



LIBERTAS
CENTRO COMUNALE ROMA



AQUATIC GAMES SHOW

BEYOND THE WATER

UN NUOVO MODO
DI GAREGGIARE

LIBERTÀ CREATIVA
NUOVE REGOLE
VINCE CHI EMOZIONA

Un progetto di

Giuseppe Rizzini

SAB 05 LUG

CENTRO SPORTIVO LE NAIADI - PESCARA

PARTNERS



EIS



MSA
MANAGERSPORTIVASSOCIATI



Con il patrocinio di



Città di Pescara
Medaglia d'oro al Merito Civile



Gabriele d'Annunzio



PER INFO aquaticgameshow@gmail.com • Beatrice 346 4757551

Introduzione

Le competizioni dell'Aquatic Games Show introducono un nuovo format sperimentale ideato da Giorgio Minisini allo scopo di rendere più ricca e soddisfacente l'esperienza di atleti, allenatori, giudici e pubblico.

Il format mira a creare un nuovo modo di intendere il nostro sport: un modo che sia più coinvolgente, competitivo, trasparente e accessibile.

Il ricavato, al netto delle spese di organizzazione e gestione, andrà a finanziare future gare dello stesso tipo, nonché a sostenere l'evoluzione del format, sempre in direzione della migliore esperienza possibile per atleti, tecnici, giudici, e pubblico.

NB. il seguente regolamento è da considerarsi provvisorio. Successivi aggiornamenti potranno apportare alcune modifiche. In particolare, in base al numero effettivo di squadre iscritte, potrebbero essere modificate le dinamiche della fase di qualifica.

Evento

Il Test Event si terrà sabato 5 luglio presso il Centro Sportivo Le Naiadi - Viale della Riviera, 343, 65123 Pescara PE. L'evento si svolgerà in vasca esterna tempo permettendo, in caso di pioggia la manifestazione si terrà in vasca da 33m al chiuso.



- Fino a **32 squadre** partecipanti, **accoppiate a sorteggio**.
- Ogni coppia si sfiderà in **due round** iniziali: **uno acrobatico (Q1)** e **uno artistico (Q2)**
- La squadra vincente, sommando i punteggi dei due round, avanzerà al turno successivo.
- La semifinale sarà su un **secondo round acrobatico (Q3)**: le otto migliori squadre così risultanti gareggeranno nella **finale artistica (F)**.
- Sono previste **votazioni** da parte di una **giuria interdisciplinare** in ogni fase e **anche del pubblico** durante la finale.
- Il format è pensato per valorizzare il talento in modo inedito, anche attraverso aspetti come **carisma, attorialità e comunicazione**.

Format

1. Caratteristiche generali della competizione

1.1 Il primo anno prevede la realizzazione di un test event il 5 luglio a Pescara. Per questa competizione - che rappresenterà il numero "zero" del nuovo format - sarà prevista la partecipazione di massimo trentadue (32) squadre, i cui atleti potranno appartenere ad ogni categoria dagli Es.A in su, cioè essere nati nel 2014 o antecedenti.

N.B. il limite di trentadue squadre non fa riferimento alle società: ciascuna società, come illustrato al punto 1.1b, potrà partecipare con più di una squadra, se lo vorrà, a patto di rispettare quanto illustrato sempre al punto 1.1b.

1.1a Le squadre potranno iscrivere da un minimo di dieci (10) a un massimo di venti cinque (25) atleti.

N.B. è possibile per due società differenti la partecipazione congiunta in seguito ad approvazione da parte dell'organizzazione.

1.1b Le società che vorranno farlo potranno iscrivere più squadre a patto che il numero totale di atleti iscritti per ciascuna squadra sia superiore a dieci (10).

N.B. la partecipazione a una squadra è esclusiva, pertanto un atleta iscritto in una squadra non potrà essere contemporaneamente iscritto ad un'altra squadra della stessa o di un'altra società.

1.1c Le società che parteciperanno al test event del 5 luglio con almeno una squadra potranno avere diritto a scontistiche esclusive sui futuri progetti dell'Aquatic Games Show.

1.2 Le squadre iscritte verranno accoppiate tramite sorteggio.

1.3 Le squadre così divise competeranno direttamente l'una contro l'altra, in modo indipendente rispetto alle altre coppie, come in un comune torneo. Il primo incontro tra le due squadre avverrà nel "Round Acrobatico Q1", mentre il secondo incontro avverrà nel "Round Artistico Q2".

1.4 La squadra che, in base alla somma dei punteggi ottenuti nei due round (Acrobatico Q1 + Artistico Q2), avrà vinto l'incontro avanzerà al turno successivo.

1.4a Tutte le squadre che, in base alla somma dei punteggi ottenuti nei due round (Acrobatico Q1 + Artistico Q2), avranno perso il proprio incontro avranno terminato la propria gara e verranno considerate 17° classificate ex aequo.

1.5 Le squadre avanzate secondo il punto 1.4 gareggeranno nel "Round Acrobatico Q3", sempre divise in coppie.

1.5a Le squadre che, in base all'esito delle votazioni, avranno vinto il proprio incontro nel Round Acrobatico Q3 avanzeranno alla finale, in cui competeranno nel "Round Artistico F".

1.5b Tutte le squadre che, in base all'esito delle votazioni, avranno perso il proprio incontro nel Round Artistico Q3 avranno terminato la loro gara e verranno considerate ex aequo come 9° classificate.

1.6 Le squadre avanzate secondo il punto 1.4 gareggeranno nel "Round Artistico F".

1.6a Le otto (8) squadre finaliste verranno ordinate in base alla somma dei punteggi ottenuti durante i Round Acrobatico Q1, Artistico Q2, e il Round Acrobatico Q3: la squadra con somma dei punteggi più bassa partirà per prima; la squadra la cui somma dei punteggi sarà la seconda più bassa partirà per seconda; e così via. La squadra con somma dei punteggi più alta partirà dunque per ultima.

1.6b Le otto (8) squadre così ordinate competeranno nel Round Artistico F.

1.6c La squadra che, in base all'esito delle votazioni del solo Round Artistico F, avrà ottenuto il punteggio più alto sarà considerata come 1° classificata. La squadra che, in base all'esito delle votazioni del solo Round Artistico F, avrà ottenuto il secondo punteggio più alto sarà considerata come 2° classificata; e così via. La squadra che avrà ottenuto il punteggio più basso sarà dunque considerata come 8° classificata.

1.7 Al termine del Round Artistico F verrà stilata la classifica finale.

1.7a Per le premiazioni verranno premiati tutti i componenti delle squadre prima, seconda, e terza classificata, sia quelli che hanno gareggiato in finale sia quelli che non lo hanno fatto.

17.1b Al termine delle premiazioni termina la competizione.

Timeline	
9:15	Apertura impianto
9:30	Riscaldamenti Q1/ Q2
10:30 - 11:45	Round Q1
12:00 - 13:15	Round Q2
14:30	Riscaldamento Q3
15:15 - 15:50	Round Q3
16:30	Riscaldamento F
17:30 - 18:30	Finale con premiazioni

NB. La seguente timeline è da considerarsi provvisoria.

Sessioni

2. Il Round Acrobatico Q1

2.1 Nel Round Acrobatico Q1 le squadre si sfidano l'una contro l'altra in base alla divisione effettuata al punto 1.2. Si effettuano dunque sedici (16) manche separate: una per coppia di squadre.

N.B. al fine di gestire al meglio i lavori di presentazione e votazione delle squadre queste verranno identificate con i nomi di "Squadra Bianca" e "Squadra Blu". La squadra bianca sarà individuata in quella che per sorteggio partirà per prima all'interno della propria manche.

N.B. nessun colore indossato dagli atleti avrà alcun ruolo nel determinare i nomi delle squadre.

2.2 Ogni squadra deve essere composta da un minimo di otto (8) a un massimo di dodici (12) atleti, che nel Round Acrobatico Q1 dovranno essere nati nel 2012 o antecedenti.

2.3 Le due squadre in sfida scenderanno in acqua nello stesso momento.

2.3a Ciascuna squadra avrà una propria zona in cui poter nuotare, delimitata in base alle disponibilità dell'impianto: la squadra bianca nuoterà nella zona bianca; la squadra blu nuoterà nella zona blu.

2.3b I lavori di presentazione delle squadre e di gestione degli incontri saranno gestiti dal giudice arbitro.

2.4 La musica di ciascun incontro sarà estratta per sorteggio da un paniere di brani selezionati dall'organizzazione.

2.5 In seguito all'inizio della musica, dal momento in cui verrà dato il via da parte del giudice arbitro, la prima squadra (la squadra bianca), stabilita in base al sorteggio, avrà fino a massimo 30" per eseguire un movimento acrobatico (anche detto "spinta" o "alzata"). Durante questa fase, per motivi di sicurezza e di rispetto tra contendenti, la squadra che non è attiva dovrà rivolgere fronte e busto verso la squadra attiva.

N.B. È possibile ma non obbligatorio utilizzare i trenta secondi per catturare l'attenzione di giudici, pubblico e avversari, sempre facendo attenzione a eseguire il movimento acrobatico entro i 30" per non incorrere in penalità.

2.5a I 30" iniziano al via del giudice arbitro e terminano nel momento in cui l'atleta sollevato rientra in acqua.

NB. La spinta si considera "tentata" dal momento in cui almeno la metà degli atleti è andata sott'acqua: da quel momento in poi non può essere ripetuta in caso di caduta.

2.5b Al termine della spinta della prima squadra, a partire dal momento in cui l'ultimo atleta della prima squadra è uscito dall'acqua, e tassativamente non prima di quel momento, la seconda squadra (la squadra blu) avrà lo stesso tempo a disposizione per eseguire a sua volta un movimento acrobatico.

2.5c Al termine della spinta della seconda squadra, la prima squadra avrà di nuovo a disposizione 30" per eseguire un secondo movimento acrobatico: il processo si ripete finché entrambe le squadre non avranno eseguito tre (3) movimenti acrobatici.

2.5d I movimenti acrobatici dovranno essere, per ragioni di confrontabilità: una torre per la prima spinta, un salto avanti o indietro per la seconda spinta, e una combinazione di due spinte (due torri; un salto e una torre; due salti; anche con connessione tra le due costruzioni) per la terza spinta.

2.5e Al termine delle tre (3) rotazioni (ciascuna rotazione si compone di spinta della prima squadra + spinta della seconda squadra), i giudici esprimeranno ciascuno la propria preferenza, con modalità indicate nel capitolo "Votazioni".

DINAMICA DELLE ROTAZIONI NEL ROUND ACROBATICO Q1						
1a rotazione		2a rotazione		3a rotazione		Votazioni
30" al via	30" al via	30" al via	30" al via	30" al via	30" al via	
Torre squadra bianca	Torre squadra blu	Salto squadra bianca	Salto squadra blu	Combinata squadra bianca	Combinata squadra blu	

2.6 Nel Round Acrobatico Q1 sono ammessi costumi e acconciature che non mettano in pericolo la salute degli atleti. Si danno indicazioni nel capitolo "Attrezzi e Costumi"

2.6a Nel Round Acrobatico Q1 non è ammesso trucco teatrale.

2.6b Nel Round Acrobatico Q1 non è ammesso l'utilizzo di attrezzi.

2.7 Al termine delle votazioni le squadre lasceranno il campo gara e si passerà alle due squadre successive.

2.8 Il punteggio ottenuto in questo round andrà a sommarsi al punteggio ottenuto durante il Round Artistico Q2.

3. Il Round Artistico Q2

3.1 Nel Round Artistico Q2 le squadre si sfidano l'una contro l'altra secondo gli stessi accoppiamenti realizzati durante il Round Acrobatico Q1. Si effettuano dunque sedici (16) manche separate: una per coppia di squadre.

N.B. l'ordine di presentazione e di entrata in acqua sarà opposto a quello del Round Acrobatico Q1. La squadra blu si esibirà quindi per prima nel Round Artistico Q2.

3.2 Ogni squadra deve essere composta da un minimo di dieci (10) atleti e può essere composta da fino a un massimo di venticinque (25) atleti.

3.2a Possono partecipare al Round Artistico Q2 gli atleti nati nel 2014 o antecedenti.

3.3 Dal momento in cui parte la musica, ogni squadra ha un minimo di 1'30" e un massimo di 2' per eseguire il proprio esercizio, comprensivo di massimo 30" in pedana.

3.3a Un massimo di 30" di presentazione iniziale è concesso prima dell'inizio della musica, a partire dall'annuncio della squadra da parte del giudice arbitro.

DINAMICA DELLE ROTAZIONI NEL ROUND ARTISTICO Q2								
Annuncio blu	Tempo in pedana	Tempo totale	Uscita	Annuncio bianco	Tempo in pedana	Tempo totale	Uscita	Votazioni
30" per aggiungere posizione	Dall'inizio della musica, 30" max	Dall'inizio della musica, tra 1'30" e 2'00"	Sgombero pedana e vasca	30" per aggiungere posizione	Dall'inizio della musica, 30" max	Dall'inizio della musica, tra 1'30" e 2'00"	Sgombero pedana e vasca	

3.4 Nel Round Artistico Q2 non sono ammessi movimenti acrobatici, ad eccezione di piattaforme e di spinte con massimo due persone a supporto.

3.4a Si può partire dalla pedana o dall'acqua, ma l'esercizio deve terminare in acqua.

3.4b Nel Round Artistico Q2 è ammesso trucco teatrale.

3.4c Nel Round Artistico Q2 sono ammessi costumi e acconciature che non mettano in pericolo la salute degli atleti. Si danno indicazioni nel capitolo "Attrezzi e Costumi".

3.4d Nel Round Artistico Q2 è ammesso l'utilizzo di attrezzi che non mettano in pericolo la salute degli atleti. Si danno indicazioni nel capitolo "Attrezzi e Costumi".

N.B. L'utilizzo degli attrezzi non è vincolante, né assicura di per sé l'attribuzione di un punteggio maggiore. Il consiglio è: utilizzate attrezzi solo nel caso in cui farlo dia un maggior valore artistico alla routine.

N.B. Non è ammesso l'utilizzo di scenografie.

3.5 Al termine dell'esercizio della seconda squadra la giuria voterà in base al sistema illustrato nel capitolo "Votazioni".

3.5a Successivamente alla votazione dei giudici, le squadre lasceranno il campo gara e si passerà alla coppia di squadre successive.

3.6 Il punteggio ottenuto durante questo Round andrà a sommarsi al punteggio ottenuto durante il Round Acrobatico Q1.

4. Il Round Acrobatico Q3

4.1 Nel Round Acrobatico Q3 le squadre avanzate secondo il punto 1.4 vengono accoppiate per sorteggio. Si effettuano dunque otto (8) manche separate: una per coppia di squadre.

4.1a Per il Round Acrobatico Q3 valgono le stesse regole illustrate nei punti da 2.2 compreso a 2.8 escluso.

4.2 Al termine delle otto (8) manche le squadre saranno divise come illustrato ai punti 1.5a e 1.5b.

4.3 Il Round Acrobatico Q3 sarà previsto solo con un numero di squadre iscritte sufficiente, a discrezione dell'organizzazione. In caso di numero di squadre iscritte inferiore le vincitrici della propria manche accederanno direttamente al Round Artistico F.

5. Il Round Artistico F

5.1 Nel Round Artistico F le squadre qualificate si sfidano come in una tradizionale gara di nuoto artistico: ogni squadra esegue il proprio esercizio e lascia il campo gara al termine della propria performance.

N.B. non ci sono vincoli riguardo la coreografia: la scelta di presentare la stessa del Q2 o di portarne una diversa è a discrezione di allenatori e atleti.

5.2 Le squadre devono essere composte da un minimo di dieci (10) atleti e possono essere composte da fino a un massimo di venticinque (25) atleti. Non ci sono limiti di sostituzioni tra Round Artistico Q2 e Round Artistico F.

5.2a Possono partecipare nel Round Artistico F gli atleti nati nel 2014 o antecedenti.

5.3 Dal momento in cui parte la musica, ogni squadra ha un minimo di 2' e un massimo di 2'30" per eseguire il proprio esercizio, comprensivo di massimo 30" in pedana.

5.3a Un massimo di 30" di presentazione iniziale è concesso prima dell'inizio della musica, a partire dall'annuncio della squadra da parte del giudice arbitro

DINAMICA DELLE ROTAZIONI NEL ROUND ARTISTICO F								
Annuncio squadra n.1	Tempo in pedana	Tempo totale	Uscita	Annuncio squadra n. da 2 a 8	Tempo in pedana	Tempo totale	Uscita	Votazioni
30" per aggiungere posizione	Dall'inizio della musica, 30" max	Dall'inizio della musica, tra 2'00" e 2'30"	Sgombero pedana e vasca	30" per aggiungere posizione	Dall'inizio della musica, 30" max	Dall'inizio della musica, tra 2'00" e 2'30"	Sgombero pedana e vasca	

5.4 Nel Round Artistico F è ammessa ogni tipologia di movimento acrobatico.

5.4a Si può partire direttamente dall'acqua, ma l'esercizio deve terminare in acqua.

5.4b Nel Round Artistico F è ammesso trucco teatrale.

5.4c Nel Round Artistico F sono ammessi costumi e acconciature che non mettano in pericolo la salute degli atleti. Si danno indicazioni nel capitolo "Attrezzi e Costumi".

5.4d Nel Round Artistico F è ammesso l'utilizzo di attrezzi che non mettano in pericolo la salute degli atleti. Si danno indicazioni nel capitolo "Attrezzi e Costumi".

N.B. L'utilizzo degli attrezzi non è vincolante, né assicura di per sé l'attribuzione di un punteggio maggiore. Il consiglio è: utilizzate attrezzi solo nel caso in cui farlo dia un maggior valore artistico alla routine.

N.B. Non è ammesso l'utilizzo di scenografie.

5.5 Al termine dell'esercizio dell'ottava squadra, al pubblico sarà permesso esprimere la propria preferenza in base al sistema illustrato al capitolo "Votazioni".

5.5a Al termine della votazione del pubblico, la giuria voterà in base al sistema illustrato nel capitolo "Votazioni".

5.5b Al termine della votazione della giuria, per ogni squadra verrà calcolata la somma tra il totale di punti ottenuti con voto della giuria e il punteggio ottenuto con il voto del pubblico.

5.6 Le Squadre verranno classificate in base a quanto illustrato al punto 1.6c

Votazioni

6. Votazioni per i Round Acrobatici Q1 e Q3

6.1 Sono previsti sei (6) Giudici.

6.1a Ogni giudice valuta un singolo aspetto.

6.1b Gli aspetti sono i seguenti:

- Per il movimento acrobatico in sé: "Altezza", "Complessità", "Ingresso in acqua", "Linea o parabola", e "Rapidità di Preparazione".
- Per il modo con cui gli atleti interagiscono con avversari, giudici, e pubblico durante il proprio turno e durante quello degli avversari: "Carisma".

N.B. Indicazioni sui requisiti sono illustrate nel capitolo "Aspetti".

N.B. Il voto dell'aspetto "Altezza" attribuirà il doppio dei punti.

6.2 Ogni giudice stabilisce, per ogni singola rotazione, quale delle due squadre abbia soddisfatto maggiormente i requisiti legati all'aspetto di sua competenza. Ogni giudice esprimerà quindi tre (3) preferenze separate.

6.3 Per ogni giudice e rotazione, la squadra indicata come vincitrice guadagna sei (6) punti per l'aspetto altezza e tre (3) punti per gli altri aspetti, mentre l'altra squadra ne guadagna due (2) per l'aspetto l'altezza e uno (1) per gli altri aspetti, ciò allo scopo di valorizzare il lavoro svolto dagli atleti evitando possibili "0".

N.B. Così calcolato, il punteggio minimo ottenibile da una squadra in una singola rotazione è di sette (7) punti, mentre il punteggio massimo ottenibile è di ventuno (21) punti.

Per l'intera manche il minimo punteggio ottenibile è quindi di ventuno (21) punti, mentre il punteggio massimo ottenibile è di sessantatre (63) punti.

6.3a Per l'evento zero, i giudici non potranno esprimere pari merito.

7. Votazioni per il Round Artistico Q2

7.1 Sono previsti sei (6) giudici.

7.1a Ogni giudice valuta un singolo aspetto.

7.1b Gli aspetti sono i seguenti: "Attorialità", "Comunicazione", "Copertura della Vasca", "Musicalità", "Performance", e "Sincronia". Indicazioni sui requisiti sono presenti nel capitolo "Aspetti".

7.2 Ogni giudice stabilisce quale delle due squadre all'interno della singola manche abbia soddisfatto maggiormente i requisiti legati all'aspetto di sua competenza.

7.3 Per ogni giudice, la squadra indicata come vincitrice guadagna dieci punti e mezzo (10,5), mentre l'altra squadra ne guadagna tre e mezzo (3,5), questo allo scopo di valorizzare il lavoro svolto dagli atleti evitando possibili "0".

N.B. Così calcolato, il punteggio minimo ottenibile è di ventuno (21) punti, mentre il punteggio massimo ottenibile è di sessantatre (63) punti.

7.3a Per l'evento zero, i giudici non potranno esprimere pari merito.

8. Votazioni per il Round Artistico F

8.1 Sono previsti sei (6) giudici.

8.1a Ogni giudice valuta un singolo aspetto.

8.1b Gli aspetti sono gli stessi del Round Artistico Q2, ovvero: "Attorialità", "Comunicazione", "Copertura della Vasca", "Musicalità", "Performance", e "Sincronia". Indicazioni sui requisiti sono presenti nel capitolo "Aspetti".

8.2 Ogni giudice stila una propria classifica, stabilendo in che ordine le otto squadre abbiano soddisfatto i requisiti legati all'aspetto di sua competenza.

8.3 Per ogni giudice:

- la squadra indicata come prima guadagna venti (20) punti;
- la squadra indicata come seconda guadagna diciotto (18) punti;
- la squadra indicata come terza guadagna sedici (16) punti;
- la squadra indicata come quarta guadagna quattordici (14) punti;
- la squadra indicata come quinta guadagna tredici (13) punti;
- la squadra indicata come sesta guadagna dodici (12) punti;
- la squadra indicata come settima guadagna undici (11) punti;
- la squadra indicata come ottava guadagna dieci (10) punti.

N.B. Così calcolato, il punteggio minimo ottenibile è di sessanta (60) punti, mentre il punteggio massimo ottenibile è di centoventi (120) punti.

8.3a Per l'evento zero, i giudici non potranno esprimere pari merito.

8.4 Nel Round Artistico F è previsto il voto del pubblico.

8.4a Ogni spettatore avrà la possibilità di indicare la propria preferenza, secondo le modalità indicate durante la singola manifestazione.

8.4b Il voto del pubblico assegna cento (100) punti, distribuiti tra le squadre in base alle preferenze ottenute in percentuale sul totale: 25% dei voti = 25 punti.

8.4c L'arrotondamento è sempre per difetto alla prima cifra decimale: 25,99% dei voti = 25 punti.

8.4d I punti guadagnati con il voto del pubblico si sommano ai punti guadagnati con il voto della giuria.

Così calcolato il punteggio minimo ottenibile è di sessanta (60) punti (60 + 0), mentre il punteggio massimo ottenibile è di duecentoventi (220) punti (120 + 100).

9. Pari merito

9.1 Nel caso in cui due o più squadre terminino il Round Artistico F totalizzando lo stesso punteggio (comprensivo di voto dei giudici e voto del pubblico), i punteggi verranno ricalcolati aggiungendo mezzo punto (0,5) extra alla squadra con il voto dei giudici più alto.

- Nel caso in cui il pari merito persista (ovvero quando il voto dei giudici è pari tra le due squadre), i punteggi verranno ricalcolati aggiungendo mezzo punto (0,5) alla squadra che, tra quelle a pari merito, è stata posta come prima in classifica per l'aspetto "Sincronia".

Aspetti

10. Aspetti per i Round Acrobatici Q1 e Q3

10.1 Per l'aspetto "Altezza" i giudici di riferimento considereranno l'elevazione rispetto alla superficie dell'acqua che gli atleti avranno raggiunto, con ogni parte del suo corpo ad esclusione delle braccia.

10.2 Per l'aspetto "Complessità" il giudice di riferimento considererà la complessità e il numero delle azioni effettuate dall'atleta sollevato. La vittoria sarà assegnata in base alla ponderazione espressa nei punti 10.2a, 10.2b, 10.2c, e 10.2d.

10.2a Viene qui stabilito il seguente ordine di complessità: dalle azioni a più alto valore a scendere:

Per le torri:

- Livello 4: Azioni vincolate alle mani (es. verticali);
- Livello 3: Azioni vincolate ad altre parti del corpo (es. chiusure a libretto);
- Livello 2: Azioni delle gambe vincolate ai piedi (es. slanci in piedi su torretta);
- Livello 1: Azioni delle braccia vincolate ai piedi.

N.B. le azioni della costruzione (rotazioni) verranno valutare come discriminanti all'interno di uno stesso ordine di difficoltà: una torre con slancio e rotazione sarà in un ordine inferiore rispetto a una verticale ferma.

Per i salti:

- Livello 4: Azioni dell'intero corpo (rotazioni; avvitamenti);
- Livello 3: Azioni degli arti.

10.2b Viene qui stabilito che le rotazioni, in ogni direzione, sia nei salti che nelle torri, vengano considerate come composte da una (1) azione per ogni mezzo ($\frac{1}{2}$) giro completato.

10.2c Se le azioni più complesse effettuate dagli atleti sollevati fanno parte di due ordini diversi (es. una squadra effettua un salto con rotazione mentre l'altra effettua un salto senza rotazione) viene data la vittoria alla squadra il cui atleta ha effettuato il movimento più complesso (nel caso di cui sopra, la prima squadra).

10.2d Se le azioni più complesse effettuate dagli atleti sollevati fanno parte dello stesso ordine (es. un salto con una (1) rotazione vs un salto con due (2) rotazioni) viene data la vittoria alla squadra il cui atleta ha effettuato il maggior numero di azioni in quell'ordine (nel caso di cui sopra, la seconda squadra).

10.2e Se le azioni più complesse effettuate dagli atleti sollevati fanno parte dello stesso ordine, e gli atleti in quell'ordine eseguono lo stesso numero di azioni in quell'ordine (es. una torre con uno slancio vs una torre con uno slancio e due azioni delle braccia) viene data la vittoria alla squadra il cui atleta ha effettuato il maggior numero di azioni nell'ordine immediatamente inferiore (nel caso di cui sopra, la seconda squadra, poiché nell'ordine inferiore effettua un maggior numero di movimenti).

ORDINI DI COMPLESSITÀ DEI MOVIMENTI ACROBATICI					
TORRI				SALTI	
Azioni delle braccia	Azioni delle gambe	Altre azioni	Altre azioni	Azioni degli arti	Azioni dell'intero corpo
Con vincolo ai piedi	Con vincolo ai piedi	Con vincolo nelle mani e ai piedi	Con vincolo alle mani	Numero di singole azioni compiute	Numero di rotazioni o avvitamenti compiuti

ESEMPI PRATICI DI VALUTAZIONE DELL'ASPETTO COMPLESSITÀ		
SQUADRA BIANCA ESEGUE	SQUADRA BLU ESEGUE	ESITO
Salto Liv. 4	Salto Liv. 3	Squadra bianca vince
Salto Liv. 4; n. 3 rotazioni	Salto Liv. 4; n. 2 rotazioni	Squadra bianca vince
Salto Liv. 4; n. 3 rotazioni; n. 2 azioni con gli arti	Salto Liv. 4; n. 3 rotazioni; n. 0 azioni con gli arti	Squadra bianca vince
Torre Liv. 2	Torre Liv. 1	Squadra bianca vince
Torre Liv. 2; n. 2 rotazioni	Torre Liv. 2; n. 0 rotazioni	Squadra bianca vince
Torre Liv. 2; n. 2 rotazioni n. 2 rotazioni con gli arti	Torre Liv. 2; n. 2 rotazioni n. 0 rotazioni con gli arti	Squadra bianca vince

10.3 Per l'aspetto "**Ingresso in acqua**" il giudice di riferimento considererà l'area di impatto con l'acqua dell'atleta sollevato al momento del suo rientro in acqua, assegnando la vittoria alla squadra il cui atleta avrà mantenuto l'area di ingresso minore.

Es: un salto con ingresso "di schiena" sarà valutato come meno pulito rispetto a un salto con ingresso "di piedi".

10.4 Per l'aspetto "**Linea o parabola**" si distingue in base al tipo di spinta effettuata:

- per le torri il giudice di riferimento considererà l'allineamento tra l'atleta di supporto (anche detto "torretta") e l'atleta sollevato, nonché la loro perpendicolarità rispetto alla superficie dell'acqua.
- per i salti il giudice di riferimento considererà la parabola effettuata dall'atleta che esegue il salto, avendo come riferimento ottimale un punto di atterraggio posto a una distanza uguale alla metà dell'altezza della persona che ha effettuato il salto.

10.5 Per l'aspetto "**Rapidità di preparazione**" il giudice di riferimento considererà il tempo impiegato dalle squadre ad effettuare la spinta, calcolandolo dal momento in cui il primo atleta si immerge al momento in cui la spinta raggiunge il momento di massima elevazione, assegnando la vittoria alla squadra che avrà impiegato meno tempo.

10.6 Per l'aspetto "**Carisma**" il giudice di riferimento considererà la capacità delle squadre di coinvolgere il pubblico durante tutto lo svolgimento della rotazione, e quindi in tutte le fasi comprese di attesa, preparazione, ed esecuzione della spinta.

11. Aspetti per i Round Artistici Q2 e F

11.1 Per l'aspetto "**Attorialità**" il giudice di riferimento considererà tutte le caratteristiche di esecuzione relative all'espressività degli atleti, sia a livello di aderenza al tema che a livello di effettiva trasmissione degli stati emotivi legati a ciò che si sta rappresentando.

Hint: *"Le espressioni degli atleti sono in accordo con ciò che si sta rappresentando?"*

11.2 Per l'aspetto "**Comunicazione**" il giudice di riferimento considererà la capacità della routine di rappresentare efficacemente il tema dichiarato. Verranno presi in considerazione a questo scopo la costruzione della coreografia e l'aderenza al tema delle scelte musicali.

Es. rientra in questa categoria il modo in cui vengono usati gli attrezzi a livello di movimenti e disegni realizzati.

Hint: *"La coreografia riuscirebbe a trasmettere il tema rappresentato?"*

11.3 Per l'aspetto "**Copertura della Vasca**" il giudice di riferimento considererà tutte le caratteristiche di esecuzione relative allo spostamento e allo stazionamento nella vasca.

Hint: *"La squadra ha spaziato nella vasca nel modo più completo possibile durante la routine?"*

11.4 Per l'aspetto "**Musicalità**" il giudice di riferimento considererà il livello di accordo tra movimenti eseguiti e la musica.

Hint: *"Guardando la coreografia sembra che gli atleti siano dentro la musica, o che siano loro stessi a produrla?"*

11.5 Per l'aspetto "**Performance**" il giudice di riferimento considererà tutte le caratteristiche di esecuzione relative all'energia trasmessa dagli atleti, nonché relative al controllo degli elementi tecnici tipici del nuoto artistico.

Hint: *"Gli atleti hanno dato l'impressione di aver dato tutto loro stessi durante la routine? Nel farlo sono riusciti a mantenere pienamente il controllo dei movimenti che stavano eseguendo?"*

11.6 Per l'aspetto "**Sincronia**" il giudice di riferimento considererà l'apparente accordo nell'esecuzione dei movimenti. Non conoscendo la coreografia a priori, il giudice non può sapere quali movimenti debbano essere uguali in tempo ed esecuzione, e quali invece siano pensati per essere diversi. Ciò che il giudice dovrà valutare sarà perciò la presenza di errori evidenti, così come la presenza di ambiguità tali da non permettere la comprensione di quale fosse l'intenzione coreografica dei movimenti.

Hint: *"La routine sembra essere stata eseguita così come avrebbe dovuto esserlo?"*

Ordine di ingresso in acqua e identificazione degli atleti

12. Ordine di entrata in acqua per i Round Acrobatico Q1 e Artistico Q2

12.1 Il sorteggio delle coppie di squadre che si confronteranno in ciascuna manche verrà effettuato prima dell'inizio della gara con metodo informatico da parte dell'organizzazione, e comunicato alle squadre iscritte all'indirizzo email indicato in fase di iscrizione.

12.1a L'ordine delle manche e quello tra le coppie all'interno di una stessa manche saranno sorteggiati sempre con metodo informatico dall'organizzazione, operati sulle coppie estratte al punto 12.1.

12.2 L'ordine delle manche del Round Artistico Q2 sarà lo stesso del Round Acrobatico Q1.

12.3 L'ordine tra le coppie all'interno della stessa manche sarà l'inverso di quello del Round Acrobatico Q1.

13. Manche di ripescaggio in caso di numero di squadre dispari

13.1 Nel caso in cui il numero di squadre iscritte sia dispari, l'eventuale squadra non appaiata gareggerà al termine del Round Artistico Q2 in una manche di ripescaggio contro una squadra estratta per sorteggio, con metodo informatico dall'organizzazione, tra quelle che avranno ottenuto la somma di punteggi minore all'interno della propria manche nei Round precedenti.

13.1a La squadra estratta partirà sempre seconda all'interno della manche di ripescaggio.

14. Ordine di entrata in acqua per il Round Acrobatico Q3

14.1 Gli accoppiamenti per il Round Acrobatico Q3 saranno tra la squadra vincitrice della prima manche non ancora appaiata e la squadra vincitrice della manche immediatamente successiva. Perciò la squadra vincitrice della manche 1 competerà con la squadra vincitrice della manche 2, mentre la squadra vincitrice della manche 3 competerà con la squadra vincitrice della manche 4 e così via.

14.2 Nel caso in cui le squadre qualificate siano meno di sedici (16), l'organizzazione procederà a ripescare con metodo informatico il numero di squadre necessario a raggiungere tale cifra, tra quelle che avranno ottenuto la somma di punteggi minore all'interno della propria manche nei Round precedenti.

15. Ordine di entrata in acqua per il Round Artistico F

15.1 Le otto (8) squadre finaliste vengono ordinate in base alla somma dei punteggi ottenuti durante i Round Acrobatico Q1, Artistico Q2, e Acrobatico Q3: la squadra con somma dei punteggi più bassa partirà per prima; la squadra la cui somma dei punteggi sarà la seconda più bassa partirà per seconda; e così via. La squadra con somma dei punteggi più alta partirà dunque per ultima.

16. Identificazione degli atleti

16.1 Gli atleti verranno identificati tramite il tesserino del loro ente di riferimento.

16.2 Nel caso di dubbia identificazione potrà essere richiesta la presentazione di un documento personale d'identità.

16.2a Nel caso il dubbio di identificazione sussista, l'atleta in questione potrà partecipare alle gare solamente dopo il rilascio di una dichiarazione scritta rilasciata da parte del tecnico che accompagna l'atleta.

16.3 In caso l'atleta non possa presentare il tesserino, o una copia di esso, all'atleta in questione sarà permesso competere solo in seguito alla consegna da parte di un dirigente o di un tecnico della copia di un documento di identità dell'atleta, accompagnato dalla copia del certificato di idoneità medica alla pratica sportiva.

16.3a La mancanza di tali documenti comporta la non ammissibilità dell'atleta alla competizione.

16.4 L'atleta il cui tesserino risulti scaduto o irregolare è passibile del provvedimento di esclusione dalla competizione.

17. Titolari, Riserve, Rinunce

17.1 Ogni Squadra è tenuta a consegnare l'elenco dei partecipanti ai Round Acrobatico Q1 e a Artistico Q2 al momento dell'iscrizione, o comunque entro il 20 giugno.

17.1a Per le sostituzioni tra Round Acrobatico Q1 e Round Acrobatico Q3 il termine è a trenta (30) minuti dall'inizio della competizione.

17.1b Per le sostituzioni tra Round Artistico Q2 e Round Artistico F il termine è a un'ora (1) dall'inizio della competizione.

17.2 In caso di impossibilità per uno degli atleti titolari di partecipare a causa di un malore o di un infortunio, documentato da certificato rilasciato dal medico di servizio, è possibile per uno degli atleti iscritti nella stessa squadra prendere il posto di tale atleta, a seguito dell'indicazione del nominativo all'organizzazione da parte del tecnico.

17.3 Nel caso in cui una delle squadre qualificate al Round Artistico F rinunci alla partecipazione, questa sarà sostituita automaticamente con la squadra con la quale essa si è confrontata nel Round immediatamente precedente.

17.3a Nel caso in cui la squadra così ripescata rinunci o sia impossibilitata a partecipare, si estrarrà con metodo informatico una squadra alternativa, e così via fino a che la squadra estratta non confermi la propria partecipazione.

Musiche e Temi

18. Musiche e Temi

18.1 Le squadre dovranno fornire la musica per il Round Artistico Q2 e per il Round Artistico F, in conformità con i requisiti di qualità indicati ai punti 18.4 e 18.4a.

18.1a In caso di non soddisfazione degli standard richiesti potrà essere richiesto un nuovo invio della musica.

18.2 Il rispetto dei limiti di tempo indicati ai punti 3.3 e 5.3 sarà controllato dall'addetto alla musica durante l'esecuzione del brano.

18.2a In caso di non conformità con i tempi limite l'addetto alla musica informerà il giudice arbitro per l'assegnazione della penalità indicata al punto 24.1

18.3 Ogni squadra dovrà indicare il tema associato al proprio esercizio nel nome del file musicale inviato, come indicato al punto 18.4a.

18.4 I brani musicali dovranno essere inviati in formato elettronico (".wav " o " .mp3 ") all'indirizzo mail aquaticgamesshow@gmail.com o tramite link di WeTransfer entro ed inderogabilmente non oltre il termine indicato da parte dell'organizzazione a iscrizione avvenuta.

Termine ultimo musiche e temi	20 giugno
--------------------------------------	-----------

18.4a I file per essere accettati dovranno essere nominati rispettando i seguenti criteri:

- Utilizzo di sole lettere minuscole.
- Indicazione della squadra e del Round di riferimento come segue: escluse virgolette:
 - » "nomesquadra_tema_q2" per la musica del Round Artistico Q2, dove al posto di "tema" bisogna inserire il tema che si vuole rappresentare;
 - » "nomesquadra_tema_f" per la musica del Round Artistico F, dove al posto di "tema" bisogna inserire il tema che si vuole rappresentare.

18.4b Durante la competizione sarà ammessa sia la sostituzione del brano che la sostituzione del tema, a patto che il brano presentato rispetti i criteri ai punti 18.1 e 18.3

18.5 Non saranno ammessi alla competizione temi ritenuti non conformi da parte dell'organizzazione, che si riserva il diritto di richiedere la modifica di quanto indicato in caso di non aderenza ai criteri della stessa.

18.6 Società con più di una squadra iscritta non potranno utilizzare lo stesso tema e la stessa musica per più di una squadra.

19. Tempi Limite per i Round Artistico Q2 e Artistico F

19.1 I tempi sotto riportati sono indicati in minuti, secondi, millesimi di secondo, e saranno misurati in competizione in minuti, secondi, e centesimi di secondo:

Round	Tempo massimo di presentazione senza musica	Tempo minimo del brano musicale	Tempo massimo del brano musicale	Tempo massimo in pedana prima dell'ingresso in acqua
Round Artistico Q2	00'30" 995	1'30" 000	2'00" 995	00'30" 995
Round Artistico F	00'30" 995	2'00" 000	2'30" 995	00'30" 995

19.1a Non sono previste tolleranze in quanto già integrate all'interno dei tempi limite

19.1b La presentazione senza musica è l'ingresso dal punto di partenza stabilito fino al raggiungimento della posizione di partenza, e non potrà superare i 30" 995 per entrambi i Round

19.1c Per le squadre che inizieranno il proprio esercizio in acqua il tempo concesso dal punto di partenza stabilito fino al raggiungimento della posizione di partenza in acqua non potrà superare i 30" 995 per entrambi i Round.

19.2 Il cronometraggio dei tempi della presentazione senza musica inizierà quando il primo atleta supererà il punto di partenza stabilito e terminerà quando l'ultimo atleta avrà assunto la posizione di partenza.

19.3 Il cronometraggio del tempo in pedana prima dell'ingresso in acqua inizierà con l'inizio del brano musicale e terminerà quando l'ultimo atleta si staccherà completamente dalla pedana.

Attrezzi e Costumi

20. Uso degli attrezzi nei Round Artistici

20.1 Durante i Round Artistico Q2 e Artistico F è permesso alle squadre l'utilizzo di attrezzi che siano conformi ai punti dal 20.2 al 20.5.

20.2 Sono considerati attrezzi tutti i singoli oggetti utilizzati dagli atleti in qualsiasi momento della loro esibizione, a partire dalla presentazione fino al termine della musica, ad esclusione di:

- Costume e/o abbigliamento;
- Cuffia;
- Stringinaso;
- Piccoli gioielli in accordo con i punti 21.5 e 22.4;
- Occhiali / occhialini.

20.3 Ogni Squadra potrà utilizzare nella propria routine un numero massimo di attrezzi pari al numero di atleti che parteciperanno alla routine, che potranno anche essere passati da un atleta all'altro durante l'esercizio. Alla squadra che non dovesse rispettare questo punto non sarà concesso partecipare almeno che non si adegui.

20.4 Qualsiasi attrezzo utilizzato andrà riportato fuori dall'acqua o rimosso dalla pedana al termine dell'esercizio. Il non rispetto di questo punto comporterà l'attribuzione della penalità indicata al punto 24.1.

20.5 Ogni attrezzo dovrà rispettare i seguenti criteri:

- Grandezza in ogni sua dimensione non maggiore dell'atleta di statura inferiore della squadra;
- Possibilità di essere trasportato senza sforzo da una sola persona;
- Relativa non affondabilità, valutata dall'organizzazione in caso di necessità.

20.5a La conformità a tali criteri verrà valutata durante la fase di identificazione degli atleti, per cui a ciascun atleta sarà richiesto di mostrare uno e un solo attrezzo. Nel caso in cui uno degli attrezzi venga ritenuto non ammissibile alla squadra non verrà permesso di utilizzarlo durante la routine.

21. Costumi, Acconciature, Trucco, e Gioielli nei Round Artistici

21.1 L'utilizzo del costume da nuoto è sempre obbligatorio.

21.2 Durante i Round Artistico Q2 e Artistico F è permesso alle squadre l'utilizzo di costumi, abbigliamento, maschere, e accessori di abbigliamento che siano conformi ai punti dal 21.3 al 21.5.

21.3 Qualsiasi costume, abbigliamento, maschera, o accessorio di abbigliamento utilizzato fuori dall'acqua andrà riportato fuori dall'acqua o rimosso dalla pedana al termine dell'esercizio. Il non rispetto di questo punto comporterà l'attribuzione della penalità indicata al punto 24.1

21.4 Costumi e abbigliamento dovranno rispettare i seguenti criteri:

- Essere utilizzabili in acqua senza causare difficoltà all'atleta;
- Non avere parti pendenti tali da poter colpire o coprire il viso dell'atleta.

21.5 Maschere e accessori di abbigliamento dovranno rispettare i seguenti criteri:

- Non aderire al punto da renderne difficoltosa la rimozione autonoma da parte dell'atleta;
- Non ostruire occhi, orecchie, naso, e bocca;
- Non avere parti pendenti con elementi rigidi alle estremità.

21.6 La conformità ai criteri ai punti 21.4 e 21.5 verrà valutata durante la fase di identificazione degli atleti. Nel caso in cui uno degli elementi controllati venga ritenuto non ammissibile alla squadra non verrà permesso di utilizzarlo durante la sua routine.

22. Costumi, Acconciature, Trucco, e Gioielli nei Round Acrobatici

22.1 I costumi utilizzati nei Round Acrobatico Q1 e Q3 devono essere conformi ai punti 21.4 e 22.1a

22.1a I costumi usati nei Round Acrobatici non devono avere eccessive parti trasparenti.

22.1b La conformità a tale criterio verrà valutata durante la fase di identificazione degli atleti. Nel caso in cui il costume utilizzato da una squadra venga ritenuto non ammissibile, a quella squadra sarà richiesto di cambiare i costumi dei propri atleti, pena la non ammissibilità al proprio incontro.

22.2 Le acconciature non dovranno avere parti pendenti con elementi rigidi all'estremità.

22.3 Nei Round Acrobatici non è ammesso trucco teatrale.

22.4 Agli atleti sarà permesso tenere i propri gioielli solo se di piccole dimensioni e se privi di parti pendenti. In caso contrario sarà chiesto loro di rimuoverli prima del loro incontro.

22.5 La conformità ai criteri ai punti dal 22.1 al 22.4 verrà valutata durante la fase di identificazione degli atleti. Nel caso in cui uno degli elementi controllati venga ritenuto non ammissibile alla squadra non sarà permesso partecipare almeno che non si adegui ai criteri stabiliti.

Penalità

23. Penalità per i Round Acrobatici

23.1 Le seguenti penalità saranno applicate in presenza delle seguenti infrazioni a quanto indicato nel presente regolamento:

Infrazione	Punti di penalità attribuiti per ogni singola infrazione
Viene superato il tempo limite di trenta (30) secondi per l'esecuzione di una spinta.	3
Uno degli atleti della squadra non attiva rivolge le spalle alla squadra attiva mentre quest'ultima esegue la propria spinta.	6
Uno degli atleti esce dalla zona in cui alla sua squadra è permesso nuotare durante il proprio incontro.	6
La squadra non rispetta la richiesta relativa al tipo di spinta da eseguire all'interno di una delle tre rotazioni: torre per la prima; salto per la seconda; combinazione per la terza.	0 + non essendo confrontabile ciascun aspetto sarà vinto dalla squadra avversaria

24. Penalità per i Round Artistici

24.1 Le seguenti penalità saranno applicate in presenza delle seguenti infrazioni a quanto indicato nel presente regolamento:

Infrazione	Punti di penalità attribuiti per ogni singola infrazione
Viene superato il tempo limite di trenta (30) secondi per la presentazione senza musica.	3
Viene superato il tempo limite di trenta (30) secondi in pedana prima dell'Ingresso in acqua.	3
Un attrezzo non viene riportato fuori dall'acqua o rimosso dalla pedana al termine dell'esercizio.	6
Un costume, un abbigliamento, una maschera, o un accessorio di abbigliamento non viene riportato fuori dall'acqua o rimosso dalla pedana al termine dell'esercizio.	6

Iscrizioni e Partecipazione

25. Iscrizioni

25.1 La manifestazione è aperta agli atleti tesserati C.N.S. LIBERTAS, F.I.N., ed altri enti di promozione sportiva delle discipline acquatiche.

N.B. è ammessa la partecipazione inclusiva, cioè l'apertura si pone anche nei confronti degli atleti con disabilità. Ciò non rappresenta un obbligo.

25.2 Attraverso la finalizzazione dell'iscrizione i presidenti delle società partecipanti dichiarano che tutti gli associati sono in possesso di idonea certificazione medica valida per lo svolgimento dell'attività sportiva.

25.3 La quota di partecipazione è di 10 euro ad atleta.

Non sono previsti costi aggiuntivi per l'iscrizione degli esercizi.

25.3a La fase di iscrizione avrà le seguenti tempistiche:

Termine ultimo iscrizioni	20 giugno
----------------------------------	-----------

25.4 Le iscrizioni andranno effettuate inviando una mail all'indirizzo:

aquaticgameshow@gmail.com e **segreteria@libertascroma.it**

25.4a Nella mail di iscrizione sarà necessario allegare:

» Indirizzo email e numero di telefono abilitato a WhatsApp del tecnico responsabile per la ricezione delle comunicazioni relative alla competizione da parte dell'organizzazione.

» Modulo di iscrizione compilato, uno per squadra, riportante per ogni atleta.

N.B. Le società che volessero iscrivere più di una squadra dovranno compilare un modulo per ciascuna di esse, specificando "squadra 1", "squadra 2", ecc...

» Documento attestante avvenuto pagamento.

25.6 Il Pagamento andrà effettuato al momento dell'iscrizione.

Pagamento da effettuare tramite bonifico intestato a:

Centro Comunale Libertas Roma
IBAN IT11T0325003201010000185926

causale "iscrizione AGS nome società numero atleti"

25.7 Ad iscrizioni avvenute seguirà il programma specifico con indicazioni sugli orari.

Tutela del Benessere e Norme di Competizione

26. Norme di Comportamento in Competizione

26.1 Il Presidente con l'iscrizione alla manifestazione, dichiara sotto la propria responsabilità che tutti gli atleti, tecnici e dirigenti tesserati partecipano all'attività sportiva, ai campionati e alle manifestazioni organizzate dal C.N.S Libertas, in forma spontanea e senza alcun vincolo ed obbligo di partecipazione, in quanto organizzate in forma dilettantistica e di svago. Dichiara, altresì, che tutti i tesserati sono a conoscenza dello Statuto, dei Regolamenti, delle Normative del C.N.S Libertas e CONI, della polizza assicurativa e si impegnano a non richiedere il risarcimento dei danni al C.N.S Libertas e a coloro a cui viene demandata l'organizzazione di una manifestazione, per infortuni non rimborsati dalla Compagnia Assicuratrice. I tesserati si impegnano, inoltre, al rispetto delle norme afferenti al Regolamento Antidoping e delle prescrizioni Sanitarie di legge.

26.1a Il Legale Rappresentante delle Società dichiara, inoltre, che tutti i tesserati hanno letto la normativa relativa al trattamento dei dati personali predisposta ai sensi dell'art. 13 del D. Lgs 196/2003 - Codice della privacy - Art. 13 del Regolamento Generale UE sulla protezione dei dati personali n. 679/2016, e hanno autorizzato il C.N.S Libertas ad utilizzare e gestire, per i suoi fini istituzionali, le proprie generalità.

26.2 Durante tutte le fasi dello svolgimento della gara, a partire dall'ingresso in piscina fino al termine della Manifestazione, violazioni delle regole di condotta sotto elencate potranno comportare la squalifica immediata dell'intera squadra.

26.2a Non è ammesso da parte degli allenatori, degli atleti, e di qualunque altra figura di supporto alla squadra l'utilizzo di comunicazioni, verbali o non verbali, che siano lesive, tanto nel contenuto quanto nella forma, della dignità degli atleti, degli altri allenatori, delle figure di supporto alle squadre, dei giudici, del pubblico e di tutti i lavoratori, interni ed esterni, presenti nella manifestazione. Rientrano in questa definizione le aggressioni verbali; i gesti comunicativi a carattere di insulto o minaccia; e tutto ciò che tale verrà ritenuto dal giudice arbitro e dai membri designati dell'organizzazione.

26.2b Non è ammesso da parte di allenatori, atleti, e di qualunque altra figura di supporto alla squadra, l'utilizzo di violenza fisica verso altri allenatori, atleti, figure di supporto alle squadre, giudici, o lavoratori, interni ed esterni, presenti nella manifestazione. Rientra in questa definizione tutto ciò che tale verrà ritenuto dal giudice arbitro e dai membri designati dell'organizzazione.

26.3 Durante tutte le fasi dello svolgimento della gara, a partire dall'ingresso in piscina fino al termine della manifestazione, violazioni delle regole di condotta sotto elencate potranno comportare l'allontanamento immediato dall'Impianto del soggetto che compie tale violazione.

26.3 a Non è ammesso da parte di qualsiasi persona esterna allo svolgimento della manifestazione e presente in luogo, l'utilizzo di linguaggio, verbale o non verbale, che sia lesivo, tanto nel contenuto quanto nella forma, della dignità degli atleti, degli allenatori, delle figure di supporto alle squadre, dei giudici, delle altre persone esterne, e di tutti i lavoratori, interni ed esterni, presenti alla manifestazione. Rientrano in questa definizione le aggressioni verbali; i gesti comunicativi a carattere di insulto o minaccia; e tutto ciò che tale verrà ritenuto dal giudice arbitro e dai membri designati dell'organizzazione.

26.3 b Non è ammesso da parte di qualsiasi persona esterna allo svolgimento della Manifestazione e presente in luogo, l'utilizzo di violenza fisica verso allenatori, atleti, figure di supporto alle squadre, giudici, altre persone esterne, o lavoratori, interni ed esterni all'organizzazione, presenti alla manifestazione. Rientra in questa definizione tutto ciò che tale verrà ritenuto dal giudice arbitro e dai membri designati dell'organizzazione.

27. Motivi di Squalifica

27.1 Le seguenti infrazioni comporteranno la non ammissione alla competizione o la squalifica immediata in seguito ad accertamenti da parte dell'organizzazione.

Infrazione	Squalifica
Violazione del punto 25.4c	Intera squadra
Violazione di uno dei punti dal 26.1 al 26.1b	Intera squadra

L'Aquatic Games Show è un esperimento che nasce dalla volontà di far esprimere al nostro sport il suo massimo potenziale.

È dunque uno spazio aperto, in cui atleti e coach possano sfidarsi, errare, crescere e svilupparsi.

Vogliamo portare avanti questo esperimento con il contributo di tutti: atleti e coach in prima linea, ed è per questo che gli eventi AGS non saranno semplicemente "gare" fini a se stesse, quanto piuttosto tappe di un percorso condiviso.

Ringraziamo fin da ora le società che accetteranno la sfida con il coraggio che contraddistingue i pionieri di questo sport, e in particolare quelle che lo faranno a partire dall'edizione sperimentale del 5 luglio, contribuendo così alla nascita di un movimento che abbia nella crescita degli atleti, degli allenatori, e dello sport stesso il suo fine ultimo.

Insieme possiamo creare un modo diverso di vivere il nuoto artistico: un modo più coinvolgente, competitivo, trasparente e accessibile.

In poche parole: un Aquatic Games Show.

Giorgio; Beatrice.