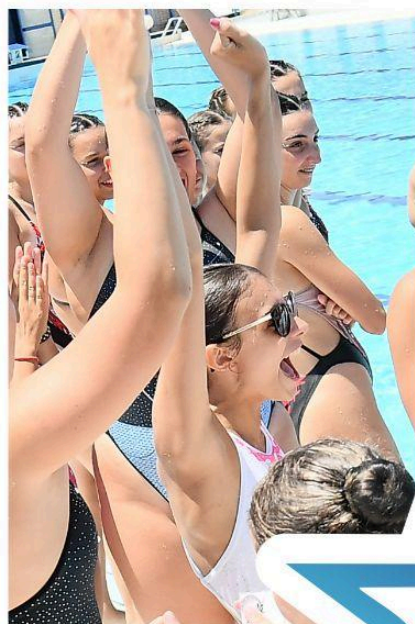




AQUATIC GAMES SHOW

BEYOND THE WATER

MANUALE TECNICO
STAGIONE 2026-2027

Giorgio Minisini
GIORGIO
MINISINI

CENTRO NAZIONALE SPORTIVO
APS
ROMA
LIBERTAS
CENTRO COMUNALE SPORTIVO

INDICE

FORMAT.....	2
1. CARATTERISTICHE DISTINTIVE DELLA COMPETIZIONE.....	2
2. UFFICIALI GARA.....	2
TORNEI.....	4
3. TEAM TOURNAMENT.....	4
4. TRIO, DUET & SOLO TOURNAMENT.....	5
ROUND.....	6
5. ROUND ACROBATICI.....	6
6. ROUND ARTISTICI.....	7
VOTAZIONI.....	9
7. VOTAZIONI PER I ROUND ACROBATICI.....	9
8. VOTAZIONI PER I ROUND ARTISTICI.....	10
ORDINI DI PARTENZA, MUSICA, ACCESSORI, PENALITÀ.....	12
9. ORDINE DI ENTRATA IN ACQUA.....	12
10. MUSICHE E TEMI.....	12
11. ACCESSORI NEI ROUND ACROBATICI.....	12
12. ACCESSORI NEI ROUND ARTISTICI.....	13
13. ATTREZZI NEI ROUND ARTISTICI.....	13
14. PENALITÀ.....	14
ISCRIZIONI E PARTECIPAZIONE.....	15
15. ISCRIZIONI.....	15
16. ELENCO PARTECIPANTI.....	15
17. SOSTITUZIONI NEI TEAM TOURNAMENT.....	16
18. SOSTITUZIONI NEI TRIO, DUET & SOLO TOURNAMENT.....	16
INDICAZIONI OPERATIVE.....	17
19. RECLAMI.....	17
20. ANOMALIE TECNICHE.....	18
21. NORME DI COMPORTAMENTO.....	18
ALLEGATO 1.....	19
22. SPECIAL TOURNAMENTS.....	19
23. SHORT FORMAT.....	19
24. SHOWDOWN FORMAT.....	20

INTRODUZIONE

Le competizioni dell'**Aquatic Games Show** ("AGS") introducono un nuovo format volto a rendere più ricca e soddisfacente l'esperienza di atleti, allenatori, giudici e pubblico.

Nell'utilizzare il format AGS deve essere rispettato quanto illustrato nel presente manuale.

L'organizzatore si impegna a fornire le informazioni complementari relative al singolo evento.

FORMAT

1. CARATTERISTICHE DISTINTIVE DELLA COMPETIZIONE

- 1.1. Il format AGS prevede un **torneo a tabellone** in cui **le squadre/i singoli si scontrano direttamente l'una contro l'altra**.
- 1.2. Il format prevede due categorie di appartenenza:
 - **Young** (quando presente: da Es.A a Ragazzi/e compresi);
 - **Open** (aperta a tutte le categorie, compresi Young).
- 1.3. I tornei possono essere organizzati in due modalità:
 - **Team Tournament**, per squadre **da cinque (5) a dieci (10) atleti**.
 - **Trio, Duet & Solo Tournament**, per squadre **tre (3) atleti, due (2) atleti e singoli**.
- 1.4. È possibile per due società differenti la **partecipazione congiunta**.
- 1.5. È possibile per una società iscrivere più squadre, ma **la partecipazione a una squadra è esclusiva** (un atleta non può essere iscritto a due squadre, ma può sempre essere iscritto a una squadra e a un trio/doppio).
- 1.6. Le squadre iscritte vengono **accoppiate tramite sorteggio**. In caso di "**difetto**" di iscritti (es. 12 squadre invece di 16) il numero di squadre necessario a completare il tabellone viene accoppiato a un "**BYE**". Queste squadre - estratte a sorte - **avanzano direttamente al turno successivo**. Per tale estrazione, **le squadre che hanno partecipato a precedenti manifestazioni AGS hanno la priorità a essere estratte come bye**.
- 1.7. Le squadre così divise competono direttamente le une contro le altre.

2. UFFICIALI GARA

- 2.1. Nelle competizioni AGS sono previsti i seguenti ufficiali gara:
 - Un (1) Giudice arbitro;
 - Un (1) Master of ceremonies (MC) (può coincidere col Giudice arbitro);
 - Almeno tre (3) Giudici;



- Almeno un (1) Assistente degli atleti;
 - Almeno un (1) Tecnico audio.
- 2.2.** L'organizzazione del singolo evento può prevedere ulteriori figure di supporto. Queste, quando non diversamente specificato, non hanno alcun potere decisionale sull'esito degli incontri.
- 2.3.** Il **Giudice arbitro** è la massima autorità della manifestazione ed è responsabile della corretta applicazione del presente manuale. Ha il potere di:
- Dare avvio e termine a ciascun incontro;
 - Autorizzare l'inizio dell'esercizio nei Round Artistici;
 - Rilevare le infrazioni e attribuire le penalità previste dal capitolo Penalità;
 - Valutare in via definitiva l'ammissibilità di costumi, acconciature, accessori e attrezzi durante la fase di identificazione degli atleti;
 - Dichiarare l'anomalia tecnica e disporre i rimedi previsti dal presente manuale;
 - Decidere sui reclami secondo la procedura prevista dal presente manuale;
 - Disporre la non ammissione, la squalifica di una squadra o l'allontanamento dall'impianto, nei casi previsti dal capitolo Norme di Comportamento;
 - Assegnare l'incontro a tavolino in caso di rinuncia o impossibilità a partecipare;
 - Decidere l'esito dell'incontro nei casi di parità non risolvibile con i criteri previsti dal capitolo Votazioni.
- 2.4.** Le decisioni del Giudice arbitro sono immediatamente esecutive e definitive nell'ambito della manifestazione.
- 2.5.** Il **Master of ceremonies (MC)** conduce la manifestazione e ne gestisce i tempi. Può coincidere col Giudice arbitro. Ha il compito di:
- Annunciare le squadre e gli incontri;
 - Impartire alle squadre le indicazioni relative allo svolgimento degli incontri;;
 - Dare il via a ciascuna spinta nei Round Acrobatici;
 - Verificare il rispetto dei limiti di tempo e segnalarne il superamento al Giudice arbitro;
 - Segnalare al Giudice arbitro ogni infrazione rilevata;
 - Coinvolgere il pubblico e raccogliergli il voto per acclamazione, quando previsto.
- 2.6.** L'MC non attribuisce autonomamente penalità: le segnala al Giudice arbitro, cui spetta la decisione
- 2.7.** L'**Assistente degli atleti** coordina le squadre prima dell'incontro, controllando che rispettino i criteri stabiliti per la partecipazione, e gestisce i rapporti con le squadre, fungendo da canale di comunicazione tra esse e il Giudice arbitro quando i contatti diretti non sono possibili.

TORNEI

3. TEAM TOURNAMENT

- 3.1.** Nei tornei **Team** le squadre si scontrano prima nel **“Round Acrobatico”**, poi nel **“Round Artistico”**: prima si svolgono tutti gli incontri del Round Acrobatico; poi quelli del Round Artistico.
- 3.2.** Le squadre che in base alla **somma dei punteggi ottenuti nei due round** vincono l'incontro **avanzano al turno successivo**.
- 3.2.1.** Le squadre che perdono il proprio incontro terminano la propria gara e vengono classificate in base al piazzamento della squadra con la quale sono uscite (la squadra uscita ai quarti di finale con la squadra vincitrice verrà classificata come quinta, e così via).
- 3.2.2.** Nel caso in cui due squadre terminino in parità l'esito viene deciso dal **voto del pubblico del solo Round Artistico**, che in tal caso assegnerà automaticamente **mezzo (0,5) punto aggiuntivo**.
- 3.2.3.** In caso di “parità perfetta” (parità sia nei voti dei giudici sia nei voti del pubblico), l'MC funge da **Tie-Breaker**, assegnando **un (1) voto aggiuntivo** alla squadra ritenuta più meritevole. Il voto viene sommato ai voti effettivi del pubblico, determinando l'esito dell'incontro
- 3.2.4.** Nel caso in cui una squadra **rinunci** o sia impossibilitata a partecipare, l'**incontro viene assegnato a tavolino alla squadra avversaria**, con un punteggio di 24-0.
- 3.2.5.** Le squadre vincitrici del proprio incontro si scontrano tra loro **in base alla struttura del tabellone**, con le stesse dinamiche precedentemente illustrate.

Tabellone del Full Format con 12 squadre							
BYE	Squadra A	Semifinalis ta A-C			Semifinalis ta G-I	Squadra G	BYE
Squadra A						Squadra G	
Squadra B	Vincitrice B-C		Finalista 1°/2° posto A-F	Finalista 1°/2° posto G-L	Vincitrice H-I	Squadra H	
Squadra C							Squadra I
Squadra D	Vincitrice D-E	Semifinalis ta D-F			Semifinalis ta J-L	Vincitrice J-K	Squadra J
Squadra E							Squadra K
Squadra F	Squadra F					Squadra L	Squadra L
BYE							BYE

- 3.2.6.** Le quattro (4) squadre che raggiungono la semifinale si scontrano con le stesse modalità appena illustrate. Successivamente, le squadre che non vincono la propria semifinale si scontrano nella **Finale 3°/4° posto**, mentre le squadre che vincono la propria semifinale si scontrano nella **Finale 1°/2° posto**.

3.2.7. Nelle **finali**, i due round avvengono direttamente **uno di seguito all'altro**: Acrobatico + Artistico della finale 3°/4° posto, e, solo dopo, Acrobatico + Artistico della finale 1°/2° posto.

4. TRIO, DUET & SOLO TOURNAMENT

4.1. Nei tornei **Trio, Duet & Solo**, le squadre (due o tre atleti)/i singoli si scontrano solo nel **"Round Artistico"**.

4.2. Le squadre/singoli che vincono il proprio incontro **avanzano al turno successivo**.

4.2.1. Le squadre/singoli che perdono il proprio incontro terminano la propria gara e vengono classificate in base al piazzamento della squadra/singolo con la quale sono uscite (la squadra/singolo uscita ai quarti di finale con la squadra/singolo vincitrice verrà classificata come quinta, e così via).

4.2.2. Nel caso in cui due squadre/singoli terminino in parità l'esito viene deciso dal **voto del pubblico**, che in tal caso assegna automaticamente **mezzo (0,5) punto aggiuntivo**.

4.2.2.1. In caso di "parità perfetta" (parità sia nei voti dei giudici sia nei voti del pubblico), l'MC funge da **Tie-Breaker**, assegnando **un (1) voto aggiuntivo** alla squadra/singolo ritenuta più meritevole. Il voto viene sommato ai voti effettivi del pubblico, determinando l'esito dell'incontro.

4.2.3. Nel caso in cui una squadra/singolo **rinunci** o sia impossibilitata a partecipare, l'**incontro viene assegnato a tavolino alla squadra avversaria**, con un punteggio di 12-0.

4.2.4. Le squadre/singoli vincitrici del proprio incontro si scontrano tra loro **in base alla struttura del tabellone**, con le stesse dinamiche precedentemente illustrate.

Tabellone del Full Format con 12 squadre/singoli							
BYE	Squadra A	Semifinalis ta A-C			Semifinalis ta G-I	Squadra G	BYE
Squadra A						Squadra G	
Squadra B	Vincitrice B-C		Finalista 1°/2° posto A-F	Finalista 1°/2° posto G-L		Vincitrice H-I	Squadra H
Squadra C							Squadra I
Squadra D	Vincitrice D-E	Semifinalis ta D-F			Semifinalis ta J-L	Vincitrice J-K	Squadra J
Squadra E							Squadra K
Squadra F	Squadra F					Squadra L	Squadra L
BYE							BYE

4.2.5. Le quattro (4) squadre/singoli che raggiungono la semifinale si scontrano con le stesse modalità appena illustrate. Successivamente, le squadre/singoli che non vincono la propria semifinale si scontrano nella **Finale 3°/4° posto**, mentre le squadre/singoli che vincono la propria semifinale si scontrano nella **Finale 1°/2° posto** (la finale 3°/4° posto viene svolta per prima; la finale 1°/2° viene svolta dopo).

ROUND

5. ROUND ACROBATICI

- 5.1. Nei Round Acrobatici (solo Team), le squadre **entrano contemporaneamente in acqua, e si dispongono una di fronte all'altra**, seguendo le indicazioni del **Master of Ceremonies** ("MC").
- 5.2. Le squadre vengono identificate con i nomi di "**Squadra Bianca**" (la prima a partire) e "**Squadra Blu**" (la seconda a partire).
- 5.3. Ciascuna squadra ha una propria **zona** in cui poter nuotare, delimitata in base alle disponibilità dell'impianto: la squadra bianca nuota nella zona bianca; la squadra blu nuota nella zona blu.
- 5.4. **La musica di ciascun incontro viene estratta casualmente al momento dell'incontro** da un paniere di brani condiviso in anticipo con le squadre iscritte.
- 5.5. In seguito **di indicazione dell'MC**, la prima squadra (la squadra bianca) ha massimo trenta secondi (30") per eseguire un movimento acrobatico (o "spinta" o "alzata").
- 5.5.1. I **30" iniziano al via del MC** e terminano nel momento in cui l'atleta sollevato rientra in acqua. È possibile utilizzare i trenta secondi per catturare l'attenzione di giudici, pubblico e avversari, anche con una piccola coreografia.
- 5.5.1.1. La spinta si considera "tentata" dal momento in cui più della metà degli atleti è andata sott'acqua: da quel momento non può più essere ripetuta.
- 5.5.2. **La squadra non attiva deve sempre rivolgere fronte e busto verso la squadra attiva:** il non rispetto di questa regola comporta l'attribuzione della penalità indicata nel capitolo Penalità.
- 5.6. Al termine della spinta della prima squadra, la seconda squadra (la squadra blu) ha trenta secondi (30") per eseguire il suo movimento acrobatico.
- 5.7. Al termine della spinta della seconda squadra, la prima squadra ha nuovamente trenta secondi (30") per eseguire un secondo movimento acrobatico: il processo si ripete finché entrambe le squadre non hanno eseguito **tre (3) movimenti acrobatici**.
- 5.8. I movimenti acrobatici devono essere obbligatoriamente e in ordine di esecuzione: una **torre** per la prima spinta, un **salto** per la seconda spinta e una **combinazione di due spinte** (es. due torri; un salto e una torre; due salti - anche con connessione tra le due costruzioni - per la terza spinta) definite come segue:
- **Torre:** qualsiasi spinta in cui **l'atleta sollevato non si stacca mai dalla costruzione sottostante** (non è necessario che sia sopra a una persona in piedi);
 - **Salto:** qualsiasi spinta in cui **l'atleta sollevato si trovi, in almeno un momento, privo di contatti con la costruzione sottostante**;
 - **Combinazione di due spinte:** qualsiasi coppia di spinte in cui siano ben distinguibili, in fase di emersione dall'acqua, **due costruzioni e due atleti sollevati**. Le due costruzioni possono emergere in due tempi diversi, ma la prima costruzione non deve rientrare in acqua prima

che la seconda abbia iniziato la sua emersione. Violazioni comportano l'attribuzione della penalità indicata nel capitolo Penalità.

5.9. I giudici sono disposti tutti su un lato solo, parallelamente all'asse maggiore della piscina (sul lato lungo): **i salti e le spinte combinate devono essere eseguiti di profilo rispetto alla giuria**. Si prendono a riferimento in tal senso: **per i salti**: la retta che passa dal punto di stacco dell'atleta sollevato al suo punto di atterraggio; **per le spinte combinate**: la retta che passa per le due costruzioni.

5.10. Al termine delle tre (3) **"rotazioni"** (ciascuna rotazione si compone di **spinta della prima squadra + spinta della seconda squadra**), i giudici esprimono ciascuno la propria preferenza, come indicato nel capitolo Votazioni.

Dinamica delle rotazioni nei round acrobatici						
1a rotazione		2a rotazione		3a rotazione		Votazioni
30" dal via dell'MC	30" dal via dell'MC	30" dal via dell'MC	30" dal via dell'MC	30" dal via dell'MC	30" dal via dell'MC	
Torre squadra bianca	Torre squadra blu	Salto squadra bianca	Salto squadra blu	Combinata squadra bianca	Combinata squadra blu	

5.11. Per quanto riguarda gli aspetti accessori, nei Round Acrobatici:

- Sono ammessi costumi e acconciature che non mettano in pericolo la salute degli atleti;
- **È ammesso** trucco teatrale;
- **Non** è ammesso l'utilizzo di attrezzi.

5.12. Il punteggio ottenuto in questo round verrà sommato al punteggio ottenuto nel successivo Round Artistico, determinando la vittoria di una delle due squadre.

6. ROUND ARTISTICI

6.1. Nei Round Artistici le squadre/singoli si sfidano l'una contro l'altra, seguendo le indicazioni del **Master of Ceremonies** ("MC").

6.2. le squadre vengono identificate con i nomi di **"Squadra Bianca"** (la prima a partire) e **"Squadra Blu"** (la seconda a partire).

6.3. Nei Round Artistici, le squadre/singoli **si esibiscono una dopo l'altra: la squadra bianca parte sempre per prima**.

6.4. Dal momento in cui parte la propria musica, ogni squadra/singolo ha un tempo minimo e un tempo massimo per eseguire il proprio esercizio:

- Per la categoria **Young**:
 - Tempo minimo: **un minuto (1'00"00)**

- Tempo massimo: **un minuto e trenta secondi (1'30"99)**
- Per la categoria **Open**:
 - Tempo minimo: **un minuto e trenta secondi (1'30"00)**
 - Tempo massimo: **due minuti (2'00"99)**

N.B. I limiti di tempo non sono obbligatori ma **indicativi**: per facilitare la partecipazione **non verranno applicate penalità** (le squadre potranno partecipare con esercizi costruiti per altre occasioni).

- 6.5.** Un massimo di **trenta secondi (30")** sono concessi dopo l'annuncio della squadra/singolo da parte dell'MC per raggiungere la posizione di partenza.
- 6.6.** Nel caso si parta fuori dall'acqua, un massimo di **trenta secondi (30")** sono concessi dopo l'inizio della musica per tuffarsi.

Dinamica delle esibizioni nei round artistici categoria Young

Deck work	Tuffo	Routine	Uscita	Deck work	Tuffo	Routine	Uscita	Votazioni
30" dopo annunci o MC per raggiungere la posizione iniziale	Massimo 30" dall'inizio della musica	Dall'inizio della musica, tra 1'00" e 1'30" N/A	Posizionandosi sul bordo vasca	30" dopo annunci o MC per raggiungere la posizione iniziale	Massimo 30" dall'inizio della musica	Dall'inizio della musica, tra 1'00" e 1'30" N/A	Posizionandosi sul bordo vasca	

Dinamica delle esibizioni nei round artistici categoria Open

Deck work	Tuffo	Routine	Uscita	Deck work	Tuffo	Routine	Uscita	Votazioni
30" dopo annunci o MC per raggiungere la posizione iniziale	Massimo 30" dall'inizio della musica	Dall'inizio della musica, tra 1'30" e 2'00" N/A	Posizionandosi sul bordo vasca	30" dopo annunci o MC per raggiungere la posizione iniziale	Massimo 30" dall'inizio della musica	Dall'inizio della musica, tra 1'30" e 2'00" N/A	Posizionandosi sul bordo vasca	

N.B. Non sono previste tolleranze in quanto già integrate all'interno dei tempi limite.

- 6.7.** Si può partire dalla pedana o dall'acqua, ma **l'esercizio deve terminare in acqua**.
- 6.8.** Per quanto riguarda gli aspetti accessori, nei Round Artistici:
- **È ammesso** trucco teatrale;
 - Sono ammessi costumi e acconciature che non mettano in pericolo la salute degli atleti;

- **È ammesso** l'utilizzo di attrezzi che non mettano in pericolo la salute degli atleti ('utilizzo degli attrezzi **non è vincolante**, né assicura di per sé l'attribuzione di un punteggio maggiore: utilizzate attrezzi solo nel caso in cui farlo dia un maggior valore artistico all'esibizione;
 - **Non** è ammesso l'utilizzo di scenografie.
- 6.9.** Al termine dell'esercizio della seconda squadre/singolo la giuria vota in base al sistema illustrato nel capitolo Votazioni.
- 6.10.** Nei tornei Team, il punteggio ottenuto in questo round si somma al punteggio ottenuto nel Round Acrobatico, determinando la vittoria di una delle due squadre.

VOTAZIONI

7. VOTAZIONI PER I ROUND ACROBATICI

- 7.1.** Sono previsti **tre (3) giudici**.
- 7.2.** Ciascun giudice stabilisce, per ogni rotazione, quale delle due squadre ha soddisfatto maggiormente i requisiti legati all'aspetto di sua competenza. Ciascun giudice esprime quindi **tre (3) preferenze separate**, una per rotazione.
- 7.3.** Per ciascuna rotazione, alla squadra vincitrice viene assegnato **un (1) punto** per ogni aspetto vinto (per ciascuna rotazione, quindi, **ciascuna squadra può vincere fino a 3 punti**).
- 7.4.** I giudici possono esprimere - per ciascuna rotazione - **pari merito**, assegnando **mezzo (0,5) punto** a entrambe le squadre.
- 7.5.** Un quarto giudice è rappresentato dal **pubblico**, che vota tramite sistemi sviluppati ad hoc o tramite acclamazione, I punti vengono assegnati in base ai voti percentuali, come indicato nella seguente tabella:

ASPETTO	VITTORIA BIANCA		PARI MERITO	VITTORIA BLU	
Altezza (per rotazione)	1-0		0,5-0,5	0-1	
Complessità (per rotazione)	1-0		0,5-0,5	0-1	
Esecuzione (per rotazione)	1-0		0,5-0,5	0-1	
Carisma (voto pubblico, per incontro)	3-0 bianca ≥ 66%	2-1 bianca tra 50-65,99%	1,5-1,5 bianca = blu	1-2 blu tra 50-65,99%	0-3 blu ≥ 66%

7.6. Per l'aspetto "**Altezza**" il giudice considera l'elevazione raggiunta dagli atleti sollevati **con qualsiasi parte del proprio corpo ad esclusione delle braccia** (nelle spinte combinate si guarda l'atleta sollevato con l'elevazione minore).

7.6.1. Nel caso in cui una squadra esegue una spinta non di profilo ai giudici, l'aspetto altezza viene assegnato automaticamente alla squadra avversaria, o pari merito in caso di infrazione doppia.

7.7. Per l'aspetto "**Complessità**" il giudice considera la complessità e il numero delle azioni effettuate dall'atleta sollevato, facendo riferimento alla tabella sottostante:

Ordini di complessità dei movimenti acrobatici (minore -> maggiore)					
TORRI				SALTI	
Liv. 1 Azioni delle braccia in piedi	Liv. 2 Azioni delle gambe in piedi	Liv. 3 Azioni con vincolo del corpo	Liv. 4 Azioni con vincolo delle mani	Liv. 3 Salti con azioni degli arti	Liv. 4 Salti con azioni del corpo
es. l'atleta si alza sulla base e muove le braccia.	es. l'atleta si alza sulla base e fa uno slancio.	es. l'atleta è seduto a libretto sulla base / atterra ad "angelo" sulla seconda costruzione.	es. l'atleta esegue una verticale sulla base.	es. salto in avanti eseguendo una spaccata in volo.	es. salto con rotazione indietro e/o con avvitamento.

N.B. A parità di complessità, vince la squadra che compie il maggior numero di azioni al livello di complessità maggiore (es: due slanci vs uno slancio). Le **rotazioni** sono contate come **una (1) azione ogni 180° di rotazione**.

N.B. Per le spinte combinate **si guarda l'atleta sollevato che esegue la complessità maggiore**.

7.8. Per l'aspetto "**Esecuzione**" il giudice considera l'esecuzione del movimento acrobatico, ossia:

- La **linea** della torre;
- La **parabola** del salto;
- La **precisione** delle spinte combinate;
- La **pulizia dell'ingresso in acqua**.

N.B. Per le spinte combinate **si guarda l'esecuzione peggiore tra le due**.

8. VOTAZIONI PER I ROUND ARTISTICI

8.1. Sono previsti **tre (3) giudici**. Ciascun giudice valuta un singolo aspetto.

8.2. Ciascun giudice stabilisce quale delle due squadre ha soddisfatto maggiormente i requisiti dell'aspetto di sua competenza, indicando tale **superiorità** come **netta** o **leggera**. Ciascun giudice esprime quindi **una (1) sola preferenza**.

- 8.3. Per ciascun aspetto, alla squadra vincitrice vengono assegnati **tre (3) punti** in caso di **superiorità netta** e **due (2) punti** in caso di **superiorità leggera**. Nel primo caso, **zero (0) punti** vengono assegnati all'altra squadra; nel secondo caso, **uno (1)**.
- 8.4. I giudici possono esprimere **pari merito**, assegnando a entrambe le squadre **un punto e mezzo (1,5)**.
- 8.5. Un quarto giudice è rappresentato dal **pubblico**, che vota tramite sistemi sviluppati ad hoc o tramite acclamazione. I punti vengono assegnati in base ai voti percentuali, come indicato nella seguente tabella:

ASPETTO	SUPERIORITÀ NETTA BIANCA	SUPERIORITÀ LEGGERA BIANCA	PARI MERITO	SUPERIORITÀ LEGGERA BLU	SUPERIORITÀ NETTA BLU
Tecnica	3-0	2-1	1,5-1,5	1-2	0-3
Creatività	3-0	2-1	1,5-1,5	1-2	0-3
Musicalità	3-0	2-1	1,5-1,5	1-2	0-3
Carisma (voto del pubblico)	3-0 bianca ≥ 66%	2-1 bianca tra 50-65,99%	1,5-1,5 bianca = blu	1-2 blu tra 50-65,99%	0-3 blu ≥ 66%

- 8.6. Per l'aspetto "**Tecnica**" il giudice considera l'esecuzione degli elementi tecnici tipici del nuoto artistico, con particolare attenzione a:
- Raggiungimento e tenuta delle corrette linee corporee nei pezzi di gambe e nei movimenti acrobatici;
 - Raggiungimento e mantenimento della corretta postura durante i pezzi di braccia e negli scivolamenti;
 - Accordo sincronico tra gli atleti - inteso come armonia dell'esecuzione: non conoscendo la coreografia a priori, il giudice valuterà la quantità di **errori evidenti** e di **ambiguità** tali da **non permettere la comprensione dell'intenzione coreografica**.
- Hint:** "La routine sembra essere stata eseguita nel miglior modo possibile dagli atleti, più di quelli dell'altra squadra?"
- 8.7. Per l'aspetto "**Creatività**" il giudice considera l'originalità della coreografia e della sua esecuzione.
- Hint:** "L'esercizio che ho appena visto mi ha sorpreso più dell'altro? All'interno della coreografia, c'erano elementi o accostamenti di elementi più innovativi, inattesi o sorprendenti rispetto a quelli dell'altra squadra?"
- 8.8. Per l'aspetto "**Musicalità**" il giudice considera l'accordo tra movimenti eseguiti e la musica.

Hint: “Guardando la coreografia e la sua esecuzione, sembra che gli atleti siano dentro la musica o che siano loro stessi a produrla, più di quelli dell'altra squadra?”

ORDINI DI PARTENZA, MUSICA, ACCESSORI, PENALITÀ

9. ORDINE DI ENTRATA IN ACQUA

- 9.1. La squadre/singolo che si esibisce per prima è **sempre** la **squadra bianca**.
- 9.2. Ogni squadre/singolo è tenuta a consegnare l'elenco dei partecipanti secondo le regole stabilite dall'organizzazione del singolo evento. Gli atleti vengono identificati secondo le regole stabilite dall'organizzazione del singolo evento.

10. MUSICHE E TEMI

- 10.1. Le squadre/singoli devono fornire la musica per i **Round Artistici** in conformità con i requisiti indicati e con le modalità stabilite dall'organizzazione del singolo evento.
- 10.2. Il file dei brani musicali devono essere nominati come segue:
- Utilizzo di sole lettere minuscole, numeri e underscore (_).
 - Indicazione della squadre/singolo e del tema, come segue:
 - “**nomesquadra_tema**” (il tema così indicato viene dichiarato dall'MC).
- 10.3. Durante la competizione è ammessa sia la **sostituzione del brano** sia la **sostituzione del tema** secondo le regole stabilite dall'organizzazione del singolo evento.
- 10.4. Non sono ammessi alla competizione **temi ritenuti non conformi** da parte dell'organizzazione, che si riserva il diritto di richiederne la modifica. Si consiglia di **contattare anticipatamente l'organizzazione** in caso di dubbi.

11. ACCESSORI NEI ROUND ACROBATICI

- 11.1. L'utilizzo del costume da nuoto è **sempre** obbligatorio.
- 11.2. I **costumi** utilizzati nei Round Acrobatici devono 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;
 - **Non** avere eccessive parti **trasparenti**.
- 11.3. Le acconciature non devono avere parti pendenti con **elementi rigidi** all'estremità.
- 11.4. Nei Round Acrobatici è ammesso trucco teatrale.

- 11.5. Agli atleti è permesso tenere i propri gioielli solo se di **piccole dimensioni** e privi di parti **pendenti**. In caso contrario viene chiesto loro di rimuoverli prima dell'incontro.
- 11.6. La conformità a tali criteri viene valutata durante la fase di identificazione degli atleti. Nel caso in cui un accessorio venga ritenuto non ammissibile ne viene richiesto il cambio o la modifica, pena la non ammissione al proprio incontro.

12. ACCESSORI NEI ROUND ARTISTICI

- 12.1. L'utilizzo del costume da nuoto è **sempre** obbligatorio. Durante i Round Artistici è permesso alle squadre/singoli l'utilizzo di costumi, abbigliamento e accessori conformi al presente manuale.
- 12.2. **Costumi e abbigliamento** devono 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.
 - **Non** avere eccessive parti **trasparenti**.
- 12.3. **Gli accessori** devono rispettare i seguenti criteri:
- **Non aderire** al viso o al corpo al punto da renderne difficoltosa la rimozione autonoma da parte dell'atleta (si consiglia di verificare la rimovibilità degli accessori anche da bagnati);
 - **Non ostruire** occhi, orecchie, naso e bocca;
 - **Non** avere parti **pendenti** con **elementi rigidi** alle estremità.
- 12.4. Agli atleti è permesso tenere i propri gioielli solo se di **piccole dimensioni** e privi di parti **pendenti**. In caso contrario viene chiesto loro di rimuoverli prima dell'incontro.
- 12.5. La conformità a tali criteri viene valutata durante la fase di identificazione degli atleti. Nel caso in cui un accessorio venga ritenuto non ammissibile ne viene richiesto il cambio o la modifica, pena la non ammissione al proprio incontro.
- 12.6. Qualsiasi costume, abbigliamento o accessorio utilizzato **deve essere riportato fuori dall'acqua o rimosso dalla pedana al termine dell'esercizio**. Il non rispetto di questo punto comporta l'attribuzione della penalità indicata nel capitolo Penalità.

13. ATTREZZI NEI ROUND ARTISTICI

- 13.1. **Solo** durante i Round Artistici è permesso l'utilizzo di **attrezzi** conformi al presente manuale.
- 13.2. Sono considerati **attrezzi** tutti i singoli oggetti utilizzati dagli atleti in qualsiasi momento della loro esibizione ad esclusione di:
- Costume e/o abbigliamento;
 - Cuffia;
 - Stringinaso;
 - Piccoli gioielli;
 - Occhialetti / occhialini;
 - Oggetti che soddisfano necessità specifiche di singoli atleti (a seguito di approvazione da parte dell'organizzazione).

- 13.3.** Ogni squadra/singolo può utilizzare nella propria routine un **numero massimo di attrezzi pari al numero di atleti** che parteciperanno alla routine. Alla squadra/singolo che non dovesse rispettare questo punto non sarà concesso partecipare almeno che non si adegui.
- 13.4.** Ogni attrezzo deve rispettare i seguenti criteri:
- Grandezza in ogni sua dimensione **minore dell'atleta di statura inferiore**;
 - Possibilità di essere trasportato **senza sforzo** da una sola persona;
 - **Non** avere parti taglienti, pungenti o tali da mettere in pericolo l'**incolumità** degli atleti.
- 13.5.** Qualsiasi attrezzo utilizzato **deve essere riportato fuori dall'acqua o rimosso dalla pedana** al termine dell'esercizio. Il non rispetto di questo punto comporta l'attribuzione della penalità indicata nel capitolo Penalità.
- 13.6.** La conformità a tali criteri viene valutata durante la fase di identificazione degli atleti. Nel caso in cui un accessorio venga ritenuto non ammissibile ne viene richiesto il cambio o la modifica, pena la non ammissione al proprio incontro.

14. PENALITÀ

- 14.1.** Le seguenti penalità vengono applicate sottraendo il valore al punteggio totale ottenuto da una squadra/singolo in presenza delle seguenti infrazioni. Il punteggio non può diventare negativo (se il punteggio è già zero, ciascun punto aggiuntivo di penalità sottrae zero (0) punti):

PENALITÀ PER I ROUND ACROBATICI	
Infrazione	Punti di penalità attribuiti
Viene superato il tempo limite di trenta (30) secondi per l'esecuzione di una spinta.	2 (per ogni spinta in cui avviene l'infrazione)
Uno degli atleti della squadra non attiva rivolge le spalle alla squadra attiva mentre quest'ultima esegue la propria spinta.	2 (per ogni spinta in cui avviene l'infrazione)
Uno degli atleti esce dalla zona in cui alla sua squadra è permesso nuotare durante il proprio incontro.	2 (per ogni spinta in cui avviene l'infrazione)
Viene eseguita una spinta errata (es. Salto nella prima rotazione al posto di una Torre)	Tutti gli aspetti di quella rotazione sono assegnati automaticamente alla squadra avversaria

PENALITÀ PER I ROUND ARTISTICI	
Infrazione	Punti di penalità attribuiti

Viene superato il tempo limite di trenta (30) secondi per la presentazione senza musica .	2
Viene superato il tempo limite di trenta (30) secondi prima dell' ingresso in acqua dopo l'inizio della musica.	2
Non viene soddisfatto uno dei criteri di durata della routine indicati.	2 (al momento non applicato)
Un attrezzo, 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.	2 (attribuibile una sola volta a incontro)

ISCRIZIONI E PARTECIPAZIONE

15. ISCRIZIONI

- 15.1.** Le iscrizioni avvengono secondo le regole stabilite dall'organizzazione del singolo evento. Le quote di partecipazione e le modalità di pagamento vengono stabilite dall'organizzazione del singolo evento.
- 15.2.** 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 AGS 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 del Regolamento, delle Normative del CONI, della polizza assicurativa e si impegnano a non richiedere il risarcimento dei danni ad AGS 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.
- 15.3.** 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 l'organizzazione AGS ad utilizzare e gestire, per i suoi fini istituzionali, le proprie generalità.

16. ELENCO PARTECIPANTI

- 16.1.1.** All'atto dell'iscrizione ogni squadra comunica l'elenco degli atleti da iscrivere ai diversi tabelloni (team, trio, duet e solo). L'elenco può comprendere un numero di atleti di riserva non superiore a 3 per i tornei Team e 1 per i tornei Trio e Duet.


GIORGIO
MINISINI



- 16.1.2.** L'insieme degli atleti indicati nell'elenco, titolari e riserve, costituisce la rosa della squadra. Solo gli atleti inseriti nella rosa possono prendere parte agli incontri.
- 16.1.3.** Il vincolo di esclusività si applica all'intera rosa: un atleta inserito nella rosa di una squadra non può essere inserito nella rosa di un'altra squadra, né un atleta inserito nella rosa di una coppia/trio può essere inserito nella rosa di un'altra coppia/trio.

17. SOSTITUZIONI NEI TEAM TOURNAMENT

- 17.1.** Tra un Round e l'altro sono ammesse sostituzioni di atleti, a condizione che:
- Gli atleti subentranti appartengano alla rosa comunicata all'iscrizione;
 - Il numero di atleti che partecipano all'incontro resti compreso tra cinque (5) e dieci (10);
 - La squadra continui a soddisfare i requisiti della categoria di appartenenza.
- 17.2.** La composizione della squadra può variare la medesima tra Round Acrobatico e Round Artistico del medesimo incontro.
- 17.3.** Le sostituzioni sono comunicate alla Segreteria prima dell'inizio del Round in cui hanno effetto. Sostituzioni comunicate dopo tale momento non sono ammesse.
- 17.4.** Non sono ammesse sostituzioni a incontro iniziato. L'incontro si considera iniziato dal momento dell'annuncio della prima squadra o coppia/trio da parte dell'MC.
- 17.5.** Qualora nel corso di un incontro una squadra si trovi a partecipare con un numero di atleti inferiore al minimo previsto, per infortunio o per qualsiasi altra causa, l'incontro prosegue regolarmente e la squadra è valutata per quanto eseguito.
- 17.6.** Le sostituzioni non possono in alcun caso determinare il passaggio della squadra da una categoria (Young/Open) all'altra.

18. SOSTITUZIONI NEI TRIO, DUET & SOLO TOURNAMENT

- 18.1.** La composizione delle squadre/singoli è di norma inalterabile per l'intera durata del torneo.
- 18.2.** La sostituzione di un componente della squadra con l'atleta di riserva è ammessa esclusivamente:
- Prima dell'inizio del primo incontro della coppia/trio; oppure
 - Tra un Round e l'altro, per infortunio o indisposizione dell'atleta titolare accertati dal personale sanitario presente in impianto o dall'organizzazione.
- 18.3.** In assenza di un atleta di riserva utilizzabile, la coppia/trio impossibilitata a partecipare è considerata rinunciataria e si applica quanto previsto dal capitolo Trio, Duet & Solo Tournament in materia di assegnazione dell'incontro a tavolino.
- 18.4.** Non sono ammesse sostituzioni a incontro iniziato. L'incontro si considera iniziato dal momento dell'annuncio della prima squadra o coppia/trio da parte dell'MC.

- 18.5.** Qualora nel corso di un incontro una coppia/trio si trovi a partecipare con un numero di atleti inferiore al minimo previsto, per infortunio o per qualsiasi altra causa, per quella coppia/trio viene dichiarato forfait e l'incontro viene assegnato automaticamente alla coppia/trio avversaria.
- 18.6.** Le sostituzioni non possono in alcun caso determinare il passaggio della coppia/trio da una categoria (Young/Open) all'altra.

INDICAZIONI OPERATIVE

19. RECLAMI

- 19.1.** I risultati di ciascun Round si considerano ufficiali dal momento in cui viene comunicata dall'MC la chiusura del Round. Da tale momento decorrono i termini per il reclamo previsti dal presente manuale.
- 19.2.** Sono oggetto di reclamo ammissibile
- L'errata applicazione di una norma del presente manuale;
 - L'errata attribuzione di una penalità;
 - L'errore materiale nella trascrizione dei voti o nel calcolo del punteggio;
 - L'errata composizione di un incontro o del tabellone;
 - Il mancato riconoscimento di un'anomalia tecnica ai sensi del presente manuale.
- 19.3.** Non sono oggetto di reclamo ammissibile:
- Le valutazioni di merito espresse dai Giudici sugli aspetti di propria competenza, che sono insindacabili;
 - Il voto del pubblico;
 - Le decisioni del Giudice arbitro già assunte in esito a un precedente reclamo.
- 19.4.** Il reclamo può essere presentato esclusivamente dall'allenatore della squadra al Giudice arbitro, direttamente o tramite l'Assistente degli atleti. Il reclamo si presenta verbalmente, indicando l'incontro, l'oggetto di contestazione e la norma interessata. Il Giudice arbitro può richiedere che il reclamo sia formalizzato per iscritto.
- 19.5.** Il reclamo deve essere presentato entro 10 minuti dalla chiusura dell'incontro. Reclami presentati oltre tale termine non sono ammissibili.
- 19.6.** La presentazione di un reclamo non sospende lo svolgimento della manifestazione, salvo diversa decisione del Giudice arbitro.
- 19.7.** Il Giudice arbitro decide sul reclamo nel più breve tempo possibile, decidendo per:
- Il rigetto del reclamo;
 - La correzione del punteggio o del risultato dell'incontro;
 - L'annullamento e la ripetizione di una singola spinta, di un esercizio o dell'intero incontro;

- La modifica del tabellone, qualora l'errore riguardi la composizione degli incontri.

19.8. La decisione del Giudice arbitro è definitiva e inappellabile nell'ambito della manifestazione.

19.9. La presentazione del reclamo deve avvenire nel rispetto del capitolo Norme di Comportamento. Contestazioni espresse in forme lesive della dignità degli ufficiali di gara comportano l'applicazione delle sanzioni ivi previste, indipendentemente dalla fondatezza del reclamo.

20. ANOMALIE TECNICHE

20.1. Si definisce anomalia tecnica ogni evento estraneo alla volontà e alla responsabilità delle squadre che impedisca il regolare svolgimento di un incontro o la sua regolare valutazione. Rientrano in tale definizione:

- La mancata partenza, l'interruzione o la riproduzione errata del brano musicale;
- Il malfunzionamento generale del sistema di raccolta dei voti (il malfunzionamento di pochi dispositivi del pubblico non rientrano in questa evenienza);
- L'impossibilità per uno o più giudici di osservare un movimento acrobatico o una parte dell'esercizio per causa esterna alla squadra;
- Ogni altra circostanza analoga riconosciuta come tale dal Giudice arbitro.

20.2. L'anomalia tecnica è dichiarata dal Giudice arbitro, d'ufficio o su segnalazione dell'MC, dell'Assistente degli atleti, di un giudice o di un allenatore di una squadra iscritta.

20.3. La squadra che rilevi un'anomalia tecnica durante la propria esibizione deve interromperla immediatamente e segnalarlo al Giudice arbitro. La squadra che prosegue l'esibizione accetta le condizioni in cui questa si è svolta e non può successivamente invocare l'anomalia.

20.4. Accertata l'anomalia tecnica, il Giudice arbitro dispone uno dei seguenti rimedi:

- Ripetizione dell'esercizio o dell'incontro;
- Ripetizione della raccolta voti;
- Rivalutazione dell'incontro.

20.5. Non costituiscono anomalia tecnica gli eventi riconducibili alla responsabilità della squadra, quali ad esempio: la consegna di un file musicale errato, l'errata denominazione del file, l'infortunio o l'indisposizione di un atleta, il malfunzionamento o la rottura di un attrezzo, il distacco o la perdita di un costume o di un accessorio.

21. NORME DI COMPORTAMENTO

21.1. 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.

21.2. 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.

- 21.3.** 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.
- 21.4.** 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.
- 21.5.** 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.
- 21.6.** 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.
- 21.7.** La violazione di uno dei punti su citati comporterà la non ammissione alla competizione o la squalifica immediata in seguito ad accertamenti da parte dell'organizzazione.

ALLEGATO 1

22. SPECIAL TOURNAMENTS

- 22.1.** Gli **Special Tournaments** qui illustrati sono organizzati con regole diverse da quelle presenti nel manuale, seguendo quanto prescritto dall'allegato stesso.

23. SHORT FORMAT

- 23.1.** Nei tornei **Short Format**, quando non diversamente specificato, valgono le stesse regole illustrate nel manuale.



GIORGIO
MINISINI



- 23.2.** Nello Short Format, le due finaliste vengono decise dopo una sola tranche, in base al voto del pubblico: tra tutte le vincitrici, avanzano le due squadre/singoli col numero assoluto di voti più alto.
- 23.3.** In caso di parità tra due o più squadre/singoli vincitrici - tale da non permettere l'estrazione delle due finaliste (es. tre squadre con primo voto del pubblico o due squadre con secondo voto del pubblico), l'MC funge da **Tie-Breaker**, assegnando **un (1) voto aggiuntivo** alla/e squadra/e che ritiene più meritevole/i. Il voto viene sommato ai voti effettivi del pubblico, determinando l'avanzamento alla finale.
- 23.4.** In caso di numero **dispari** di squadre/singoli iscritte, una squadre/singolo viene messa in **"bye"** (vedi regola 1.7). La squadre/singolo col totale di voti del pubblico maggiore avanza direttamente alla finale, mentre la squadre/singolo col secondo totale di voti del pubblico si scontra con la squadre/singolo in bye per decidere la seconda finalista.

24. SHOWDOWN FORMAT

- 24.1.** Nei tornei **Showdown**, quando non diversamente specificato, valgono le stesse regole illustrate nel manuale.
- 24.2.** I tornei **Showdown** sono riservati alle sole squadre (da cinque (5) a dieci (10) atleti).
- 24.3.** Nei tornei **Showdown**, si eseguono solo i Round Acrobatici.
- 24.4.** Nel caso in cui due squadre terminino in parità l'esito viene deciso dal **voto del pubblico**, che in tal caso assegna automaticamente **mezzo (0,5) punto aggiuntivo**.
- 24.5.** I tornei Showdown possono essere organizzati anche in modalità "Short", rispettando le regole del relativo capitolo.