



FEDERAZIONE
SPORTIVA NAZIONALE
RICONOSCIUTA
DAL CONI

REGOLAMENTO TECNICO DI SETTORE BREAKING

Comparto	Settore	Discipline	Federazione Internazionale
DANZE ARTISTICHE	BREAKING	Breaking	WDSF

	Organo/Funzione	Data
APPROVAZIONE	Delibera n. 593/2020 del Consiglio Federale	04.12.2020

Il breaking è uno stile di danza urbano nato durante gli anni '70 nel Bronx, sobborgo di New York, i pionieri sono stati i giovani afro-americani e portoricani. Nel corso degli ultimi quarant'anni il breaking si è evoluta passando dalle strade del quartiere americano sino ad essere riconosciuta a livello internazionale come una vera e propria cultura ed una forma d'arte.

Il breaking nasce dalla fusione di diversi tipi di danza e altre discipline, pertanto contiene sia elementi urbani che elementi d'atletica. Durante gli anni '80 comincia ad attrarre l'attenzione dei media, diventando sempre più popolare, conquistando tutti gli Stati Uniti e diffondendosi anche oltre oceano. Si formano crew come: zulu kings, rock steady crew, dynamic rockers e NY city breakers.

Nel 1983 il film Flashdance introduce il breaking ad un pubblico su larga scala, ispirando molte persone ovunque nel mondo ad avvicinarsi a questo nuovo stile. Nonostante ciò, alla fine degli anni '80 subisce un declino e viene etichettata come una "moda di passaggio"; soltanto in seguito, negli anni '90, la scena de breaking rinasce grazie alle collaborazioni nel campo teatrale. Nello stesso fortunato periodo si avranno le prime competizioni con le giurie, precedentemente non previste, e che hanno permesso il risveglio e la diffusione capillare dell'interesse verso il breaking, così da incrementare la partecipazione dei bboy ai battle organizzati in tutto il mondo. Nel 1990 infatti nasce il battle of the year che crea un nuovo format. Infatti, durante il battle of the year le crew partecipanti si esibiscono con uno showcase, rappresentando il loro paese di appartenenza, un gruppo internazionale di giudici selezionano le migliori crew le quali si sfideranno l'uno contro l'altro per il primo posto. Il Boty è stato il primo evento così strutturato che ha lanciato il concept di competizione con una giuria. Dagli anni 90 in poi, seguendo l'esempio del Boty, sono nati altri eventi internazionali simili come per esempio: Pro-Am di Miami, Bboy Summit e Freestyle Session. Ad oggi oltre a questi eventi sopracitati si aggiungono: The Notorious IBE, Outbreak Europe, The Red Bull BC One, The UK Bboy Championship, The Silverback Open, BIS, The Undisputed World Finals, UDEF Pro Breaking Tour.

Oggi il breaking è presente anche in TV, nella cultura popolare, così come negli spettacoli teatrali. In conclusione, il breaking si è evoluto in una forma d'arte a livello globale, al cui interno sono presenti alcuni elementi sportivi che gli conferiscono una natura atletica. Ciò ha di certo influito nella decisione nel 2016 del Comitato Internazionale Olimpico (CIO) di aggiungere il breaking ai Giochi Olimpici Giovanili del 2018 a Buenos Aires. Il successo di tale edizione ha confermato la partecipazione del breaking ai Giochi Olimpici del 2024 a Parigi.

1.1 ELEMENTI NEL BREAKING

Il breaking si compone di tre elementi principali:

- **TOP ROCK:** nei top rock tutti i movimenti sono eseguiti in piedi e la maggior parte delle performance iniziano proprio coi top rock. L'atteggiamento dei bboy durante questa fase è vigoroso, energico e prepotente. La gran parte delle movenze hanno origine dalla rock dance e i passi più usati sono indian step e crossover step.
- **DOWN ROCK:** i down rock comprendono tutti i movimenti a terra (floor moves), anche tutte le posizioni supine o prone sono incluse in questa categoria. Ogni qualvolta il bboy tocca il pavimento con una mano o con il busto si può considerare una movenza down rock. I down rock possono essere suddivisi in sottocategorie:
 - *Drop:* rappresentano i diversi modi di scendere giù in una floor move. Include anche il passaggio da un top rock ad un down rock. I più famosi sono lo sweep e il coindrops.
 - *Footwork:* in questa categoria rientrano tutti i passi effettuati a terra. Ci sono dei passi composti, come il 6 step, 8 ball o pretzel, che contengono diverse combinazioni di passi strutturati e di interpretazioni, ognuna derivante da varie tradizioni nella danza.
 - *Spins:* ogni giro di 360° a terra rappresenta uno spin. I più complessi sono il 1990 (un giro su una mano in posizione a braccio teso) e il 2000 (un giro su due mani una sull'altra a braccia tese). Un altro esempio di spin move è: l'head-spin e il backspin.
 - *Power Moves:* un insieme complesso di movimenti in cui il gioco con la gravità si lega alla forza centrifuga. Tutte le power move hanno un movimento rotatorio. Una sequenza di power move di definisce pulita quando i piedi del bboy toccano raramente il suolo. La maggior parte delle power move derivano dall'air flares, dal windmills e dal floats, ognuno delle quali rappresenta una famiglia di move.
 - *Blow Ups:* è una veloce ed esplosiva combinazione di movimenti che comporta un effetto sorpresa durante l'esibizione del bboy.
 - *Air Moves:* indica il momento in cui durante l'esibizione l'intero corpo del bboy non tocca mai terra. Ogni tipo di salto può rientrare in questa categoria.
 - *Transitions:* sono i collegamenti tra una move e l'altra che donano un aspetto molto dinamico alla performance di un bboy. Mentre le altre move possono essere eseguite in sequenza, una transition move è spesso realizzata solo una volta durante un'esibizione, e spesso trasforma la performance del bboy in qualcosa di inaspettato.

- **FREEZES:** il freeze è il momento in cui durante l'esibizione il ballerino si ferma (congela) in una posa ben precisa. Nella maggior parte dei casi un freeze richiede molta forza ed equilibrio o molta flessibilità. I nomi dei freeze descrivono la posizione in questione, come ad esempio il chair-freeze, in cui sembra che il bboy sia seduto su una sedia; o il ninja-freeze, nel quale sembra che il bboy stia dando un calcio in aria.

1.2 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

1.3 UNITÀ COMPETITIVE

Le discipline prevedono la seguente unità competitive:

TIPOLOGIA	DESCRIZIONE
SOLO	Bboy, Bgirl
CREW	Squadra formata da un minimo di 3 fino ad un massimo di 7 componenti
FORMATION	Squadra formata da un minimo di 8 fino a 24 componenti

1.4 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:

- Classe C: principianti;
- Classe U: intermedio/avanzati.

Il Settore Tecnico Federale può proporre al Consiglio Federale il riconoscimento delle classi ad accesso di merito di atleti con particolari qualità tecniche e curriculum sportivo.

SOLO (Bboy, Bgirl)

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

CREW, FORMATION

CATEGORIE	Under 15	Over 16
CLASSI	U	U

Nelle competizioni di qualificazione/selezione il Consiglio Federale può prevedere competizioni "open" cui potranno partecipare sia gli atleti di classe C, U sia gli atleti iscritti nella classe PD.

1.4.1 Professional division

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

CATEGORIE	Over 18
CLASSI	PD

1.5 CARATTERISTICHE DEI BRANI MUSICALI e MODALITÀ DI PRESENTAZIONE

SOLO

La musica è scelta dal Dj/Responsabile delle musiche. In particolare:

- Il battle inizia quando il Dj inizia a suonare.
- È responsabilità del Dj riprodurre le tracce break appropriate per i battle.

- Il Dj deve suonare la stessa sezione di una traccia per ogni atleta, in ogni round del battle (ci deve essere un sufficiente scambio di round prima che il Dj cambi la traccia).
- Il numero di round durante il quale viene suonata una determinata traccia è deciso dal Dj.

Ogni round ha una durata massima di 45 secondi in base per consentire all'atleta di completare la performance in esecuzione. La durata è determinata dal Dj.

Nella presentazione del turno di gara, il Presentatore/MC chiama i concorrenti e mostra loro le posizioni di inizio assegnate. Si assicura inoltre che i concorrenti restino nella loro area assegnata. L'MC annuncia la fine del round, il passaggio al prossimo round, l'inizio e la fine del battle, l'inizio e la fine della competizione.

CREW/FORMATION

La musica, per le unità Crew e Formation, nei turni di qualificazione la musica è propria mentre dai quarti di finale sino alla finale la musica è scelta dal Responsabile delle musiche.

1.6 SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE

Per la classe C:

- **PRIMA FASE: SELEZIONE**
Le selezioni si svolgeranno con dei battle per tutti i partecipanti. Ogni battle prevedrà due round (entrate): una per ciascun bboy/bgirl.
I giudici dovranno valutare le performance di tutti i partecipanti assegnando un voto, così da creare una classifica. Infatti, non verrà definita una classifica dopo la prima fase ma vengono determinati coloro che accedono (i primi 16/8/4/2 a seconda della tipologia di competizione) alla fase successiva.
- **SECONDA FASE: ELIMINAZIONE DIRETTA**
Al termine della selezione verrà determinata una classifica dei migliori bboys/bgirls, i quali si sfideranno nella fase knock-out ad eliminazione diretta. Ogni battle prevedrà 2 round (entrate): 1 per ciascun bboy/bgirl. I vincitori accederanno alle semifinali, mentre i perdenti verranno eliminati. Dopo le semifinali sia i vincitori sia i perdenti accederanno alle finali per determinare gli atleti nelle prime 4 posizioni.
- **TERZA FASE: FINALI**
I vincitori delle semifinali si sfideranno per il primo e secondo posto, mentre i perdenti delle semifinali si sfideranno nel battle per il terzo e quarto posto. Ogni battle che si svolgerà durante le finali prevedrà 4 round (entrate): 2 per ciascun bboy/bgirl.

Per la classe U e PD:

- **PRIMA FASE: SELEZIONE**
Le selezioni si svolgeranno con dei battle per tutti i partecipanti. Ogni battle prevedrà due round (entrate): una per ciascun bboy/bgirl.
I giudici dovranno valutare le performance di tutti i partecipanti assegnando un voto, così da creare una classifica. Infatti, non verrà definita una classifica dopo la prima fase ma vengono determinati coloro che accedono (i primi 16/8/4/2 a seconda della tipologia di competizione) alla fase successiva.
- **SECONDA FASE: ELIMINAZIONE DIRETTA**
Al termine della selezione verrà determinata una classifica dei migliori bboys/bgirls, i quali si sfideranno nella fase knock-out ad eliminazione diretta. Ogni battle prevedrà 4 round (entrate): 2 per ciascun bboy/bgirl. I vincitori accederanno alle semifinali, mentre i perdenti verranno eliminati. Dopo le semifinali sia i vincitori sia i perdenti accederanno alle finali per determinare gli atleti nelle prime 4 posizioni.
- **TERZA FASE: FINALI**
I vincitori delle semifinali si sfideranno per il primo e secondo posto, mentre i perdenti delle semifinali si sfideranno nel battle per il terzo e quarto posto. Ogni battle che si svolgerà durante le finali prevedrà 6 round (entrate): 3 per ciascun bboy/bgirl.

Per le CREW e FORMATION

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 egual 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.

Per quanto non esplicitamente previsto valgono le medesime disposizioni per l'unità solo.

1.7 NORME DI COMPORTAMENTO

Tutti i ballerini devono comportarsi responsabilmente e con sportività, in accordo con le norme di comportamento del CONI e della FIDS, rispettando gli altri atleti senza mai essere offensivi.

I ballerini devono evitare l'eccessivo contatto fisico o il contatto fisico caratterizzato da aggressività: qualsiasi contatto fisico di questo genere può comportare la squalifica da parte del Direttore di gara a seconda dalla natura del contatto.

1.8 SISTEMI DI GIUDIZIO

SK - SKATING (votazione palese e decimale nelle eliminatorie).

1.9 ABILITAZIONE

BD – Break Dance

1.10 ABBIGLIAMENTO

L'abbigliamento è da ritenersi libero purché in sintonia con quanto descritto nella parte generale.