



AQUATIC GAMES SHOW

BEYOND THE WATER

PESCARA 5 GIUGNO 2026



MANUALE TECNICO
STAGIONE 2025-2026

In forza dal 01/04/2022

INDICE

INTRODUZIONE	2
FORMAT	3
1. CARATTERISTICHE GENERALI DELLA COMPETIZIONE.....	3
SESSIONI	6
2. I ROUND ACROBATICI.....	6
3. I ROUND ARTISTICI.....	8
4. IL ROUND FINALE.....	10
VOTAZIONI	12
5. VOTAZIONI PER I ROUND ACROBATICI.....	12
6. VOTAZIONI PER I ROUND ARTISTICI.....	13
7. VOTAZIONI PER IL ROUND FINALE.....	16
8. TIE BREAK.....	17
ASPETTI	19
9. ASPETTI PER I ROUND ACROBATICI.....	19
10. ASPETTI PER I ROUND ARTISTICI.....	22
ORDINE DI INGRESSO IN ACQUA E IDENTIFICAZIONE DEGLI ATLETI	24
11. ORDINE DI ENTRATA IN ACQUA NEI TURNI DI QUALIFICA.....	24
12. ORDINE DI ENTRATA IN ACQUA PER IL ROUND FINALE.....	24
13. IDENTIFICAZIONE DEGLI ATLETI.....	25
14. TITOLARI, RISERVE, RINUNCE.....	26
MUSICHE E TEMI	27
15. MUSICHE E TEMI.....	27
16. TEMPI LIMITE PER I ROUND ARTISTICI E PER IL ROUND FINALE.....	28
ATTREZZI E COSTUMI	29
17. COSTUMI, ACCONCIATURE, TRUCCO, E GIOIELLI NEI ROUND ACROBATICI.....	29
18. COSTUMI, ACCONCIATURE, TRUCCO, E GIOIELLI NEI ROUND ARTISTICI.....	29
19. USO DEGLI ATTREZZI NEI ROUND ARTISTICI.....	30
ISCRIZIONI E PARTECIPAZIONE	32
20. ISCRIZIONI.....	32
APPENDICE	33
21. PENALITÀ PER I ROUND ACROBATICI E ARTISTICI.....	33
22. PENALITÀ PER IL ROUND FINALE.....	34
23. NORME DI COMPORTAMENTO IN COMPETIZIONE.....	35
24. MOTIVI DI SQUALIFICA.....	36
25. REGOLE APPLICATE IN CASO DI NUMERO DI SQUADRE DIVERSO DAL PREVISTO.....	36



INTRODUZIONE

Le competizioni dell'**Aquatic Games Show** (anche "AGS") introducono un nuovo format 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.

Eventi AGS

Gli eventi Aquatic Games Show possono essere organizzati solo ed esclusivamente dalla proprietà intellettuale del presente manuale, o da un organizzatore terzo previo esplicito accordo scritto con la stessa.

Nell'utilizzare il format AGS dovrà essere rispettato quanto illustrato nel presente manuale. L'organizzatore della singola manifestazione si impegnerà a fornire le informazioni complementari relative al singolo evento (termini di pagamento, requisiti di partecipazione, scadenze ecc.).



FORMAT

1. CARATTERISTICHE GENERALI DELLA COMPETIZIONE

1.1 Il format AGS prevede la partecipazione di sei (6), dodici (12), ventiquattro (24), o quarantotto (48) squadre.

N.B. il numero di squadre non fa riferimento al numero di società: ciascuna società, come illustrato al punto 1.3a, potrà partecipare con più di una squadra se vorrà farlo, a patto di rispettare quanto illustrato sempre al punto 1.3a

N.B. Per numeri di squadre che differiscono dal format standard (es. 30 squadre iscritte) l'adattamento del format seguirà quanto illustrato in Appendice, ai punti da 25.1 a 25.4d

1.2 Le manifestazioni con format AGS prevedono due categorie di appartenenza:

- Categoria **Young**: atleti nati *nel o dopo il 2011 incluso*;
- Categoria **Open**: atleti nati *prima del 2011 escluso*.

N.B. Nella categoria Open le squadre potranno iscrivere fino a tre (3) atleti di categoria Young.

1.3 Le squadre potranno iscrivere **da un minimo di cinque (5) a un massimo di dieci (10) atleti**.

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

1.3a Le società che vorranno farlo potranno iscrivere più squadre, in seguito ad approvazione da parte dell'organizzazione.

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 società o di un'altra società.

1.4 Le squadre iscritte verranno accoppiate tramite sorteggio, al netto di eventuali qualificazioni maturate nel corso delle partecipazioni alle manifestazioni del circuito AGS.

1.5 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**", mentre il secondo incontro avverrà nel "**Round Artistico**".

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

1.6a Tutte le squadre che, in base alla somma dei punteggi ottenuti nei due round (Acrobatico + Artistico), avranno perso il proprio incontro avranno terminato la propria gara e verranno considerate classificate ex aequo alla prima posizione disponibile, e quindi calcolata come: $N_{squadre_qualificate} + 1$.

1.7 Le squadre avanzate secondo il punto 1.6 si scontreranno nuovamente - accoppiate in base alla struttura del tabellone - con le stesse dinamiche illustrate ai punti da **1.5** a **1.6a**, fino ad ottenere le sei (6) squadre finaliste, come esemplificato dalla tabella sottostante.

Tabella esemplificativa del format a 24 squadre					
Squadra 1	Vincitrice 1-2			Vincitrice 13-14	Squadra 13
Squadra 2		Finalista 1-4	Finalista 13-16		Squadra 14
Squadra 3	Vincitrice 3-4				
Squadra 4				Squadra 16	
Squadra 5	Vincitrice 5-6			Vincitrice 17-18	Squadra 17
Squadra 6		Finalista 5-8	Finalista 17-20		Squadra 18
Squadra 7	Vincitrice 7-8				
Squadra 8				Squadra 20	
Squadra 9	Vincitrice 9-10			Vincitrice 21-22	Squadra 21
Squadra 10		Finalista 9-12	Finalista 21-24		Squadra 22
Squadra 11	Vincitrice 11-12				
Squadra 12				Squadra 24	

1.8 Le sei (6) squadre finaliste verranno ordinate in base alla somma dei punteggi ottenuti durante l'ultimo Round Acrobatico e l'ultimo Round Artistico:

- 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
- [...]
- La squadra con somma dei punteggi più alta partirà per ultima.

1.9 Le sei (6) squadre così ordinate competeranno nel **Round Finale**.

1.10 In seguito al Round Finale, le squadre vengono classificate come segue:

- La squadra che, in base all'esito delle votazioni del solo Round Finale, avrà ottenuto il punteggio più alto sarà considerata come 1° classificata;
- La squadra che, in base all'esito delle votazioni del solo Round Finale, avrà ottenuto il secondo punteggio più alto sarà considerata come 2° classificata;
- [...]
- La squadra che, in base all'esito delle votazioni del solo Round Finale, avrà ottenuto il punteggio più basso sarà considerata come 6° classificata.

1.11 In seguito a verifica ed approvazione da parte del giudice arbitro viene stilata la classifica finale.

1.12 In base alla classifica finale verranno assegnati le seguenti medaglie a tutti gli atleti iscritti delle squadre:

- Prima classificata: medaglia d'oro;
- Seconda classificata: medaglia d'argento;
- Terza classificata: medaglia di bronzo;

1.13 Al termine delle premiazioni termina la competizione.

Tempi di svolgimento previsti

- Riscaldamenti per i turni di qualifica: 30 minuti
- Round Acrobatici: circa 6 minuti a incontro
- Round Artistici: circa 6 minuti a incontro
- Riscaldamento per il Round Finale: 30 minuti
- Round Finale + premiazioni: circa 1 ora



SESSIONI

2. I ROUND ACROBATICI

2.1 Nei Round Acrobatici le squadre si sfidano l'una contro l'altra in base alle divisioni effettuate ai punti 1.4 o 1.7. Si effettuano quindi manche separate e indipendenti: una per coppia di squadre.

2.2 La gestione dell'incontro è affidata al **Master of Ceremonies** (anche "MC"), a cui è affidato il coordinamento delle squadre, dei giudici, e dei tecnici audio.

2.2a 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 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.

2.3 Ogni squadra deve essere composta **da un minimo di cinque (5) a un massimo di dieci (10) atleti**, schierati al momento della propria manche dalle squadre.

2.4 Le due squadre in sfida scenderanno in acqua nello stesso momento, in seguito ad indicazione del MC.

2.5 Ciascuna squadra avrà una propria zona in cui poter nuotare, delimitata in base alle disponibilità dell'impianto e/o dalle indicazioni del MC: la squadra bianca nuoterà nella zona bianca; la squadra blu nuoterà nella zona blu. Le modalità di delimitazione delle zone saranno decise dall'organizzazione e comunicate anticipatamente alle squadre iscritte.

2.6 La musica di ciascun incontro sarà estratta in modo casuale **al momento stesso dell'incontro**, a partire da un paniere di brani selezionati dall'organizzazione e condiviso con debito anticipo alle squadre iscritte.

2.7 In seguito all'inizio della musica e **solo dal momento in cui verrà dato il via da parte del MC**, la prima squadra (la squadra bianca)(stabilita in base al sorteggio) avrà fino a massimo trenta secondi (30") per eseguire un movimento acrobatico (anche "spinta" o "alzata").

N.B. È possibile utilizzare i trenta secondi per catturare l'attenzione di giudici, pubblico e avversari, tuttavia non è obbligatorio esaurirli: l'unico vincolo è eseguire il proprio movimento acrobatico entro i 30" dal via del MC.

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.

2.7a I 30" iniziano al via del MC e terminano nel momento in cui *l'atleta sollevato rientra in acqua*.



2.7b Durante i Round Acrobatici, per motivi di sicurezza e di rispetto tra contendenti, **la squadra che non è attiva dovrà sempre rivolgere fronte e busto verso la squadra attiva**: il non rispetto di questa regola comporterà l'attribuzione di una penalità, come indicato nel capitolo Penalità.

2.8 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 (trenta secondi (30")) per eseguire a sua volta un movimento acrobatico.

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

2.10 I movimenti acrobatici dovranno essere, per ragioni di confrontabilità: una **torre** per la prima spinta, un **salto** avanti, indietro o laterale 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*;
- **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*.

N.B. 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 comporteranno penalità.

2.11 Per ragioni di confrontabilità **i salti e le spinte combinate devono essere eseguiti di profilo rispetto alla giuria**, con una tolleranza di +/- 45°. Si prendono a riferimento in questo senso: **per i salti la linea che passa dal punto di stacco dell'atleta sollevato al suo punto di atterraggio; per le torri la linea che passa per le due costruzioni (per le spinte combinate) devono essere parallele alla linea che passa per i membri della giuria**.

N.B. I giudici saranno tutti posti su un lato solo, parallelamente all'asse maggiore della piscina (cioè sul lato lungo).

2.12 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".

La tabella che segue schematizza la dinamica presentata nei punti da 2.7 a 2.11:

Dinamica delle rotazioni nei round acrobatici						Votazioni
1a rotazione		2a rotazione		3a rotazione		
30" dal via	30" dalla riemersione bianca	30" dalla riemersione blu	30" dalla riemersione bianca	30" dalla riemersione e blu	30" dalla riemersione e bianca	
Torre squadra bianca	Torre squadra blu	Salto squadra bianca	Salto squadra blu	Combinata squadra bianca	Combinata squadra blu	

2.13 Nei Round Acrobatici sono ammessi costumi e acconciature che non mettano in pericolo la salute degli atleti. Si danno indicazioni nel capitolo "Attrezzi e Costumi"

2.14 Nei Round Acrobatici **non** è ammesso trucco teatrale.

2.15 Nei Round Acrobatici **non** è ammesso l'utilizzo di attrezzi.

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

2.17 Il punteggio ottenuto in questo round andrà a sommarsi al punteggio ottenuto durante il successivo Round Artistico dello stesso turno.

3. I ROUND ARTISTICI

3.1 Nei Round Artistici le squadre si sfidano l'una contro l'altra secondo gli stessi accoppiamenti realizzati durante il precedente Round Acrobatico dello stesso turno.

N.B. L'ordine di presentazione e di entrata in acqua sarà opposto a quello del Round Acrobatico precedente. La squadra blu si esibirà quindi per prima nel Round Artistico dello stesso turno.

3.2 Ogni squadra può essere composta **da un minimo di cinque (5) a un massimo di dieci (10) atleti**, schierati al momento della propria manche dalle squadre.



Attenzione: i limiti di tempo relativi alla durata della musica per il momento non vengono applicati: le squadre potranno portare gli esercizi costruiti per altre manifestazioni (es. squadra libera o combinato)

3.3 Dal momento in cui parte la musica, ogni squadra avrà un tempo minimo e un tempo massimo per eseguire il proprio esercizio (comprensivo di massimo trenta secondi (30") in pedana) definito in base alla categoria di appartenenza:

- Nelle manifestazioni per la categoria **Young**:
 - Tempo minimo: un minuto (1') **(al momento non applicato)**;
 - Tempo massimo: un minuto e trenta secondi (1'30") **(al momento non applicato)**.
- Nelle manifestazioni per la categoria **Open**:
 - Tempo minimo: un minuto e trenta secondi (1'30") **(al momento non applicato)**;
 - Tempo massimo: due minuti (2') **(al momento non applicato)**.

3.3a Un massimo di trenta secondi (30") di presentazione iniziale è concesso prima dell'inizio della musica, cronometrati a partire dall'annuncio della squadra da parte del MC, e terminanti al fischio del giudice arbitro.

3.4 Al termine del proprio esercizio, la squadra blu rimane sul bordo vasca (o nei suoi pressi, in base alle disponibilità dell'impianto) da dove assiste all'esibizione della squadra bianca concorrente.

Le tabelle sottostanti schematizzano la dinamica presentata nei punti da 3.3 a 3.4:

Dinamica delle esibizioni nei round artistici categoria Young								
Annunci o blu	Tempo in pedana	Tempo totale	Uscita	Annunci o bianca	Tempo in pedana	Tempo totale	Uscita	Votazioni
30" per raggiungere la posizione iniziale	Dall'inizio della musica, 30" max	Dall'inizio della musica, tra 1' e 1'30" N/A	Posizionandosi sul bordo vasca	30" per raggiungere posizione e	Dall'inizio della musica, 30" max	Dall'inizio della musica, tra 1' e 1'30" N/A	Posizionandosi sul bordo vasca	

Dinamica delle esibizioni nei round artistici categoria Open								
Annunci o blu	Tempo in pedana	Tempo totale	Uscita	Annunci o bianca	Tempo in pedana	Tempo totale	Uscita	Votazioni
30" per raggiungere la posizione iniziale	Dall'inizio della musica, 30" max	Dall'inizio della musica, tra 1'30" e 2'00" N/A	Posizionandosi sul bordo vasca	30" per raggiungere posizione e	Dall'inizio della musica, 30" max	Dall'inizio della musica, tra 1'30" e 2'00" N/A	Posizionandosi sul bordo vasca	



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

3.6 Nei Round Artistici è ammesso trucco teatrale.

3.7 Nei Round Artistici **sono** ammessi costumi e acconciature che non mettano in pericolo la salute degli atleti. Si danno indicazioni nel capitolo "Attrezzi e Costumi".

3.8 Nei Round Artistici 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.

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

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

3.11 Il punteggio ottenuto durante questo Round andrà a sommarsi al punteggio ottenuto durante il Round Acrobatico dello stesso turno.

4. IL ROUND FINALE

4.1 Nel Round Finale le squadre qualificate eseguono il proprio esercizio una dopo l'altra, posizionandosi lungo il bordo vasca (o nei suoi pressi, in base alle disponibilità dell'impianto) al termine della propria performance.

N.B. Non ci sono vincoli riguardo la coreografia: la scelta di presentare la stessa dei turni di qualifica o di portarne una diversa è a discrezione di allenatori e atleti.

4.2 Le squadre possono essere composte **da un minimo di cinque (5) a un massimo di dieci (10) atleti**. Non ci sono limiti di sostituzioni tra i turni di qualifica e la finale.



Attenzione: i limiti di tempo relativi alla durata della musica per il momento non vengono applicati: le squadre potranno portare gli esercizi costruiti per altre manifestazioni (es. squadra libera o combinato)

4.3 Nel Round Finale è concesso più tempo per eseguire la routine (quindici secondi (15") per la Young, trenta (30") per la Open. Seguono i tempi minimi e massimi (comprensivi di massimo trenta secondi (30") in pedana), definiti in base alla categoria di appartenenza:

- Nelle manifestazioni per la categoria **Young**:
 - Tempo minimo: un minuto (1') **(al momento non applicato)**;
 - Tempo massimo: un minuto e quarantacinque secondi (1'45") **(al momento non applicato)**.
- Nelle manifestazioni per la categoria **Open**:
 - Tempo minimo: un minuto e trenta secondi (1'30") **(al momento non applicato)**;
 - Tempo massimo: due minuti e trenta secondi (2'30") **(al momento non applicato)**.

4.3a Un massimo di 30" di presentazione iniziale è concesso prima dell'inizio della musica, a partire dall'annuncio della squadra da parte del MC.

4.4 Al termine del proprio esercizio, ciascuna squadra rimane sul bordo vasca (o nei suoi pressi, in base alle disponibilità dell'impianto) da dove assiste all'esibizione delle squadre rimanenti.

Dinamica delle esibizioni nel round finale categoria young								
Annuncio squadra n.1	Tempo in pedana	Tempo totale	Uscita	Annuncio squadra n. da 2 a 6	Tempo in pedana	Tempo totale	Uscita	Votazioni
30" per raggiungere la posizione iniziale	Dall'inizio della musica, 30" max	Dall'inizio della musica, tra 1' e 1'45" N/A	Posizionandosi sul bordo vasca	30" per raggiungere la posizione iniziale	Dall'inizio della musica, 30" max	Dall'inizio della musica, tra 1' e 1'45" N/A	Posizionandosi sul bordo vasca	

Dinamica delle esibizioni nel round finale categoria open								
Annuncio squadra n.1	Tempo in pedana	Tempo totale	Uscita	Annuncio squadra n. da 2 a 6	Tempo in pedana	Tempo totale	Uscita	Votazioni
30" per raggiungere la posizione iniziale	Dall'inizio della musica, 30" max	Dall'inizio della musica, tra 1'30" e 2'30" N/A	Posizionandosi sul bordo vasca	30" per raggiungere la posizione iniziale	Dall'inizio della musica, 30" max	Dall'inizio della musica, tra 1'30" e 2'30" N/A	Posizionandosi sul bordo vasca	

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

4.6 Nel Round Finale è ammesso trucco teatrale.

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

4.8 Nel Round Finale 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.

4.9 Al termine della votazione della giuria, le Squadre verranno classificate in base a quanto illustrato al punto 1.10



VOTAZIONI

5. VOTAZIONI PER I ROUND ACROBATICI

5.1 Sono previsti sette (7) Giudici.

5.1a Ogni giudice valuta un singolo aspetto.

5.1b In caso di impossibilità per un giudice di votare in una o più manche, l'organizzazione si impegnerà a sostituirlo, preferendo questa soluzione a quella estrema (ma comunque applicabile al bisogno) in cui a un giudice vengono assegnati più aspetti.

5.1c Gli aspetti sono i seguenti:

- Per il movimento acrobatico in sé:
 - **Altezza;**
 - **Complessità;**
 - **Ingresso in acqua;**
 - **Linea o parabola;**
 - **Rapidità di preparazione;**
 - **Confidenza nell'esecuzione.**
- Per il modo con cui gli atleti interagiscono con avversari, giudici, e pubblico durante il proprio turno e quello degli avversari:
 - **Carisma.**

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

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

5.3 Per ogni giudice e rotazione, alla squadra indicata come vincitrice vengono assegnati:

- **Due (2) punti** per gli aspetti **Altezza** e **Carisma**;
- **Un (1) punto** per gli aspetti **Complessità**, **Ingresso**, **Linea**, **Rapidità**, e **Confidenza**

N.B. Così calcolato, il punteggio massimo ottenibile è di nove (9) punti. Per l'intera manche perciò il punteggio massimo ottenibile è di ventisette (27) punti.

La seguente tabella riassume i punti assegnati ad ogni squadra per ogni aspetto vinto:

ASPETTO	PUNTI ASSEGNATI ALLA VITTORIA	PUNTI ASSEGNATI SENZA VITTORIA
Altezza	2	0
Carisma	2	0

Complessità	1	0
Ingresso in acqua	1	0
Linea o parabola	1	0
Rapidità di preparazione	1	0
Confidenza nell'esecuzione	1	0

5.5 I giudici possono esprimere pari merito: in tal caso, ad entrambe le squadre saranno assegnati i punti che avrebbero ottenuto se avessero ricevuto la preferenza per quell'aspetto.

6. VOTAZIONI PER I ROUND ARTISTICI

6.1 Sono previsti otto (8) giudici.

6.1a Ogni giudice valuta un singolo aspetto tra i seguenti:

- **Attorialità;**
- **Comunicazione;**
- **Copertura della Vasca;**
- **Energia;**
- **Formazioni;**
- **Musicalità;**
- **Sincronicità;**
- **Tecnica.**

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

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

6.3 Per ogni giudice, alla squadra indicata come vincitrice saranno assegnati:

- **Tre (3) punti.**

N.B. Così calcolato, il punteggio massimo ottenibile è di ventiquattro (24) punti.

La seguente tabella riassume i punti assegnati ad ogni squadra per ogni aspetto vinto:

ASPETTO	PUNTI ASSEGNATI ALLA VITTORIA	PUNTI ASSEGNATI SENZA VITTORIA
Attorialità	3	0
Comunicazione	3	0

Copertura della vasca	3		0
Energia	3		0
Formazioni	3		0
Musicalità	3		0
Sincronicità	3		0
Tecnica	3		0

6.5 I giudici possono esprimere pari merito: in tal caso, ad entrambe le squadre saranno assegnati i punti che avrebbero ottenuto se avessero ricevuto la preferenza per quell'aspetto.

6.6 I punti ottenuti nel Round Artistico si sommano a quelli ottenuti nel Round Acrobatico. **Nel caso in cui la squadra che ha ottenuto la somma di punteggi minore dovesse aver vinto tutti gli aspetti del Round Artistico**, allora le due squadre verranno considerate classificate a pari merito, e procederanno alla procedura di spareggio illustrata al capitolo Tie Break.

N.B. Questa regola permette a una squadra che perda tutti gli aspetti del Round Acrobatico di potersi comunque giocare la qualificazione nel Round Artistico.

7. VOTAZIONI PER IL ROUND FINALE

7.1 Sono previsti otto (8) giudici.

7.1a Ogni giudice valuta un singolo aspetto.

7.1b Gli aspetti sono gli stessi del Round Artistico Q2, ovvero:

- **Attorialità;**
- **Comunicazione;**
- **Copertura della Vasca;**
- **Energia;**
- **Formazioni;**
- **Musicalità;**
- **Sincronicità;**
- **Tecnica.**

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

7.3 Per ogni giudice, ad ogni squadra vengono assegnati dei punti in base al posizionamento nella classifica da esso stilato, secondo quanto stabilito dalla tabella che segue:

POSIZIONE IN CLASSIFICA	PUNTI ASSEGNATI
1°	6
2°	5
3°	4
4°	3
5°	2
6°	1

N.B. Così calcolato, il punteggio minimo ottenibile è di otto (8) punti, mentre il punteggio massimo ottenibile è di quarantotto (48) punti.

7.4 I giudici **non** possono esprimere pari merito nel Round Finale.

8. TIE BREAK

8.1 Nel caso in cui due squadre terminino i **round Acrobatico e Artistico** totalizzando la stessa somma di punti, è previsto uno spareggio al meglio di tre spinte, **con le stesse regole del Round Acrobatico**, fatta eccezione per la dinamica delle votazioni, **che verranno effettuate dopo ogni spinta**.

- In questa fase **un (1) punto verrà assegnato alla squadra che, nella singola spinta, avrà vinto il maggior numero di aspetti**, mentre **zero (0) punti saranno assegnati alla squadra che avrà vinto il minor numero di aspetti**. Passa al turno successivo la squadra che, al termine delle tre spinte, totalizza più punti.

8.1a In caso di parità dopo le prime tre spinte, si procederà ad oltranza con la sequenza torre-salto-combinata, finché una delle due squadre non ottenga, in una singola spinta, il maggior numero di preferenze.

Le tabelle che seguono esemplificano alcuni esiti possibili dello spareggio:

	Torre	Salto	Combinata	Risultato
Caso 1	Bianca vince più aspetti (4-3)	Blu vince più aspetti (0-7)	Bianca vince più aspetti (4-3)	Bianca passa il turno
Caso 2	Bianca vince più aspetti	Bianca vince più aspetti	Non necessaria	Bianca passa il turno
Caso 3	Bianca vince più aspetti	Pari merito	Pari merito	Bianca passa il turno

	Risultato dopo tre spinte	Quarta spinta, torre	Quinta spinta, salto	Risultato
Caso 4	Pari merito	Pari merito	Bianca vince più aspetti	Bianca passa il turno

8.2 Nel caso in cui due o più squadre terminino il **Round Finale** totalizzando lo stesso punteggio, i punteggi delle squadre interessate verranno ricalcolati assegnando a ciascuna squadra il numero di punti extra indicato nella tabella sottostante in base alla posizione in classifica per l'aspetto **Sincronicità**:

TABELLA ATTRIBUZIONE PUNTI PER RISOLUZIONE PARI MERITO ROUND FINALE	
Posizione ottenuta nell'aspetto Sincronicità	Punti extra assegnati
1°	0,5
2°	0,4
3°	0,3
4°	0,2
5°	0,1
6°	0

8.3 Nel caso il pari merito persista, i punti assegnati con la regola 8.2 vengono azzerati, e la regola viene applicata nuovamente considerando l'aspetto **Comunicazione**.

8.4 Nel caso il pari merito persista, i punti assegnati con le regole 8.2 e 8.3 vengono azzerati, e la regola viene applicata nuovamente considerando l'aspetto **Tecnica**.

8.5 Nel caso il pari merito persista, le squadre in questione verranno considerate classificate ex aequo.



ASPETTI

9. ASPETTI PER I ROUND ACROBATICI

9.1 Per l'aspetto "Altezza" i giudici di riferimento considereranno l'elevazione rispetto alla superficie dell'acqua che gli atleti sollevati avranno raggiunto **con qualsiasi parte del suo corpo ad esclusione delle braccia**. Per le spinte combinate **si guarda l'atleta sollevato con l'elevazione minore**.

9.1a In caso di sfioramento della tolleranza introdotta al punto 2.11 (es. salto con direzione che eccede i 45° di tolleranza), l'aspetto altezza verrà assegnato automaticamente alla squadra avversaria.

9.1b Nel caso in cui entrambe le squadre sfiorino la tolleranza suddetta, l'aspetto altezza non verrà assegnato.

9.2 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 ai criteri espressi nei punti da 9.2a, a 9.2e. Per le spinte combinate **si guarda l'atleta sollevato che esegue la complessità maggiore**.

9.2a 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. chiusura 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 valutate come discriminanti all'interno di uno stesso ordine di difficoltà: una torre con slancio e rotazione sarà in un ordine di complessità inferiore rispetto a una verticale senza rotazione.

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

9.2b 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.

9.2c 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).

9.2d Se le azioni più complesse effettuate dagli atleti sollevati fanno parte dello stesso ordine (es. un salto con *due* (2) rotazioni VS un salto con *una* (1) rotazione) 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 prima squadra).

9.2e Se le azioni più complesse effettuate dagli atleti sollevati fanno parte dello stesso ordine, e gli atleti - all'interno di quell'ordine - eseguono lo stesso numero di azioni (es. una torre con uno slancio + *due azioni delle braccia* VS una torre con uno slancio *senza 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 prima squadra, poiché nell'ordine immediatamente inferiore - azioni delle braccia - ha effettuato un maggior numero di movimenti).

Ordini di complessità dei movimenti acrobatici (minore -> maggiore)					
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 al corpo	Con vincolo alle mani	Numero di singole azioni compiute	Numero di rotazioni o avvistamenti 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 azioni con gli arti	Torre Liv. 2; n. 2 rotazioni; n. 0 azioni con gli arti	Squadra bianca vince

9.3 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. Per le spinte combinate **si guarda l'atleta sollevato che effettua l'ingresso peggiore.**

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

9.4 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.
- Per le spinte combinate **si guarda l'atleta sollevato che mantiene o compie la linea o la parabola peggiore.**

9.5 Per l'aspetto "**Rapidità di preparazione**" il giudice di riferimento cronometrerà 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.

N.B. Per le **spinte combinate**, il tempo viene preso a partire dal primo atleta che si immerge (indipendentemente dalla costruzione a cui appartiene), e viene stoppato quando **l'atleta sollevato che impiega il tempo maggiore a raggiungere la massima elevazione raggiunge la massima elevazione**, indipendentemente dalla costruzione a cui appartiene.

9.6 Per l'aspetto "**Confidenza nell'esecuzione**" il giudice di riferimento considererà la capacità sia dell'atleta sollevato che degli atleti che compongono la costruzione di mostrare sicurezza e facilità di esecuzione in tutte le fasi concernenti il movimento acrobatico, dal momento in cui il primo atleta si immerge fino al momento in cui l'atleta sollevato rientra in acqua. In questo senso *la squadra vincitrice sarà quella che avrà manifestato meno difficoltà e meno incertezza nell'esecuzione.*

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



10. ASPETTI PER I ROUND ARTISTICI

10.1 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, e/o con le emozioni che il loro tema dovrebbe comunicare?"

10.2 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. Rientra in questa categoria il modo in cui vengono usati gli attrezzi a livello di **movimenti e disegni realizzati** (e non quindi a livello di *qualità intrinseca degli attrezzi*).

Hint: "La coreografia è riuscita a trasmettere il tema rappresentato? Gli attrezzi sono stati usati in modo tale da rappresentare effettivamente un valore aggiunto per la coreografia?"

10.3 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, utilizzandola nel modo più completo possibile durante la routine?"

10.4 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?"

10.5 Per l'aspetto "**Energia**" il giudice di riferimento considererà tutte le caratteristiche di esecuzione relative alla condizione atletica espressa dagli atleti, relativamente alla capacità di sostenere e controllare la routine senza subirla e senza esprimere difficoltà o affaticamento.

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, senza rendere evidenti difficoltà e affaticamento?"

10.6 Per l'aspetto "**Formazioni**" il giudice di riferimento considererà la capacità degli atleti di raggiungere e mantenere dei pattern chiari e puliti, nonché di riuscire a spostarsi nella vasca mantenendo tale pulizia, dando l'impressione di lavorare come una squadra *anche quando gli atleti compiono movimenti diversi tra loro*, e non di lavorare come elementi scollegati di un gruppo di persone giustapposte.

Hint: "Gli atleti hanno mantenuto tra loro delle formazioni chiare (prive di ambiguità), e sono riusciti a passare da una formazione all'altra in modo rapido, efficace e pulito?"

10.7 Per l'aspetto "**Sincronicità**" il giudice di riferimento considererà l'apparente accordo tra gli atleti nell'esecuzione dei movimenti. Non conoscendo la coreografia a priori, il giudice non può sapere quali movimenti debbano essere uguali a livello di tempistica ed esecuzione, e quali invece siano pensati per essere diversi. Ciò che il giudice dovrà valutare pertanto sarà la quantità di errori evidenti, così come la quantità 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?"

10.8 Per l'aspetto "**Tecnica**" il giudice di riferimento considererà le caratteristiche di esecuzione relative al controllo degli elementi tecnici tipici del nuoto artistico, in particolare relativamente a:

- Raggiungimento e tenuta delle corrette linee corporee nei movimenti degli arti inferiori e nei movimenti acrobatici;
- Raggiungimento e mantenimento della corretta postura durante i movimenti degli arti superiori e negli scivolamenti;
- Raggiungimento e controllo della massima estensione degli arti durante i movimenti, fatta eccezione di quando *non sia chiaramente evidente l'intenzionalità coreografica del non raggiungimento della massima estensione degli arti.*



ORDINE DI INGRESSO IN ACQUA E IDENTIFICAZIONE DEGLI ATLETI

11. ORDINE DI ENTRATA IN ACQUA NEI TURNI DI QUALIFICA

11.1 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.

11.1a L'ordine delle manche e l'ordine delle squadre all'interno di una stessa manche saranno sorteggiati sempre con metodo informatico dall'organizzazione.

11.2 L'ordine **delle manche** nel Round Artistico sarà lo stesso del Round Acrobatico.

11.3 L'ordine **delle squadre all'interno della stessa manche** nel Round Artistico sarà l'inverso di quello del Round Acrobatico.

La seguente tabella riassume quanto illustrato ai punti da 11.1 a 11.3:

Schema degli ordini di partenza nei turni di qualifica					
Round Acrobatico					
Manche 1		Manche 2		Manche n...	
Squadra 1	Squadra 2	Squadra 3	Squadra 4	Squadra x...	Squadra x+1...
Round Artistico					
Manche 1		Manche 2		Manche n...	
Squadra 2	Squadra 1	Squadra 4	Squadra 3	Squadra x...	Squadra x+1...

12. ORDINE DI ENTRATA IN ACQUA PER IL ROUND FINALE

12.1 Le sei (6) squadre finaliste vengono ordinate in base alla somma dei punteggi ottenuti durante

l'ultimo turno di qualifica: le squadre con somma dei punteggi più bassa partono prima, come mostrato nella tabella che segue:

Tabella esemplificativa dell'ordinamento delle squadre nel round finale			
Squadre qualificate	Punteggio ottenuto nell'ultimo turno di qualifica	Posizione nell'ordine di partenza del Round Finale	Ordine di partenza del Round Finale
Vincitrice manche 1	51	6	Vincitrice manche 6
Vincitrice manche 2	50	5	Vincitrice manche 5
Vincitrice manche 3	49	4	Vincitrice manche 4
Vincitrice manche 4	48	3	Vincitrice manche 3
Vincitrice manche 5	47	2	Vincitrice manche 2
Vincitrice manche 6	46	1	Vincitrice manche 1

13. IDENTIFICAZIONE DEGLI ATLETI

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

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

13.2a 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.

13.3 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.

13.3a La mancanza di tali documenti comporta la non ammissibilità dell'atleta alla competizione.

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

14. TITOLARI, RISERVE, RINUNCE

14.1 Ogni Squadra è tenuta a consegnare l'elenco dei partecipanti al momento dell'iscrizione, e potrà modificare tale elenco fino a massimo due settimane prima della data di inizio della competizione.

14.1a Gli atleti che - selezionati dall'elenco presentato in fase di iscrizione - scenderanno in acqua nella singola manche verranno comunicati direttamente all'addetto concorrenti.

14.2 Nel caso in cui una delle squadre qualificate al Round Finale rinunci alla partecipazione, questa sarà sostituita automaticamente con la squadra con la quale essa si è confrontata nel turno di qualifica immediatamente precedente.

14.2a 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

15. MUSICHE E TEMI

15.1 Le squadre dovranno fornire la musica per i Round Artistici dei turni di qualifica e per il Round Finale, in conformità con i requisiti di qualità indicati ai punti 15.4 e 15.4a

15.1a In caso di non soddisfazione degli standard richiesti potrà essere richiesto un nuovo invio della musica.

15.2 Il rispetto dei limiti di tempo indicati ai punti 3.3 e 4.3 sarà controllato dal giudice arbitro che, in caso di non conformità con i tempi limite, provvederà all'assegnazione dei punti di penalità indicati al punto 21.1

15.3 Ogni squadra dovrà indicare il tema associato al proprio esercizio nel nome del file musicale inviato, come indicato al punto 15.4a

15.4 I brani musicali dovranno essere inviati in formato elettronico (".wav " o ".mp3 ") tramite apposito modulo telematico fornito dall'organizzazione.

15.4a I file per essere accettati dovranno essere nominati rispettando i seguenti criteri:

- Utilizzo di sole lettere minuscole, numeri, e underscore (_)
- Indicazione della squadra e del Round di riferimento come segue: escluse virgolette:
 - "nomesquadra_tema_q" per la musica dei Round Artistici dei turni di qualifica (al posto di "tema" bisogna inserire il nome del tema che si vuole rappresentare. Il tema verrà presentato dal MC al momento dell'esibizione, e su esso i giudici baseranno le proprie valutazioni);
 - "nomesquadra_tema_f" per la musica dell'eventuale Round Finale (come sopra);
 - nel caso in cui si voglia utilizzare la stessa musica sia per i turni di qualifica che per l'eventuale Round Finale, nominare il file come segue "nomesquadra_tema_qf" (come sopra).

15.4b Durante la competizione sarà ammessa sia la sostituzione del brano che la sostituzione del tema, a patto che il brano presentato rispetti i criteri indicati ai punti da 15.1 a 15.4b2

15.4b1 Per le sostituzioni nei turni di qualifica il termine è a trenta (30) minuti dall'inizio della prima manche del primo turno di qualifica.

15.4b2 Per la sostituzione nel Round Finale il termine è a un'ora (1) dall'inizio della finale.



15.5 Non saranno 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 riguardo al proprio tema.

16. TEMPI LIMITE PER I ROUND ARTISTICI E PER IL ROUND FINALE

16.1 I tempi sotto riportati sono indicati in minuti, secondi, e centesimi di secondo:

Round	Tempo massimo di presentazione senza musica dopo l'annuncio da parte dell'MC	Durata minima del brano musicale e della routine (al momento non applicato)	Durata massima del brano musicale e della routine (al momento non applicato)	Tempo massimo in pedana prima dell'ingresso in acqua dell'ultimo atleta dopo l'inizio della musica
Turni di qualifica	00'30" 99	1'30" 00 (al momento non applicato)	2'00" 99 (al momento non applicato)	00'30" 99
Round Finale	00'30" 99	1'30" 00 (al momento non applicato)	2'30" 99 (al momento non applicato)	00'30" 99

16.1a Non sono previste tolleranze in quanto già integrate all'interno dei tempi limite.

16.1b 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" 99 per entrambi i Round.

16.1c 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" 99.

16.2 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.

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

ATTREZZI E COSTUMI

17, COSTUMI, ACCONCIATURE, TRUCCO, E GIOIELLI NEI ROUND ACROBATICI

17,1 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.

17,1a La conformità a tali criteri 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 ammissione al proprio incontro.

17,2 Le acconciature non dovranno avere parti pendenti con elementi rigidi all'estremità.

17,3 Nei Round Acrobatici non è ammesso trucco teatrale.

17,4 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.

17,5 La conformità ai criteri ai punti dal 17,1 al 17,4 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.

18. COSTUMI, ACCONCIATURE, TRUCCO, E GIOIELLI NEI ROUND ARTISTICI

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

18.2 Durante i Round Artistici e il Round Finale, è permesso alle squadre l'utilizzo di costumi, abbigliamento, maschere, e accessori di abbigliamento che siano conformi ai punti dal 18.3 al 18.6

18.3 Qualsiasi costume, abbigliamento, maschera, o accessorio di abbigliamento 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 21.1

18.4 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.
- Non avere eccessive parti trasparenti.



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

- Non aderire al punto da renderne difficoltosa la rimozione autonoma da parte dell'atleta (per questo punto è bene verificare la rimovibilità degli accessori anche da bagnati!);
- Non ostruire occhi, orecchie, naso, e bocca;
- Non avere parti pendenti con elementi rigidi alle estremità.

18.6 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.

18.7 La conformità ai criteri ai punti 18.4 e 18.6 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 utilizzarlo durante la sua routine.

19. USO DEGLI ATTREZZI NEI ROUND ARTISTICI

19.1 Durante i Round Artistici e il Round Finale è permesso alle squadre l'utilizzo di attrezzi che siano conformi ai punti dal 19.2 al 19.5.

19.2 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 18.5 e 17,4;
- Occhialetti / occhialini.

19.3 Ogni Squadra potrà utilizzare nella propria routine un numero massimo di attrezzi pari al numero di atleti che parteciperanno alla routine. Alla squadra che non dovesse rispettare questo punto non sarà concesso partecipare almeno che non si adegui. Durante la routine, gli atleti possono scambiarsi gli attrezzi.

19.4 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 di penalità.

19.5 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;
- Non avere parti taglienti, pungenti, o tali da mettere in pericolo l'incolumità di uno o più atleti.

19.5a 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 sarà permesso utilizzarlo durante la routine.

ISCRIZIONI E PARTECIPAZIONE

20. ISCRIZIONI

20.1 Le manifestazioni AGS sono aperte agli atleti tesserati C.N.S. LIBERTAS, F.I.N., ed altri enti di promozione sportiva della categoria Propaganda.

20.1a Le squadre potranno fare richiesta per iscrivere al loro interno fino a un massimo di tre (3) atleti agonisti: la richiesta sarà esaminata dall'organizzazione, e avrà come primo intento l'accertamento che detta partecipazione non sia fonte di squilibri eccessivi per la competizione: a questo scopo potranno essere richiesti documenti accertanti i risultati storici degli atleti in questione. Solo a seguito di approvazione scritta da parte dell'organizzazione agli atleti in questione sarà permesso partecipare alla singola manifestazione in oggetto.

20.1b La partecipazione di squadre internazionali è vincolata ad invito fornito dall'organizzazione.

20.2 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.

20.3 Le quote di partecipazione vengono stabilite dall'organizzazione e sono da intendersi, in base alle indicazioni specifiche del singolo caso, o per singolo atleta o per singola squadra.

20.3a La fase di iscrizione avranno tempistiche indicate di volta in volta dall'organizzazione.

20.4 Le iscrizioni andranno effettuate tramite le procedure definite di volta in volta dall'organizzazione.

20.5 Il pagamento della quota di partecipazione andrà effettuato al momento dell'iscrizione, secondo le indicazioni dell'organizzazione.

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



APPENDICE

21. PENALITÀ PER I ROUND ACROBATICI E ARTISTICI

21.1 Le seguenti penalità saranno applicate in presenza delle seguenti infrazioni a quanto indicato nel presente manuale:

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.	1, 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, una volta per ogni spinta, applicato alla terza infrazione (tre atleti commettono un'infrazione, o un atleta commette tre infrazioni)
Uno degli atleti esce dalla zona in cui alla sua squadra è permesso nuotare durante il proprio incontro.	2, una volta per ogni spinta in cui avviene l'infrazione
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 (tuttavia, non essendo confrontabile, ciascun aspetto sarà vinto dalla 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 dopo l'annuncio dell'MC.	2
Viene superato il tempo limite di trenta (30) secondi in pedana prima dell'ingresso in acqua dopo l'inizio della musica.	2
Non viene soddisfatto uno dei criteri di durata della routine indicati ai punti 3.3 e 4.3 (al momento non applicato)	2 (al momento non applicato)
Un attrezzo non viene riportato fuori dall'acqua o rimosso dalla pedana al termine dell'esercizio.	3, attribuibile una sola volta
Un costume, un abbigliamento, una maschera, o un accessorio di abbigliamento	3, attribuibile una sola volta



non viene riportato fuori dall'acqua o rimosso dalla pedana al termine dell'esercizio.	
--	--

21.2 Le infrazioni verranno individuate dal giudice arbitro, provvederà a segnalarle alla segreteria per l'attribuzione della penalità prevista.

22. PENALITÀ PER IL ROUND FINALE

22.1 Le seguenti penalità saranno applicate in presenza delle seguenti infrazioni a quanto indicato nel presente manuale:

Tabella riassuntiva delle penalità per i round artistici	
Infrazione	Punti di penalità attribuiti
Viene superato il tempo limite di trenta (30) secondi per la presentazione senza musica dopo l'annuncio dell'MC.	4
Viene superato il tempo limite di trenta (30) secondi in pedana prima dell'ingresso in acqua dopo l'inizio della musica.	4
Non viene soddisfatto uno dei criteri di durata della routine indicati ai punti 3.3 e 4.3 (al momento non applicato)	4 (al momento non applicato)
Un attrezzo non viene riportato fuori dall'acqua o rimosso dalla pedana al termine dell'esercizio.	7, attribuibile una sola volta
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.	7, attribuibile una sola volta

22.2 Le infrazioni verranno individuate dal giudice arbitro, che provvederà a segnalarle alla segreteria per l'attribuzione della penalità prevista.



23. NORME DI COMPORTAMENTO IN COMPETIZIONE

23.1 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 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.

23.1a 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 l'organizzazione AGS ad utilizzare e gestire, per i suoi fini istituzionali, le proprie generalità.

23.2 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.

23.2a 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.

23.2b 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.

23.3 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.



23.3a 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.

23.3b 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.

24. MOTIVI DI SQUALIFICA

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

TABELLA RIASSUNTIVA DEI MOTIVI DI SQUALIFICA	
Infrazione	Squalifica
Violazione di uno dei punti da 23.2 a 23.2b	Intera squadra

25. REGOLE APPLICATE IN CASO DI NUMERO DI SQUADRE DIVERSO DAL PREVISTO

25.1 Nel caso in cui il numero di squadre iscritte sia **pari e diverso da 6, 12, 24, o 48**, si effettua una fase preliminare, al termine della quale avanzano le squadre vincitrici e le squadre ripescate.

25.1a Le squadre ripescate sono - in base al numero di iscritti e in accordo con le tabelle che seguono - o appartenenti a un **gruppo che avanza direttamente** (estratto tramite sorteggio), oppure dal appartenenti al **gruppo di squadre che, nel perdere la propria manche, hanno ottenuto il punteggio più alto**.

N.B. In caso di pari merito tra le squadre ripescabili, si estrae a sorte la squadra da ripescare.

N.B. Si ripescano fino a raggiungere il numero di squadre necessario a completare il turno successivo, in accordo con quanto illustrato dalle tabelle che seguono:

TABELLA ESPLICATIVA FASI PRELIMINARI PER NUMERI PARI DA 8 A 26										
Numero di squadre iscritte	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26
Squadre che avanzano automaticamente	0	0	-	10	0	0	0	0	-	22
Squadre che affrontano il turno preliminare	8	10	-	4	16	18	20	22	-	4
Vincitrici del turno preliminare	4	5	-	2	8	9	10	11	-	2
Ripescate post turno preliminare	2	1	-	0	4	3	2	1	-	0
Squadre eliminate dopo il turno preliminare e l'eventuale ripescaggio	2	4	-	2	4	6	8	10	-	2
Squadre qualificate al turno successivo	6	6	12	12	12	12	12	12	24	24

TABELLA ESPLICATIVA FASI PRELIMINARI PER NUMERI PARI DA 28 A 46										
Numero di squadre iscritte	28	30	32	34	36	38	40	42	44	46
Squadre che avanzano automaticamente (estratte tramite sorteggio)	20	18	0	0	0	0	0	0	0	0
Squadre che affrontano il turno preliminare	8	12	32	34	36	38	40	42	44	46
Vincitrici del turno preliminare	4	6	16	17	18	19	20	21	22	23
Ripescate (squadre con il punteggio più alto tra quelle che hanno perso)	0	0	8	7	6	5	4	3	2	1
Squadre eliminate al termine della fase preliminare	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22
Squadre qualificate al turno successivo	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24

25.2 Nel caso in cui il numero di squadre iscritte sia **dispari e uguale a 7**, si effettua una **fase preliminare**, al termine della quale avanzano tutte le squadre iscritte, ordinate in base ai punteggi ottenuti nei due round.

25.2a Alla fase preliminare partecipano tutte le squadre, raggruppate tramite sorteggio in due gruppi da due e un gruppo da tre. I gruppi da due si scontrano seguendo le normali regole già presentate.

25.2b Il gruppo da tre si scontra in un'unica *manche a tre*, in base a quanto illustrato nei punti da 25.2c a 25.2d4

25.2c Nel Round Acrobatico della *manche a tre*, le squadre entrano tutte in acqua e si dispongono a triangolo, in base alle indicazioni dell'MC.

25.2c1 Le squadre eseguono le tre rotazioni previste, con sequenza squadra 1→ squadra 2→ squadra 3 → squadra 1→ squadra 2→ squadra 3 → [...].

N.B. Per motivi di confrontabilità, i salti e le spinte combinate dovranno essere effettuate in direzione del centro del triangolo, prendendo come riferimento la linea che unisce il punto di stacco dell'atleta sollevato dal suo punto di ingresso in acqua, oppure la linea che unisce le due costruzioni.

25.2c2 Al termine delle tre rotazioni, ciascun giudice valuta quale squadra abbia soddisfatto al meglio il suo aspetto di interesse, indicandola come **squadra numero 1, squadra numero 2, o squadra numero 3.**

25.2c3 Alla squadra indicata come vincitrice vengono assegnati i punti indicati al punto 5.3

25.2c4 Alle squadre indicate come non vincitrice vengono assegnati i punti indicati al punto 5.4

25.2c5 In caso di pari merito tra due o tra tutte e tre le squadre, a ciascuna squadra vengono assegnati i punti indicati al punto 5.3

25.2d Nel Round Artistico della *manche a tre*, le tre squadre si esibiscono una dopo l'altra, con sequenza opposta alla precedente (squadra 3 → squadra 2 → squadra 1).

25.2d1 Al termine delle tre esibizioni, ciascun giudice valuta quale squadra abbia soddisfatto al meglio il suo aspetto di interesse, indicandola come **squadra numero 1, squadra numero 2, o squadra numero 3.**

25.2d2 Alla squadra indicata come vincitrice vengono assegnati i punti indicati al punto 6.3

25.2d3 Alle squadre indicate come non vincitrice vengono assegnati i punti indicati al punto 6.4

25.2d4 In caso di pari merito tra due o tra tutte e tre le squadre, a ciascuna squadra vengono assegnati i punti indicati al punto 6.3

Le tabelle che seguono schematizzano quanto illustrato ai punti da 25.2 a 25.2d

Dinamica delle rotazioni nei round acrobatici nella manche a tre									
1a rotazione			2a rotazione			3a rotazione			Votazio ni
30" dal via	30" dalla riemers ione squadr a 1	30" dalla riemers ione squadr a 2	30" dalla riemers ione squadr a 3	30" dalla riemers ione squadr a 1	30" dalla riemers ione squadr a 2	30" dalla riemers ione squadr a 3	30" dalla riemers ione squadr a 1	30" dalla riemers ione squadr a 2	
Torre squadr a 1	Torre squadr a 2	Torre squadr a 3	Salto squadr a 1	Salto squadr a 2	Salto squadr a 3	Combi nata squadr a 1	Combi nata squadr a 2	Combi nata squadr a 3	

Dinamica delle esibizioni nei round artistici nella manche a tre									
Annun cio squadr a 3	Esibizio ne squadr a 3	Uscita squadr a 3	Annun cio squadr a 2	Esibizio ne squadr a 2	Uscita squadr a 2	Annun cio squadr a 1	Esibizio ne squadr a 1	Uscita squadr a 1	Votazio ni

25.3 Nel caso in cui il numero di squadre iscritte sia **dispari e uguale a 9, 11, 19, 21, 23, 37, 39, 41, 43, 45, o 47**, si effettua una fase preliminare, al termine della quale avanzano le squadre vincitrici, le squadre ripescate, e la squadra vincitrice dello spareggio.

25.3a La fase preliminare viene effettuata da un numero di squadre pari al numero totale di squadre iscritte meno una ($N_{\text{squadre}}-1$): la squadra che non partecipa alla fase preliminare rimane in attesa di partecipare allo spareggio illustrato al punto 25.3c

25.3b In base agli esiti della fase preliminare, avanzano al turno successivo tutte le squadre che **vincono la propria manche**, insieme alle squadre appartenenti al **gruppo di squadre che, nel perdere la propria manche, hanno ottenuto il punteggio più alto**, in base a quanto illustrato nella tabella che segue.

N.B. In caso di pari merito tra le squadre ripescabili, si estrae a sorte la squadra da ripescare.

N.B. Si ripescano fino a raggiungere il numero di squadre necessario a completare il turno successivo meno una, in accordo con quanto illustrato dalla tabella che segue.

25.3c Tra le squadre non ripescate, viene estratta a sorte una squadra che si contenderà con la squadra in attesa: la vincitrice di questo spareggio avanzerà al turno successivo con le squadre precedenti.

N.B. In questo spareggio, *la squadra che ha partecipato al turno preliminare sarà sempre indicata come squadra blu.*

TABELLA ESPLICATIVA DEI PUNTI DA 25.3 A 25.3c											
Numero di squadre iscritte	9	11	19	21	23	37	39	41	43	45	47
Squadre che affrontano il turno preliminare	8	10	18	20	22	36	38	40	42	44	46
Squadra in attesa dello spareggio	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Vincitrici del turno preliminare	4	5	9	10	11	18	19	20	21	22	23
Ripescate (squadre con il punteggio più alto tra quelle che hanno perso)	1	0	2	1	0	5	4	3	2	1	0
Squadre che affrontano lo spareggio	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Squadra che vince lo spareggio	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Eliminate al termine della fase preliminare	3	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23
Squadre qualificate al turno successivo	6	6	12	12	12	24	24	24	24	24	24

25.4 Nel caso in cui il numero di squadre iscritte sia **dispari e uguale a 13, 15, 17, 25, 27, 29, 31, 33, o 35**, si effettua una **fase preliminare**, al termine della quale avanzano le squadre **vincitrici**, le squadre **ripescate**, e la squadra **vincitrice dello spareggio**.

25.4a La fase preliminare viene effettuata da un numero di squadre pari al numero totale di squadre iscritte meno una ($N_{\text{squadre}}-1$): la squadra che non partecipa alla fase preliminare rimane in attesa di partecipare allo spareggio illustrato al punto 25.4c

25.4b In base agli esiti della fase preliminare, avanzano al turno successivo tutte le squadre che **vincono la propria manche**, insieme alle squadre appartenenti al **gruppo di squadre che, nel perdere la propria manche, hanno ottenuto il punteggio più alto**, in base a quanto illustrato nella tabella che segue.

N.B. In caso di pari merito tra le squadre ripescabili, si estrae a sorte la squadra da ripescare.

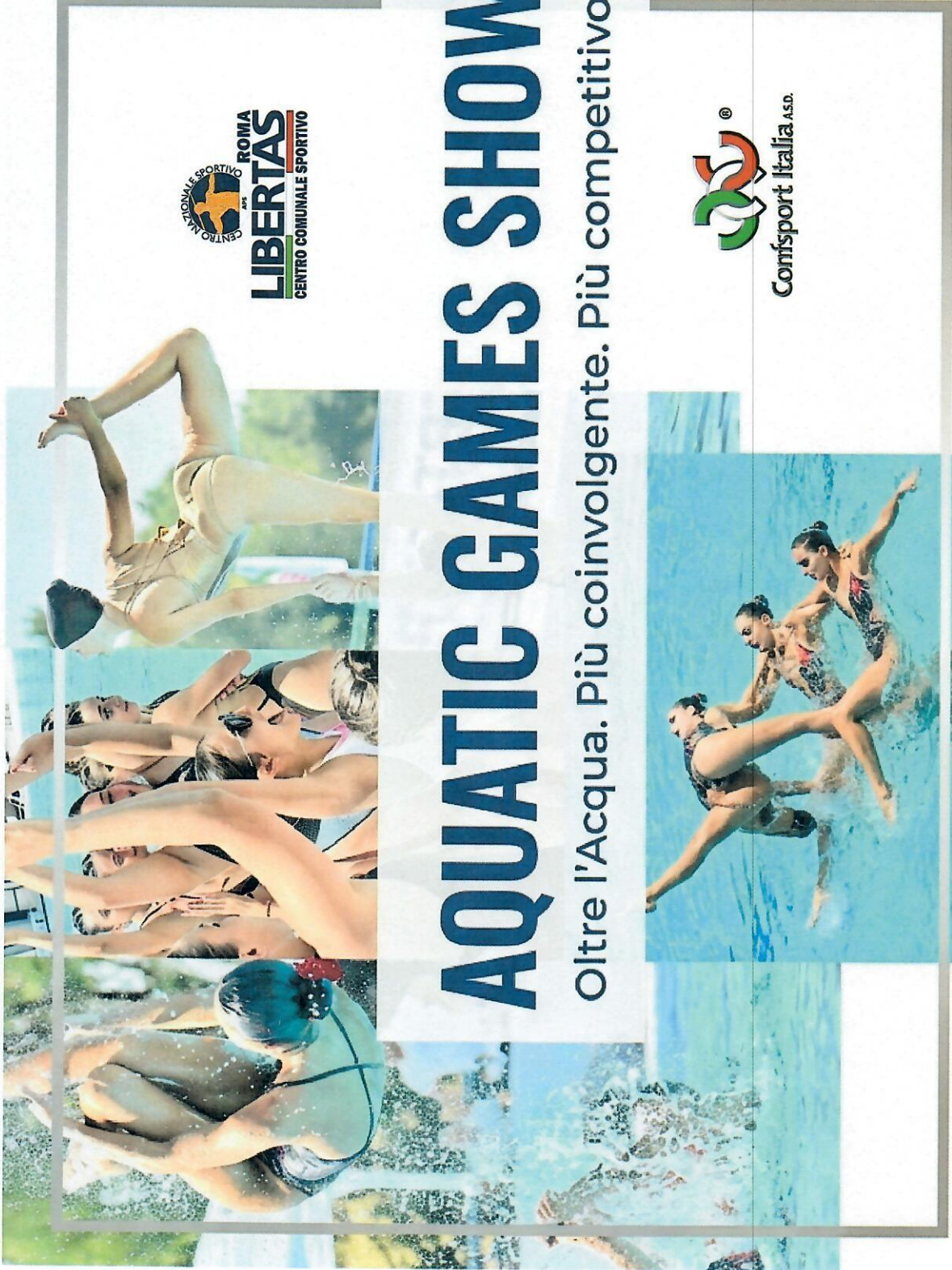
N.B. Si ripescano fino a raggiungere il numero di squadre necessario a completare il turno successivo meno una, in accordo con quanto illustrato dalla tabella che segue.

25.4c Tra le squadre non ripescate, viene estratta a sorte una squadra che si contenderà con la prima squadra rimasta in attesa: la vincitrice di questo spareggio avanzerà al turno successivo con le squadre precedenti.

N.B. In questo spareggio, la squadra che ha partecipato al turno preliminare sarà sempre indicata come squadra blu.

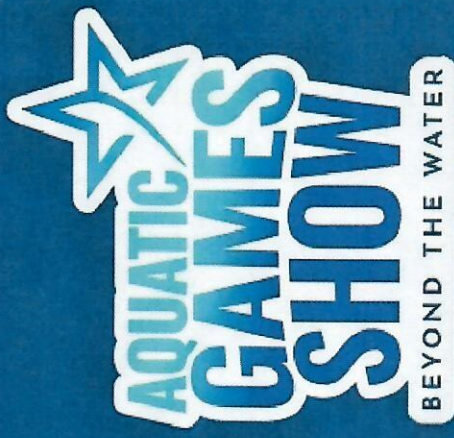
TABELLA ESPLICATIVA DEI PUNTI DA 25.4 A 25.4c									
Numero di squadre iscritte	13	15	17	25	27	29	31	33	35
Squadre che affrontano il turno preliminare	12	14	16	24	26	28	30	32	34
Squadra in attesa dello spareggio	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Vincitrici del turno preliminare	6	7	8	12	13	14	15	16	17
Ripescate (squadre con il punteggio più alto)	0	0	1	3	2	1	0	1	0
Squadre che affrontano lo spareggio	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Squadra che vince lo spareggio	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Eliminate al termine della fase preliminare	3	5	7	9	11	13	15	17	19
Squadre qualificate al turno successivo	7	8	10	16	16	16	16	18	18

25.4d Al termine della fase preliminare, in base al numero di squadre qualificate, si continua nel torneo in base a quanto illustrato ai punti da 25.1 a 25.1c (per numero pari di squadre qualificate) o in base a quanto illustrato ai punti da 25.2 a 25.2d4 (per 7 squadre qualificate).



AQUATIC GAMES SHOW

Oltre l'Acqua. Più coinvolgente. Più competitivo.



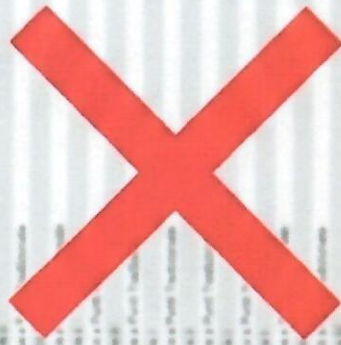
MANUALE TECNICO
E REGOLAMENTO
STAGIONE 2025-2026

PISCINA LE NAIADI
PESCARA 5 GIUGNO 2026

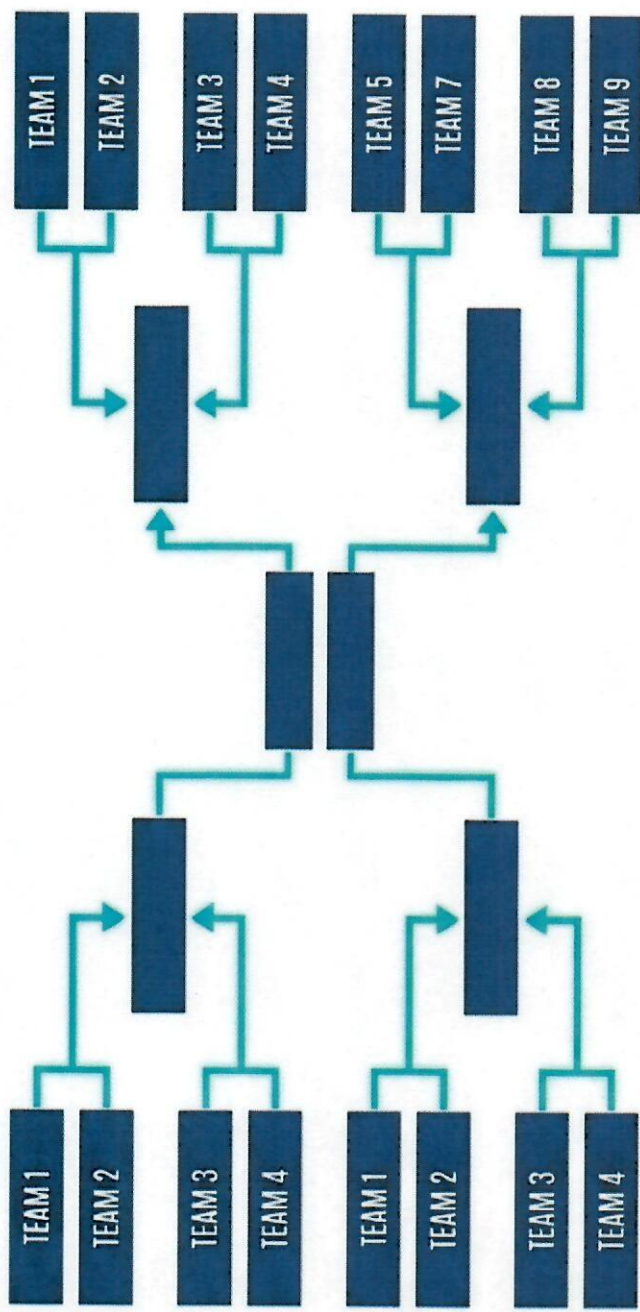
UN NUOVO FORMAT
IDEATO DA
GIORGIO MINISINI

Classifica a Punti Tradizionale

1. Classifica a Punti Tradizionale
2. Classifica a Punti Tradizionale
3. Classifica a Punti Tradizionale
4. Classifica a Punti Tradizionale
5. Classifica a Punti Tradizionale
6. Classifica a Punti Tradizionale
7. Classifica a Punti Tradizionale
8. Classifica a Punti Tradizionale
9. Classifica a Punti Tradizionale
10. Classifica a Punti Tradizionale
11. Classifica a Punti Tradizionale
12. Classifica a Punti Tradizionale
13. Classifica a Punti Tradizionale
14. Classifica a Punti Tradizionale
15. Classifica a Punti Tradizionale
16. Classifica a Punti Tradizionale
17. Classifica a Punti Tradizionale
18. Classifica a Punti Tradizionale
19. Classifica a Punti Tradizionale
20. Classifica a Punti Tradizionale
21. Classifica a Punti Tradizionale
22. Classifica a Punti Tradizionale
23. Classifica a Punti Tradizionale
24. Classifica a Punti Tradizionale
25. Classifica a Punti Tradizionale



IL GIOCO È CAMBIATO: SCONTRI DIRETTI



CATEGORIE

Young (Dal 2011)
Open (Pre-2011 + max 3 Young)

SQUADRA

5 - 10 Atleti
(Ammesse unioni di società)

OBIETTIVO

Somma Punti: Round Acrobatico + Artistico
Elimina l'avversario.

LA STRADA VERSO LA FINALE

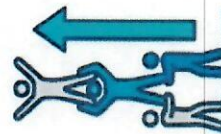


COACH'S NOTE

Vincere lo scontro diretto è l'unico modo per garantirsi il passaggio del turno.

ROUND 1: LA BATTAGLIA ACROBATICA

Ping-Pong



TORRE

Deep Navy Oswald
(Vertical stack construction)
Montserrat



SALTO

Deep Navy Oswald
(Figure flying in air)
Montserrat



COMBINATA

Deep Navy Oswald
(Two groups/actions)
Montserrat

REGOLA D'ORO

Rispetto e Spettacolo:

Chi aspetta guarda
l'avversario (fronte e
busto rivolti alla
squadra attiva).

COME VINCERE IL ROUND ACROBATICO

7 Giudici - Sistema "Win the Aspect"

ASPETTI DOPPI (2 PUNTI)



ALTEZZA

Misura la quota raggiunta sopra la superficie dell'acqua.



CARISMA

Coinvolgimento del pubblico e presenza scenica durante l'esibizione.

ASPETTI STANDARD (1 PUNTO)



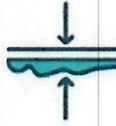
COMPLESSITÀ

Difficoltà tecnica e varietà delle manovre.



INGRESSO

Qualità e pulizia dell'entrata in acqua.



LINEA

Allineamento corporeo e precisione delle forme.



RAPIDITÀ

Velocità di esecuzione e fluidità del movimento.



CONFIDENZA

Sicurezza e padronanza dimostrata nell'esecuzione.

Totale Punti in Palio: 27 Punti (9 punti per rotazione x 3 rotazioni)

FOCUS STRATEGICO: LA GERARCHIA DELLA COMPLESSITÀ



ROUND 2: LO SPETTACOLO ARTISTICO



INTRO (30")



ROUTINE (Musica)

Open: 1:30 - 2:00 min | Young: 1:00 - 1:30 min



EXIT

INVERSIONE



Chi era 2° nell'Acrobatico
parte per 1°.

LOOK & FEEL



Ammessi costumi teatrali,
trucco e attrezzi.

START



Partenza dall'acqua o dalla
pedana (Max 30" fuori).

IL PESO DELL'ARTE: 3 PUNTI PER ASPETTO

8 Giudici = 24 Puntì Totali. Ogni aspetto vinto vale triplo.

 ATTORIALITÀ	 COMUNICAZIONE	 COPERTURA VASCA	 ENERGIA
 FORMAZIONI	 MUSICALITÀ	 SINCRONICITÀ	 TECNICA

PUNTI ACROBATICI + PUNTI ARTISTICI ⇒ VITTORIA MATCH

TIE BREAK: LO SPAREGGIO



LO SHOOT-OUT

1. **3 SPINTE**
(Torre, Salto, Combinata)

2. **VOTAZIONE IMMEDIATA**
(Dopo ogni spinta)

3. **IL VINCITORE AVANZA**

ESEMPIO:

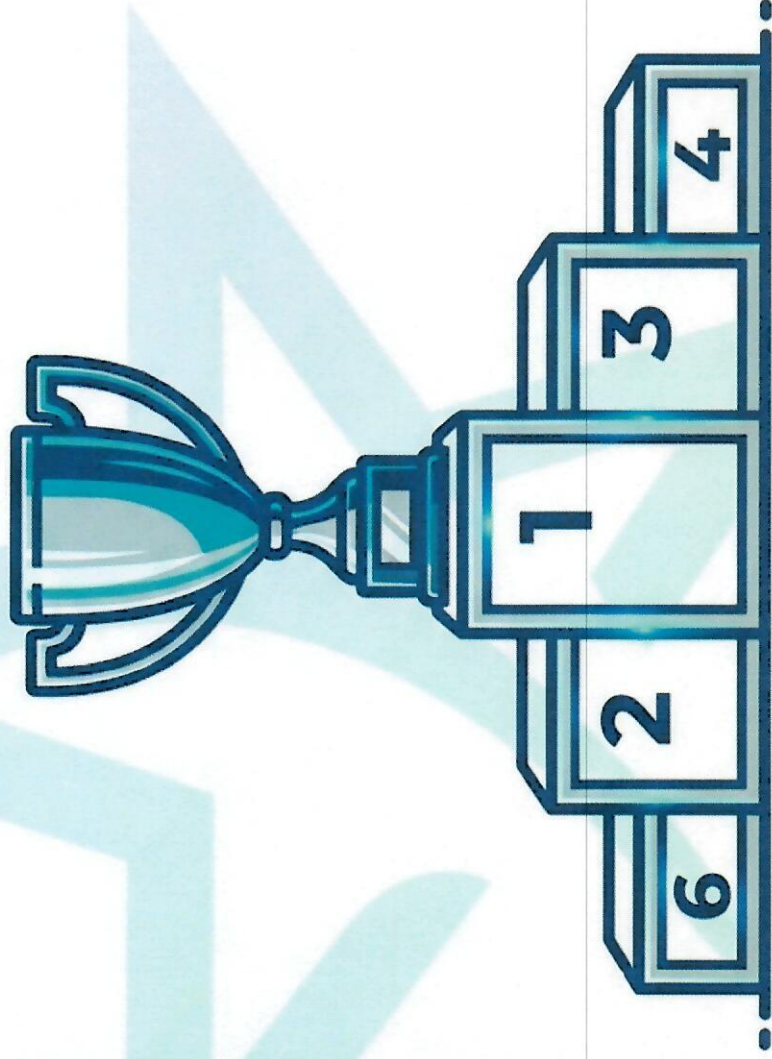
Spinta 1
Bianca vince ✓

Spinta 2
Blu vince ✓

Spinta 3
Bianca vince ✓

VITTORIA BIANCA ★

IL ROUND FINALE: THE SHOWDOWN



- **ACCESSO:**
Solo le Top 6 squadre del torneo.
- **FORMAT:**
Tutti contro tutti
(Niente più scontri diretti).
- **ORDINE DI PARTENZA:**
Inverso alla classifica (I migliori partono per ultimi).
- **DURATA EXTENDED:**
Fino a 2:30 min (Open) per massimo spettacolo.

VOTAZIONE FINALE: DALLA CLASSIFICA AI PUNTI

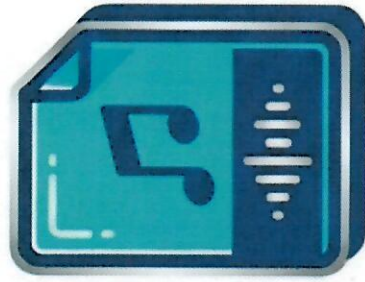
Conversion Table

POSIZIONE (Giudice)	PUNTI ASSEGNATI
1° Posto	6 Punti
2° Posto	5 Punti
3° Posto	4 Punti
4° Posto	3 Punti
5° Posto	2 Punti
6° Posto	1 Punto

Max Punteggio Totale: 48 Punti (8 Giudici x 6 Punti).

Tie-Break Hierarchy: 1. Sincronicità > 2. Comunicazione > 3. Tecnica

MUSICHE E TEMI: LOGISTICA CREATIVA



nomesquadra_tema_q
(Qualifiche)

nomesquadra_tema_f
(Finale)



Tema dichiarato = Tema rappresentato
Valutato in "Comunicazione".



Deadline cambio brano: 1 ora prima
(Finale).



Deadline cambio brano: 30 min prima
(Qualifiche).



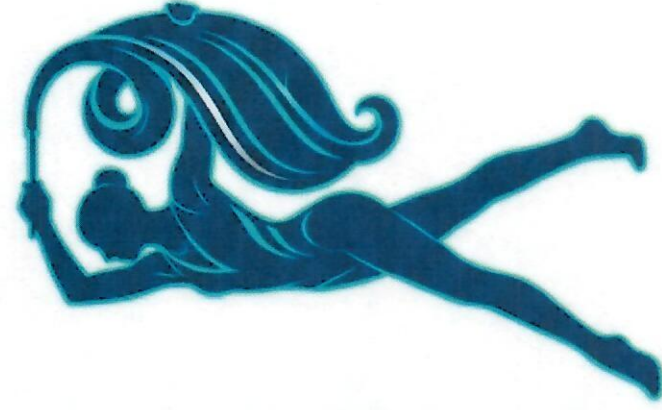
Formato: .mp3 o .wav

ATTREZZI, COSTUMI E LOOK



COSTUMI

- Accessori teatrali ammessi (Round Artístico).
- X Vietato:** Oggetti pendenti pericolosi / Viso coperto.



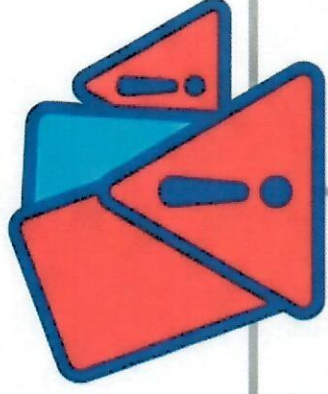
ATTREZZI

- Max 1 per atleta.
- Trasportabili da una sola persona.
- Sicuri (niente parti taglienti).

STRATEGIC TIP

L'attrezzo non dà punti extra automatici.
Usalo solo se migliora la narrazione e la comunicazione!

PENALITÀ: COSA EVITARE



ROUND ACROBATICO

- Superamento 30 sec: -1 Punto
- Spalle agli avversari (attesa): -2 Punti (Grave!)
- Uscita zona assegnata: -2 Punti

ROUND ARTISTICO

- Oggetti in acqua/pedana:
 - 3 Punti (Qual) / -7 Punti (Fin)
 - Fuori Tempo: -2 Punti (Qual) / -4 Punti (Fin)

SQUALIFICA

Violenza o mancanza di rispetto.



PRONTI A SCENDERE IN ACQUA?

- 1. Studia il Regolamento.
- 2. Prepara la Strategia.
- 3. Vinci gli Scontri.
- 4. Conquista il Podio.
- 5. Montserrat.

“Un nuovo modo di intendere il nostro sport.”

**AQUATIC
GAMES
SHOW**

BEYOND THE WATER
NotebookLM

Aquatic Games Show 2025-2026

Guida Rapida al Format Aquatic Games Show (AGS) 2025-2026



Scontri Diretti (Testa a Testa)

Le squadre vengono accoppiate tramite sorteggio e competono direttamente l'una contro l'altra in ogni turno.



SQUADRA
BIANCA

SQUADRA
BLU



Round Acrobatico

Tre sfide (Torre, Salto, Combinata) con 30 secondi a disposizione per ogni spinta acrobatica.



7 Giudici:

Qualità tecnica delle 3 spinte e carisma degli atleti.



7 Giudici:

Qualità tecnica delle 3 spinte e carisma degli atleti.

Formula di Qualificazione:
Avanza chi ottiene la somma
maggiore tra Round Acrobatico
e Round Artistico.



Round Artistico

Coreografia libera valutata su 8 aspetti (es. Sincronicità, Tecnica, Musicalità) con tempi variabili per categoria.



Giuria Specializzata:

Ogni giudice valuta un unico aspetto specifico (es. solo Altezza o solo Carisma).



8 Giudici:

Espressione artistica, sincronia e padronanza tecnica.



La Finale a Sei

Solo le migliori 6 squadre del torneo accedono al Round Finale per contendersi le medaglie.



8 Giudici:

Classifica secca basata sulla performance finale delle top 6.