



REGOLAMENTO TECNICO DI SETTORE STREET E POP

Comparto	Settore	Discipline	Federazione Internazionale
DANZE ARTISTICHE	STREET E POP	Hip Hop Hip Hop Battle Electric Boogie/Popping Street Dance Show Disco Dance Disco Freestyle Disco Show	WSDF



DISCIPLINE ARTISTICHE

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.

~~Con la definizione di Street & Pop Dance è strutturato un settore a sé stante di danza contemporanea e freestyle.~~

~~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
ELECTRIC BOOGIE/POPPING	Electric Boogie/Popping
STREET DANCE SHOW	Street Dance Show
DISCO DANCE	Disco Dance
DISCO DANCE FREESTYLE	Disco Dance Acrobatica
DISCO SHOW	Disco Dance e Disco Freestyle Show

Il Consiglio di MIDS può autorizzare o patrocinare lo svolgimento di particolari eventi competitivi, appositamente regolamentati e rientranti nel settore Street & Pop 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.

1.1 CATEGORIE

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

FASCE DI ETA'	CATEGORIE
08/12 - JUVENILE	08/09 anni: il componente più anziano ha tra gli 8 e i 9 anni
	10/12 anni: il componente più anziano ha tra i 10 e i 12 anni
13/16 - JUNIOR	13/14 anni - JUNIOR I: il componente più anziano ha tra i 13 ed i 14 anni
	15/16 anni - JUNIOR II: il componente più anziano ha tra i 15 ed i 16 anni
17/oltre - ADULTI	17/oltre anni: il componente più anziano almeno nel 17° anno
Under 11	Atleti fino all'11° anno di età (fuori quota sino ai 13 anni)
Under 12	Atleti fino all'12° anno di età (fuori quota sino ai 14 anni) nessun fuori quota
Under 15	Atleti fino al 15° anno di età (fuori quota sino ai 17 anni)
Under 16	Atleti fino al 16° anno di età (fuori quota sino ai 18 anni) (atleti fra i 13 ed i 16 anni)
Over 16	Atleti dal 16° anno di età (fuori quota sino ai 14 anni)
Over 17	Atleti dal 17° anno di età (fuori quota sino ai 15 anni)
Over 31	Atleti dal 31° anno di età (nessun fuori quota)
OPEN	Partecipazione libera per Atleti non rientranti in altre categorie di età. Per questa fascia di età non sono previste gare internazionali

1.2 UNITÀ COMPETITIVE

Le discipline prevedono la seguente unità competitive:

TIPOLOGIA	DESCRIZIONE
SOLO MIX	Gare individuali per solo
SOLO FEMMINILE	Gare individuali per singolo femminile
SOLO MASCHILE	Gare individuali per singolo maschile
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 è uno stile di danza con profonde radici storiche e sociali nella cultura afroamericana, ballato su musiche rap, hip hop o che si sono evolute come parte della cultura hip hop.

Viene danzato sulle 8 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 essere predominanti.

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	8/9	10/12	13/14	15/16	17/oltre
CLASSI	C	C	C	C	C
	B	B	B	B	B

Nel caso in cui nelle categorie 8/9 e 10/12, così come nelle categorie 13/14 e 15/16, non si raggiunga un minimo di tre iscrizioni, sarà possibile disputare la competizione unificata per le categorie 8/12 e 13/16.

SOLO (maschile e femminile)* e DUO

CATEGORIE	8/12	13/14	15/16	17/oltre
CLASSI	A	A	A	A
	AS	AS	AS	AS

* Ad esclusione del Campionato Italiano, nel caso non si raggiungano tre unità competitive in una tipologia (solo maschile o solo femminile), il Direttore di gara può unificare la competizione in "solo" così come previsto per le classi C e B.

CREW, FORMATION

CATEGORIE	Under 11	Under 15	Over 17	Over 31	OPEN
CLASSI	C	C	C	C	C

CREW, FORMATION

CATEGORIE	Under 12	Under 16	Over 17	Over 31	OPEN
CLASSI	€	€	€	€	€
	U	U	U	U	U

2.2 CARATTERISTICHE E DURATA DEI BRANI MUSICALI

Per le unità competitive solo e duo la musica è scelta dal Responsabile delle musiche.

Tempo (108 -112 beats per minuto)

"Free tempo round" nelle semifinali a partire dalla classe B (90 - 100 beats per minuto)

Per le unità crew e formation la musica è scelta dal gruppo (riferimento "Performance su musica propria" della parte generale); 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	2:00	2:30-3:00

Alle gare e per la partecipazione ad eventi internazionali, per le crew, viene applicato il regolamento internazionale in merito alla durata e alla tipologia musicale.

2.3 SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE

CLASSE C. Per SOLO e DUO il primo turno di gara sarà disputato in batterie fino ad un massimo di 12 atleti ~~in relazione allo spazio in pista disponibile.~~

La finale deve essere disputata in due batterie da tre unità competitive

Classe U B e AS. Per solo e duo il primo turno di gara viene effettuato fino ad un massimo di 6 unità competitive.

La finale deve essere disputata in due batterie da tre unità competitive.

A discrezione del Direttore di gara in finale le unità competitive potranno ballare nella seguente modalità:

1 minuto tutte insieme, 1 minuti un'unità alla volta ed infine ancora 1 minuto tutte insieme.

Nel caso la gara sia composta fino ad un massimo di tre unità competitive, esse balleranno un solo minuto, una alla volta.

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.

I 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 16, Over 17 e Open.

Per le crew e formation non sono ammessi oggetti scenografici.

2.5 SISTEMI DI GIUDIZIO

DANCE GOLD SYSTEMEN (solo, duo, 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 BATTLE

L'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", alternando le loro esibizioni di fronte alla giuria che è tenuta ad esprimere il voto visivo con conseguente eliminazione diretta.

Non esiste alcuna distinzione di sesso.

Nella battle di gruppo la crew può alternare delle sequenze coreografiche a dei freestyle di singoli elementi.

3.1 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 MIXED STYLE

CATEGORIE	8/12	13/14	15/16
CLASSI	U	U	U

SOLO

CATEGORIE	8/12	13/14	15/16
CLASSI	U	U	U

CREW

CATEGORIE	Under 16	Over 17
CLASSI	U	U

3.2 CARATTERISTICHE DEI BRANI MUSICALI

Per l'unità solo Mixed style la musica è scelta dal Responsabile delle musiche (d'ora in avanti anche DJ) che dovrà proporre diversi stili di musica.

Per l'unità solo la musica è scelta dal Responsabile delle musiche che dovrà proporre diversi stili di musica Hip Hop quali: Dancehall, R&B, House, Locking, Popping, Old school hip hop.

Per l'unità solo la musica è scelta dal Responsabile delle musiche (d'ora in avanti anche DJ) che dovrà proporre diversi stili di musica Hip Hop, tipo Funky (funky music, electro funk, G-Funk, hip hop e house). ~~Per l'unità solo Hip Hop la musica è scelta dal Responsabile delle musiche che dovrà proporre musiche Hip Hop intesa quale musica che si riferisce al periodo dal 1980 ai giorni nostri.~~

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.

~~Per l'unità Crew la musica è scelta dal Responsabile delle musiche che dovrà proporre diversi stili di musica Hip Hop, tipo Funky (funky music, electro funk, G-Funk, hip hop e house).~~

3.3 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 e Dancehall); 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 (es. Dancehall, R&B, House, Locking, Popping.);
- la terza uscita 30-40 secondi di musica Old School Hip Hop.

~~Nel primo turno di gara le batterie composte da massimo 2 atleti (in base agli iscritti alla gara) balleranno un'uscita della durata massima di 50 secondi con la musica della categoria di riferimento HIP HOP o MIXED-STYLE. Nel turno di finale verranno scelte 8 o 16 unità competitive (in base al numero di iscrizioni alla gara).~~

~~Nella modalità battle:~~

- ~~▪ Nel primo turno di gara gli atleti balleranno nella durata di 2 minuti totali alternandosi in ugual tempo effettuando una uscita (il dj determina l'alternarsi degli atleti);~~
- ~~▪ Nel turno di finale per il 3° e 4° posto gli atleti balleranno nella durata di 4 minuti totali alternandosi in ugual tempo effettuando due uscite (il dj determina l'alternarsi degli atleti);~~
- ~~▪ Nel turno di finale per il 1° e 2° posto gli atleti balleranno nella durata di 6 minuti totali alternandosi in ugual tempo effettuando tre uscite (il dj determina l'alternarsi degli atleti).~~

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 Dancehall, etc.);
- la quinta uscita 30-40 secondi di musica Old School.

~~Durante il primo turno di gara ciascun gruppo un'uscita della durata compresa fra 2:00 minuti su musica scelta dal dj (Mixed style).~~

~~Nel turno di finale verranno scelte 8 crew.~~

~~Nella modalità battle:~~

- ~~▪ Nel primo turno di gara i componenti della crew balleranno nella durata di 8 minuti totali alternandosi in ugual tempo effettuando quattro uscite a crew (il dj determina l'alternarsi degli atleti);~~
- ~~▪ Nel turno di finale per il 3° e 4° posto le crew balleranno nella durata di 8 minuti totali alternandosi in ugual tempo effettuando quattro uscite (il dj determina l'alternarsi degli atleti);~~
- ~~▪ Nel turno di finale per il 1° e 2° posto le crew balleranno nella durata di 10 minuti totali alternandosi in ugual tempo effettuando cinque uscite (il dj determina l'alternarsi degli atleti).~~

3.4 SISTEMI DI GIUDIZIO

DANCE GOLD SYSTEM

3.5 ABILITAZIONE

SD - Street Dance

3.6 ABBIGLIAMENTO

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

4. ELECTRIC BOOGIE/POPPING

Disciplina basata sulla capacità di contrazione muscolare e flessibilità articolare, l'Electric Boogie/Popping 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).

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 e DUO

CATEGORIE	8/12	13/14	15/16	17/oltre
CLASSI	C	C	C	C
	U	U	U	U

4.2 CARATTERISTICHE E DURATA DEI BRANI MUSICALI

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

È consentito l'utilizzo di musiche con un beat per minuto più basso.

4.3 SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE

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.

I lift nei duo non sono consentiti.

~~Per solo e duo il primo turno sarà effettuato in batterie fino ad un massimo di 6 concorrenti.~~

~~Nei turni di finale le 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.~~

4.4 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.

I lift nei duo non sono consentiti.

4.5 SISTEMI DI GIUDIZIO

DANCE GOLD SYSTEM

4.6 ABILITAZIONE

SD - Street Dance

4.7 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.

5. STREET DANCE SHOW

Lo Street Dance 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.

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 (Solo Maschile e Solo Femminile) e DUO

CATEGORIE	8/12	13/14	15/16	17/oltre
CLASSI	U	U	U	U

Nel caso in cui una delle tipologie (solo maschile o solo femminile) non si raggiunga un minimo di tre iscrizioni, sarà possibile disputare la competizione unificata indistinta per genere (solo mix).

CREW, FORMATION

CATEGORIE	Under 12	Under 16	Over 17	Over 31	OPEN
CLASSI	U	U	U	U	U

Per la disciplina Street Dance Show è prevista la tipologia solo/duo/gruppo di classe C al capitolo 5 "modalità freestyle" del regolamento di settore di Danze Coreografiche.

5.2 CARATTERISTICHE E DURATA DEI BRANI MUSICALI

Ciascuna unità competitiva danzerà con musica propria (riferimento "Performance su musica propria" della parte generale). 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.

5.3 NORME DI SPECIALITÀ

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, Break dance, Electric boogie/Popping e Techno.

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

Nella categoria 8/12 e Under 12 anni c'è il divieto di eseguire lift (sollevamenti).

Le acrobazie sono concesse in tutte le categorie, purché queste non siano predominanti, da valutare come parte coreografica.

5.4 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 alimentati da carburante.

Eventuali maschere sul viso, indossate durante la performance, devono poter essere rimosse su richiesta del Direttore di gara al fine di rendere effettivamente riconoscibile l'atleta.

5.5 SISTEMI DI GIUDIZIO

DANCE GOLD SYSTEM

5.6 ABILITAZIONE

SD - Street Dance

5.7 ABBIGLIAMENTO

L'abbigliamento e il trucco sono da ritenersi liberi in sintonia con il tema prescelto, nel rispetto di quanto già regolamentato nella parte generale.

6. 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.

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	8/12	10/12	13/16	15/16	17/oltre
CLASSI	C	C	C	C	C
	B	B	B	B	B

SOLO e DUO

CATEGORIE	8/9	10/12	13/14	15/16	17/oltre
CLASSI	C	C	C	C	C
	B	B	B	B	B

~~Nel caso in cui nelle categorie 8/9 e 10/12, così come nelle categorie 13/14 e 15/16, non si raggiunga un minimo di tre iscrizioni, sarà possibile disputare la competizione unificata per le categorie 8/12 e 13/16.~~

SOLO (maschile e femminile)* e DUO

CATEGORIE	8/12	13/14	15/16	17/oltre
CLASSI	A	A	A	A
	AS	AS	AS	AS

* Ad esclusione del Campionato Italiano, nel caso non si raggiungano tre unità competitive in una tipologia (solo maschile o solo femminile), il Direttore di gara può unificare la competizione in "solo" così come previsto per le classi C e B.

CREW, FORMATION

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

CREW, FORMATION

CATEGORIE	Under 12	Under 16	Over 17
CLASSI	C	C	C
	U	U	U

~~PICCOLO GRUPPO E GRUPPO DANZA~~

CATEGORIE	Under 12	Under 16	Over 17
CLASSI	C	C	C
	U	U	U

6.2 CARATTERISTICHE E DURATA DEI BRANI MUSICALI

Per il gruppo danza la musica è scelta dal gruppo (riferimento "Performance su musica propria" della parte generale). 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 GRUPPO	GRUPPO DANZA
TUTTE	1:00 136-140 bpm	1:30 136-140 bpm	2:30/3:00 120-152 bpm*

CLASSE	SOLO e DUO	PICCOLO GRUPPO	GRUPPO DANZA
TUTTE	1:00 136-140 bpm	Under 11: 1:30 Under 15 e Over 16: 2:00 136-140 bpm	2:30/3:00 120-152 bpm*

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

6.3 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			
1	2	3	4
	5	6	7
9	10	11	12

finale		
1	2	3
	4	5
		6

CLASSE B. Per solo e duo, il primo turno di gara sarà effettuato in batterie fino ad un massimo di 6 unità competitive in relazione allo spazio in pista disponibile.

I turni di gara di finale devono essere disputati in due batterie da tre duo e in batteria unica da 6/7 unità competitive per il solo.

CLASSE A. Per solo e duo il primo turno di gara sarà effettuato in batterie fino ad un massimo di 4 soli o 3 duo in relazione allo spazio in pista disponibile.

Il turno di finale sarà disputato in tre fasi: per 30 secondi in unica batteria, per 1 minuto suddivise in batterie da due unità competitive (nel caso di numero dispari l'ultima unità competitiva ballerà da sola) e infine 1 minuto ancora in unica batteria.

Nel caso la finale sia composta fino ad un massimo di tre unità competitive, esse balleranno un solo minuto tutte insieme.

CLASSE AS. Per solo e duo il primo turno di finale sarà effettuato in batterie fino ad un massimo di 4 soli o 3 duo in relazione allo spazio in pista disponibile.

Il turno di finale sarà disputato in tre fasi: per 30 secondi in unica batteria, per 1 minuto suddivise in batterie da una unità competitive e infine 1 minuto ancora in unica batteria.

Nel caso la finale sia composta fino ad un massimo di tre unità competitive, esse balleranno un solo minuto tutte insieme.

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

I piccoli gruppi della classe U ballano tre per volta nel primo turno di gara e uno per volta nel turno di finale.

6.4 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 etc).

CLASSE C. La competizione si disputa con l'esecuzione di un programma obbligatorio (disponibile nella sezione del settore tecnico) 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.

6.5 SISTEMI DI GIUDIZIO

DANCE GOLD SYSTEM (solo, duo e unità gruppo)

6.6 ABILITAZIONE

DD - Disco Dance

6.7 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
Classe: C	<p>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. 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>
Classe: B	<p>Il modello del vestito e gli accessori sono liberi: i tessuti potranno essere spalmati anche in fantasia. E' vietato l'uso di strass, paillette, perle e specchi, etc. E' possibile utilizzare frange e balze.</p>
Classi: A e AS	<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>

7. DISCO DANCE FREESTYLE (ACROBATICA)

In questa specialità prettamente agonistica devono predominare passi e movimenti di Disco Dance, combinati con acrobazie e movimenti liberi.

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

CATEGORIE	08/12	13/16	17/ol
CLASSI	U	U	U

7.2 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)

7.3 SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE

Il primo turno di gara sarà effettuato in manche fino ad un massimo di 2 atleti.

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

7.4 NORME DI SPECIALITÀ

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

7.5 SISTEMI DI GIUDIZIO

DANCE GOLD SYSTEM

7.6 ABILITAZIONE

DD - Disco Dance

7.7 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.

8. DISCO SHOW

La Disco Show è una forma coreografica che si basa prevalentemente sulle tecniche delle danze Disco siano esse Dance o Freestyle. Gli stili Tecktonik, Video Dance e House sono ammessi in tutte le loro possibili evoluzioni e possono essere inseriti anche ulteriori altri stili di ballo, però non in maniera predominante.

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:

CREW, FORMATION

CATEGORIE	Under 12	Under 16	Over 17	OPEN
CLASSI	U	U	U	U

8.2 CARATTERISTICHE E DURATA DEI BRANI MUSICALI

Ciascuna unità competitiva danzerà con musica propria (riferimento "Performance su musica propria" della parte generale). La durata del brano musicale deve rientrare nei seguenti limiti minimi e massimi:

CLASSE	CREW FORMATION
TUTTE	2:30-3:00

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

8.3 NORME DI SPECIALITÀ

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

Nella categoria Under 12 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.

8.4 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.~~

Eventuali maschere sul viso, indossate durante la performance, devono poter essere rimosse su richiesta del Direttore di gara al fine di rendere effettivamente riconoscibile l'atleta.

8.5 SISTEMI DI GIUDIZIO

DANCE GOLD SYSTEM

8.6 ABILITAZIONE

DD – Disco Dance

8.7 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.