



REGOLAMENTO TECNICO

DANZA in **FEDERAZIONE**

DISCIPLINA:

DISCO FREESTYLE

SEZIONE 1

1. ANNO DI ATTIVITA'

- 1.1 L'anno di attività è il periodo in cui vengono svolte tutte le attività di carattere Propedeutico, Formativo, Agonistico/Sportivo, Culturale;
- 1.2 L'anno di attività ha inizio dal 1 Settembre dell'anno corrispondente ed ha termine il 31 Agosto dell'anno successivo;
- 1.3 Il regolamento Tecnico è improntato su aspetti comunque fondamentali per la disciplina del Settore quali: la definizione tecnica, l'informazione, la comunicazione ed una azione di sensibilizzazione rivolta alle Scuole e Gruppi che operano nell'ambito della **Disco Freestyle**, le modalità organizzative e di adesione alle iniziative promosse, l'impostazione e la regolamentazione della Formazione e Aggiornamento degli Insegnanti di Disco Freestyle, i riconoscimenti e le abilitazione all'insegnamento della Disco Freestyle.

2. TESSERAMENTO

- 2.1 Il Tesseramento deve essere effettuato annualmente a partire dall'inizio dell'anno sportivo (1 Settembre);
- 2.2 Per aderire a qualsiasi attività promossa da Danza in Federazione, il partecipante deve essere in possesso della Tessera di un qualsiasi Ente di Promozione Sportiva Riconosciuto;
- 2.3 **L'insegnante di Disco Freestyle**, oltre alla Tessera di un qualsiasi Ente di Promozione Sportiva Riconosciuto, deve essere in possesso del **Tesserino Tecnico Insegnante** (regolarmente aggiornato) e della relativa **Abilitazione**;
- 2.4 **Il Ballerino**, oltre alla Tessera di un qualsiasi Ente di Promozione Sportiva Riconosciuto, deve essere in possesso del **Libretto Tecnico "personale"**;
- 2.5 Riconoscendo diverse forme di Danza culturalmente diverse tra loro, sono stati impostati 3 Comparti distinti, a loro volta suddivisi in Settori tecnicamente diversi tra loro ordinati con propri Regolamenti Tecnici;

1 SETTORE DANZA SPORTIVA: comprende le seguenti Discipline:

- BALLO MODERNO comprende le seguenti Specialità: Belly Dance, Boogie Woogie, Break Dance, Dance Show, Disco Dance, Fantasy Show, Free Show, Disco Freestyle, Hip Hop, House, Musical, Rock'n Roll, Techno, Tip Tap, Twist.
- BALLO LISCIO comprende le seguenti Specialità: Liscio Unificato (Valzer Viennese, Mazurca, Polka); Ballo da Sala (Valzer Lento, Tango, Fox Trot);
- DANZE STANDARD (Valzer Inglese, Tango, Quick Step, Valzer Viennese, Slow Fox Trot);
- DANZE LATINO AMERICANE (Samba, Cha Cha Cha, Rumba, Paso Doble, Jive);
- DANZE CARAIBICHE comprende le seguenti specialità: Salsa, Merengue, Mambo, Bachata, Rueda;
- TANGO ARGENTINO (Tango, Milonga, Vals)

2 SETTORE DANZA: comprende le seguenti discipline:

- CLASSICO;
CONTEMPORANEO;
JAZZ/MODERN JAZZ;
FUNKY;

3 SETTORE DANZE ETNICHE: comprende le seguenti Discipline:

- BALLI POPOLARI;
BALLI FOLKORISTICI.

SEZIONE 2

DISCO FREESTYLE

TIPOLOGIE:

- *DISCO FREESTYLE SOLO (Maschile – Femminile)*
- *DISCO FREESTYLE COPPIE (Sesso Diverso)*
- *DISCO FREESTYLE DUO (Stesso Sesso)*
- *DISCO FREESTYLE PICCOLI GRUPPI (3-7 Ballerini)*
- *DISCO FREESTYLE FORMAZIONI (8-24 Ballerini)*

SEZIONE 3

DISCO FREESTYLE SOLO

(Solo Maschio – Solo Femmina)

1. INTRODUZIONE

- 1.1 Per tutte le situazioni non esaminate in questa normativa, si prenderanno di riferimento i Regolamenti Internazionali I.D.F.. Nel caso persistano situazioni indefinite, la competenza sarà della Commissione Tecnica.

2. CATEGORIE

- 2.1 Le categorie sono così suddivise:

- **MINI:** Tutti i ballerini dai 6 ai 9 anni (definiti per millesimo)
- **YOUTH:** Tutti i ballerini dai 10 ai 13 anni (definiti per millesimo)
- **JUNIOR:** Tutti i ballerini dai 14 ai 16 anni (definiti per millesimo)
- **ADULTI A2:** Tutti i ballerini che hanno compiuto 17 anni (definiti per millesimo)
- **ADULTI A1:** Tutti i ballerini che hanno compiuto 17 anni (definiti per millesimo)
- **ESORDIENTI:** Tutti i ballerini delle Categorie **Mini, Youth, Junior, Adulti** che competono per la prima volta. **In questa categoria non esiste distinzione** Maschile/Femminile.

- 2.2 Le fasce di età sono **considerate per millesimo**, riferite all'anno solare (1 Gennaio – 31 Dicembre). Per le gare di Coppa Italia e Ranking List che inizieranno ad Ottobre, l'età dei ballerini sarà riferita all'anno successivo;

- 2.3 I passaggi dalla categoria Mini fino alla categoria Adulti A2, avvengono per raggiungimento dei limiti di età e sono automatici;

- 2.4 **La permanenza nella categoria ADULTI A2 ed ESORDIENTI è ILLIMITATA.** I passaggi di categoria avvengono su richiesta dell'insegnante o su valutazione della Commissione Tecnica;

- 2.5 Tutti i passaggi di categoria **non automatici** dovranno essere approvati dalla Commissione Tecnica;

3. TEMPI DI GARA E VELOCITA' MUSICALE (B.p.m.)

- 3.1 La durata dei brani musicali utilizzati è la seguente:

Selezioni e Semifinali (Musica Federale)

- **MINI:** Durata del brano **1'.00" 32 – 34** B.p.m.
- **YOUTH:** Durata del brano **1'.00" 34 – 36** B.p.m.
- **JUNIOR:** Durata del brano **1'.00" 34 -36** B.p.m.
- **ADULTI A1 – A2:** Durata del brano **1'.00" 36 -38** B.p.m.

Finali (Musica Propria)

- **MINI:** Durata del brano da **1'.00" a 1'.15" 32 – 34** B.p.m.
- **YOUTH:** Durata del brano da **1'.00" a 1'.15" 34 – 36** B.p.m.
- **JUNIOR:** Durata del brano da **1'.00" a 1'.15" 34 -36** B.p.m.
- **ADULTI A1 – A2:** Durata del brano da **1'.00" a 1'.15" 36 -38** B.p.m.

Selezioni – Semifinali – Finali (Musica Federale)

- **MINI ESORDIENTI:** Durata del brano 1'.00" – Velocità 32/34 B.p.m.
- **YOUTH ESORDIENTI:** Durata del brano 1'.00" – Velocità 34/36 B.p.m.
- **JUNIOR ESORDIENTI:** Durata del brano 1'.00" – Velocità 34/36 B.p.m.
- **ADULTI ESORDIENTI:** Durata del brano 1'.00" – Velocità 36/38 B.p.m.

- 3.2 Tutte le Categorie **Assoluti**, in Finale, utilizzeranno musica propria;

- 3.3 Potranno essere usate musiche esclusivamente del genere: **Techno, House, Disco Dance, Trance**; Queste devono essere:

- Riversata solo su CD;
 - Contenere, ben comprensibile, il solo brano di gara;
 - Rispettare i limiti di durata e B.p.m. previsti **senza nessuna tolleranza ne in più ne in meno**;
 - Riportare, ben visibile: Il Numero di Gara, Nome del Club, Titolo della Coreografia, Durata, Nome e Cognome Ballerino/a, Tipologia, Disciplina, Categoria;
- 3.4 E' vietato utilizzare ogni altra musica che non sia Disco Music, Techno, House, scenografia ed oggettistica varia. La mancata osservanza di questa norma comporterà la squalifica immediata;**
- 3.5 Devono essere eseguiti OBBLIGATORIAMENTE 3 (tre) Elementi Acrobatici e Ginnici DIVERSI. L'inserimento di Elementi Acrobatici e Ginnici è libero per le categorie Youth, Junior, Adulti A1 – A2 e relative Categorie esordienti, mentre per la categoria Mini – Mini Esordienti è limitato agli Elementi Acrobatici contenuti nel Quaderno Tecnico Categoria MINI – Safety Level. Il mancato rispetto della norma comporterà la SQUALIFICA immediata del ballerino;**
- 3.6** Gli Elementi Acrobatici in più o in meno (rispetto ai 3 previsti), non saranno considerati nel computo del punteggio e verrà applicata la relativa penalità;
- 3.7** In caso esistessero difformità di durata/velocità (B.p.m.) il ballerino/a sarà immediatamente squalificato.

4. SVOLGIMENTO COMPETIZIONI

- 4.1** Tutte le Categorie, disputeranno secondo il numero degli iscritti passaggio di Selezione/i Semifinale e la Finale;
- 4.2** Le Selezioni si svolgeranno con un massimo di 3 (tre) ballerini in pista, le Semifinali con un massimo di 2 (due) ballerini, le Finali con 1 (uno) ballerino per la Categoria Assoluti e 2 (due) per la Categoria Esordienti;
- 4.3** Nelle Finali, per le sole Categorie Assoluti, in mancanza di musica propria verrà utilizzata la Musica Federale;
- 4.4** Il **Direttore di Gara, qualora si renda necessario**, potrà in qualsiasi momento apportare modifiche allo svolgimento Competitivo.

5. PARTECIPAZIONE COMPETIZIONI

5.1

- **COPPA ITALIA:** Possono partecipare tutti i ballerini in regola con i Libretti Tecnici e in possesso della Tessera di un qualsiasi Ente di Promozione Sportiva Riconosciuto;
- **CAMPIONATO ITALIANO:** Possono partecipare i **Primi 30 Classificati** di ogni categoria Assoluti ed Esordienti della Coppa Italia;
- **CAMPIONATO EUROPEO/MONDIALE:** **Nelle Categorie Mini, Youth, Junior, Adulti A1** **parteciperanno: i primi 2 classificati della COPPA ITALIA ed il primo del Campionato Italiano** (purchè abbiano preso parte ad almeno una Competizione di Coppa Italia).

6. CARATTERISTICHE E MOVIMENTI

- 6.1** La musica segue solitamente moduli Ritmici organizzati regolarmente, che ne governano il movimento e aiutano l'orecchio umano a coglierne la struttura. L'unità fondamentale è il **BATTITO** (o pulsazione): un modello di spaziatura costante che ricorda il ticchettio di un orologio. Nella musica, di solito, il battito è esplicito, spesso espresso dalle percussioni o da un accompagnamento regolare. Come i battiti regolano la durata di eventi musicali brevi, così essi sono regolati da unità ricorrenti più ampie, denominate **BATTUTE**. Le **BATTUTE** si formano accentuando il primo di una serie di più battiti, così che questi si raggruppano secondo uno schema, ad esempio **uno due tre quattro** (è il caso della disco dance). Per determinare esattamente le Battute per Minuto (b.p.m.) di un brano, dobbiamo contare il numero di battiti (o pulsazioni) nell'arco temporale di 1'.00" e successivamente dividerlo con 4.
ESEMPIO: abbiamo contato 150 battiti nell'arco di un minuto. Determiniamo le battute in questo modo $150 : 4 = 37,5$ **B.p.m.** Il brano risulterà essere di 37,5 Battute per minuto. **Per ballare "a tempo"** s'intende seguire con i movimenti (gambe, Braccia, Testa, figurazioni ecc.) i **BATTITI (uno due tre quattro)** musicali; chi non segue i battiti (muovendosi cioè più velocemente o più lentamente dei battiti) è **"Fuori Tempo"**. Altro discorso è l'interpretazione; questa è legata alla **melodia musicale**. La Melodia Musicale è la metrica che determina il cambio della tonalità o accordo (generalmente dopo una battuta) e dal motivo principale al ritornello o a parti musicali non ritmate (generalmente dopo 8 battute). L'interpretazione quindi è la capacità del ballerino di adattare i movimenti e l'inserimento di Elementi Acrobatici alla melodia musicale;
- 6.2** Nella Disco Freestyle il parametro che ricopre maggiore importanza è **l'acrobazia**. Questa, per ottenere il massimo punteggio, deve essere eseguita correttamente e senza in alcun modo prendere inutili rischi. L'esecuzione può essere suddivisa in 3 (tre) fasi: **PREPARAZIONE (INGRESSO)**, **ESECUZIONE**, **USCITA (ATTERRAGGIO)**. Analizziamo approfonditamente i tre parametri; la **PREPARAZIONE (INGRESSO)** è il momento in cui il ballerino passa dalla fase di ballo alla fase di rincorsa. Il passaggio tra le due fasi non deve avere interruzioni, deve essere fluido e rispettare il ritmo musicale (tempo) oltre alla melodia musicale; una buona preparazione (ingresso) è il presupposto per una corretta esecuzione. L'**ESECUZIONE** è il modo in cui viene eseguito l'elemento acrobatico (postura del corpo, equilibrio in volo ecc.). L'elemento acrobatico eseguito correttamente rispetta le descrizioni esaustive contenute nel Quaderno Tecnico per ogni elemento acrobatico. L'**USCITA (ATTERRAGGIO)** è la fase finale dell'elemento acrobatico. L'equilibrio del ballerino in questa fase deve essere stabile, non debbono esserci incertezze nel passare dall'atterraggio alla fase di ballo, rispettando il ritmo musicale (tempo) oltre alla melodia musicale;
- 6.3** Il ballerino, deve dimostrare alla Giuria la propria preparazione attraverso l'interpretazione musicale, la Tecnica di Ballo, l'espressività, la preparazione atletica.

7. METODOLOGIA VALUTATIVA e PENALITA'

- 7.1** La base sulla quale viene costruito il Balletto, è la Disco Dance nelle sue diverse forme e Caratteristiche, con l'inserimento di Elementi Acrobatici;
- 7.2** Nella Categoria **Mini e Mini Esordienti**, è **obbligatorio eseguire 3 Elementi Acrobatici** secondo il programma contenuto nel Quaderno Tecnico Freestyle Categoria MINI - Safety Level relativo alla stagione Sportiva in corso;
- 7.3** Nelle Categorie **Youth, Junior, Adulti Esordienti** è **obbligatorio eseguire 3 Elementi Acrobatici** liberi, purchè diversi;
- 7.4** Nelle Categorie **Youth, Junior, Adulti A1 – A2** è **obbligatorio eseguire 3 Elementi Acrobatici** liberi, purchè diversi;

- 7.5** E' possibile eseguire al massimo **due figure combinate** (delle 3 previste). Ogni figura combinata può essere composta da un massimo di **tre elementi acrobatici diversi**; tra gli elementi acrobatici che compongono la combinata **non possono essere eseguiti passi di base o passi di rincorsa. Il mancato rispetto della norma porterà al supero limite Max elementi acrobatici e, conseguentemente, penalizzato.** Nelle combinate, il punteggio assegnato è relativo al valore dell'elemento acrobatico con maggior punteggio; agli altri due elementi acrobatici che compongono la combinata verrà assegnato 1 (uno) punto ogni elemento acrobatico (es.: salto raccolto avanti punti 8,50 + Verticale punti 3,00 = 1,00 + Kippe punti 2,00 = 1,00 totale **10,50**)
- 7.6** Nella Disco Freestyle vengono considerati cinque parametri:
- **ACROBAZIA – valutazione per ogni singolo Elemento Acrobatico**
 - **TECNICA** **DA 0 a 5 PUNTI**
 - **FIGURE DI DANZA** **DA 0 a 2 PUNTI**
 - **COREOGRAFIA** **DA 0 a 2 PUNTI**
 - **PRESENTAZIONE** **DA 0 a 1 PUNTO**
- 7.7** Nel Parametro **Acrobazia** si identifica: Grado di difficoltà degli elementi acrobatici inseriti, tecnica di esecuzione, altezza – velocità;
- 7.8** Nel Parametro **Tecnica** si identifica: Tecnica di esecuzione della Disco Dance, Elasticità/scioltezza, movimento fluido del corpo delle braccia e delle gambe, Dinamicità, velocità e precisione nell'esecuzione;
- 7.9** Nel parametro **Figure di Danza** si identifica: Esecuzione – difficoltà - precisione movimenti, equilibrio, postura - tempo, sopra tempo, sotto tempo - utilizzo razionale dello spazio (in Linea e Diagonale) – Portamento, direzione sguardo, postura e controllo estremità;
- 7.10** Nel parametro **Coreografia** si identifica: Creatività e scelta tipo di figurazioni - Distribuzione delle figure tecniche ed acrobatiche (alternanza di figurazioni, in linea e in diagonale), occupazione dell'intero spazio scenico a propria disposizione; scelta delle figure rispettando la melodia, attinenza delle stesse; interpretazione, sguardo, agonismo, espressione;
- 7.11** Nel parametro **Presentazione** si identifica: Abbigliamento, eleganza, accessori, attinenza con pezzo musicale; Portamento, direzione dello sguardo, postura, movimenti delle braccia; Entrata e uscita, la camminata, il saluto, l'espressione;
- 7.12** Il parametro che riveste maggiore importanza è quello delle **Acrobazie** seguito dalla **Tecnica e Figure di Danza**;
- 7.13** Le **penalità** assegnabili sono così quantificate:
- | | |
|---|--------------------------|
| ➤ ERRORI DI TEMPO | 0 - 10 |
| ➤ SUPERO LIMITE MAX ELEMENTI ACROBATICI | 10 |
| ➤ ELEMENTI ACROBATICI INFERIORI AL PREVISTO* | 2 |
| ➤ FIGURE NON AMMESSE | <u>Squalifica</u> |

* La penalità sarà applicata per ogni elemento acrobatico non eseguito.

- 7.14** In tutte le categorie, con minore tolleranza per le categorie inferiori, saranno penalizzati quei ballerini/e che avranno atteggiamenti volgari ed indosseranno costumi ostentatamente provocanti.

8. NORME COMPORTAMENTALI

- 8.1** Il ballerino/a deve occupare tutto lo spazio a disposizione al fine di dimostrare la padronanza delle tecniche di ballo, acrobatiche e della propria coreografia;
- 8.2** Al ballerino/a non è consentito avvicinarsi alla Giuria durante l'esibizione. Il limite sarà opportunamente segnalato sulla pista;
- 8.3** Il numero di gara deve essere ben visibile;

- 8.4** L'abbigliamento deve essere appropriato alla musica ed alla coreografia che si intende esibire;
- 8.5 E' vietato** masticare chewing gum (gomma da masticare) durante le esibizioni;
- 8.6 E' severamente Vietato** ai Ballerini, durante lo svolgimento delle Manifestazioni, chiedere spiegazioni su giudizi non condivisi o presunte irregolarità ai **Giudici e al Direttore di Gara**.

9. NORME COMPORTAMENTALI INSEGNANTI – CAPI GRUPPO

- 9.1 E' VIETATO A:** Insegnanti, Capi Gruppo, durante lo svolgimento delle Manifestazioni, chiedere spiegazioni su Giudizi non condivisi o presunte irregolarità ai **Giudici di Gara**. Eventuali spiegazioni, informazioni o reclami potranno essere rivolti al **Direttore di Gara**, nei tempi e regole previsti, compatibilmente con lo svolgimento della Manifestazione.

SEZIONE 4

FREESTYLE COPPIA

(Maschio/Femmina)

1. INTRODUZIONE

- 1.1 Per tutte le situazioni non esaminate in queste normative, si prenderanno di riferimento i Regolamenti Internazionali dell'I.D.F.. Nel caso persistano situazioni indefinite la competenza sarà della Commissione Tecnica.

2. DISCO FREESTYLE COPPIA

- 2.1 Nella Disco Freestyle Coppia, i Ballerini devono essere di sesso diverso (uomo – donna).

3. CATEGORIE

- 3.1 Le categorie della Disco Freestyle Coppia, sono:
- **MINI:** Tutti i ballerini dai 6 ai 9 anni (definiti per millesimo)
 - **YOUTH:** Tutti i ballerini dai 10 ai 13 anni (definiti per millesimo)
 - **JUNIOR:** Tutti i ballerini dai 14 ai 16 anni (definiti per millesimo)
 - **ADULTI A2:** Tutti i ballerini che hanno compiuto 17 anni (definiti per millesimo)
 - **ADULTI A1:** Tutti i ballerini che hanno compiuto 17 anni (definiti per millesimo)
- 3.2 Le fasce di età sono **considerate per millesimo**, riferite all'anno solare (1 Gennaio – 31 Dicembre). Per le gare di Coppa Italia e Ranking List che inizieranno ad Ottobre, l'età dei ballerini sarà riferita all'anno successivo;
- 3.3 **La permanenza nella categoria ADULTI A2 è ILLIMITATA.** I passaggi di categoria avvengono su richiesta dell'insegnante o su valutazione della Commissione Tecnica;
- 3.4 I passaggi dalla categoria Mini fino alla categoria Adulti A2, avvengono per raggiungimento dei limiti di età e sono automatici;
- 3.5 In caso di Coppia formata da Ballerini di categorie diverse, ai fini della competizione, verrà considerata la categoria superiore;
- 3.6 Tutti i Ballerini possono partecipare in una sola Categoria, ma possono prendere parte in entrambe le Tipologie (Coppia/Duo).

4. TEMPI DI GARA E VELOCITA' MUSICALE (B.p.m.)

- 4.1 La durata dei brani musicali utilizzati è la seguente:
- **MINI:** Durata del brano **da 1'.15" a 1'.30" 32 – 34** B.p.m.
 - **YOUTH:** Durata del brano **da 1'.15" a 1'.30" 34 – 36** B.p.m.
 - **JUNIOR:** Durata del brano **da 1'.15" a 1'.30" 34 -36** B.p.m.
 - **ADULTI A1 – A2:** Durata del brano **da 1'.15" a 1'.30" 36 -38** B.p.m.
- 4.2 Tutte le Categorie, in Selezione Semifinale e Finale, utilizzeranno musica propria. Potranno essere usate musiche esclusivamente del genere: **TECHNO, HOUSE, TRANCE, DISCO MUSIC.** Queste devono essere:
- Riversata solo su CD;
 - Contenere, ben comprensibile, il solo brano di gara;
 - Rispettare i limiti di durata e B.p.m. previsti **senza nessuna tolleranza ne in più ne in meno**;
 - Riportare, ben visibile: Il Numero di Gara, Nome del Club, Titolo della Coreografia, Durata, Nome e Cognome Coppia, Tipologia, Disciplina, Categoria;
- 4.3 **E' vietato utilizzare ogni altra musica che non sia Disco Music, Techno, House, scenografia ed oggettistica varia. La mancata osservanza di questa norma comporterà la squalifica immediata;**

- 4.4 Devono essere eseguiti OBBLIGATORIAMENTE 3 (tre) Elementi Acrobatici e Ginnici DIVERSI. L'inserimento di Elementi Acrobatici e Ginnici è libero per le categorie Youth, Junior, Adulti A1 – A2 e relative Categorie esordienti, mentre per la categoria Mini – Mini Esordienti è limitato agli Elementi Acrobatici contenuti nel Quaderno Tecnico Freestyle Categoria MINI – Safety Level. Il mancato rispetto di tale norma comporterà la SQUALIFICA immediata della Coppia;**
- 4.5** Gli Elementi Acrobatici in più o in meno (rispetto ai 3 previsti), non saranno considerati nel computo del punteggio e verrà applicata la relativa penalità;
- 4.6 Sono consentite prese e sollevamenti, in quanto non considerati Elementi Acrobatici e Ginnici;**
- 4.7** In caso esistessero difformità di durata/velocità (B.p.m.) la Coppia sarà immediatamente squalificata.

5. SVOLGIMENTO COMPETIZIONI

- 5.1** Tutte le Categorie, disputeranno secondo il numero degli iscritti passaggio di Selezione/i Semifinale e la Finale;
- 5.2** Le Selezioni, Semifinali e Finali si svolgeranno con una sola Coppia in pista;
- 5.3** Nelle Finali, in mancanza di musica propria, verrà utilizzata la Musica Federale;
- 5.4** Il **Direttore di Gara, qualora si renda necessario**, potrà in qualsiasi momento apportare modifiche allo svolgimento Competitivo.

6. PARTECIPAZIONE COMPETIZIONI

6.1

- **COPPA ITALIA:** Possono partecipare tutti i ballerini in regola con i Libretti Tecnici e in possesso della Tessera di un qualsiasi Ente di Promozione Sportiva Riconosciuto;
- **CAMPIONATO ITALIANO:** Possono partecipare i **Primi 18 Classificati** di ogni categoria della Coppa Italia;
- **CAMPIONATO EUROPEO/MONDIALE:** **Nelle Categorie Mini, Youth, Junior, Adulti A1 parteciperanno: i primi 2 classificati della COPPA ITALIA ed il primo del Campionato Italiano** (purchè abbiano preso parte ad almeno una Competizione di Coppa Italia).

7. CARATTERISTICHE E MOVIMENTI

- 7.1** La musica segue solitamente moduli Ritmici organizzati regolarmente, che ne governano il movimento e aiutano l'orecchio umano a coglierne la struttura . L'unità fondamentale è il BATTITO (o pulsazione): un modello di spaziatura costante che ricorda il ticchettio di un orologio. Nella musica, di solito, il battito è esplicito, spesso espresso dalle percussioni o da un accompagnamento regolare. Come i battiti regolano la durata di eventi musicali brevi, così essi sono regolati da unità ricorrenti più ampie, denominate BATTUTE. Le BATTUTE si formano accentando il primo di una serie di più battiti, così che questi si raggruppano secondo uno schema, ad esempio **uno due tre quattro**(è il caso della disco dance). Per determinare esattamente le Battute per Minuto (b.p.m.) di un brano, dobbiamo contare il numero di battiti (o pulsazioni) nell'arco temporale di 1'.00" e successivamente dividerlo con 4. **ESEMPIO:** abbiamo contato 150 battiti nell'arco di un minuto. Determiniamo le battute in questo modo **150 : 4 = 37,5 B.p.m.** Il brano risulterà essere di 37,5 Battute per minuto. **Per ballare " a tempo"** s'intende seguire con i movimenti (gambe, Braccia, Testa, figurazioni ecc.) i BATTITI (**uno due tre quattro**) musicali;

chi non segue i battiti (muovendosi cioè più velocemente o più lentamente dei battiti) è **"Fuori Tempo"**. Altro discorso è l'interpretazione; questa è legata alla **melodia musicale**. La Melodia Musicale è la metrica che determina il cambio della tonalità o accordo (generalmente dopo una battuta) e dal motivo principale al ritornello o a parti musicali non ritmate (generalmente dopo 8 battute). L'interpretazione quindi è la capacità della Coppia di adattare i movimenti e l'inserimento degli Elementi Acrobatici alla melodia musicale;

- 7.2** Nella Disco Freestyle il parametro che ricopre maggiore importanza è **l'acrobazia**. Questa, per ottenere il massimo punteggio, deve essere eseguita correttamente e senza in alcun modo prendere inutili rischi. L'esecuzione può essere suddivisa in 3 (tre) fasi: PREPARAZIONE (INGRESSO), ESECUZIONE, USCITA (ATTERRAGGIO). Analizziamo approfonditamente i tre parametri; la PREPARAZIONE (INGRESSO) è il momento in cui il ballerino passa dalla fase di ballo alla fase di rincorsa. Il passaggio tra le due fasi non deve avere interruzioni, deve essere fluido e rispettare il ritmo musicale (tempo) oltre alla melodia musicale; una buona preparazione (ingresso) è il presupposto per una corretta esecuzione. L'ESECUZIONE è il modo in cui viene eseguito l'elemento acrobatico (postura del corpo, equilibrio in volo ecc.). L'elemento acrobatico eseguito correttamente rispetta le descrizioni esaustive contenute nel Quaderno Tecnico per ogni elemento acrobatico. L'USCITA (ATTERRAGGIO) è la fase finale dell'elemento acrobatico. L'equilibrio del ballerino in questa fase deve essere stabile, non debbono esserci incertezze nel passare dall'atterraggio alla fase di ballo, rispettando il ritmo musicale (tempo) oltre alla melodia musicale;
- 7.3** La Coppia, deve dimostrare alla Giuria la propria preparazione attraverso l'interpretazione musicale, la Tecnica di Ballo, il sincronismo, l'espressività, la preparazione atletica.

8. METODOLOGIA VALUTATIVA e PENALITA'

- 8.1** La base sulla quale viene costruito il Balletto, è la Disco Dance nelle sue diverse forme e Caratteristiche, con l'inserimento di Elementi Acrobatici;
- 8.2** Nella Categoria **Mini**, è **obbligatorio eseguire 3 Elementi Acrobatici** secondo il programma contenuto nel Quaderno Tecnico Freestyle Categoria MINI - Safety Level relativo alla stagione Sportiva in corso;
- 8.3** Nelle Categorie **Youth, Junior, Adulti** è **obbligatorio eseguire 3 Elementi Acrobatici** liberi, purchè diversi;
- 8.4** Alla Coppia è consentito eseguire Elementi Acrobatici diversi per ogni componente. L'ingresso nelle acrobazie è **OBBLIGATORIO** eseguirlo nello stesso momento così come, dopo l'esecuzione dell'elemento acrobatico, il passaggio alla fase di ballo. Nella Coppia il **punteggio relativo agli elementi acrobatici** sarà assegnato sommando il valore degli elementi acrobatici dei due ballerini (B1 e B2); nelle **combinata sarà preso in considerazione la figura con maggior punteggio di ogni ballerino sommandola. Alle altre figure verrà assegnato un "bonus" di un punto;**

Esempio Singolo Elemento Acrobatico:

B1 – Salto raccolto avanti = **8,50**

B2 – Flic Flac = **7,00**

B1+B2 = TOTALE 15,50

Esempio Combinata:

B1 - Salto Raccolto Dietro + Flic Flac + Verticale = **10,00**

(**8,00** + 7,00 > **1,00** + 4,00 > **1,00**)

B2 - Flic Flac + Salto carpio dietro + Kippe = **10,50**

(7,00 > **1,00** + **8,50** + 2,00 > **1,00**)

B1+B2 = TOTALE 20,50

- 8.5** E' possibile eseguire al massimo **due figure combinate** (delle 3 previste). Ogni figura combinata può essere composta da un massimo di **tre elementi acrobatici**

diversi; tra gli elementi acrobatici che compongono la combinata **non possono essere eseguiti passi di base o passi di rincorsa. Il mancato rispetto della norma porterà al supero limite Max elementi acrobatici e, conseguentemente, penalizzato**;

- 8.6** La valutazione della Giuria viene espressa basandosi su 6 (SEI) parametri:
- **ACROBAZIA – valutazione per ogni singolo Elemento Acrobatico**
 - **TECNICA** DA 0 a 5 PUNTI
 - **SINCRONISMO** DA 0 a 4 PUNTI
 - **FIGURE DI DANZA** DA 0 a 3 PUNTI
 - **COREOGRAFIA** DA 0 a 2 PUNTI
 - **PRESENTAZIONE** DA 0 a 1 PUNTO
- 8.7** Nel Parametro **Acrobazia** si identifica: Grado di difficoltà, tecnica di esecuzione, altezza – velocità – sincronismo;
- 8.8** Nel Parametro **Tecnica** si identifica: Tecnica di esecuzione della Disco Dance, Elasticità/scioltezza, movimenti fluidi del corpo delle braccia e delle gambe di entrambi i ballerini, Dinamicità, velocità e precisione nell'esecuzione;
- 8.9** Nel parametro **Sincronismo** si identifica: Ingresso – esecuzione – uscita da elementi acrobatici eseguiti contemporaneamente, movimenti sincroni delle braccia e delle gambe, figurazioni tecniche;
- 8.10** Nel parametro **Figure di Danza** si identifica: Esecuzione – difficoltà - precisione movimenti, equilibrio, postura, sincronismo - tempo, sopra tempo, sotto tempo - utilizzo razionale dello spazio (in Linea e Diagonale) – Portamento, direzione sguardo, postura e controllo estremità di entrambi i ballerini;
- 8.11** Nel parametro **Coreografia** si identifica: Creatività e scelta tipo di figurazioni - Distribuzione delle figure tecniche ed acrobatiche (alternanza di figurazioni, in linea e in diagonale), utilizzo dello spazio scenico a disposizione; scelta delle figure rispettando la melodia, attinenza delle stesse; interpretazione, sguardo, agonismo, espressione;
- 8.12** Nel parametro **Presentazione** si identifica: Abbigliamento, scelta e abbinamento cromatico, eleganza, accessori, attinenza con brano musicale; Portamento, direzione dello sguardo, postura; Entrata e uscita, camminata, saluto, espressione.
- 8.13** Le **penalità** assegnabili sono così quantificate:
- | | |
|---|--------------------------|
| ➤ ERRORI DI TEMPO | 0 - 10 |
| ➤ SUPERO LIMITE MAX ELEMENTI ACROBATICI | 10 |
| ➤ ELEMENTI ACROBATICI INFERIORI AL PREVISTO* | 2 |
| ➤ FIGURE NON AMMESSE | <u>Squalifica</u> |

* La penalità sarà applicata per ogni elemento acrobatico non eseguito.

- 8.14** In tutte le categorie, con minore tolleranza per le categorie inferiori, saranno penalizzati quei ballerini/e che avranno atteggiamenti volgari ed indosseranno costumi ostentatamente provocanti.

9 NORME COMPORTAMENTALI

- 9.1** La Coppia deve occupare tutto lo spazio a disposizione al fine di dimostrare la padronanza delle tecniche di ballo e della propria coreografia;
- 9.2** Alla Coppia non è consentito avvicinarsi alla Giuria durante l'esibizione. Il limite sarà opportunamente segnalato sulla pista;
- 9.3** Il numero di gara deve essere ben visibile;
- 9.4** L'abbigliamento deve essere appropriato alla musica ed alla coreografia che si intende esibire;
- 9.5** **E' vietato** masticare chewing gum (gomma da masticare) durante le esibizioni;
- 9.6** **E' severamente Vietato** ai Ballerini, durante lo svolgimento delle Manifestazioni, chiedere spiegazioni su giudizi non condivisi o presunte irregolarità ai **Giudici e al Direttore di Gara**.

10. NORME COMPORTAMENTALI INSEGNANTI – CAPI GRUPPO

10.1 E' VIETATO A: Insegnanti, Capi Gruppo, durante lo svolgimento delle Manifestazioni, chiedere spiegazioni su Giudizi non condivisi o presunte irregolarità ai **Giudici di Gara**. Eventuali spiegazioni, informazioni o reclami potranno essere rivolti al **Direttore di Gara**, nei tempi e regole previsti, compatibilmente con lo svolgimento della Manifestazione.

SEZIONE 5

FREESTYLE DUO

(Due Maschi – Due Femmine)

1. INTRODUZIONE

- 1.1 Per tutte le situazioni non esaminate in queste normative, si prenderanno di riferimento i Regolamenti Internazionali dell'I.D.F.. Nel caso persistano situazioni indefinite la competenza sarà della Commissione Tecnica.

2. DISCO FREESTYLE DUO

- 2.1 Nella Disco Freestyle Duo, i Ballerini devono essere dello stesso sesso (uomo – uomo / donna - donna).

3. CATEGORIE

- 3.1 Le categorie della Disco Freestyle Duo, sono:
- **MINI:** Tutti i ballerini dai 6 ai 9 anni (definiti per millesimo)
 - **YOUTH:** Tutti i ballerini dai 10 ai 13 anni (definiti per millesimo)
 - **JUNIOR:** Tutti i ballerini dai 14 ai 16 anni (definiti per millesimo)
 - **ADULTI A2:** Tutti i ballerini che hanno compiuto 17 anni (definiti per millesimo)
 - **ADULTI A1:** Tutti i ballerini che hanno compiuto 17 anni (definiti per millesimo)
- 3.2 Le fasce di età sono **considerate per millesimo**, riferite all'anno solare (1 Gennaio – 31 Dicembre). Per le gare di Coppa Italia e Ranking List che inizieranno ad Ottobre, l'età dei ballerini sarà riferita all'anno successivo;
- 3.3 **La permanenza nella categoria ADULTI A2 è ILLIMITATA.** I passaggi di categoria avvengono su richiesta dell'insegnante o su valutazione della Commissione Tecnica;
- 3.4 I passaggi dalla categoria Mini fino alla categoria Adulti A2, avvengono per raggiungimento dei limiti di età e sono automatici;
- 3.5 In caso di Coppia formata da Ballerini di categorie diverse, ai fini della competizione, verrà considerata la categoria superiore;
- 3.6 Tutti i Ballerini possono partecipare in una sola Categoria, ma possono prendere parte in entrambe le Tipologie (Duo/Coppia).

4. TEMPI DI GARA E VELOCITA' MUSICALE (B.p.m.)

- 4.1 La durata dei brani musicali utilizzati è la seguente:
- **MINI:** Durata del brano **da 1'.15" a 1'.30" 32 – 34 B.p.m.**
 - **YOUTH:** Durata del brano **da 1'.15" a 1'.30" 34 – 36 B.p.m.**
 - **JUNIOR:** Durata del brano **da 1'.15" a 1'.30" 34 -36 B.p.m.**
 - **ADULTI A1 – A2:** Durata del brano **da 1'.15" a 1'.30" 36 -38 B.p.m.**
- 4.2 Tutte le Categorie, in Selezione Semifinale e Finale, utilizzeranno musica propria. Potranno essere usate musiche esclusivamente del genere: **TECHNO, HOUSE, TRANCE, DISCO MUSIC.** Queste devono essere:
- Riversata solo su CD;
 - Contenere, ben comprensibile, il solo brano di gara;
 - Rispettare i limiti di durata e B.p.m. previsti **senza nessuna tolleranza ne in più ne in meno;**
 - Riportare, ben visibile: Il Numero di Gara, Nome del Club, Titolo della Coreografia, Durata, Nome e Cognome Duo, Tipologia, Disciplina, Categoria;
- 4.3 **E' vietato utilizzare ogni altra musica che non sia Disco Music, Techno, House, scenografia ed oggettistica varia. La mancata osservanza di questa norma comporterà la squalifica immediata;**

- 4.4 Devono essere eseguiti OBBLIGATORIAMENTE 3 (tre) Elementi Acrobatici e Ginnici DIVERSI. L'inserimento di Elementi Acrobatici e Ginnici è libero per le categorie Youth, Junior, Adulti A1 – A2 e relative Categorie esordienti, mentre per la categoria Mini – Mini Esordienti è limitato agli Elementi Acrobatici contenuti nel Quaderno Tecnico Freestyle Categoria MINI – Safety Level. Il mancato rispetto della norma comporterà la SQUALIFICA immediata del Duo;**
- 4.5** Gli Elementi Acrobatici in più o in meno (rispetto ai 3 previsti), non saranno considerati nel computo del punteggio e verrà applicata la relativa penalità;
- 4.6 Sono consentite prese e sollevamenti, in quanto non considerati Elementi Acrobatici e Ginnici;**
- 4.7** In caso esistessero difformità di durata/velocità (B.p.m.) il Duo sarà immediatamente squalificato.

5. SVOLGIMENTO COMPETIZIONI

- 5.1** Tutte le Categorie, disputeranno secondo il numero degli iscritti passaggio di Selezione/i Semifinale e la Finale;
- 5.2** Le Selezioni, Semifinali e Finali si svolgeranno con un solo Duo in pista;
- 5.3** Nelle Finali, in mancanza di musica propria, verrà utilizzata la Musica Federale;
- 5.4** Il **Direttore di Gara, qualora si renda necessario**, potrà in qualsiasi momento apportare modifiche allo svolgimento Competitivo.

6. PARTECIPAZIONE COMPETIZIONI

6.1

- **COPPA ITALIA:** Possono partecipare tutti i ballerini in regola con i Libretti Tecnici e in possesso della Tessera di un qualsiasi Ente di Promozione Sportiva Riconosciuto;
- **CAMPIONATO ITALIANO:** Possono partecipare i **Primi 18 Classificati** di ogni categoria della Coppa Italia;
- **CAMPIONATO EUROPEO/MONDIALE:** **Nelle Categorie Mini, Youth, Junior, Adulti A1** **parteciperanno: i primi 2 classificati della COPPA ITALIA ed il primo del Campionato Italiano** (purchè abbiano preso parte ad almeno una Competizione di Coppa Italia).

7. CARATTERISTICHE E MOVIMENTI

- 7.1** La musica segue solitamente moduli Ritmici organizzati regolarmente, che ne governano il movimento e aiutano l'orecchio umano a coglierne la struttura . L'unità fondamentale è il **BATTITO** (o pulsazione): un modello di spaziatura costante che ricorda il ticchettio di un orologio. Nella musica, di solito, il battito è esplicito, spesso espresso dalle percussioni o da un accompagnamento regolare. Come i battiti regolano la durata di eventi musicali brevi, così essi sono regolati da unità ricorrenti più ampie, denominate **BATTUTE**. Le **BATTUTE** si formano accentando il primo di una serie di più battiti, così che questi si raggruppano secondo uno schema, ad esempio **uno due tre quattro**(è il caso della disco dance). Per determinare esattamente le Battute per Minuto (b.p.m.) di un brano, dobbiamo contare il numero di battiti (o pulsazioni) nell'arco temporale di 1'.00" e successivamente dividerlo con 4. **ESEMPIO:** abbiamo contato 150 battiti nell'arco di un minuto. Determiniamo le battute in questo modo **150 : 4 = 37,5 B.p.m.** Il brano risulterà essere di 37,5

Battute per minuto. **Per ballare " a tempo"** s'intende seguire con i movimenti (gambe, Braccia, Testa, figurazioni ecc.) i BATTITI (**uno** due **tre** quattro) musicali; chi non segue i battiti (muovendosi cioè più velocemente o più lentamente dei battiti) è "**Fuori Tempo**". Altro discorso è l'interpretazione; questa è legata alla **melodia musicale**. La Melodia Musicale è la metrica che determina il cambio della tonalità o accordo (generalmente dopo una battuta) e dal motivo principale al ritornello o a parti musicali non ritmate (generalmente dopo 8 battute). L'interpretazione quindi è la capacità del Duo di adattare i movimenti e l'inserimento degli Elementi Acrobatici alla melodia musicale;

- 7.2** Nella Disco Freestyle il parametro che ricopre maggiore importanza è **l'acrobazia**. Questa, per ottenere il massimo punteggio, deve essere eseguita correttamente e senza in alcun modo prendere inutili rischi. L'esecuzione può essere suddivisa in 3 (tre) fasi: PREPARAZIONE (INGRESSO), ESECUZIONE, USCITA (ATTERRAGGIO). Analizziamo approfonditamente i tre parametri; la PREPARAZIONE (INGRESSO) è il momento in cui il ballerino passa dalla fase di ballo alla fase di rincorsa. Il passaggio tra le due fasi non deve avere interruzioni, deve essere fluido e rispettare il ritmo musicale (tempo) oltre alla melodia musicale; una buona preparazione (ingresso) è il presupposto per una corretta esecuzione. L'ESECUZIONE è il modo in cui viene eseguito l'elemento acrobatico (postura del corpo, equilibrio in volo ecc.). L'elemento acrobatico eseguito correttamente rispetta le descrizioni esaustive contenute nel Quaderno Tecnico per ogni elemento acrobatico. L'USCITA (ATTERRAGGIO) è la fase finale dell'elemento acrobatico. L'equilibrio del ballerino in questa fase deve essere stabile, non debbono esserci incertezze nel passare dall'atterraggio alla fase di ballo, rispettando il ritmo musicale (tempo) oltre alla melodia musicale;
- 7.3** Il Duo, deve dimostrare alla Giuria la propria preparazione attraverso l'interpretazione musicale, la Tecnica di Ballo, il sincronismo, l'espressività, la preparazione atletica.

8. METODOLOGIA VALUTATIVA e PENALITA'

- 8.1** La base sulla quale viene costruito il Balletto, è la Disco Dance nelle sue diverse forme e Caratteristiche, con l'inserimento di Elementi Acrobatici;
- 7.2** Nella Categoria **Mini**, è **obbligatorio eseguire 3 Elementi Acrobatici** secondo il programma contenuto nel Quaderno Tecnico Freestyle Categoria MINI - Safety Level relativo alla stagione Sportiva in corso;
- 7.3** Nelle Categorie **Youth, Junior, Adulti** è **obbligatorio eseguire 3 Elementi Acrobatici** liberi, purchè diversi;
- 8.4** Al Duo è consentito eseguire Elementi Acrobatici diversi per ogni componente. L'ingresso nelle acrobazie è **OBBLIGATORIO** eseguirlo nello stesso momento così come, dopo l'esecuzione dell'elemento acrobatico, il passaggio alla fase di ballo. Nel Duo il **punteggio relativo agli elementi acrobatici** sarà assegnato sommando il valore degli elementi acrobatici dei due ballerini (B1 e B2); nelle **combinata** sarà **preso in considerazione la figura con maggior punteggio di ogni ballerino sommandola. Alle altre figure verrà assegnato un " bonus" di un punto;**

Esempio Singolo Elemento Acrobatico:

B1 – Salto raccolto avanti = **8,50**

B2 – Flic Flac = **7,00**

B1+B2 = TOTALE 15,50

Esempio Combinata:

B1 - Salto Raccolto Dietro + Flic Flac + Verticale = **10,00**

(**8,00** + 7,00 > **1,00** + 4,00 > **1,00**)

B2 - Salto carpio dietro + Flic Flac + Kippe = **10,50**

(**8,50** + 7,00 > **1,00** + 2,00 > **1,00**)

B1+B2 = TOTALE 20,50

- 8.5** E' possibile eseguire al massimo **due figure combinate** (delle 3 previste). Ogni figura combinata può essere composta da un massimo di **tre elementi acrobatici diversi**; tra gli elementi acrobatici che compongono la combinata **non possono essere eseguiti passi di base o passi di rincorsa. Il mancato rispetto della norma porterà al supero limite Max elementi acrobatici e, conseguentemente, penalizzato**;
- 8.6** La valutazione della Giuria viene espressa basandosi su 6 (SEI) parametri:
- **ACROBAZIA – valutazione per ogni singolo Elemento Acrobatico**
 - **TECNICA** DA 0 a 5 PUNTI
 - **SINCRONISMO** DA 0 a 4 PUNTI
 - **FIGURE DI DANZA** DA 0 a 3 PUNTI
 - **COREOGRAFIA** DA 0 a 2 PUNTI
 - **PRESENTAZIONE** DA 0 a 1 PUNTO
- 8.7** Nel Parametro **Acrobazia** si identifica: Grado di difficoltà, tecnica di esecuzione, altezza – velocità – sincronismo;
- 8.8** Nel Parametro **Tecnica** si identifica: Tecnica di esecuzione della Disco Dance, Elasticità/scioltezza, movimenti fluidi del corpo delle braccia e delle gambe di entrambi i ballerini, Dinamicità, velocità e precisione nell'esecuzione;
- 8.9** Nel parametro **Sincronismo** si identifica: Ingresso – esecuzione – uscita da elementi acrobatici eseguiti contemporaneamente, movimenti sincroni delle braccia e delle gambe, figurazioni tecniche;
- 8.10** Nel parametro **Figure di Danza** si identifica: Esecuzione – difficoltà - precisione movimenti, equilibrio, postura, sincronismo - tempo, sopra tempo, sotto tempo - utilizzo razionale dello spazio (in Linea e Diagonale) – Portamento, direzione sguardo, postura e controllo estremità di entrambi i ballerini;
- 8.11** Nel parametro **Coreografia** si identifica: Creatività e scelta tipo di figurazioni - Distribuzione delle figure tecniche ed acrobatiche (alternanza di figurazioni, in linea e in diagonale), utilizzo dello spazio scenico a disposizione; scelta delle figure rispettando la melodia, attinenza delle stesse; interpretazione, sguardo, agonismo, espressione;
- 8.12** Nel parametro **Presentazione** si identifica: Abbigliamento, scelta e abbinamento cromatico, eleganza, accessori, attinenza con brano musicale; Portamento, direzione dello sguardo, postura; Entrata e uscita, camminata, saluto, espressione.
- 8.13** Le **penalità** assegnabili sono così quantificate:
- **ERRORI DI TEMPO** 0 - 10
 - **SUPERO LIMITE MAX ELEMENTI ACROBATICI** 10
 - **ELEMENTI ACROBATICI INFERIORI AL PREVISTO*** 2
 - **FIGURE NON AMMESSE** **Squalifica**
- * La penalità sarà applicata per ogni elemento acrobatico non eseguito.
- 8.14** In tutte le categorie, con minore tolleranza per le categorie inferiori, saranno penalizzati quei ballerini/e che avranno atteggiamenti volgari ed indosseranno costumi ostentatamente provocanti.

9. NORME COMPORTAMENTALI

- 9.1** Il Duo deve occupare tutto lo spazio a disposizione al fine di dimostrare la padronanza delle tecniche di ballo e della propria coreografia;
- 9.2** Al Duo non è consentito avvicinarsi alla Giuria durante l'esibizione. Il limite sarà opportunamente segnalato sulla pista;
- 9.3** Il numero di gara deve essere ben visibile;
- 9.4** L'abbigliamento deve essere appropriato alla musica ed alla coreografia che si intende esibire;
- 9.5** E' **vietato** masticare chewing gum (gomma da masticare) durante le esibizioni;

9.6 E' severamente Vietato ai Ballerini, durante lo svolgimento delle Manifestazioni, chiedere spiegazioni su giudizi non condivisi o presunte irregolarità ai **Giudici e al Direttore di Gara**.

10. NORME COMPORTAMENTALI INSEGNANTI – CAPI GRUPPO

10.1 E' VIETATO A: Insegnanti, Capi Gruppo, durante lo svolgimento delle Manifestazioni, chiedere spiegazioni su Giudizi non condivisi o presunte irregolarità ai **Giudici di Gara**. Eventuali spiegazioni, informazioni o reclami potranno essere rivolti al **Direttore di Gara**, nei tempi e regole previsti, compatibilmente con lo svolgimento della Manifestazione.

SEZIONE 6

FREESTYLE PICCOLI GRUPPI

(da 3 a 7 Ballerini)

1. INTRODUZIONE

- 1.1 Per tutte le situazioni non esaminate in queste normative, si prenderanno di riferimento i Regolamenti Internazionali dell'I.D.F.. Nel caso persistano situazioni indefinite la competenza sarà della Commissione Tecnica.

2. DISCO FREESTYLE PICCOLI GRUPPI

- 2.1 Il Piccolo Gruppo è composto da un minimo di **3 (tre)** ballerini/e ad un massimo di **7 (sette)** ballerini/e.

3. CATEGORIE

- 3.1 I Piccoli Gruppi sono suddivisi nelle seguenti categorie:
- **MINI:** Tutti i ballerini dai 6 ai 9 anni (definiti per millesimo)
 - **YOUTH:** Tutti i ballerini dai 10 ai 13 anni (definiti per millesimo)
 - **JUNIOR:** Tutti i ballerini dai 14 ai 16 anni (definiti per millesimo)
 - **ADULTI:** Tutti i ballerini che hanno compiuto 17 anni (definiti per millesimo)
- 3.2 Nelle categorie Youth – Junior – Adulti sono ammessi ballerini di età inferiore;
- 3.3 Nella categoria MINI è ammesso un fuori quota di anni 10;
- 3.4 Tutti i clubs possono iscrivere più coreografie;
- 3.5 Uno o più ballerini possono essere iscritti sia nei Piccoli Gruppi che nelle Formazioni;
- 3.6 **Uno o più ballerini non possono essere iscritti a due o più Piccoli Gruppi;**
- 3.7 **Uno o più ballerini non possono essere iscritti a due o più Formazioni.**

4. TEMPI DI GARA

- 4.1 la durata dei brani musicali utilizzati è la seguente:
- **MINI:** Durata del brano **da 2'.00" a 2'.30" 32 – 34** B.p.m.
 - **YOUTH:** Durata del brano **da 2'.00" a 2'.30" 34 – 36** B.p.m.
 - **JUNIOR:** Durata del brano **da 2'.00" a 2'.30" 34 -36** B.p.m.
 - **ADULTI:** Durata del brano **da 2'.00" a 2'.30" 36 -38** B.p.m.
- 4.2 Tutte le Categorie, in Selezione Semifinale e Finale, utilizzeranno musica propria. Potranno essere usate musiche esclusivamente del genere: **TECHNO, HOUSE, TRANCE, DISCO MUSIC**. Queste devono essere:
- Riversata solo su CD;
 - Contenere, ben comprensibile, il solo brano di gara;
 - Rispettare i limiti di durata e B.p.m. previsti **senza nessuna tolleranza ne in più ne in meno**;
 - Riportare, ben visibile: Il Numero di Gara, Nome del Club, Titolo della Coreografia, Durata, Tipologia, Disciplina, Categoria;
- 4.3 **E' vietato utilizzare ogni altra musica che non sia Disco Music, Techno, House, Trance, scenografia ed oggettistica varia. La mancata osservanza di questa norma comporterà la squalifica immediata;**
- 4.4 **Devono essere eseguiti OBBLIGATORIAMENTE 3 (tre) Elementi Acrobatici e Ginnici DIVERSI. L'inserimento di Elementi Acrobatici e Ginnici è libero per le categorie Youth, Junior, Adulti A1 – A2 e relative Categorie esordienti, mentre per la categoria Mini – Mini Esordienti è limitato agli Elementi Acrobatici contenuti nel Quaderno Tecnico Freestyle Categoria MINI – Safety Level. Il mancato rispetto della norma comporterà la SQUALIFICA immediata del Piccolo Gruppo;**

- 4.5 Gli Elementi Acrobatici in più o in meno (rispetto ai 3 previsti), non saranno considerati nel computo del punteggio e verrà applicata la relativa penalità;
- 4.6 **Sono consentite prese e sollevamenti, in quanto non considerati Elementi Acrobatici e Ginnici;**
- 4.7 In caso esistessero difformità di durata/velocità (B.p.m.) il Piccolo Gruppo sarà immediatamente squalificato.

5. SVOLGIMENTO COMPETIZIONI

- 5.1 Tutte le Categorie, disputeranno secondo il numero degli iscritti passaggio di Selezione/i Semifinale e la Finale;
- 5.2 Le Selezioni, Semifinali e Finali si svolgeranno con un solo Piccolo Gruppo in pista;
- 5.3 Nelle Finali, in mancanza di musica propria, verrà utilizzata la Musica Federale;
- 5.4 Il **Direttore di Gara, qualora si renda necessario**, potrà in qualsiasi momento apportare modifiche allo svolgimento Competitivo.

6. PARTECIPAZIONE COMPETIZIONI

6.1

- **COPPA ITALIA:** Possono partecipare tutti i ballerini in regola con i Libretti Tecnici e in possesso della Tessera di un qualsiasi Ente di Promozione Sportiva Riconosciuto;
- **CAMPIONATO ITALIANO:** Possono partecipare i **Primi 12 Classificati** di ogni categoria della Coppa Italia;
- **CAMPIONATO EUROPEO/MONDIALE:** **Nelle Categorie Mini, Youth, Junior, Adulti parteciperanno: i primi 2 classificati della COPPA ITALIA ed il primo del Campionato Italiano** (purchè abbiano preso parte ad almeno una Competizione di Coppa Italia).

7. CARATTERISTICHE E MOVIMENTI

- 7.1 La musica segue solitamente moduli Ritmici organizzati regolarmente, che ne governano il movimento e aiutano l'orecchio umano a coglierne la struttura . L'unità fondamentale è il BATTITO (o pulsazione): un modello di spaziatura costante che ricorda il ticchettio di un orologio. Nella musica, di solito, il battito è esplicito, spesso espresso dalle percussioni o da un accompagnamento regolare. Come i battiti regolano la durata di eventi musicali brevi, così essi sono regolati da unità ricorrenti più ampie, denominate BATTUTE. Le BATTUTE si formano accentando il primo di una serie di più battiti, così che questi si raggruppano secondo uno schema, ad esempio **uno due tre quattro**(è il caso della disco dance). Per determinare esattamente le Battute per Minuto (b.p.m.) di un brano, dobbiamo contare il numero di battiti (o pulsazioni) nell'arco temporale di 1'.00" e successivamente dividerlo con 4.
ESEMPIO: abbiamo contato 150 battiti nell'arco di un minuto. Determiniamo le battute in questo modo **150 : 4 = 37,5 B.p.m.** Il brano risulterà essere di 37,5 Battute per minuto. **Per ballare " a tempo"** s'intende seguire con i movimenti (gambe, Braccia, Testa, figurazioni ecc.) i BATTITI (**uno due tre quattro**) musicali; chi non segue i battiti (muovendosi cioè più velocemente o più lentamente dei battiti) è **"Fuori Tempo"**. Altro discorso è l'interpretazione; questa è legata alla **melodia musicale**. La Melodia Musicale è la metrica che determina il cambio della tonalità o accordo (generalmente dopo una battuta) e dal motivo principale al ritornello o a

parti musicali non ritmate (generalmente dopo 8 battute). L'interpretazione quindi è la capacità dei ballerini di adattare i movimenti e l'inserimento di Elementi Acrobatici alla melodia musicale;

- 7.2** Nella Disco Freestyle il parametro che ricopre maggiore importanza è **l'acrobazia**. Questa, per ottenere il massimo punteggio, deve essere eseguita correttamente e senza in alcun modo prendere inutili rischi. L'esecuzione può essere suddivisa in 3 (tre) fasi: PREPARAZIONE (INGRESSO), ESECUZIONE, USCITA (ATTERRAGGIO). Analizziamo approfonditamente i tre parametri; la PREPARAZIONE (INGRESSO) è il momento in cui il ballerino passa dalla fase di ballo alla fase di rincorsa. Il passaggio tra le due fasi non deve avere interruzioni, deve essere fluido e rispettare il ritmo musicale (tempo) oltre alla melodia musicale; una buona preparazione (ingresso) è il presupposto per una corretta esecuzione. L'ESECUZIONE è il modo in cui viene eseguito l'elemento acrobatico (postura del corpo, equilibrio in volo ecc.). L'elemento acrobatico eseguito correttamente rispetta le descrizioni esaustive contenute nel Quaderno Tecnico per ogni elemento acrobatico. L'USCITA (ATTERRAGGIO) è la fase finale dell'elemento acrobatico. L'equilibrio del ballerino in questa fase deve essere stabile, non debbono esserci incertezze nel passare dall'atterraggio alla fase di ballo, rispettando il ritmo musicale (tempo) oltre alla melodia musicale;
- 7.3** Il Piccolo Gruppo deve dimostrare alla Giuria la propria preparazione attraverso la Tecnica Acrobatica, l'interpretazione musicale, la Tecnica di Ballo, il Sincronismo, l'esecuzione Artistica e Coreografica.

8. METODOLOGIA VALUTATIVA e PENALITA'

- 8.1** La base sulla quale viene costruito il Balletto, è la Disco dance nelle sue diverse forme e Caratteristiche, con l'inserimento di Elementi Acrobatici;
In tutte le categorie è obbligatorio eseguire 3 (tre) Elementi Acrobatici. In questa Disciplina, **non sono** considerati Elementi Acrobatici **Sollevamenti e Prese. Gli Elementi Acrobatici (anche diversi, con preparazione ed ingresso in tempi diversi) sono considerati un unico Elemento Acrobatico quando l'atterraggio e la ripresa del ritmo musicale sono eseguiti nello stesso istante da tutti i ballerini;**
- 8.2** E' possibile eseguire al massimo **due figure combinate** (delle 3 previste). Ogni figura combinata può essere composta da un massimo di **tre elementi acrobatici diversi**; tra gli elementi acrobatici che compongono la combinata **non possono essere eseguiti passi di base o passi di rincorsa. Il mancato rispetto della norma porterà al supero limite Max elementi acrobatici e, conseguentemente, penalizzato;**
- 8.3** Per la categoria **Mini** sono permessi tutti gli elementi acrobatici del **Quaderno Tecnico Freestyle Categoria MINI – Safety Level;**
- 8.4** Per le categorie **Youth-Junior-Adult** gli Elementi Acrobatici sono liberi, purchè diversi;
- 8.5** La valutazione della Giuria viene espressa con valori da 1 a 100 punti così suddivisi:
- | | |
|--|------------------------|
| ➤ TECNICA - ACROBAZIE – FIGURE DI DANZA | DA 0 a 40 PUNTI |
| ➤ SINCRONISMO | DA 0 a 30 PUNTI |
| ➤ COREOGRAFIA | DA 0 a 20 PUNTI |
| ➤ PRESENTAZIONE | DA 0 a 10 PUNTI |
- 8.6** Nel parametro **Tecnica – Acrobazia – Figure di Danza** si identifica: Tecnica di esecuzione della Disco dance – Techno – House, Ritmo (sopra tempo sotto tempo), Esecuzione delle figure e dei movimenti tecnici (Impostazione, eleganza, portamento, velocità di esecuzione, equilibrio), Tecnica di esecuzione degli Elementi Acrobatici (Ingresso, esecuzione, uscita), Sicurezza nell'esecuzione di ogni elemento acrobatico;
- 8.7** Nel parametro **Sincronismo** si identifica: sincronismo di ballerini durante l'esecuzione della fase di ballo, l'esecuzione degli elementi acrobatici, il passaggio dall'uscita di un elemento acrobatico alla fase di ballo, movimenti di braccia – gambe – busto – testa;

- 8.8** Nel parametro **Coreografia** si identifica: Distribuzione delle figure tecniche ed elementi acrobatici nel contesto del balletto (melodia e ritmo), occupazione dello spazio a propria disposizione, interpretazione musicale, linee di ballo (orizzontali, verticali, diagonali);
- 8.9** Nel parametro **Presentazione** si identifica: Eleganza, originalità della musica e dei costumi attinenti alla musica, ingresso ed uscita dei ballerini, personalità e sicurezza dei componenti il Piccolo Gruppo;
- 8.10** Ad ogni errore corrispondono della penalità così quantificabili:
- | | |
|--|-------------------|
| ➤ ERRORI DI TEMPO | 0 - 10 |
| ➤ CADUTA | 0 - 10 |
| ➤ SUPERO LIMITE MAX ELEMENTI ACROBATICI | 10 |
| ➤ PERDITA D'EQUILIBRIO (Ingresso e/o uscita singolo elemento acrobatico)* | 0 - 3 |
| ➤ FIGURE NON AMMESSE | Squalifica |
- * La penalità sarà applicata per ogni elemento acrobatico.
- 8.11** In tutte le categorie, con minore tolleranza per le categorie inferiori, saranno penalizzati quei ballerini/e che avranno atteggiamenti volgari ed indosseranno costumi ostentatamente provocanti.

9. NORME COMPORTAMENTALI

- 9.1** Il Piccolo Gruppo deve occupare tutto lo spazio a disposizione al fine di dimostrare la padronanza delle tecniche di ballo e della propria coreografia;
- 9.2** Al Piccolo Gruppo non è consentito avvicinarsi alla Giuria durante l'esibizione. Il limite sarà opportunamente segnalato sulla pista;
- 9.3** Il numero di gara deve essere ben visibile;
- 9.4** L'abbigliamento e la musica devono essere appropriate alla coreografia;
- 9.5** **E' vietato** masticare chewing gum (gomma da masticare) durante le esibizioni;
- 9.6** **E' severamente Vietato** ai Ballerini, durante lo svolgimento delle Manifestazioni, chiedere spiegazioni su giudizi non condivisi o presunte irregolarità ai **Giudici e al Direttore di Gara**.

10. NORME COMPORTAMENTALI INSEGNANTI – CAPI GRUPPO

- 10.1 E' VIETATO A:** Insegnanti, Capi Gruppo, durante lo svolgimento delle Manifestazioni, chiedere spiegazioni su giudizi non condivisi o presunte irregolarità ai **Giudici di Gara**. Eventuali spiegazioni, informazioni o reclami potranno essere rivolti al **Direttore di Gara**, nei tempi e regole previsti, compatibilmente con lo svolgimento della Manifestazione.

SEZIONE 7

FREESTYLE FORMAZIONE

(da 8 a 24 Ballerini)

1. INTRODUZIONE

- 1.1 Per tutte le situazioni non esaminate in queste normative, si prenderanno di riferimento i Regolamenti Internazionali dell'I.D.F.. Nel caso persistano situazioni indefinite la competenza sarà della Commissione Tecnica.

2. DISCO FREESTYLE FORMAZIONE

- 2.1 La Formazione è composta da un minimo di 8 (**otto**) ballerini/e ad un massimo di **24 (ventiquattro)** ballerini/e.

3. CATEGORIE

- 3.1 Le Formazioni sono suddivise nelle seguenti categorie:
- **MINI:** Tutti i ballerini dai 6 ai 9 anni (definiti per millesimo)
 - **YOUTH:** Tutti i ballerini dai 10 ai 13 anni (definiti per millesimo)
 - **JUNIOR:** Tutti i ballerini dai 14 ai 16 anni (definiti per millesimo)
 - **ADULTI:** Tutti i ballerini che hanno compiuto 17 anni (definiti per millesimo)
- 3.2 Nelle categorie Youth – Junior – Adulti sono ammessi ballerini di età inferiore;
- 3.3 Nella categoria MINI è ammesso un fuori quota di anni 10;
- 3.4 Tutti i clubs possono iscrivere più coreografie;
- 3.5 Uno o più ballerini possono essere iscritti sia nei Piccoli Gruppi che nelle Formazioni;
- 3.6 **Uno o più ballerini non possono essere iscritti a due o più Formazioni;**
- 3.7 **Uno o più ballerini non possono essere iscritti a due o più Piccoli Gruppi;**

4. TEMPI DI GARA

- 4.1 la durata dei brani musicali utilizzati è la seguente:
- **MINI:** Durata del brano **da 2'.30" a 4'.00" 32 – 34 B.p.m.**
 - **YOUTH:** Durata del brano **da 2'.30" a 4'.00" 34 – 36 B.p.m.**
 - **JUNIOR:** Durata del brano **da 2'.30" a 4'.00" 34 -36 B.p.m.**
 - **ADULTI:** Durata del brano **da 2'.30" a 4'.00" 36 -38 B.p.m.**
- 4.2 Tutte le Categorie, in Selezione Semifinale e Finale, utilizzeranno musica propria. Potranno essere usate musiche esclusivamente del genere: **TECHNO, HOUSE, TRANCE, DISCO MUSIC**. Queste devono essere:
- Riversata solo su CD;
 - Contenere, ben comprensibile, il solo brano di gara;
 - Rispettare i limiti di durata e B.p.m. previsti **senza nessuna tolleranza ne in più ne in meno**;
 - Riportare, ben visibile: Il Numero di Gara, Nome del Club, Titolo della Coreografia, Durata, Tipologia, Disciplina, Categoria;
- 4.3 **E' vietato utilizzare ogni altra musica che non sia Disco Music, Techno, House, Trance, scenografia ed oggettistica varia. La mancata osservanza di questa norma comporterà la squalifica immediata;**
- 4.4 **Devono essere eseguiti OBBLIGATORIAMENTE 3 (tre) Elementi Acrobatici e Ginnici DIVERSI. L'inserimento di Elementi Acrobatici e Ginnici è libero per le categorie Youth, Junior, Adulti A1 – A2 e relative Categorie esordienti, mentre per la categoria Mini – Mini Esordienti è limitato agli Elementi Acrobatici contenuti nel Quaderno Tecnico Freestyle Categoria MINI – Safety Level. Il mancato rispetto della norma comporterà la SQUALIFICA immediata della Formazione;**
- 4.5 Gli Elementi Acrobatici in più o in meno (rispetto ai 3 previsti), non saranno considerati nel computo del punteggio e verrà applicata la relativa penalità;
- 4.6 **Sono consentite prese e sollevamenti, in quanto non considerati Elementi Acrobatici e Ginnici;**

- 4.7 In caso esistessero difformità di durata/velocità (B.p.m.) la Formazione sarà immediatamente squalificata.

5. SVOLGIMENTO COMPETIZIONI

- 5.1 Tutte le Categorie, disputeranno secondo il numero degli iscritti passaggio di Selezione/i Semifinale e la Finale;
- 5.2 Le Selezioni, Semifinali e Finali si svolgeranno con una sola Formazione in pista;
- 5.3 Nelle Finali, in mancanza di musica propria, verrà utilizzata la Musica Federale;
- 5.4 Il **Direttore di Gara, qualora si renda necessario**, potrà in qualsiasi momento apportare modifiche allo svolgimento Competitivo.

6. PARTECIPAZIONE COMPETIZIONI

6.1

- **COPPA ITALIA:** Possono partecipare tutti i ballerini in regola con i Libretti Tecnici e in possesso della Tessera di un qualsiasi Ente di Promozione Sportiva Riconosciuto;
- **CAMPIONATO ITALIANO:** Possono partecipare i **Primi 12 Classificati** di ogni categoria della Coppa Italia;
- **CAMPIONATO EUROPEO/MONDIALE:** **Nelle Categorie Mini, Youth, Junior, Adulti parteciperanno: i primi 2 classificati della COPPA ITALIA ed il primo del Campionato Italiano** (purchè abbiano preso parte ad almeno una Competizione di Coppa Italia).

7. CARATTERISTICHE E MOVIMENTI

- 7.1 La musica segue solitamente moduli Ritmici organizzati regolarmente, che ne governano il movimento e aiutano l'orecchio umano a coglierne la struttura. L'unità fondamentale è il BATTITO (o pulsazione): un modello di spaziatura costante che ricorda il ticchettio di un orologio. Nella musica, di solito, il battito è esplicito, spesso espresso dalle percussioni o da un accompagnamento regolare. Come i battiti regolano la durata di eventi musicali brevi, così essi sono regolati da unità ricorrenti più ampie, denominate BATTUTE. Le BATTUTE si formano accentando il primo di una serie di più battiti, così che questi si raggruppano secondo uno schema, ad esempio **uno** due **tre** quattro (è il caso della disco dance). Per determinare esattamente le Battute per Minuto (b.p.m.) di un brano, dobbiamo contare il numero di battiti (o pulsazioni) nell'arco temporale di 1'.00" e successivamente dividerlo con 4.
- ESEMPIO:** abbiamo contato 150 battiti nell'arco di un minuto. Determiniamo le battute in questo modo $150 : 4 = 37,5$ B.p.m. Il brano risulterà essere di 37,5 Battute per minuto. **Per ballare "a tempo"** s'intende seguire con i movimenti (gambe, Braccia, Testa, figurazioni ecc.) i BATTITI (**uno** due **tre** quattro) musicali; chi non segue i battiti (muovendosi cioè più velocemente o più lentamente dei battiti) è **"Fuori Tempo"**. Altro discorso è l'interpretazione; questa è legata alla **melodia musicale**. La Melodia Musicale è la metrica che determina il cambio della tonalità o accordo (generalmente dopo una battuta) e dal motivo principale al ritornello o a parti musicali non ritmate (generalmente dopo 8 battute). L'interpretazione quindi è la capacità del ballerino di adattare i movimenti alla melodia musicale;

- 7.2** Nella Disco Freestyle il parametro che ricopre maggiore importanza è **l'acrobazia**. Questa, per ottenere il massimo punteggio, deve essere eseguita correttamente e senza in alcun modo prendere inutili rischi. L'esecuzione può essere suddivisa in 3 (tre) fasi: PREPARAZIONE (INGRESSO), ESECUZIONE, USCITA (ATTERRAGGIO). Analizziamo approfonditamente i tre parametri; la PREPARAZIONE (INGRESSO) è il momento in cui il ballerino passa dalla fase di ballo alla fase di rincorsa. Il passaggio tra le due fasi non deve avere interruzioni, deve essere fluido e rispettare il ritmo musicale (tempo) oltre alla melodia musicale; una buona preparazione (ingresso) è il presupposto per una corretta esecuzione. L'ESECUZIONE è il modo in cui viene eseguito l'elemento acrobatico (postura del corpo, equilibrio in volo ecc.). L'elemento acrobatico eseguito correttamente rispetta le descrizioni esaustive contenute nel Quaderno Tecnico per ogni elemento acrobatico. L'USCITA (ATTERRAGGIO) è la fase finale dell'elemento acrobatico. L'equilibrio del ballerino in questa fase deve essere stabile, non debbono esserci incertezze nel passare dall'atterraggio alla fase di ballo, rispettando il ritmo musicale (tempo) oltre alla melodia musicale;
- 7.3** La Formazione deve dimostrare alla Giuria la propria preparazione attraverso la Tecnica Acrobatica, l'interpretazione musicale, la Tecnica di Ballo, il Sincronismo, l'esecuzione Artistica e Coreografica.

8. METODOLOGIA VALUTATIVA e PENALITA'

- 8.1** La base sulla quale viene costruito il Balletto, è la Disco dance nelle sue diverse forme e Caratteristiche, con l'inserimento di Elementi Acrobatici.
In tutte le categorie è obbligatorio eseguire 3 (tre) Elementi Acrobatici. In questa Disciplina, **non sono** considerati Elementi Acrobatici **Sollevamenti e Prese. Gli Elementi Acrobatici (anche diversi, con preparazione ed ingresso in tempi diversi) sono considerati un unico Elemento Acrobatico quando l'atterraggio e la ripresa del ritmo musicale sono eseguiti nello stesso istante da tutti i ballerini;**
- 8.2** E' possibile eseguire al massimo **due figure combinate** (delle 3 previste). Ogni figura combinata può essere composta da un massimo di **tre elementi acrobatici diversi**; tra gli elementi acrobatici che compongono la combinata **non possono essere eseguiti passi di base o passi di rincorsa. Il mancato rispetto della norma porterà al supero limite Max elementi acrobatici e, conseguentemente, penalizzato;**
- 8.3** Per la categoria **Mini** sono permessi tutti gli elementi acrobatici del **Quaderno Tecnico Freestyle Categoria MINI – Safety Level;**
- 8.4** Per le categorie **Youth-Junior-Adult** gli Elementi Acrobatici sono liberi, purchè diversi;
- 8.5** La valutazione della Giuria viene espressa con valori da 1 a 100 punti così suddivisi:
- | | |
|--|------------------------|
| ➤ TECNICA - ACROBAZIE – FIGURE DI DANZA | DA 0 a 40 PUNTI |
| ➤ SINCRONISMO | DA 0 a 30 PUNTI |
| ➤ COREOGRAFIA | DA 0 a 20 PUNTI |
| ➤ PRESENTAZIONE | DA 0 a 10 PUNTI |
- 8.6** Nel parametro **Tecnica – Acrobazia – Figure di Danza** si identifica: Tecnica di esecuzione della Disco dance – Techno – House, Ritmo (sopra tempo sotto tempo), Esecuzione delle figure e dei movimenti tecnici (Impostazione, eleganza, portamento, velocità di esecuzione, equilibrio), Tecnica di esecuzione degli Elementi Acrobatici (Ingresso, esecuzione, uscita), Sicurezza nell'esecuzione di ogni elemento acrobatico;
- 8.7** Nel parametro **Sincronismo** si identifica: sincronismo di ballerini durante l'esecuzione della fase di ballo, l'esecuzione degli elementi acrobatici, il passaggio dall'uscita di un elemento acrobatico alla fase di ballo, movimenti di braccia – gambe – busto – testa;
- 8.8** Nel parametro **Coreografia** si identifica: Distribuzione delle figure tecniche ed elementi acrobatici nel contesto del balletto (melodia e ritmo), occupazione dello

spazio a propria disposizione, interpretazione musicale, linee di ballo (orizzontali, verticali, diagonali);

8.9 Nel parametro **Presentazione** si identifica: Eleganza, originalità della musica e dei costumi attinenti alla musica, ingresso ed uscita dei ballerini, personalità e sicurezza dei componenti la Formazione;

8.10 Ad ogni errore corrispondono della penalità così quantificabili:

- | | |
|--|--------------------------|
| ➤ ERRORI DI TEMPO | 0 - 10 |
| ➤ CADUTA | 0 - 10 |
| ➤ SUPERO LIMITE MAX ELEMENTI ACROBATICI | 10 |
| ➤ PERDITA D'EQUILIBRIO (Ingresso e/o uscita singolo elemento acrobatico)* | 0 - 3 |
| ➤ FIGURE NON AMMESSE | <u>Squalifica</u> |

* La penalità sarà applicata per ogni elemento acrobatico.

8.11 In tutte le categorie, con minore tolleranza per le categorie inferiori, saranno penalizzati quei ballerini/e che avranno atteggiamenti volgari ed indosseranno costumi ostentatamente provocanti.

9. NORME COMPORTAMENTALI

- 9.1** La Formazione deve occupare tutto lo spazio a disposizione al fine di dimostrare la padronanza delle tecniche di ballo e della propria coreografia;
- 9.2** Alla Formazione non è consentito avvicinarsi alla Giuria durante l'esibizione. Il limite sarà opportunamente segnalato sulla pista;
- 9.3** Il numero di gara deve essere ben visibile;
- 9.4** L'abbigliamento e la musica devono essere appropriate alla coreografia;
- 9.5** **E' vietato** masticare chewing gum (gomma da masticare) durante le esibizioni;
- 9.6** **E' severamente Vietato** ai Ballerini, durante lo svolgimento delle Manifestazioni, chiedere spiegazioni su giudizi non condivisi o presunte irregolarità ai **Giudici e al Direttore di Gara**.

10. NORME COMPORTAMENTALI INSEGNANTI – CAPI GRUPPO

10.1 E' VIETATO A: Insegnanti, Capi Gruppo, durante lo svolgimento delle Manifestazioni, chiedere spiegazioni su giudizi non condivisi o presunte irregolarità ai **Giudici di Gara**. Eventuali spiegazioni, informazioni o reclami potranno essere rivolti al **Direttore di Gara**, nei tempi e regole previsti, compatibilmente con lo svolgimento della Manifestazione.