deve entrare in contatto con i form, le musiche, i costumi dei performer o ad ogni modo non deve entrare con alcuna informazione confidenziale riguardante i performer.
- Il presidente della Federazione non deve presentare od apparire in alcun modo durante la sua propria competizione.
- Il presidente della Federazione deve gareggiare per primo affinché sia poi libero di aiutare per il resto del weekend.
- Il presidente della Federazione deve fornire la prova che esista all'interno della sua Federazione un comitato organizzativo che si occupi di tutti i contatti con i giudici ed i performer.
- Il Presidente della Federazione deve fornire la prova che l'organizzatore della competizione posseda tutte le informazioni e gli strumenti per poter organizzare la competizione.

Non rispettare le regole qui elencate comporterà una penalità e/o una possibile sospensione.

18.6. La giuria sarà composta da un minimo di 3 giudici (2 giudici e un Capo giuria), ma può anche essere composta da ancora più giudici purchè questi siano sempre un numero dispari.

18.7. Nel caso di una giuria composta da 5 o più giudici, questi elimineranno il punteggio più basso e quello più alto per evitare pregiudizi, a meno che uno dei due punteggi non sia stato dato dal Capo Giuria. Se 2 punteggi sono gli stessi, uno non verrà considerato.

19. SQUALIFICA

Un performer può essere squalificato a discrezione del Capo Giuria per i seguenti motivi: (vedere le penalità del Capo Giuria per la lista completa):

- 19.1. He Non sarà tollerata alcuna appropriazione culturale o religiosa.
- 19.2. Non saranno permesse bestemmie.
- 19.3. Non saranno ammesse armi o oggetti di scena usati per indicare le armi. La violenza sul palco non è concessa.
- 19.4. Non sarà permesso l'uso del fuoco. Non è inoltre consentito azionare un estintore come oggetto di scena.
- 19.5. Si prega di notare che tutte le sedi delle competizioni IPSF sono luoghi per non fumatori. Pertanto, non sarà consentito fumare entro un raggio di 100 metri dalla sede.
- 19.6. Non sono ammesse sostanze vietate o regolamentate.
- 19.7. Infrangere le norme, i regolamenti e il Codice Etico.
- 19.8. Fornire informazioni false/imprescise nell'application form.
- 19.9. Usare intenzionalmente l'attrezzatura e la struttura di sostegno come parte prevista nella performance.
- 19.10. Costume o musica inappropriati.
- 19.11. Arrivare tardi alla registrazione e alle prove senza una precedente autorizzazione
- 19.12. Arrivare tardi sul palco prima di esibirsi.
- 19.13. Arrivare tardi sul palco o non presentarsi quando annunciati.

- 19.14. Atteggiamento non sportivo, o mettere in cattiva luce la competizione, gli organizzatori o IPSF.
- 19.15. Mettere in pericolo la vita o la sicurezza di un'artista, un organizzatore, un giudice o uno spettatore.
- 19.16. Usare grip proibiti.
- 19.17. Rivolgersi direttamente al tavolo della giuria per discutere la competizione, o influenzare direttamente o indirettamente i giudici, prima o dopo la competizione.
- 19.18. Usare un linguaggio volgare o gesti offensivi verso un ufficiale IPSF.
- 19.19. Consegnare la scheda tecnica con oltre 5 giorni di ritardo.

20. RISULTATI

- 20.1. Tutti i risultati saranno raccolti via computer.
- 20.2. I risultati saranno annunciati alla fine della competizione. Ai performer verrà data una panoramica dei loro punteggi per sezione.
- 20.3. Tutti i risultati saranno pubblicati dagli organizzatori sul sito web entro le 24 ore successive alla premiazione.
- 20.4. Tutti gli atleti che si qualificano per il WAPC saranno indicati sulla pagina web dell'IPSF entro 24 ore.

21. PREMIAZIONE

- 21.1. Ai Campionati Nazionali, ogni performer compete per il titolo di Campione Nazionale di Artistic Pole 20XX. Ai Campionati Open ogni performer compete per il titolo di Campione di Artistic Pole Open 20XX.
- 21.2. Durante la cerimonia di premiazione si può accedere al palco solo con scarpe da ginnastica o a piedi nudi.
- 21.3. Tutti gli altri performer riceveranno un attestato di partecipazione.

Dritti e responsabilità

22. DRITTI E RESPONSABILITÀ DEL PERFORMER

- 22.1. Tutti i performer devono aver letto norme, regolamenti e tutti gli aggiornamenti.
- 22.2. Tutti i performer devono rispettare le normative dell'IPSF e le regole del Codice Etico.
- 22.3. Tutti i performer devono firmare il Codice Etico e comportarsi di conseguenza.
- 22.4. Tutti i performer devono presentarsi alla competizione con un documento d'identità.
- 22.5. Tutti i performer sono responsabili del proprio stato di salute. Per evitare lesioni/danni, è consigliato ai performer di non cimentarsi nell'eseguire elementi di cui non hanno piena padronanza e controllo.
- 22.6. Tutti i performer partecipano ai Campionati Nazionali o Open a proprio rischio, accettando che qualsiasi danno fisico possa occorrere ne è loro piena responsabilità.
- 22.7. L'utilizzo di alcool o sostanze stupefacenti prima o durante la competizione è severamente vietato.
- 22.8. Tutte le spese sostenute sono a carico del performer e non degli organizzatori. La conferma di ciò avviene al momento della registrazione con una firma.
- 22.9. Tutti i performer qualificati ai Campionati Open devono procurarsi un visto per entrare nel paese in cui si svolgerà la competizione. In caso di bisogno di assistenza contattare gli organizzatori.
- 22.10. Tutti i performer hanno il diritto di ricevere le informazioni disponibili riguardo al sistema di punteggio o la competizione in generale, il tutto disponibile sul sito: www.polesports.org
- 22.11. Durante le semifinali e le finali:
 - Tutti i performer devono competere nella categoria dello stesso genere, eccetto per le coppie della categoria mista.
 - Tutti i performer devono rimanere fuori dal palcoscenico e aspettare di essere annunciati prima di fare ingresso sul palco.

23. DIRITTI E RESPONSABILITÀ DEGLI ORGANIZZATORI

IPSF e/o gli organizzatori hanno i seguenti diritti:

- 23.1. Modificare norme e regolamenti riguardo la competizione in qualsiasi momento. Qualsiasi cambiamento dovrà essere comunicato immediatamente sul sito **www.polesports.org**.
- 23.2. Fare riferimento al Capo Giuria se c'è un performer che viola le regole o le normative del Codice Etico per considerare deduzioni o squalifiche.
- 23.3. Fare riferimento al Capo Giuria se c'è un giudice che viola le regole o le normative del Codice Etico per considerare la squalifica.
- 23.4. Prendere decisioni, prima o durante la competizione, su qualsiasi argomento non già trattato nelle norme e nei regolamenti del Codice Etico.
- 23.5. Gli organizzatori provvederanno al primo soccorso in caso d'incidente o assistenza medica nel caso di gravi danni fisici. Sta al medico rappresentante decidere se il performer può continuare la performance o deve fermarsi.
- 23.6. IPSF e gli organizzatori non sono responsabili per danni subiti agli atleti o all'attrezzatura ufficiale.

Gli organizzatori sono obbligati a:

- 23.7. Pubblicare i criteri della competizione come indicato in precedenza.
- 23.8. Annunciare qualsiasi cambiamento riguardo la competizione sul sito web.
- 23.9. Provvedere agli spogliatoi per i performer, comprensivi di bagni, che sono separati da quelli per i giudici e gli spettatori.
- 23.10. Verificare l'installazione e il buon funzionamento dei pali.
- 23.11. Dare la possibilità agli artisti di provare i pali prima della competizione.
- 23.12. Assicurare la pulizia dei pali prima di ogni performance.
- 23.13. Mettere al corrente i giudici di tutte le informazioni riguardo la competizione.
- 23.14. Provvedere al primo soccorso in caso d'incidente.
- 23.15. Analizzare la scheda tecnica e richiedere al performer, qualora servissero, prove che il costume, un oggetto, le scarpe o qualsiasi altra cosa voglia essere utilizzata durante la performance non danneggi i pali, o il palco. L'organizzatore della competizione deve discutere queste cose con il capo giuria.

Reclami

24. RECLAMI GENERALI

- 24.1. Non è permesso ai performer fare appello per il punteggio ottenuto; il punteggio finale dei giudici è Immutabile e definitivo.
- 24.2. Qualsiasi reclamo per motivi diversi dovrà essere presentato per iscritto agli organizzatori entro 7 giorni lavorativi.
- 24.3. Per maggiori informazioni contattare gli organizzatori.

Scoring System (Punteggi) IPSF

Di seguito le informazioni per performer e coach sul sistema di punteggio utilizzato nei Campionati Nazionali, indicando le modalità di assegnazione dei punteggi, di comunicazione dei risultati finali e informazioni aggiuntive.

Punteggio personale

Il punteggio personale sarà annunciato alla fine della competizione. Nessun'altra comunicazione verrà trasmessa dai giudici.

Finalisti (nel caso di semifinali)

I finalisti di ogni categoria in caso di semifinali con video verranno annunciate tramite il sito degli organizzatori entro 14 giorni dalla chiusura delle iscrizioni.

Finali

I risultati di tutte le categorie della finale saranno annunciati alla fine della competizione durante la cerimonia di premiazione. I performer devono essere pronti a salire sul palco 15 minuti dopo l'ultima performance. Ogni categoria sarà invitata a salire sul palco dove saranno annunciati i vincitori con i relativi punteggi. Inoltre, tutti i punteggi finali saranno pubblicati sul sito web degli organizzatori, con le qualificazioni ai Campionati Mondiali di Artistic Pole.

Guida al punteggio personale

Vedere la scheda punteggi e le relative regole.

IPSF "NO-SHOW POLICY" (IN CASO DI MANCATA PARTECIPAZIONE)

Obiettivi

Questa politica delinea l'approccio della Federazione Internazionale di Pole Sport verso i performer che si iscrivono alle competizioni, sia nazionali sia internazionali, ma poi non si presentano e non partecipano.

Contesto

Questa politica è stata introdotta in seguito a molte occasioni in cui i performer non si sono presentati e non hanno gareggiato senza aver avvisato gli organizzatori di tale assenza. Questa politica aiuterà a eliminare i seguenti problemi:

- Impedire la partecipazione di altri performer alla competizione
- Causare ritardi agli organizzatori
- Fans e spettatori insoddisfatti
- Interruzioni al programma della competizione
- Creare problemi con gli sponsor

Possibilità di informare gli organizzatori della competizione

I performer impossibilitati a partecipare alla competizione devono aderire almeno a uno dei seguenti punti ed essere a conoscenza delle giuste tempistiche per cancellare la loro presenza:

1. Gli atleti devono informare gli organizzatori della competizione nazionale o internazionale che non saranno presenti alla gara. Il limite di tempo per far ciò è tre (3) settimane prima della data della competizione. E' responsabilità del performer conoscere la data limite.
2. Gli atleti che vogliono cancellare la propria partecipazione dopo la data limite **devono** informare gli organizzatori il prima possibile (è sufficiente farlo per proprio conto). Un certificato medico (con una copia tradotta in inglese se il certificato originale non è in inglese dovrà essere presentato agli organizzatori).
3. I performer che non hanno una motivazione medica dietro alla comunicazione in ritardo della loro non partecipazione, dovranno fornire agli organizzatori una piccola descrizione dei motivi per i quali non si presenteranno alla competizione, per permettere al Comitato Esecutivo dell'IPSF di decidere se accettare tali ragioni. Se le ragioni non saranno accettate, l'atleta subirà delle sanzioni.

IPSF – Procedure di notificazione

1. I performer hanno fino a sette (7) giorni dopo la competizione per consegnare la documentazione, come specificato sopra.
2. Se il form non viene consegnato entro sette (7) giorni dopo la competizione, IPSF chiederà al performer di spiegare il motivo della sua mancata dichiarazione di assenza alla competizione.
3. Se IPSF non ottiene risposta, registrerà il performer come "assente", con le conseguenti sanzioni (specificate sotto).
4. Per registrare una richiesta, il performer deve farlo entro sette (7) giorni dalla ricezione dell'inizio delle registrazioni per gli assenti. La richiesta deve essere valutata dal Comitato Esecutivo dell'IPSF.

Sanzioni

I performer che non soddisfano i criteri per l'assenza alle competizioni nazionali o internazionali saranno registrati come 'assenti' e saranno banditi dalle competizioni nazionali e internazionali per un periodo di un anno a partire dalla data della competizione. Tutti i dettagli (nomi e competizioni) saranno pubblicati sul sito dell'IPSF e degli organizzatori nazionali

ADDENDUM 1

Movimenti Proibiti e Penalità

- Sono vietati tutti i tipi di sollevamenti ed equilibri con le braccia tese e in cui il “lifting” partner è in posizione eretta. Sono vietati tutti i sollevamenti in cui il partner è sollevato e tenuto sopra il livello delle spalle.
- Sono vietati tutti i sollevamenti che utilizzano il palo come ausilio e fissano la posizione di sollevamento. Questi sollevamenti sono consentiti solo se utilizzati come transizione sul palo senza tenere in modo fisso una posizione.
- È vietato lanciare un partner in aria e prenderlo senza avere alcun contatto con il palo.
- Sono vietati i salti con avvitamento e due o più salti consecutivi senza contatto con il palo. Un twist/avvitamento è definito come un cambiamento della direzione del corpo mentre è a metà del salto, cioè l'esecutore ruota su due assi anziché su uno
- Non sono consentiti movimenti di rotazione inclusi salti, pivot e piroette con più di 720° di rotazione su un punto.

Penalità: in caso di mancato rispetto delle regole di cui sopra, verrà assegnata una penalità di -5 dal Capo Giuria per ogni infrazione e non verrà assegnato alcun valore di difficoltà.

ELEMENTI/MOVIMENTI PROIBITI

Questi elementi e movimenti sono completamente proibiti e sono da aggiungersi a quelli proibiti già elencati nel Codice dei Punteggi. Questo divieto dipende da un accordo con la FIGI riguardante la coesistenza dei due corpi ed è viene direttamente dal codice dei punteggi della Ginnastica Aerobica (FIGI) (insieme alle disposizioni relative ad altri codici di ginnastica già elencati in questo documento). Prendere nota delle sanzioni che si applicheranno per ogni violazione. Nel dubbio far riferimento al sito IPSF per i link ai video di questi elementi (o usare da pc i link di seguito).

PROHIBITED ELEMENTS/MOVEMENTS		
CODE NR.	NAME	LINK
A 184	EXPLOSIVE A-FRAME	https://www.fig-aerobic.com/A-184-EXPLOSIVE-A-FRAME_a600.html
A 186	EXPLOSIVE A-FRAME ½ TURN	https://www.fig-aerobic.com/A-186-EXPLOSIVE-A-FRAME-TURN_a602.html
A 194	EXPLOSIVE A-FRAME TO SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/A-194-EXPLOSIVE-A-FRAME-TO-SPLIT_a1144.html
A 196	EXPLOSIVE A-FRAME ½ TURN TO SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/A-196-EXPLOSIVE-A-FRAME-TURN-TO-SPLIT_a1042.html
A 198	EXPLOSIVE A-FRAME ½ TURN ½ TWIST TO BACK SUPPORT	https://www.fig-aerobic.com/A-198-EXPLOSIVE-A-FRAME-TURN-TWIST-TO-BACK-SUPPORT_a1145.html
A 205	EXPLOSIVE A-FRAME TO WENSON	https://www.fig-aerobic.com/A-205-EXPLOSIVE-A-FRAME-TO-WENSON_a601.html
A 206	EXPLOSIVE A-FRAME TO LIFTED WENSON	https://www.fig-aerobic.com/A-206-EXPLOSIVE-A-FRAME-TO-LIFTED-WENSON_a1146.html
A 207	EXPLOSIVE A-FRAME ½ TURN TO WENSON	https://www.fig-aerobic.com/A-207-EXPLOSIVE-A-FRAME-TURN-TO-WENSON_a603.html
A 208	EXPLOSIVE A-FRAME ½ TURN TO LIFTED WENSON	https://www.fig-aerobic.com/A-208-EXPLOSIVE-A-FRAME-TURN-TO-LIFTED-WENSON_a604.html
A 215	STRADDLE CUT	https://www.fig-aerobic.com/A-215-STRADDLE-CUT_a607.html
A 216	STRADDLE CUT TO L-SUPPORT	https://www.fig-aerobic.com/A-216-STRADDLE-CUT-TO-L-SUPPORT_a608.html
A 217	STRADDLE CUT TO STRADDLE V-SUPPORT	https://www.fig-aerobic.com/A-217-STRADDLE-CUT-TO-STRADDLE-V-SUPPORT_a1147.html
A 218	STRADDLE CUT TO V-SUPPORT	https://www.fig-aerobic.com/A-218-STRADDLE-CUT-TO-V-SUPPORT_a609.html
A 219	STRADDLE CUT ½ TWIST TO PUSH UP	https://www.fig-aerobic.com/A-219-STRADDLE-CUT-TWIST-TO-PUSH-UP_a610.html
A 220	STRADDLE CUT ½ TWIST TO WENSON OR LIFTED WENSON	https://www.fig-aerobic.com/A-220-STRADDLE-CUT-TWIST-TO-WENSON-OR-LIFTED-WENSON_a611.html
A 225	HIGH V-SUPPORT TO FRONTAL SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/A-225-HIGH-V-SUPPORT-TO-FRONTAL-SPLIT_a1149.html
A 226	HIGH V-SUPPORT REVERSE CUT TO SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/A-226-HIGH-V-SUPPORT-REVERSE-CUT-TO-SPLIT_a614.html
A 227	HIGH V SUPPORT ½ TURN TO FRONTAL SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/A-227-HIGH-V-SUPPORT-TURN-TO-FRONTAL-SPLIT_a615.html

A 228	HIGH V-SUPPORT REVERSE CUT ½ TURN TO SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/A-228-HIGH-V-SUPPORT-REVERSE-CUT-TURN-TO-SPLIT_a1150.html
A 237	HIGH V-SUPPORT ½ TWIST TO PUSH UP	https://www.fig-aerobic.com/A-237-HIGH-V-SUPPORT-TWIST-TO-PUSH-UP_a620.html
A 239	HIGH V- SUPPORT ½ TWIST TO WENSON	https://www.fig-aerobic.com/A-239-HIGH-V-SUPPORT-TWIST-TO-WENSON_a618.html
A 240	HIGH V- SUPPORT ½ TWIST TO LIFTED WENSON	https://www.fig-aerobic.com/A-240-HIGH-V-SUPPORT-TWIST-TO-LIFTED-WENSON_a619.html
A 309	FLAIR 1/1 TWIST AIRBORNE TO PU	https://www.fig-aerobic.com/A-309-FLAIR-1-1-TWIST-AIRBORNE-TO-PU_a1160.html
A 310	FLAIR ½ TURN, 1/1 TWIST AIRBORNE TO PU (PIMPA) OR TO WENSON (KIM)	https://www.fig-aerobic.com/A-310-FLAIR-TURN-1-1-TWIST-AIRBORNE-TO-PU-PIMPA-OR-TO-WENSON-KIM_a1161.html
A 326	FLAIR TO WENSON	https://www.fig-aerobic.com/A-326-FLAIR-TO-WENSON_a625.html
A 327	FLAIR ½ TURN TO WENSON	https://www.fig-aerobic.com/A-327-FLAIR-TURN-TO-WENSON_a626.html
A 328	FLAIR 1/1 TURN TO WENSON	https://www.fig-aerobic.com/A-328-FLAIR-1-1-TURN-TO-WENSON_a627.html
A 329	FLAIR 1/1 SPINDLE TO WENSON	https://www.fig-aerobic.com/A-329-FLAIR-1-1-SPINDLE-TO-WENSON_a1044.html
A 337	FLAIR TO LIFTED WENSON	https://www.fig-aerobic.com/A-337-FLAIR-TO-LIFTED-WENSON_a629.html
A 338	FLAIR ½ TURN TO LIFTED WENSON	https://www.fig-aerobic.com/A-338-FLAIR-TURN-TO-LIFTED-WENSON_a630.html
A 339	FLAIR 1/1 TURN TO LIFTED WENSON	https://www.fig-aerobic.com/A-339-FLAIR-1-1-TURN-TO-LIFTED-WENSON_a631.html
A 364	HELICOPTER	https://www.fig-aerobic.com/A-364-HELICOPTER_a637.html
A 365	HELICOPTER TO WENSON	https://www.fig-aerobic.com/A-365-HELICOPTER-TO-WENSON_a641.html
A 366	HELICOPTER TO LIFTED WENSON BOTH SIDE	https://www.fig-aerobic.com/A-366-HELICOPTER-TO-LIFTED-WENSON-BOTH-SIDE_a1282.html
A 368	HELICOPTER 1/1 TWIST AIRBORNE TO PU	https://www.fig-aerobic.com/A-368-HELICOPTER-1-1-TWIST-AIRBORNE-TO-PU_a1163.html
A 374	HELICOPTER TO SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/A-374-HELICOPTER-TO-SPLIT_a640.html
A 375	HELICOPTER 1/2 TURN TO SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/A-375-HELICOPTER-1-2-TURN-TO-SPLIT_a1162.html
B 104	STRADDLE SUPPORT 1/1 TURN	https://www.fig-aerobic.com/B-104-STRADDLE-SUPPORT-1-1-TURN_a650.html
B 106	STRADDLE SUPPORT 2/1 TURN OR MORE	https://www.fig-aerobic.com/B-106-STRADDLE-SUPPORT-2-1-TURN-OR-MORE_a652.html
B 114	1 ARM STRADDLE SUPPORT	https://www.fig-aerobic.com/B-114-1-ARM-STRADDLE-SUPPORT_a653.html
B 115	1 ARM ½ TURN STRADDLE SUPPORT	https://www.fig-aerobic.com/B-115-1-ARM-TURN-STRADDLE-SUPPORT_a654.html

B 116	1 ARM 1/1 TURN STRADDLE SUPPORT (LACATUS)	https://www.fig-aerobic.com/B-116-1-ARM-1-1-TURN-STRADDLE-SUPPORT-LACATUS_a655.html
B 117	1 ARM 1 1/2 TURN STRADDLE SUPPORT	https://www.fig-aerobic.com/B-117-1-ARM-1-1-2-TURN-STRADDLE-SUPPORT_a656.html
B 124	STRADDLE / L SUPPORT 1/1 TURN	https://www.fig-aerobic.com/B-124-STRADDLE-L-SUPPORT-1-1-TURN_a1180.html
B 126	STRADDLE / L SUPPORT 2/1 TURN (MOLDOVAN)	https://www.fig-aerobic.com/B-126-STRADDLE-L-SUPPORT-2-1-TURN-MOLDOVAN_a1181.html
B 134	L-SUPPORT 1/1 TURN	https://www.fig-aerobic.com/B-134-L-SUPPORT-1-1-TURN_a664.html
B 136	L-SUPPORT 2/1 TURN OR MORE	https://www.fig-aerobic.com/B-136-L-SUPPORT-2-1-TURN-OR-MORE_a666.html
B 145	STRADDLE V-SUPPORT 1/1 TURN	https://www.fig-aerobic.com/B-145-STRADDLE-V-SUPPORT-1-1-TURN_a672.html
B 147	STRADDLE V-SUPPORT 2/1 TURN	https://www.fig-aerobic.com/B-147-STRADDLE-V-SUPPORT-2-1-TURN_a674.html
B 157	V-SUPPORT 1/1 TURN	https://www.fig-aerobic.com/B-157-V-SUPPORT-1-1-TURN_a677.html
B 159	V-SUPPORT 2/1 TURN	https://www.fig-aerobic.com/B-159-V-SUPPORT-2-1-TURN_a679.html
B 170	HIGH V-SUPPORT 1/1 TURN	https://www.fig-aerobic.com/B-170-HIGH-V-SUPPORT-1-1-TURN_a1187.html
B 186	STRADDLE PLANCHE	https://www.fig-aerobic.com/B-186-STRADDLE-PLANCHE_a695.html
B 187	STRADDLE PLANCHE TO PUSH UP	https://www.fig-aerobic.com/B-187-STRADDLE-PLANCHE-TO-PUSH-UP_a696.html
B 200	PLANCHE TO LIFTED WENSON BACK TO STRADDLE PLANCHE	https://www.fig-aerobic.com/B-200-PLANCHE-TO-LIFTED-WENSON-BACK-TO-STRADDLE-PLANCHE_a1262.html
B 208	STRADDLE PLANCHE TO LIFTED WENSON BOTH SIDES	https://www.fig-aerobic.com/B-208-STRADDLE-PLANCHE-TO-LIFTED-WENSON-BOTH-SIDES_a1190.html
B 210	STRADDLE PLANCHE TO LIFTED WENSON BOTH SIDES BACK TO STRADDLE PLANCHE	https://www.fig-aerobic.com/B-210-STRADDLE-PLANCHE-TO-LIFTED-WENSON-BOTH-SIDES-BACK-TO-STRADDLE-PLANCHE_a1191.html
B 218	PLANCHE	https://www.fig-aerobic.com/B-218-PLANCHE_a699.html
B 219	PLANCHE TO PUSH-UP	https://www.fig-aerobic.com/B-219-PLANCHE-TO-PUSH-UP_a700.html
B 220	PLANCHE TO LIFTED WENSON	https://www.fig-aerobic.com/B-220-PLANCHE-TO-LIFTED-WENSON_a701.html
C 108	3/1 AIR TURNS	https://www.fig-aerobic.com/C-108-3-1-AIR-TURNS_a769.html
C 118	2 ½ AIR TURNS TO SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/C-118-2-AIR-TURNS-TO-SPLIT_a774.html
C 119	3/1 AIR TURN TO SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/C-119-3-1-AIR-TURN-TO-SPLIT_a775.html

C 153	GAINER ½ TWIST TO SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/C-153-GAINER-TWIST-TO-SPLIT_a792.html
C 156	GAINER 1 ½ TWIST TO SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/C-156-GAINER-1-TWIST-TO-SPLIT_a793.html
C 159	GAINER 2 ½ TWIST TO SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/C-159-GAINER-2-TWIST-TO-SPLIT_a1210.html
C 144	GAINER ½ TWIST	https://www.fig-aerobic.com/C-144-GAINER-TWIST_a789.html
C 147	GAINER 1 ½ TWIST	https://www.fig-aerobic.com/C-147-GAINER-1-TWIST_a790.html
C 150	GAINER 2 ½ TWIST	https://www.fig-aerobic.com/C-150-GAINER-2-TWIST_a1209.html
C 193	TUCK JUMP TO SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/C-193-TUCK-JUMP-TO-SPLIT_a807.html
C 194	½ TURN TUCK JUMP TO SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/C-194-TURN-TUCK-JUMP-TO-SPLIT_a808.html
C 325	STRADDLE JUMP TO SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/C-325-STRADDLE-JUMP-TO-SPLIT_a863.html
C 326	½ TURN STRADDLE JUMP TO SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/C-326-TURN-STRADDLE-JUMP-TO-SPLIT_a864.html
C 327	1/1 TURN STRADDLE JUMP TO SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/C-327-1-1-TURN-STRADDLE-JUMP-TO-SPLIT_a865.html
C 328	1 ½ TURN STRADDLE JUMP TO SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/C-328-1-TURN-STRADDLE-JUMP-TO-SPLIT_a1224.html
C 336	STRADDLE JUMP TO PUSH UP	https://www.fig-aerobic.com/C-336-STRADDLE-JUMP-TO-PUSH-UP_a866.html
C 337	½ TURN STRADDLE JUMP TO PUSH UP	https://www.fig-aerobic.com/C-337-TURN-STRADDLE-JUMP-TO-PUSH-UP_a867.html
C 338	1/1 TURN STRADDLE JUMP TO PUSH UP	https://www.fig-aerobic.com/C-338-1-1-TURN-STRADDLE-JUMP-TO-PUSH-UP_a868.html
C 339	1 ½ TURN STRADDLE JUMP TO PUSH UP	https://www.fig-aerobic.com/C-339-1-TURN-STRADDLE-JUMP-TO-PUSH-UP_a1225.html
C 347	STRADDLE JUMP ½ TWIST TO PUSH UP	https://www.fig-aerobic.com/C-347-STRADDLE-JUMP-TWIST-TO-PUSH-UP_a869.html
C 348	½ TURN STRADDLE JUMP ½ TWIST TO PUSH UP	https://www.fig-aerobic.com/C-348-TURN-STRADDLE-JUMP-TWIST-TO-PUSH-UP_a870.html
C 349	1/1 TURN STRADDLE JUMP ½ TWIST TO PUSH UP	https://www.fig-aerobic.com/C-349-1-1-TURN-STRADDLE-JUMP-TWIST-TO-PUSH-UP_a1226.html
C 350	1 ½ TURN STRADDLE JUMP ½ TWIST TO PUSH UP	https://www.fig-aerobic.com/C-350-1-TURN-STRADDLE-JUMP-TWIST-TO-PUSH-UP_a1227.html
C 365	FRONTAL SPLIT JUMP TO FRONTAL SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/C-365-FRONTAL-SPLIT-JUMP-TO-FRONTAL-SPLIT_a877.html
C 366	½ TURN FRONTAL SPLIT JUMP TO FRONTAL SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/C-366-TURN-FRONTAL-SPLIT-JUMP-TO-FRONTAL-SPLIT_a878.html
C 367	1/1 TURN FRONTAL SPLIT JUMP TO FRONTAL SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/C-367-1-1-TURN-FRONTAL-SPLIT-JUMP-TO-FRONTAL-SPLIT_a879.html
C 368	1 1/2 TURN FRONTAL SPLIT JUMP TO FRONTAL SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/C-368-1-1-2-TURN-FRONTAL-SPLIT-JUMP-TO-FRONTAL-SPLIT_a1234.html

D 250	BALANCE 3/1 TURNS TO FREE VERTICAL SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/D-250-BALANCE-3-1-TURNS-TO-FREE-VERTICAL-SPLIT_a1202.html
C 376	FRONTAL SPLIT JUMP TO PUSH UP (SHUSHUNOVA)	https://www.fig-aerobic.com/C-376-FRONTAL-SPLIT-JUMP-TO-PUSH-UP-SHUSHUNOVA_a880.html
C 377	FRONTAL SPLIT JUMP ½ TWIST TO PUSH UP	https://www.fig-aerobic.com/C-377-FRONTAL-SPLIT-JUMP-TWIST-TO-PUSH-UP_a881.html
C 378	½ TURN FRONTAL SPLIT JUMP 1/2 TWIST TO PU	https://www.fig-aerobic.com/C-378-TURN-FRONTAL-SPLIT-JUMP-1-2-TWIST-TO-PU_a882.html
C 379	1/1 TURN FRONTAL SPLIT JUMP ½ TWIST TO PU	https://www.fig-aerobic.com/C-379-1-1-TURN-FRONTAL-SPLIT-JUMP-TWIST-TO-PU_a1235.html
C 395	SPLIT JUMP TO SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/C-395-SPLIT-JUMP-TO-SPLIT_a896.html
C 396	½ TURN SPLIT JUMP TO SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/C-396-TURN-SPLIT-JUMP-TO-SPLIT_a897.html
C 397	1/1 TURN SPLIT JUMP TO SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/C-397-1-1-TURN-SPLIT-JUMP-TO-SPLIT_a898.html
C 398	1 ½ TURN SPLIT JUMP TO SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/C-398-1-TURN-SPLIT-JUMP-TO-SPLIT_a1020.html
C 406	SPLIT JUMP SWITCH TO SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/C-406-SPLIT-JUMP-SWITCH-TO-SPLIT_a899.html
C 407	½ TURN SPLIT JUMP SWITCH TO SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/C-407-TURN-SPLIT-JUMP-SWITCH-TO-SPLIT_a1237.html
C 408	1/1 TURN SPLIT JUMP SWITCH TO SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/C-408-1-1-TURN-SPLIT-JUMP-SWITCH-TO-SPLIT_a900.html
C 409	1 ½ TURN SPLIT JUMP SWITCH TO SPLIT (ENGEL)	https://www.fig-aerobic.com/C-409-1-TURN-SPLIT-JUMP-SWITCH-TO-SPLIT-ENGEL_a1238.html
C 416	SPLIT JUMP TO PUSH UP	https://www.fig-aerobic.com/C-416-SPLIT-JUMP-TO-PUSH-UP_a903.html
C 417	½ TURN SPLIT JUMP TO PUSH UP	https://www.fig-aerobic.com/C-417-TURN-SPLIT-JUMP-TO-PUSH-UP_a904.html
C 418	1/1 TURN SPLIT JUMP TO PUSH UP	https://www.fig-aerobic.com/C-418-1-1-TURN-SPLIT-JUMP-TO-PUSH-UP_a905.html
C 419	1 ½ TURN SPLIT JUMP TO PUSH UP	https://www.fig-aerobic.com/C-419-1-TURN-SPLIT-JUMP-TO-PUSH-UP_a1239.html
C 435	SWITCH SPLIT LEAP TO SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/C-435-SWITCH-SPLIT-LEAP-TO-SPLIT_a908.html
C 436	SWITCH SPLIT LEAP ½ TURN TO SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/C-436-SWITCH-SPLIT-LEAP-TURN-TO-SPLIT_a909.html
C 446	SWITCH SPLIT LEAP TO PUSH UP	https://www.fig-aerobic.com/C-446-SWITCH-SPLIT-LEAP-TO-PUSH-UP_a910.html
C 476	SCISSORS LEAP TO SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/C-476-SCISSORS-LEAP-TO-SPLIT_a947.html
C 477	SCISSORS LEAP ½ TURN TO SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/C-477-SCISSORS-LEAP-TURN-TO-SPLIT_a916.html
C 478	SCISSORS LEAP 1/1 TURN TO SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/C-478-SCISSORS-LEAP-1-1-TURN-TO-SPLIT_a917.html
C 487	SCISSORS LEAP ½ TURN SWITCH TO SPLIT (MARCHENKOV)	https://www.fig-aerobic.com/C-487-SCISSORS-LEAP-TURN-SWITCH-TO-SPLIT-MARCHENKOV_a918.html

C 488	SCISSORS LEAP 1/1 TURN SWITCH TO SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/C-488-SCISSORS-LEAP-1-1-TURN-SWITCH-TO-SPLIT_a1241.html
C 497	SCISSORS LEAP TO PUSH UP	https://www.fig-aerobic.com/C-497-SCISSORS-LEAP-TO-PUSH-UP_a919.html
C 498	SCISSORS LEAP ½ TWIST TO PUSH UP	https://www.fig-aerobic.com/C-498-SCISSORS-LEAP-TWIST-TO-PUSH-UP_a920.html
C 500	SCISSORS LEAP 1/1 TWIST TO PUSH UP (NEZEZON)	https://www.fig-aerobic.com/C-500-SCISSORS-LEAP-1-1-TWIST-TO-PUSH-UP-NEZEZON_a921.html
C 505	SCISSORS KICK ½ TWIST TO PUSH UP	https://www.fig-aerobic.com/C-505-SCISSORS-KICK-TWIST-TO-PUSH-UP_a923.html
C 506	½ TURN SCISSORS KICK ½ TWIST TO PUSH UP	https://www.fig-aerobic.com/C-506-TURN-SCISSORS-KICK-TWIST-TO-PUSH-UP_a924.html
C 555	½ TWIST OFF AXIS JUMP TO FRONTAL SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/C-555-TWIST-OFF-AXIS-JUMP-TO-FRONTAL-SPLIT_a1246.html
C 556	1/1 TWIST OFF AXIS JUMP TO FRONTAL SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/C-556-1-1-TWIST-OFF-AXIS-JUMP-TO-FRONTAL-SPLIT_a1247.html
C 558	1 ½ TWIST OFF AXIS JUMP TO FRONTAL SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/C-558-1-TWIST-OFF-AXIS-JUMP-TO-FRONTAL-SPLIT_a1248.html
C 566	½ TWIST OFF AXIS JUMP TO PUSH UP	https://www.fig-aerobic.com/C-566-TWIST-OFF-AXIS-JUMP-TO-PUSH-UP_a1249.html
C 567	1/1 TWIST OFF AXIS JUMP TO PUSH UP	https://www.fig-aerobic.com/C-567-1-1-TWIST-OFF-AXIS-JUMP-TO-PUSH-UP_a1250.html
C 569	1 ½ TWIST OFF AXIS JUMP TO PUSH UP	https://www.fig-aerobic.com/C-569-1-TWIST-OFF-AXIS-JUMP-TO-PUSH-UP_a1251.html
C 570	2/1 TWIST OFF AXIS JUMP TO PUSH UP	https://www.fig-aerobic.com/C-570-2-1-TWIST-OFF-AXIS-JUMP-TO-PUSH-UP_a931.html
C 584	BUTTERFLY	https://www.fig-aerobic.com/C-584-BUTTERFLY_a932.html
C 587	BUTTERFLY 1/1 TWIST	https://www.fig-aerobic.com/C-587-BUTTERFLY-1-1-TWIST_a933.html
C 590	BUTTERFLY 2/1 TWIST	https://www.fig-aerobic.com/C-590-BUTTERFLY-2-1-TWIST_a934.html
D 146	3/1 TURNS	https://www.fig-aerobic.com/D-146-3-1-TURNS_a715.html
D 157	3/1 TURNS TO VERTICAL SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/D-157-3-1-TURNS-TO-VERTICAL-SPLIT_a720.html
D 168	3/1 TURNS TO FREE VERTICAL SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/D-168-3-1-TURNS-TO-FREE-VERTICAL-SPLIT_a725.html
D 189	3/1 TURNS WITH LEG AT HORIZONTAL	https://www.fig-aerobic.com/D-189-3-1-TURNS-WITH-LEG-AT-HORIZONTAL_a1197.html
D 200	3/1 TURNS WITH LEG AT HORIZONTAL TO VERTICAL SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/D-200-3-1-TURNS-WITH-LEG-AT-HORIZONTAL-TO-VERTICAL-SPLIT_a1198.html
D 228	BALANCE 3/1 TURNS	https://www.fig-aerobic.com/D-228-BALANCE-3-1-TURNS_a1050.html
D 239	BALANCE 3/1 TURNS TO VERTICAL SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/D-239-BALANCE-3-1-TURNS-TO-VERTICAL-SPLIT_a1200.html

ELEMENTI/MOVIMENTI LIMITATI

Gli elementi e movimenti che seguono sono limitati; questo significa che non devono essere eseguiti più di una volta per routine e sono da aggiungersi agli elementi proibiti e a quelli elencati nel codice dei punteggi. Questo significa che un atleta può eseguire ogni movimento non più di una volta per routine. Questa limitazione dipende da un accordo con la FIGI sulla coesistenza dei due corpi, e deriva direttamente dal Codice dei punteggi della ginnastica aerobica (insieme alle disposizioni relative ad altri codici di ginnastica già elencati in questo documento). Prendere nota delle sanzioni che si applicheranno per ogni violazione.

In aggiunta agli elementi elencati qui sotto nelle tabelle, i seguenti sono inoltre limitati a uno solo per ogni tipo di movimento per routine:

- Pivots (come nella ginnastica ritmica, in particolare pivot orizzontale, attitude e needle)
- Walkovers (Avanti, indietro e con partenza al pavimento)
- Movimenti di Capoeira
- Cartwheels di qualsiasi tipo
- Round-offs

Come regola generale, non sono permessi movimenti/elementi con una rotazione maggiore di 720°.

Nel dubbio far riferimento al sito IPSF per i link ai video di questi elementi (o usare da pc i link di seguito)

LIMITED ELEMENTS		
CODE NR.	NAME	LINK
A 265	DOUBLE LEG 1/1 CIRCLE (1 OR 2)	https://www.fig-aerobic.com/A-265-DOUBLE-LEG-1-1-CIRCLE-1-OR-2_a622.html
A 266	DOUBLE LEG 1/1 CIRCLE TO WENSON	https://www.fig-aerobic.com/A-266-DOUBLE-LEG-1-1-CIRCLE-TO-WENSON_a1152.html
A 267	DOUBLE LEG 1/1 CIRCLE 1/2 TWIST TO WENSON	https://www.fig-aerobic.com/A-267-DOUBLE-LEG-1-1-CIRCLE-1-2-TWIST-TO-WENSON_a623.html
A 268	DOUBLE LEG 1/1 CIRCLE 1/1 TURN TO WENSON	https://www.fig-aerobic.com/A-268-DOUBLE-LEG-1-1-CIRCLE-1-1-TURN-TO-WENSON_a1153.html
A 277	DOUBLE LEG 1/1 CIRCLE TO LIFTED WENSON	https://www.fig-aerobic.com/A-277-DOUBLE-LEG-1-1-CIRCLE-TO-LIFTED-WENSON_a1154.html
A 278	DOUBLE LEG 1/1 CIRCLE 1/2 TURN TO LIFTED WENSON	https://www.fig-aerobic.com/A-278-DOUBLE-LEG-1-1-CIRCLE-1-2-TURN-TO-LIFTED-WENSON_a1155.html
A 279	DOUBLE LEG 1/1 CIRCLE 1/1 TURN TO LIFTED WENSON	https://www.fig-aerobic.com/A-279-DOUBLE-LEG-1-1-CIRCLE-1-1-TURN-TO-LIFTED-WENSON_a1156.html
A 285	DOUBLE LEG 1/1 CIRCLE TO SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/A-285-DOUBLE-LEG-1-1-CIRCLE-TO-SPLIT_a1157.html
A 287	DOUBLE LEG 1/1 CIRCLE 1/1 TURN TO SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/A-287-DOUBLE-LEG-1-1-CIRCLE-1-1-TURN-TO-SPLIT_a1158.html
A 305	FLAIR (1 OR 2)	https://www.fig-aerobic.com/A-305-FLAIR-1-OR-2_a624.html
A 315	FLAIR TO SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/A-315-FLAIR-TO-SPLIT_a633.html
A 317	FLAIR 1/1 TURN TO SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/A-317-FLAIR-1-1-TURN-TO-SPLIT_a634.html
A 319	FLAIR + AIR FLAIR (1 OR 2)	https://www.fig-aerobic.com/A-319%E2%80%9AFLAIR-AIR-FLAIR-1-OR-2_a635.html

A 320	FLAIR + AIR FLAIR (1 OR 2) + FLAIR	https://www.fig-aerobic.com/A-320-%EF%BC%9AFLAIR-AIR-FLAIR-1-OR-2-FLAIR_a636.html
A 330	FLAIR BOTH SIDES	https://www.fig-aerobic.com/A-330-FLAIR-BOTH-SIDES_a628.html
C 103	1/1 AIR TURN	https://www.fig-aerobic.com/C-103-1-1-AIR-TURN_a765.html
C 105	2/1 AIR TURNS	https://www.fig-aerobic.com/C-105-2-1-AIR-TURNS_a767.html
C 113	1/2 AIR TURN TO SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/C-113-1-2-AIR-TURN-TO-SPLIT_a770.html
C 114	1/1 AIR TURN TO SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/C-114-1-1-AIR-TURN-TO-SPLIT_a771.html
C 115	1 ½ AIR TURN TO SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/C-115-1-AIR-TURN-TO-SPLIT_a772.html
C 116	2/1 AIR TURNS TO SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/C-116-2-1-AIR-TURNS-TO-SPLIT_a773.html
C 182	TUCK JUMP	https://www.fig-aerobic.com/C-182-TUCK-JUMP_a802.html
C 184	1/1 TURN TUCK JUMP	https://www.fig-aerobic.com/C-184-1-1-TURN-TUCK-JUMP_a804.html
C 186	2/1 TURNS TUCK JUMP	https://www.fig-aerobic.com/C-186-2-1-TURNS-TUCK-JUMP_a806.html
C 223	COSSACK JUMP	https://www.fig-aerobic.com/C-223-COSSACK-JUMP_a816.html
C 225	1/1 TURN COSSACK JUMP	https://www.fig-aerobic.com/C-225-1-1-TURN-COSSACK-JUMP_a818.html
C 227	2/1 TURNS COSSACK JUMP	https://www.fig-aerobic.com/C-227-2-1-TURNS-COSSACK-JUMP_a820.html
C 264	PIKE JUMP	https://www.fig-aerobic.com/C-264-PIKE-JUMP_a836.html
C 266	1/1 TURN PIKE JUMP	https://www.fig-aerobic.com/C-266-1-1-TURN-PIKE-JUMP_a838.html
C 268	2/1 TURNS PIKE JUMP	https://www.fig-aerobic.com/C-268-2-1-TURNS-PIKE-JUMP_a1219.html
C 314	STRADDLE JUMP	https://www.fig-aerobic.com/C-314-STRADDLE-JUMP_a859.html
C 316	1/1 TURN STRADDLE JUMP	https://www.fig-aerobic.com/C-316-1-1-TURN-STRADDLE-JUMP_a861.html
C 318	2/1 TURNS STRADDLE JUMP	https://www.fig-aerobic.com/C-318-2-1-TURNS-STRADDLE-JUMP_a1223.html
C 354	FRONTAL SPLIT JUMP	https://www.fig-aerobic.com/C-354-FRONTAL-SPLIT-JUMP_a875.html
C 356	1/1 TURN FRONTAL SPLIT JUMP	https://www.fig-aerobic.com/C-356-1-1-TURN-FRONTAL-SPLIT-JUMP_a1229.html
C 358	2/1 TURNS FRONTAL SPLIT JUMP	https://www.fig-aerobic.com/C-358-2-1-TURNS-FRONTAL-SPLIT-JUMP_a1230.html

C 384	SPLIT JUMP	https://www.fig-aerobic.com/C-384-SPLIT-JUMP_a892.html
C 386	1/1 TURN SPLIT JUMP	https://www.fig-aerobic.com/C-386-1-1-TURN-SPLIT-JUMP_a894.html
C 388	2/1 TURNS SPLIT JUMP	https://www.fig-aerobic.com/C-388-2-1-TURNS-SPLIT-JUMP_a1236.html
C 424	SWITCH SPLIT LEAP	https://www.fig-aerobic.com/C-424-SWITCH-SPLIT-LEAP_a906.html
C 465	SCISSORS LEAP	https://www.fig-aerobic.com/C-465-SCISSORS-LEAP_a912.html
C 466	SCISSORS LEAP ½ TURN	https://www.fig-aerobic.com/C-466-SCISSORS-LEAP-TURN_a913.html
C 467	SCISSORS LEAP 1/1 TURN	https://www.fig-aerobic.com/C-467-SCISSORS-LEAP-1-1-TURN_a914.html
C 545	1/2 TWIST OFF AXIS JUMP	https://www.fig-aerobic.com/C-545-1-2-TWIST-OFF-AXIS-JUMP_a1244.html
C 546	1/1 TWIST OFF AXIS TUCK JUMP	https://www.fig-aerobic.com/C-546-1-1-TWIST-OFF-AXIS-TUCK-JUMP_a925.html
C 548	1 ½ TWIST OFF AXIS JUMP	https://www.fig-aerobic.com/C-548-1-TWIST-OFF-AXIS-JUMP_a1245.html
C 549	2/1 TWIST OFF AXIS JUMP	https://www.fig-aerobic.com/C-549-2-1-TWIST-OFF-AXIS-JUMP_a928.html
D 142	1/1 TURN	https://www.fig-aerobic.com/D-142-1-1-TURN_a710.html
D 144	2/1 TURNS	https://www.fig-aerobic.com/D-144-2-1-TURNS_a713.html
D 153	1/1 TURN TO VERTICAL SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/D-153-1-1-TURN-TO-VERTICAL-SPLIT_a716.html
D 155	2/1 TURNS TO VERTICAL SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/D-155-2-1-TURNS-TO-VERTICAL-SPLIT_a718.html
D 164	1/1 TURN TO FREE VERTICAL SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/D-164-1-1-TURN-TO-FREE-VERTICAL-SPLIT_a721.html
D 166	2/1 TURNS TO FREE VERTICAL SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/D-166-2-1-TURNS-TO-FREE-VERTICAL-SPLIT_a723.html
D 185	1/1 TURN WITH LEG AT HORIZONTAL	https://www.fig-aerobic.com/D-185-1-1-TURN-WITH-LEG-AT-HORIZONTAL_a737.html
D 187	2/1 TURNS WITH LEG AT HORIZONTAL	https://www.fig-aerobic.com/D-187-2-1-TURNS-WITH-LEG-AT-HORIZONTAL_a739.html
D 196	1/1 TURN WITH LEG AT HORIZONTAL TO VERTICAL SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/D-196-1-1-TURN-WITH-LEG-AT-HORIZONTAL-TO-VERTICAL-SPLIT_a740.html
D 198	2/1 TURNS WITH LEG AT HORIZONTAL TO VERTICAL SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/D-198-2-1-TURNS-WITH-LEG-AT-HORIZONTAL-TO-VERTICAL-SPLIT_a745.html
D 207	1/1 TURN WITH LEG AT HORIZONTAL TO FREE VERTICAL SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/D-207-1-1-TURN-WITH-LEG-AT-HORIZONTAL-TO-FREE-VERTICAL-SPLIT_a742.html

D 209	2/1 TURNS WITH LEG AT HORIZONTAL TO FREE VERTICAL SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/D-209-2-1-TURNS-WITH-LEG-AT-HORIZONTAL-TO-FREE-VERTICAL-SPLIT_a744.html
D 224	BALANCE 1/1 TURN	https://www.fig-aerobic.com/D-224-BALANCE-1-1-TURN_a727.html
D 226	BALANCE 2/1TURNS	https://www.fig-aerobic.com/D-226-BALANCE-2-1TURNS_a729.html
D 235	BALANCE 1/1 TURN TO VERTICAL SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/D-235-BALANCE-1-1-TURN-TO-VERTICAL-SPLIT_a730.html
D 237	BALANCE 2/1 TURNS TO VERTICAL SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/D-237-BALANCE-2-1-TURNS-TO-VERTICAL-SPLIT_a732.html
D 246	BALANCE 1/1 TURN TO FREE VERTICAL SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/D-246-BALANCE-1-1-TURN-TO-FREE-VERTICAL-SPLIT_a733.html
D 248	BALANCE 2/1 TURNS TO FREE VERTICAL SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/D-248-BALANCE-2-1-TURNS-TO-FREE-VERTICAL-SPLIT_a735.html
D 264	ILLUSION	https://www.fig-aerobic.com/D-264-ILLUSION_a746.html
D 265	ILLUSION TO VERTICAL SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/D-265-ILLUSION-TO-VERTICAL-SPLIT_a747.html
D 266	ILLUSION TO FREE VERTICAL SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/D-266-ILLUSION-TO-FREE-VERTICAL-SPLIT_a748.html
D 276	DOUBLE ILLUSION	https://www.fig-aerobic.com/D-276-DOUBLE-ILLUSION_a753.html
D 277	DOUBLE ILLUSION TO VERTICAL SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/D-277-DOUBLE-ILLUSION-TO-VERTICAL-SPLIT_a754.html
D 278	DOUBLE ILLUSION TO FREE VERTICAL SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/D-278-DOUBLE-ILLUSION-TO-FREE-VERTICAL-SPLIT_a755.html
D 285	FREE ILLUSION	https://www.fig-aerobic.com/D-285-FREE-ILLUSION_a749.html
D 286	FREE ILLUSION TO VERTICAL SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/D-286-FREE-ILLUSION-TO-VERTICAL-SPLIT_a750.html
D 287	FREE ILLUSION TO FREE VERTICAL SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/D-287-FREE-ILLUSION-TO-FREE-VERTICAL-SPLIT_a751.html
D 297	FREE DOUBLE ILLUSION	https://www.fig-aerobic.com/D-297-FREE-DOUBLE-ILLUSION_a756.html
D 298	FREE DOUBLE ILLUSION TO VERTICAL SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/D-298-FREE-DOUBLE-ILLUSION-TO-VERTICAL-SPLIT_a757.html
D 299	FREE DOUBLE ILLUSION TO FREE VERTICAL SPLIT	https://www.fig-aerobic.com/D-299-FREE-DOUBLE-ILLUSION-TO-FREE-VERTICAL-SPLIT_a758.html