

REGOLAMENTO TECNICO

Stagione Sportiva 2026-2027

7

GROUP STUNT & PARTNER STUNT

V.00

Sommario

1. REGOLE GENERALI
2. CATEGORIE
4. DURATA DELLE ESIBIZIONI E TRACCE MUSICALI
5. REGOLE SPECIFICHE
6. SCHEDA DI VALUTAZIONE

Tutte le gare sono aperte alla partecipazione a tutti i Team Italiani, Europei e Internazionali.

1. REGOLE GENERALI

NORME GENERALI

Questo documento racchiude le regole relative alle categorie di Group Stunts e Partner Stunts. Il presente regolamento è un'aggiunta a quanto inserito nel REGOLAMENTO TECNICO: di conseguenza tutte le disposizioni generali ivi delineate sono parte integrante di questo regolamento, che si intende accettato e rispettato da tutti coloro i quali prendano parte o siano direttamente coinvolti nell'organizzazione e partecipazione a qualsiasi competizione.

AMMISSIONE ALLE COMPETIZIONI/GARE

La partecipazione è aperta a Group Stunt e Partner Stunt provenienti da qualsiasi società sportiva e Federazione. Tutti gli atleti dovranno essere provvisti di idonea autorizzazione medica alla pratica sportiva (non agonistica fino agli 8 anni, agonistica dagli 8 anni compiuti in su).

ASSICURAZIONE

Tutti gli atleti e gli spotter devono essere coperti da un'assicurazione sia per gli infortuni che per gli incidenti. Gli organizzatori della competizione NON sono responsabili per infortuni, incidenti o malattie occorse agli atleti e/o agli spotter durante la competizione.

2. CATEGORIE

NB: Società che iscrivono per la prima volta il proprio team Junior e/o Senior ad una competizione sono obbligate a gareggiare nel livello più basso di categoria relativo alla fascia di età.

Nello specifico: i team Junior potranno iscriversi nella categoria Median ed i team Senior in quella Elite. Il livello del Group Stunt dovrà corrispondere a quello scelto nella categoria Cheer Team.

Eccezione: gli atleti che gareggiano nella categoria Senior Team Advanced potranno iscriversi nella categoria Group Stunt Elite. Non sarà possibile iscriversi nella Categoria Senior Premier.

DIVISIONE	CATEGORIA	LIVELLO	N. ATLETI
PRIMARY	MIXED GROUP STUNT	NOVICE	4-5
PRIMARY	MIXED GROUP STUNT	MEDIAN	4-5
YOUTH	MIXED GROUP STUNT	MEDIAN	4-5
JUNIOR	ALL GIRL GROUP STUNT	MEDIAN	4-5
	COED GROUP STUNT	MEDIAN	4-5
	ALL GIRL GROUP STUNT	ELITE	4-5
	COED GROUP STUNT	ELITE	4-5
	COED PARTNER STUNT	ELITE	2
SENIOR	ALL GIRL GROUP STUNT	ELITE	4-5
	COED GROUP STUNT	ELITE	4-5
	ALL GIRL GROUP STUNT	PREMIER	4-5
	COED GROUP STUNT	PREMIER	4-5
	COED PARTNER STUNT	PREMIER	2

Ogni squadra può iscrivere un massimo di 5 atleti nella categoria Group Stunt e 2 per la categoria Partner Stunt.

SOSTITUTI: È possibile iscrivere un massimo di 2 sostituti per Partner Stunt e 1 sostituto per Partner Stunt

La sostituzione degli atleti iscritti alla competizione è possibile se effettuata entro dieci giorni prima della gara. Deve essere richiesta inviando una e-mail a info@s-sport.it che provvederà a inoltrare la richiesta al Comitato di rappresentanza, inviando la documentazione. Non sono ammesse rinunce.

N.B.: Per definire l'età di riferimento, viene preso in considerazione l'anno in cui l'atleta è nato e non il giorno in cui vengono compiuti gli anni.

Ogni atleta può competere in più di una categoria (Coed e All Girl), ma in UN SOLO gruppo all'interno della stessa fascia di età (ad esempio, alla stessa atleta non è permesso partecipare a due Group Stunts Junior All Girl).

Gli atleti che si trovino a cavallo tra due fasce di età possono gareggiare in una sola all'interno dello stesso evento. Se l'atleta è iscritto anche nella categoria Cheer Team, la fascia di età dovrà essere la stessa. Ogni atleta può gareggiare in un solo gruppo di età. Non è consentito il passaggio a un'altra fascia d'età.

COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE E LIMITI DI PARTECIPAZIONE

Una squadra con almeno un componente di sesso maschile è considerata COED; nelle categorie ALL GIRL non possono partecipare atleti di sesso maschile mentre in una squadra MIXED possono

CATEGORIA	TEMPI MUSICA
GROUP STUNT & PARTNER STUNT	1'00"

partecipare indistintamente maschi e femmine.

I Partner Stunt devono sempre essere composti da un'atleta di sesso femminile e uno di sesso maschile.

7

CATEGORIA	NUMERO DI ATLETI	NUMERO MAX DI RISERVE
Group Stunt	4-5	2
Partner Stunt	2	1

N.B. Nella categoria Partner Stunt (PS) è necessaria la presenza di uno spotter esterno, pena esclusione dalla competizione.

3. DURATA DELLE ESIBIZIONI E TRACCE MUSICALI

La durata massima della routine è 1'00 (1 minuto).

Particolare attenzione va prestata ai testi delle musiche che vengono utilizzate per le coreografie: essi infatti devono essere idonei a qualsiasi tipo di audience. Attenzione: è proibito utilizzare testi contenenti parole volgari o insulti, pena la penalizzazione del punteggio finale ottenuto dalla relativa squadra.

Il conteggio della musica inizia con il primo movimento o con il primo suono udibile (quale dei due arrivi per primo), e finisce con l'ultimo movimento o l'ultimo suono udibile (quale dei due arrivi per ultimo). In caso di mancato rispetto dei limiti temporali previsti, verrà assegnata una penalità, per Ufficiale di Gara, pari a:

- 1 punto, per infrazione compresa tra 5 e 10 secondi;
- 3 punti, per infrazione da 11 secondi in su. A. Cheerleading

Poiché le penalità saranno severe, si raccomanda di cronometrare più volte la propria coreografia di gara. Ciascuna società ha facoltà di delegare una persona che si incarichi di far partire e fermare la musica durante l'esibizione. L'organizzazione della competizione non è responsabile per tracce sbagliate e/o non consegnate in tempo. Al fine di riuscire a mantenere i tempi di gara, è necessario che ogni squadra entri in pedana nel minor tempo possibile. Non è quindi consentito coreografare gli ingressi in pedana. Pena la possibile squalifica della relativa squadra.

Gli organizzatori di ciascuna competizione/gara determinano la procedura, le tempistiche ed

il supporto multimediale sul quale le società dovranno consegnare le musiche. Durante le giornate di gara, la Società, la squadra, gli atleti e/o gli allenatori devono avere sempre con sé una copia della musica su supporto USB e CD. Non è consentito l'uso dello smartphone come unico supporto per la musica di gara.

Ciascuna traccia dovrà essere segnata come di seguito:

-CATEGORIA_nomeTEAM_nomeSOCIETA_.mp3

4. REGOLE SPECIFICHE

NUMERO RICHIESTO DI SPOTTER ESTERNI

- ✓ Group Stunt: 1
- ✓ Partner Stunt: 1

In caso di mancanza del numero minimo richiesto di spotter esterni il Capo Giuria ha facoltà di fermare l'esibizione; sarà poi compito degli ufficiali di gara decidere se e quando eventualmente far ripetere l'esibizione.

Per TUTTI i Group Stunt (Junior e Senior):

- ✓ non sono consentiti props;
- ✓ gli spotter esterni non devono essere atleti impegnati nell'esibizione di riferimento;
- ✓ allo spotter esterno non è permesso aiutare nei lanci, alzate e/o facilitare la stabilità delle Stunt;
- ✓ nella categoria PS, lo spotter esterno è sempre tenuto ad aiutare la base nei cradles;
- ✓ non si possono eseguire Piramidi (stunt collegati tra loro).

7

VERIFICA DELLE ESIBIZIONI

Domande sulla routine, richieste su elementi tecnici e abilità di ogni singola disciplina, domande su elementi tecnici legali o illegali allegando il video del movimento richiesto, possono essere chieste inviando un'e-mail a (info@s-sport.it)

5. SCHEDA DI VALUTAZIONE

Gli ufficiali di gara valuteranno le esibizioni di Cheerleading sulla base delle seguenti categorie di punteggio:

GROUP STUNT			
VOCE DI GIUDIZIO	DESCRIZIONE		PUNTI
STUNT & TOSSES	Esecuzione della tecnica	Esecuzione della tecnica corretta, facendo sì che gli stunt appaiano "semplici"	30
	Difficoltà	Difficoltà e abilità di eseguire gli Stunt. Capacità di non interrompere gli Stunt, transizioni continue, Stunt su un braccio, Stunt con propulsione, ecc.	25
	Forma e aspetto degli Stunt	Solidità degli Stunt, braccia tese, flessibilità, posizioni adeguate, linea retta tra base e top, espressioni facciali adeguate	20
OVERALL PERFORMANCE	Transizioni	Ritmo delle transizioni, effetti visivi e creatività delle transizioni, cogliere momenti specifici della musica, difficoltà e tecnica mantenute durante le transizioni, con il minor numero di pause possibile.	15
	Showmanship	Capacità di intrattenimento del pubblico, routine coreografata sulla musica, gli Stunt sono sul tempo, creatività, ritmo, interpretazione ed energia	10
			100