

REGOLAMENTO TECNICO DI SETTORE STREET E POP DANCE

Comparto: DANZE ARTISTICHE

Federazione Internazionale: IDO, International Dance Organization

	Organo/Funzione	Data
APPROVAZIONE	CONSIGLIO DI PRESIDENZA Delibera n.16 del 20/07/2017	20/07/2017
MODIFICA, rev. 2.0	Delibera del Presidente Federale n. 58 del 22/09/2017	22/09/2017

Con la definizione di Street & Pop Dance è strutturato un settore a sé stante di danza contemporanea e freestyle, come da analoga suddivisione e riconoscimento da parte della International Dance Organization. Con la possibilità di eventuali e futuri inserimenti di nuove specialità, questo ambito vuole inoltre essere aperto alle continue influenze e alle contaminazioni tecniche e artistiche che coinvolgono ed evolvono il movimento delle urban dance e dell'Hip Hop in generale.

Le Street e Pop Dance comprendono in particolare le discipline:

DISCIPLINE	SPECIALITA'
HIP HOP	Hip Hop, Hip Hop Battle, Hip Hop Contest
BREAK DANCE	Break Dance
ELECTRIC BOOGIE	Electric Boogie
STREET SHOW	Street Show
DISCO DANCE	Disco Dance, Disco Dance Acrobatica

1.1 CATEGORIE

Facendo riferimento all'età dei componenti, l'unità competitiva è inquadrata nelle seguenti categorie:

FASCE DI ETA'	CATEGORIE
08/11 - JUVENILE	08/11 anni: il componente più anziano ha tra gli 8 e gli 11 anni
12/15 - JUNIOR	12/15 anni: il componente più anziano ha tra i 12 ed i 15 anni
16/18 - YOUTH	16/18 anni: il componente più anziano ha tra i 16 ed i 18 anni
18/oltre	18/oltre anni: il componente più anziano è almeno nel 18° anno
19/oltre	19/oltre anni: il componente più anziano è almeno nel 19° anno
UNDER 11	Atleti fino all'11° anno di età
UNDER 15	Atleti fino all'15° anno di età
OVER 16	Atleti dal 16° anno di età
OPEN	Atleti di qualsiasi età non rientranti in altre categorie

1.2 UNITÀ COMPETITIVE

Le discipline prevedono la seguente unità competitive:

TIPOLOGIA	DESCRIZIONE
SOLO	Gare individuali per: singolo maschile, singolo femminile, solo
DUO	Maschile, femminile e misto
PICCOLO GRUPPO/CREW	Squadre formate da un minimo di 3 fino ad un massimo di 7 componenti
GRUPPO DANZA/FORMATION	Squadre formate da un minimo di 8 fino a 24 componenti

2. HIP HOP

L'Hip Hop comprende diversi stili di ballo contemporaneo - come ad esempio: Hype, Funk, New style, Locking, Popping, etc - danzati sulle otto battute musicali. Nelle valutazioni tecnico-stilistiche è fondamentale il "flow", cioè l'interpretazione espressiva e corporea (atteggiamento) unita in modo imprescindibile alla musicalità. Le acrobazie tipiche della Break Dance e alcuni movimenti di Electric Boogie possono essere eseguiti ma non devono dominare.

2.1 CLASSI

A seconda del livello di preparazione e l'anno di nascita dei singoli componenti l'unità competitiva, questa può essere inquadrata nelle seguenti categorie e classi:

SOLO e DUO

CATEGORIE	8/11	12/15	16/18	19/oltre
CLASSI	C	C	C	C
	B	B	B	B

SOLO (maschile e femminile) e DUO

CATEGORIE	8/11	12/15	16/18	19/oltre
CLASSI	A	A	A	A
	AS	AS	AS	AS

CREW, FORMATION

CATEGORIE	Under 11	Under 15	Over 16	OPEN
CLASSI	C	C	C	C
	U	U	U	U

2.1.1 Professional division

Per i tesserati tecnici in attività agonistica sono previste le categorie e classi elencate nella tabella seguente:

CATEGORIE	Over 18
CLASSI	PD

2.2 CARATTERISTICHE E DURATA DEI BRANI MUSICALI

Per le unità competitive solo e duo la musica è scelta dal Responsabile delle musiche ed avrà una velocità di 27-28 bars per minuto (108-112 beats).

Per le unità crew e formation la musica è scelta dal gruppo; deve comunque rientrare nel genere musicale Hip Hop e della scena musicale Black e potrà avere velocità libera per un massimo di 30 secondi mentre il resto della traccia musicale dovrà avere una velocità che non superi 30 bars per minuto (120 beats). La durata del brano musicale deve rientrare nei seguenti limiti, minimi e massimi, in conformità con il termine della frase musicale:

CLASSE	SOLO DUO	CREW FORMATION
TUTTE	max 1:00	2:30-3:00

Al Campionato Italiano Assoluto, per le crew e formation, viene applicato il regolamento internazionale IDO in merito alla durata e alla tipologia musicale.

2.3 SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE

Classe C. Per solo e duo le eliminatorie sono effettuate in batterie fino ad un massimo di 6 unità competitive. La semifinale deve essere disputata in due batterie da sei concorrenti. La finale deve essere disputata in due batterie da tre unità per il duo e in batteria unica da 6 unità per il solo.

Classe B e A. Per solo e duo le eliminatorie sono effettuate in batterie fino ad un massimo di 6 concorrenti. La semifinale deve essere disputata in due batterie da sei concorrenti. La finale deve essere disputata in due batterie da tre unità competitive.

Classe AS. Per solo e duo le eliminatorie sono effettuate in batterie fino ad un massimo di 6 concorrenti. Nella semifinale le unità competitive ballano 1 minuto suddivise in due batterie, poi due unità competitive per volta per 1 minuto ed infine ancora 1 minuto suddivise in due batterie. In finale le unità competitive ballano 1 minuto tutte insieme, 1 minuti un'unità alla volta ed infine ancora 1 minuto ancora tutte insieme.

2.4 NORME DI SPECIALITÀ

Nelle gare di duo entrambi i ballerini devono ballare insieme e devono eseguire sequenze sincronizzate in misura prevalente rispetto alle sequenze libere da vincoli.

Il lift (ovvero qualsiasi figura/movimento in cui un ballerino solleva i piedi da terra con l'aiuto o supporto fisico di un altro ballerino), nel duo non sono permessi mentre sono permessi nella crew e nella formation Under 15, Over 16 e Open.

Per le crew e formation non sono ammessi oggetti scenografici.

2.5 SISTEMI DI GIUDIZIO

SK - SKATING (solo e duo)

3D - TRIDIMENSIONALE (crew e formation)

2.6 ABILITAZIONE

SD - Street Dance

2.7 ABBIGLIAMENTO

L'abbigliamento e il trucco sono da ritenersi liberi purché decorosi, coerenti con la disciplina ed a quanto descritto nella parte generale.

3. HIP HOP CONTEST

Il Consiglio Federale può autorizzare o patrocinare lo svolgimento di particolari eventi competitivi, appositamente regolamentati e rientranti nel settore Hip Hop, con la tipica formula del "Contest", come in uso negli ambienti underground della Street Dance. Allo stesso modo, per favorire il recepimento di tutte le evoluzioni tecniche che dinamicamente arricchiscono il panorama nazionale e internazionale delle Urban Dance, può autorizzare, patrocinare oppure organizzare ulteriori attività di volte allo sviluppo di nuove forme di agonismo.

4. HIP HOP BATTLE (MIXED STYLE)

La Hip Hop Battle, conosciuta anche come *Mixed Style*, è una specialità del settore Street Dance in cui due o più unità competitive si sfidano in "battaglia". Sono ammesse performance di gruppo o in solo, senza distinzione fra singolo maschile e singolo femminile. Nel contest di gruppo ogni elemento della stessa Crew deve eseguire almeno una performance all'interno del cerchio formato dallo schieramento degli stessi concorrenti e dai rispettivi sostenitori eventualmente presenti.

4.1 CLASSI

A seconda del livello di preparazione e l'anno di nascita dei singoli componenti l'unità competitiva, questa può essere inquadrata nelle seguenti categorie e classi:

SOLO

CATEGORIE	8/11	12/15	16/oltre
CLASSI	U	U	U

CREW

CATEGORIE	Under 15	Over 16
CLASSI	U	U

4.2 CARATTERISTICHE DEI BRANI MUSICALI

Per l'unità solo la musica è scelta dal Responsabile delle musiche che dovrà proporre diversi stili di musica Hip Hop, tipo New Style, House, D. Step, Popping e Old School.

Per l'unità crew nei turni di qualificazione la musica è propria, dai quarti di finale sino alla finale la musica è scelta dal Responsabile delle musiche con le medesime caratteristiche adottate per il solo.

4.3 SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE E DURATA

SOLO

Nella qualificazione le batterie composte da massimo 6 atleti balleranno tre uscite della durata di 30/40 secondi ciascuna uscita su tre stili musicali differenti (a scelta del dj tra New Style, House, D.step, Popping, Old School); nella modalità "battle" la durata è di 3:00 minuti totali su generi musicali differenti in cui i due atleti dovranno alternarsi con equal tempo effettuando 3 uscite (il dj determina l'alternarsi degli atleti) con le seguenti modalità:

- la prima uscita 30-40 secondi di musica New Style;
- la seconda uscita 30-40 secondi a scelta del dj (esempio House, Funk, D.Step, Popping etc.);
- la terza uscita 30-40 secondi di musica Old School.

CREW

Durante le qualificazioni ciascun gruppo ballerà su musica propria della durata compresa fra 1:30 e 2:00 minuti su propria coreografia; mentre nella modalità "battle" è di 5:00 minuti su generi musicali differenti in cui i due gruppi dovranno alternarsi con equal tempo effettuando 5 uscite a gruppo, sarà il dj a decretare l'alternarsi degli atleti con le seguenti modalità:

- la prima uscita 30-40 secondi di musica New Style;
- la seconda, la terza e la quarta uscita 30-40 secondi ognuna a scelta del dj (House, Funk, D.step, Popping etc.);
- la quinta uscita 30-40 secondi di musica Old School.

4.4 SISTEMI DI GIUDIZIO

SK - SKATING (votazione palese).

4.5 ABILITAZIONE

SD - Street Dance

4.6 ABBIGLIAMENTO

L'abbigliamento e il trucco sono da ritenersi liberi purché decorosi, coerenti con la disciplina ed a quanto descritto nella parte generale.

5. BREAK DANCE (BREAKING)

Dalle *Cypher Battle* delle origini agli attuali Contest organizzati con giurie di esperti, il *B-Boying* si è definitivamente affermato anche in campo sportivo portando il movimento e la cultura Hip Hop, con il suo bagaglio di valori tecnici, artistici e sociali, fino alla realizzazione del sogno olimpico.

La Break Dance è infatti la prima disciplina di Danza Sportiva ammessa alle Olimpiadi Giovanili di Buenos Aires, nel 2018. Circa vent'anni dopo il riconoscimento della Danza Sportiva da parte del CIO, il ballo da competizione entra così a far parte del programma ufficiale degli Youth Olympic Games, grazie appunto a questa dinamica specialità di danze urbane, con un totale di 24 atleti ammessi a competere in tre contest da medaglia: B-Boys, B-Girls e Mixed Team.

5.1 CLASSI

A seconda del livello di preparazione e l'anno di nascita dei singoli componenti l'unità competitiva, questa può essere inquadrata nelle seguenti categorie e classi:

SOLO*

CATEGORIE	8/11	12/15	16/18	19/oltre
CLASSI	C	C	C	C
	U	U	U	U

*È facoltà dell'organizzatore prevedere, per la tipologia solo, la suddivisione della competizione in maschile e femminile.

CREW

CATEGORIE	Under 15	Over 16
CLASSI	U	U

5.1.1 Professional division

Per i tesserati tecnici in attività agonistica sono previste le categorie e classi elencate nella tabella seguente:

CATEGORIE	Over 18
CLASSI	PD

5.2 CARATTERISTICHE DEI BRANI MUSICALI

La musica è scelta dal Responsabile delle musiche per le unità solo; per la crew nei turni di qualificazione la musica è propria mentre dai quarti di finale sino alla finale la musica è scelta dal Responsabile delle musiche.

5.3 SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE E DURATA

SOLO. I turni di qualificazione si svolgeranno secondo il metodo "show battle" in cui gli atleti si sfidano uno contro uno in una sola uscita di minimo 30 e massimo 45 secondi ciascuno.

Ad ogni unità competitiva il giudice di gara attribuisce un punteggio da 1 (voto peggiore) a 10 (voto migliore). Accederanno alla "battle" i 16 atleti che hanno ottenuto il miglior punteggio. In caso di pari merito, gli atleti con ugual punteggio disputeranno una fase di spareggio in cui i giudici di gara dovranno scegliere un numero di atleti pari al numero di posti mancanti per comporre la fase di "battle".

Nella "battle":

- Per gli ottavi e quarti di finale è prevista una sola uscita di 30-45 secondi ciascuno;
- In semifinale sono previste due uscite di 30-45 secondi ciascuna;
- In finale sono previste tre uscite di 30-45 secondi ciascuna.

A discrezione del Direttore di gara, la fase di "battle" può iniziare con 16 (ottavi di finale), 8 (quarti di finale) o 4 (semifinale) atleti.

CREW. Durante le qualificazioni ciascun gruppo ballerà su musica propria della durata compresa fra 2:30 e 3:00 minuti; dalla modalità "battle" la durata è di 5:00 minuti in cui i due gruppi dovranno alternarsi con equal tempo. Devono essere eseguite performance in solo (ogni componente della crew deve eseguire almeno una uscita) ed in gruppo.

A discrezione del Direttore di gara, la fase di "battle" può iniziare con 16 (ottavi di finale), 8 (quarti di finale) o 4 (semifinale) atleti.

5.4 NORME DI SPECIALITÀ

Nel freestyle è possibile inserire i seguenti elementi: Toprock, Uprock, Footwork, Backspin, Freeze, Powermoves Trick-Combos, Handspin, Turtle, Swipes, Back jump up, Windmill, Flares, Floats, Elbowtrack, 1990, 2000, Airtrack o Airflares, Hollowback, Crab, Ufo, Halos, Twist, etc...

Sono ammesse acrobazie se inserite in maniera armoniosa con la musica.

È assolutamente vietato avere contatti fisici con alcun tipo di avversario.

5.5 SISTEMI DI GIUDIZIO

SK - SKATING (votazione palese e decimale nelle eliminatorie)

5.6 ABILITAZIONE

SD - Street Dance

5.7 ABBIGLIAMENTO

L'abbigliamento e il trucco sono da ritenersi liberi purché decorosi, in sintonia al tema prescelto ed a quanto descritto nella parte generale.

6. ELECTRIC BOOGIE

Disciplina basata sulla capacità di contrazione muscolare e flessibilità articolare, l'Electric Boogie nato con il *Boogaloo Style* è oggi una forma di danza complessa e originale, fortemente complementare agli stili dell'Hip Hop e della Break Dance, praticata a livello sportivo mondiale sotto l'egida dell'International Dance Organization (IDO) di cui è membro riconosciuto per la nostra Nazione la Federazione Italiana Danza Sportiva.

6.1 CLASSI

A seconda del livello di preparazione e l'anno di nascita dei singoli componenti l'unità competitiva, questa può essere inquadrata nelle seguenti categorie e classi:

SOLO e DUO

CATEGORIE	8/11	12/15	16/oltre
CLASSI	C	C	C
	U	U	U

6.1.1 Professional division

Per i tesserati tecnici in attività agonistica sono previste le categorie e classi elencate nella tabella seguente:

CATEGORIE	Over 18
CLASSI	PD

6.2 CARATTERISTICHE E DURATA DEI BRANI MUSICALI

La musica è scelta dal Responsabile delle musiche su basi aventi velocità di 30-32,5 bars per minuto (120-130 beats). La durata di ciascuna performance è di 1:00 minuto.

6.3 SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE

Per solo e duo le eliminatorie sono effettuate in batterie fino ad un massimo di 6 concorrenti.

La semifinale deve essere disputata in due batterie da sei concorrenti. Nella finale delle classi C ballano tre competitori per volta, mentre nella classe U la performance è suddivisa in un primo minuto tutti insieme, poi un minuto ciascuno in solo e, per concludere, ancora un minuto tutti insieme.

6.4 NORME DI SPECIALITÀ

Nelle competizioni di Electric Boogie si possono effettuare tutte le tecniche di *Boogaloo Style*, come ad esempio *Robot*, *Smurf*, *Poppin'*, *Weaving*, *Isolazioni*, *Locking*, *Slow motion*, *Tutting*, etc.. Movenza caratteristica è il *Fresno* e l'atleta nella sua performance deve interpretare lo stile cercando anche di sorprendere, illudere ed "elettrizzare" per esempio con movimenti ad onde degli arti, di tutto il corpo o di singole parti, in modo sinuoso oppure a scatti.

6.5 SISTEMI DI GIUDIZIO

SK - SKATING

6.6 ABILITAZIONE

SD - Street Dance

6.7 ABBIGLIAMENTO

L'abbigliamento e il trucco sono da ritenersi in sintonia al tema prescelto (stile "street", sono ammessi accessori tipo cappello, occhiali e guanti) ed a quanto descritto nella parte generale.

7. STREET SHOW

Lo Street Show è una forma coreografica che si basa prevalentemente sulle tecniche delle danze Street, Pop e relative contaminazioni. Gli stili Hip Hop, Tecktonik, Funky, Video Dance, Break Dance, Electric Boogie, House e Disco Dance sono ammessi in tutte le loro possibili evoluzioni e possono essere inseriti anche ulteriori altri stili di ballo, però non in maniera predominante.

7.1 CLASSI

A seconda del livello di preparazione e l'anno di nascita dei singoli componenti l'unità competitiva, questa può essere inquadrata nelle seguenti categorie e classi:

SOLO e DUO

CATEGORIE	8/11	12/15	16/oltre
CLASSI	U	U	U

CREW, FORMATION

CATEGORIE	Under 11	Under 15	Over 16	OPEN
CLASSI	C	C	C	C
	U	U	U	U

7.2 CARATTERISTICHE E DURATA DEI BRANI MUSICALI

Ciascuna unità competitiva danzerà con musica propria. La durata del brano musicale deve rientrare nei seguenti limiti minimi e massimi:

CLASSE	SOLO DUO	CREW FORMATION
TUTTE	1:45-2:15	2:30-3:00

La musica è libera e deve essere sempre appropriata all'età.

7.3 NORME DI SPECIALITÀ

Come nelle altre tipologie di Show Dance, la disciplina ha come elemento fondamentale la creazione e la rappresentazione di una coreografia originale, con un tema, un significato o una trama utilizzando in netta prevalenza musica, stile e tecnica di Hip hop, Disco dance, Break dance, Electric boogie e Techno (in caso contrario la performance deve essere presentata nelle gare di Show Freestyle, Show Dance oppure Show di relativa specialità).

Tema, coreografia, gestualità, costumi e trucco devono essere sempre consoni all'età degli atleti.

È vietato l'uso di simboli o musiche con riferimenti oltraggiosi.

La musicalità, la varietà della danza e del ritmo, l'originalità, le prestazioni totali e la coreografia individuale sono elementi di valutazione.

Nella categoria 8/11 anni c'è il divieto di eseguire lift (sollevamenti). Nelle altre categorie sono concesse le acrobazie, purché queste non siano predominanti, da valutare come parte coreografica. Anche i lift, nelle categorie in cui solo ammessi i sollevamenti, non devono comunque essere mai parte predominante della performance.

7.4 OGGETTI SCENICI

Possono essere usati accorgimenti scenografici - ad esempio sedie, fondali o altri accessori - purché gli oggetti siano utili per l'esecuzione della prova, attinenti al tema adottato, portati in pista al momento dell'entrata e riportati via al momento dell'uscita da parte degli stessi atleti del team. Al termine dell'esibizione i team devono lasciare la pista assolutamente sgombra e pulita. Per le gare di solo e di duo le scenografie devono essere posizionate dagli atleti in un unico momento e anche il recupero non può essere completato in più volte.

In nessun caso alle unità competitive può essere concesso il coinvolgimento e l'impiego di altre persone, animali o mezzi a motore. I competitori non possono avvalersi dell'ausilio di elementi scenografici dinamici a carattere elettrico o comunque alimentati.

7.5 SISTEMI DI GIUDIZIO

4D - QUADRIDIMENSIONALE

7.6 ABILITAZIONE

SD - Street Dance

7.7 ABBIGLIAMENTO

L'abbigliamento e il trucco sono da ritenersi in sintonia con lo stile street, con il tema prescelto (stile "street", sono ammessi accessori tipo cappello, occhiali e guanti) e nel rispetto di quanto descritto nella parte generale.

8. DISCO DANCE

La disciplina segue gli indirizzi tecnici e regolamentari internazionali e propone gli affermati stili "dance" in ambito sportivo. Altre tendenze moderne sono permesse ma non devono dominare nella prova.

8.1 CLASSI

A seconda del livello di preparazione e l'anno di nascita dei singoli componenti l'unità competitiva, questa può essere inquadrata nelle seguenti categorie e classi:

SOLO e DUO

CATEGORIE	8/11	12/15	16/18	19/oltre
CLASSI	C	C	C	C
	B	B	B	B

SOLO (maschile e femminile) e DUO

CATEGORIE	8/11	12/15	16/18	19/oltre
CLASSI	A	A	A	A
	AS	AS	AS	AS

PICCOLO GRUPPO E GRUPPO DANZA

CATEGORIE	Under 11	Under 15	Over 16
CLASSI	C	C	C
	U	U	U

8.1.1 Professional division

Per i tesserati tecnici in attività agonistica sono previste le categorie e classi elencate nella tabella seguente:

CATEGORIE	Over 18
CLASSI	PD

8.2 CARATTERISTICHE E DURATA DEI BRANI MUSICALI

Per il gruppo danza la musica è scelta dal gruppo. Per le unità competitive solo, duo e piccolo gruppo le musiche di gara sono scelte dal Responsabile delle musiche.

La durata massima delle musiche di gara è indicata di seguito:

CLASSE	SOLO e DUO	PICCOLO GRUPO	GRUPPO DANZA
TUTTE	1:00 136-140 bpm	Under 11: 1:00 Under 15 e Over 16: 2:00 136-140 bpm	3:00 120-152 bpm*

* Per massimo 30 secondi è possibile utilizzare una velocità diversa.

8.3 SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE

CLASSE C. Le manche eliminatorie saranno disputate in batterie fino ad un massimo di 12 atleti in relazione allo spazio in pista disponibile. Gli atleti si dovranno disporre a scacchiera formando due file (in finale) o più file (semifinale e finale).

Ad esempio

eliminatorie e semifinale						Finale			
1	2	3	4	1	2	3			
	5	6	7	8	4	5	6		
9	10	11	12						

CLASSE B. Per solo e duo le eliminatorie sono effettuate in batterie fino ad un massimo di 6 atleti in relazione allo spazio in pista disponibile.

La semifinale deve essere disputata in due batterie da sei atleti.

La finale deve essere disputata in due batterie da tre duo e in batteria unica da 6/7 atleti per il solo.

CLASSE A. Per solo e duo le eliminatorie sono effettuate in batterie fino ad un massimo di 6 atleti in relazione allo spazio in pista disponibile.

La semifinale deve essere disputata in due batterie da sei atleti.

La finale si deve disputare in tre fasi: per 30 secondi tutte le unità insieme, per 1 minuto suddivise in tre batterie e infine 30 secondi ancora tutti insieme. Nel caso la finale sia composta fino ad un massimo di tre unità competitive, esse balleranno un solo minuto tutte insieme.

CLASSE AS e PD. Per solo e duo le eliminatorie sono effettuate in batterie fino ad un massimo di 3 atleti in relazione allo spazio in pista disponibile.

Nella semifinale le unità competitive ballano un minuto suddivise in due batterie, poi due unità competitive per volta per 1 minuto ed infine ancora 1 minuto suddivise in due batterie.

Nella finale le unità competitive ballano 1 minuto tutte insieme, 1 minuto un'unità alla volta e infine ancora un minuto tutte insieme. Nel caso la finale sia composta fino ad un massimo di tre unità competitive, esse balleranno un solo minuto, una alla volta.

GRUPPI. I piccoli gruppi di classe C ballano due per volta in tutti i turni.

I piccoli gruppi della classe U ballano due per volta fino alla semifinale e uno per volta in finale.

8.4 NORME DI SPECIALITÀ

L'atleta deve sfruttare tutta la pista nonostante la posizione degli arbitri possa essere fissa. La capacità di coprire l'intera pista con diverse tipologie di movimento è una componente importante dei criteri di giudizio.

Nelle gare di duo entrambi i ballerini devono ballare insieme e la loro prova deve comprendere dei passi sincronizzati.

Sono vietate le acrobazie. Per acrobazia si intende una figura in cui si effettua una rotazione del corpo in senso sagittale o frontale (capriola, ruota ecc).

CLASSE C. La competizione si disputa con l'esecuzione di un programma obbligatorio (disponibile nella sezione del settore tecnico del sito federale) in tutti i turni di gara formato da movimenti basati sulla coordinazione tra braccia e gambe e di semplici balzi elementari. L'atleta non può apportare nessuna variazione alla coreografia e ai tempi prescritti rispetto al programma obbligatorio.

GRUPPI. Sia nei piccoli gruppi sia nei gruppi danza, in tutte le classi sono permesse parti soliste che non devono essere predominanti.

8.5 SISTEMI DI GIUDIZIO

SK - SKATING (solo e duo)

3D - TRIDIMENSIONALE (unità gruppo)

8.6 ABILITAZIONE

DD - Disco Dance

8.7 ABBIGLIAMENTO

L'abbigliamento deve rispondere alle caratteristiche riportate per le varie categorie e classi e comunque deve rispettare quanto previsto alla parte generale.

In particolare, per tutte le classi della categoria 8-11 è vietato l'uso di qualsiasi tipo di trucco per il viso, abbronzatura artificiale, fondotinta, ciglia finte, ecc.

CLASSI	DESCRIZIONE
Classi: C e B	Il vestito deve sempre rispettare le norme generali sull'abbigliamento e deve essere composto di tessuto in Lycra lucido o opaco in tinta unita. Per la parte superiore sono ammessi top o canotta le cui lunghezze possono essere, a scelta, sotto o sopra l'ombelico.

	<p>Le maniche invece possono essere lunghe, tre quarti e mezza manica. Top o canotta possono essere anche senza manica. Lo scollo a piacimento.</p> <p>Il pantalone può essere largo, stretto, scampanato. Può essere lungo alla caviglia, a pinocchietto o corto.</p> <p>Ogni parte del vestito deve essere di un unico colore non sono ammessi inserti o applicazioni di colore uguale e/o diverso. Esempio si può avere il pantalone rosso e il top verde ma è vietato nel top verde avere i bordini o qualsiasi altra parte di colore rosso.</p> <p>Non sono inoltre permesse stoffe spalmate, con stampe e applicazioni in generale ed è vietato l'uso di strass, paillette, piume, inserti, applicazioni, gale, borchie, perle, frange ecc. Il vestito non può quindi avere accessori o parti di vestito che riflettano luce o che amplifichino il movimento del corpo e del vestito stesso.</p> <p>È sempre vietato usare stoffa color carne sul reggiseno e sugli slip.</p>
<p>Classi: A, AS e PD</p>	<p>Il modello del vestito, la stoffa e gli accessori sono liberi sempre rispettando le regole generali e le regole del buon gusto.</p> <p>È sempre vietato usare stoffa color carne sul reggiseno e sugli slip.</p>

9. DISCO DANCE ACROBATICA

La denominazione "Disco Dance Acrobatica" corrisponde a quella di "Disco Freestyle", utilizzata per coppe e campionati europei e mondiali dalla International Dance Organization. In questa specialità prettamente agonistica devono predominare passi e movimenti di Disco Dance, combinati con acrobazie e movimenti liberi.

9.1 CLASSI

A seconda del livello di preparazione e l'anno di nascita dei singoli componenti l'unità competitiva, questa può essere inquadrata nelle seguenti categorie e classi:

SOLO

CATEGORIE	12/15	16/ol
CLASSI	U	U

9.2 CARATTERISTICHE DEI BRANI MUSICALI

La musica è scelta dal Responsabile delle musiche e la durata massima del brano musicale è di 1:00 minuto. La velocità metronomica è di 33-35 bpm (132-140 beats per minuto)

9.3 SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE

Le eliminatorie e la semifinale sono effettuate in manche fino ad un massimo di 2 atleti.

Nella finale le unità competitive ballano 30 secondi tutte insieme, 1 minuto un'unità alla volta e infine ancora 30 secondi tutte insieme.

9.4 NORME DI SPECIALITÀ

Le acrobazie - intese quali figure in cui si effettua una rotazione del corpo, in senso sagittale o frontale (capriola, ruota, ecc...) - devono essere parte integrante della prova e devono essere amalgamate in sintonia con la musica al resto della coreografia in stile "dance".

9.5 SISTEMI DI GIUDIZIO

SK - SKATING

9.6 ABILITAZIONE

DD - Disco Dance

9.7 ABBIGLIAMENTO

Il modello del vestito, la stoffa e gli accessori sono liberi sempre rispettando le regole generali e le regole del buon gusto.

È sempre vietato usare stoffa color carne sul reggiseno e sugli slip.