

PERATURAN PERMAINAN AERODANCE

1. PERATURAN TEKNIKAL

- 1.1 Undang-Undang Permainan
 - 1.1.1 Akan dijalankan mengikut Undang-undang Federation International Gymnastics (FIG).
- 1.2 Perkara Yang Tidak Dinyatakan
 - 1.2.1 Rujuk Peraturan Am SUKIPT 2026.

2. PERATURAN PERTANDINGAN

- 2.1 Pendaftaran dan Pembentukan Pasukan
 - 2.1.1 Bilangan pendaftaran pemain dan pegawai adalah seperti berikut:

Kategori	Atlet	Pegawai	Jumlah
Berpasukan	9	2	11

- 2.1.2 8 orang atlet wajib berada di pentas pertandingan dan 1 orang atlet adalah merupakan pemain simpanan.
- 2.2 Sistem Pertandingan
 - 2.2.1 Hanya (1) pasukan sahaja dibenarkan bagi setiap IPT.
 - 2.2.2 Pusingan saringan pemilihan ke peringkat akhir (final) akan diadakan dan hanya 5 pasukan yang layak ke peringkat akhir (final).
 - 2.2.3 Semasa pusingan saringan pemilihan setiap IPT perlu membuat dua (2) persembahan sama ada persembahan yang sama atau persembahan yang berbeza.
 - 2.2.4 Pengiraan markah pusingan saringan pemilihan adalah terkumpul bagi persembahan pertama dan ke-dua.
 - 2.2.5 Jangkamasa / tempoh persembahan ditetapkan selama 1 minit 25 saat +/- 5 saat. Masa hanya akan dikira apabila muzik dimainkan dan bukannya pada permulaan pergerakan melainkan kedua-duanya bermula serentak.
 - 2.2.6 Keluasan Pentas Pertandingan ialah 10m x 10m.

2.3 Kod Pakaian

- 2.3.1 Berpakaian kemas dan seragam serta menunjukkan imej kesukanan. Kasut dan stokin berwarna putih wajib dipakai oleh atlet yang bertanding. Kasut aerobik berwarna putih yang bersih diwajibkan untuk semua kategori.
- 2.3.2 Rambut yang panjang mesti diikat sebagai sanggul dan kemas. Rambut tidak boleh menutup dahi dan hendaklah digel.
- 2.3.3 Tali kasut hendaklah diikat sempurna.
- 2.3.4 Barang kemas, jam tangan, cermin mata dan lain-lain aksesori rambut tidak dibenarkan dan mestilah ditanggalkan sebelum persembahan.
- 2.3.5 Pemakaian yang melambangkan keganasan, keagamaan dan kekejaman tidak dibenarkan sama sekali.
- 2.3.6 Peserta dikehendaki memakai pakaian yang bersesuaian dengan kebudayaan negara dan bertanggungjawab menyediakan pakaian sukan sendiri.
- 2.3.7 Pakaian yang menjolok mata tidak dibenarkan. Walau bagaimanapun, tights panjang dan t-shirt boleh digunakan.
- 2.3.8 Pemakaian tudung mestilah dimasukkan ke dalam kolar baju dan perlu kelihatan kemas.

2.4 Muzik

- 2.4.1 Rakaman sekurang-kurangnya 2 gabungan lagu boleh digunakan. Rakaman lagu wajib menyelitkan potongan lagu 2nd style tema (32 - 64 beats). Lagu 2nd style mestilah terdiri daripada lagu – lagu seperti street dance, hip hop, lagu – lagu etnik dan yang berkaitan.
- 2.4.2 Mana-mana genre muzik beat 150 bpm ke atas.

3. Kriteria Pemarkahan

3.1 Artistri

3.1.1 Rutin - Kandungan Am (GeneralContent):

- a) Mengukur tahap tenaga dan dinamik dalam sesuatu rutin.
- b) Juga bergantung pada bentuk lagu dan gaya koreografi.
- c) Kategori ini melibatkan; 2nd style movements, Transitions / linking, Interaksi fizikal, Lifts.
- d) Mesti menunjukkan minima 3 kerjasama pasukan di dalam keseluruhan rutin.
- e) Menggunakan kawasan/ruang dan mempunyai formasi.
- f) Setiap rutin boleh mempunyai lift (optional).
- g) Elemen difficulties dan akrobatik boleh dimasukkan ke dalam rutin tetapi tiada markah khusus diberikan.
- h) Rutin mungkin termasuk pergerakan dari disiplin lain (tanpa penggunaan yang berlebihan) disepadukan dengan baik ke dalam kreografi.
- i) Maksimum 2 elemen akrobatik dalam kombinasi (=set) boleh dilakukan tetapi mesti dilakukan pada masa yang sama.
- j) "Prohibited Move" - Ketinggian piramid dalam kerjasama pasukan tidak boleh lebih tinggi daripada 2 orang berdiri dalam kedudukan menegak.

3.1.2 Komposisi (Kompleks dan Keaslian):

- a) Music and Musicality -Kepelbagaian irama bukan satu rentak sahaja dan dalam koreografi rutin wajib menunjukkan/mempunyai tema tertentu. Muzik yang dipilih mestilah sesuai dengan pergerakan aerobic.
- b) Dance Content – Rutin perlu mengandungi AMP (Aerobic Movement Pattern) yang mengandungi 7 langkah asas (March, Jog, Skip, knee lift, Kick, Jump Jack dan Lunge).
- c) Rutin mesti termasuk 32 hingga 64 kiraan gaya ke-2 (2nd Style & sebarang gaya tarian dibenarkan) yang berbeza daripada rutin koreografi.
- d) Salah satu aspek penting ialah keseragaman (synchronization) semua ahli sebagai satu unit.

3.1.3 Persembahan:

- a) Kesenian - Koreografi yang menunjukkan keunikan keseluruhan dan kombinasi yang original dari penampilan muzik koreografi, peralihan (transition), dan kerjasama (partnership).
- b) Tanpa menggunakan sebarang peralatan.

3.2 Kesempurnaan Pelaksanaan (Execution)

3.2.1 Kemahiran Teknikal:

- a) Berupaya mempersembahkan keseluruhan rutin dengan pergerakan yang menunjukkan kekuatan, kuasa dan fleksibiliti dengan pelaksanaan yang sempurna.
- b) Ketetapan pergerakan.
- c) Melakukan pergerakan dengan postur yang betul dalam keseluruhan rutin koreografi.
- d) Mengawal seluruh pergerakan tanpa gangguan keseimbangan pada pendaratan dan lompatan.

3.2.2 Keseragaman(Syncronization):

- a) Melakukan pergerakan yang sama dan serenta.
- b) Susunan yang tepat dalam formasi.

4. HADIAH

4.1 Rujuk Perkara 16 Peraturan Am SUKIPT 2024.1

4.2 Jumlah pingat yang ditawarkan:

ACARA / KATEGORI	EMAS		PERAK		GANGSA	
	Ditawarkan	Jumlah	Ditawarkan	Jumlah	Ditawarkan	Jumlah
Berpasukan	1	9	1	9	1	9
JUMLAH	1	9	1	9	1	9