REGOLAMENTO TECNICO E DI COMPETIZIONE
DANZE SWING
Boogie Woogie Style, Lindy Hop, Solo Jazz

20 Gennaio 2025

Boogie Woogie Style

1 Boogie Woogie Style Note Generali

La specialità prevede diversi format di competizione che possono variare a seconda della tipologia di competizione, principalmente sono:

- Classic
- Open
- Contest

In questi format di competizione le fasi di gara potranno essere variate a seconda della tipologia di competizione e del suo valore ai fini di una possibile ranking.
Quindi potremo avere competizioni con:

- Prima fase di selezione con Hope Round (ripescaggio)
- Semifinale a KO
- Finale a Spotlight

Di seguito note generali comuni.

1.1 CARATTERISTICHE E MOVIMENTO

Il termine boogie woogie è utilizzato soprattutto in Europa, negli USA il termine che si avvicina di più è East coast swing o Rock'n'Roll dance. Quello che ora è chiamato boogie woogie durante la fine degli anni '50 era chiamato rock and roll. Il termine boogie woogie può portare confusione; il ballo può essere ballato con il genere musicale del boogie woogie, ma spesso (soprattutto dagli anni '50) viene ballato utilizzando vari stili di rock and roll e rhythm & blues. Il nome venne comunemente cambiato in boogie woogie quando si istituì il ballo del rock and roll come un ballo con forti elementi acrobatici. Il boogie woogie, come social dance o competition dance, è un ballo guidato, non è coreografato e può contenere elementi acrobatici, ma non come all'interno del rock and roll. Lo stile di acrobazia è molto differente da quello del rock and roll acrobatico, ma l'elemento non può essere completamente eliminato data l'origine diretta dal lindy hop dove l'elemento acrobatico è parte integrante del ballo.

- Per interpretare la musica ballando boogie woogie il ballerino deve avere qualche nozione sulla struttura musicale.
- La musica di Boogie Woogie è principalmente suonata nel blues, swing o rock'n'roll.

Deriva principalmente dalla musica ritmica e blues degli anni '40, che a sua volta si è sviluppata da precedenti blues, boogie woogie, jazz e musica swing, ed è stata anche influenzata dalla musica folk gospel, country e western e tradizionale.

La specialità prevede un passo base ballato in 6 conti musicali dove il piede di entrambi i componenti della coppia deve appoggiare a terra sul battito più forte (2-4-6 del conteggio).
Oltre al passo singolo, doppio o triplo, sono permesse variazioni libere in accordo con la musica. Il Boogie Woogie è una danza che si balla sulla linea a croce. Il ballo dovrà sempre terminare con la fine della musica. L'utilizzo di altri stili di ballo tipo Lindy Hop, Balboa o altro ancora, deve essere irrilevante nel contesto globale dell'esecuzione, addirittura nullo nel settore promozionale. Ciò che deve dominare nella performance è lo stile Boogie Woogie.

1.2 UNITÀ COMPETITIVE

La specialità prevede le seguenti unità competitive (se non diversamente specificato):

TIPOLOGIA	DESCRIZIONE
COPPIA	Un atleta maschio e un atleta femmina
FORMAZIONE	Squadra formata da minimo 4 a massimo 6 coppie

1.3 CATEGORIE

Facendo riferimento all'età dei componenti, la coppia è inquadrata nelle seguenti categorie (se non diversamente specificato):

FASCE DI ETA'	CATEGORIE
8/12	08/12 anni: componente più anziano ha tra 8 e 12 anni
13/17	13/17 anni: componente più anziano ha tra i 13 e i 17 anni
18/oltre	18/oltre anni: componente più anziano almeno nel 18° anno e il più giovane 16° anno
35/44	35/44: componente più anziano almeno nel 35° anno mentre il più giovane almeno nel 30° anno. Qualora il più giovane abbia meno di 30 anni la coppia dovrà competere nella 18/oltre.
35/oltre*	Entrambi gli atleti devono essere almeno nel 35° anno.
45/oltre*	45/oltre: componente più anziano almeno nel 45° anno.
Over 16	Atleti dal 16° anno di età

*Non è permesso ad un'unità competitiva il tesseramento e la partecipazione, nello stesso anno sportivo, contemporaneamente nella categoria 35/oltre e 45/oltre.

1.4 ABBIGLIAMENTO

L'abbigliamento è libero ma deve essere sempre di buon gusto, coerente con lo stile del ballo (anni 40/50) e della musica, adatto ad una competizione sportiva.

1.5 ABILITAZIONE PER I GIUDICI

IDO National Danze Swing o Danze Swing Boogie Woogie

2 Boogie Woogie Style :: Classic

Si definisce Competizione Classic la competizione in cui classi e categorie siano distinte le une dalle altre e formino delle competizioni indipendenti.

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:

BOOGIE WOOGIE

CATEGORIE	08/12	13/17	18/oltre	35/44	35/oltre	45/oltre
CLASSI	C	C	C	C	-	C
	U	B	B2	B	-	U
			B1			
		A	A	-	A	
		AS	AS	-	AS	

FORMAZIONE BOOGIE WOOGIE

CATEGORIE	Over 16
CLASSI	U*

*Nelle discipline che prevedono la classe Unica (U), possono competere atleti di classe B, A e AS.

2.2 CARATTERISTICHE E DURATA DEI BRANI MUSICALI

Per la classe C, B e U le musiche di gara sono proposte dal Gruppo di Lavoro Tecnico; per le classi A e AS è necessario utilizzare musiche omologate dalla Federazione Internazionale di riferimento.
Le formazioni invece danzeranno su musica propria.
Le musiche di gara devono avere le seguenti velocità metronomiche e durata:

CLASSI	Velocità		Durata [min]
	Passaggio Veloce	Passaggio Lento	
C	44-46	-	1:30
B2, B1, B e U	46-48	-	1:30
13/17 A e 13/17 AS	48-50	-	1:30
18/oltre A e 18/oltre AS	50-51	27-30	1:30
35/oltre A e 35/oltre AS	46-48	27-30	1:30

Le formazioni hanno una durata compresa tra 2:45 e 3:00, velocità metronomica libera.
Le musiche utilizzate dall'organizzatore, che siano della playlist indicata dal Gruppo di Lavoro Tecnico, o facenti parte della playlist della Federazione Internazionale di riferimento, dovranno essere diverse per ogni batteria dello stesso turno di gara.
L'esecuzione delle musiche da parte del Responsabile delle musiche deve seguire le stesse modalità delle competizioni della Federazione Internazionale di riferimento.

2.3 SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE

Le batterie nelle varie fasi della competizione verranno così composte (numero massimo di unità competitive in pista):

CLASSI	Selezioni	Semifinale	Finale
C, B, B2, B1	3	3	3
A, U	3	2	2
AS	2	2	1

2.4 SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE

Classe C e B2. La specialità prevede l'esecuzione di un programma obbligatorio (da richiedere per visionarlo al Gruppo di Lavoro Tecnico).

Nota per la classe B2

Le routine presenti nel programma obbligatorio della classe in oggetto dovranno essere eseguite nell'ordine sotto descritto:

- Combinazione 1 (chiuso, aperto)
- Combinazione 2 (aperto, chiuso)
- Combinazione 3 (chiuso, aperto)
- Combinazione 4 (aperto, chiuso)
- Combinazione 5 (chiuso, aperto)
- Combinazione 6 (aperto, chiuso)

Categoria 35/44 classe B e 45/oltre classe U. Prevedere il solo passaggio veloce. La specialità prevede l'esecuzione di un programma semplice che rispetti la quadratura musicale; è consigliata l'interpretazione del fraseggio e della melodia. Le figure possono anche essere aperte quindi non guidate tramite prese delle mani o con il contatto del corpo. Sono permesse massimo 2 acrobazie solo per la 45/oltre classe U.

Classe B1 e 08/12 classe U. La specialità prevede l'esecuzione di un programma semplice che rispetti la quadratura musicale; è consigliata l'interpretazione del fraseggio e della melodia. Le figure possono anche essere aperte quindi non guidate tramite prese delle mani o con il contatto del corpo. Sono vietate le figure acrobatiche e i sollevamenti, intesi come spostamenti in fase aerea della ballerina eseguiti con l'aiuto del partner.

Classe A, AS. La specialità prevede l'esecuzione della danza con programma libero e altamente coreografico; l'esecuzione di tale programma deve essere basato sull'interpretazione del fraseggio e della melodia e sulla capacità di adattare la coreografia alla musica.
Nella categoria 13/17 classe A e AS, la specialità prevede l'esecuzione del solo passaggio veloce: non sono permessi sollevamenti ed acrobazie di alcun tipo si applica il medesimo regolamento della Federazione Internazionale di riferimento, quindi nelle figurazioni è necessario contatto permanente con il terreno di almeno un piede, le rotazioni non sono permesse (es. capriola).
Nelle categorie 18/oltre classe A e AS e nella 35/oltre classe A e AS la specialità prevede l'esecuzione:

- Nel solo turno di finale è previsto il passaggio lento e a seguire quello veloce, in tutte le altre fasi di gara è previsto solo il passaggio veloce.

2.5 FORMAZIONE BOOGIE WOOGIE

Nelle Formazioni la specialità prevede l'esecuzione con programma libero.

2.6 SISTEMI DI GIUDIZIO

SDCJS 3D per classi con programma obbligatorio (C, B2)
4D per classi a programma libero

Score

	BWW-M	***LF***	***DF***	***MI***	***Totale***
3D	15	15	10	-	40
4D	15	15	10	25	65

Per la fase finale della classe A e AS, dove abbiamo la prova lenta da sommare a quella veloce, il valore massimo delle dimensioni sarà come indicato nella tabella sotto.

	BWW-M	***LF***	***DF***	***MI***	***Totale***	
4D *Lento*	7.5	7.5	5	12.5	32.50	68.25
4D *Veloce*	8.22	8.22	5.5	13.8	35.75	

Legenda:
BWW-M = Tecnica di base Leader/Follower
LF = Lead and follow, basic dancing, harmony, dance performance
DF = Dance Figures
MI = Interpretazione con Highligts, Advanced, Spontanea

3 Boogie Woogie Style :: Open

Si definisce competizione open la competizione in cui ci siano degli accorpamenti di più classi e categorie cercando un'unificazione e la regolamentazione è unificata.

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:

CATEGORIE	16/Oltre	35/Oltre
CLASSI	Beginner	Beginner
	Advanced	Advanced

Nota: indicativamente come **livello di difficoltà** la classe "*Beginner*" viene equiparata ad una classe C/B mentre la classe "*Advanced*" viene equiparata ad una classe A/AS.
Nel caso un'unità competitiva di cui si conosca lo status agonistico come appartenente alla classe A o AS gli verrà inibita la possibilità di iscriversi alla classe "*Beginner*"

3.2 CARATTERISTICHE E DURATA DEI BRANI MUSICALI

Le musiche saranno selezionate dall'organizzatore nel rispetto della durata e della velocità indicate nella tabella riportata sotto.
Le musiche di gara devono avere le seguenti velocità metronomiche e durata per tutte le fasi di gara:

CLASSI	Velocità [BPM]	Durata [min]
Beginner Over 16 – Over 35	46-47	1:30
Advanced Over 16	48-50	1:30
Advanced Over 35	46-48	1:30

Le musiche utilizzate dall'organizzatore dovranno avere la stessa struttura musicale per tutte le batterie di ogni singola fase di gara se non specificato diversamente, la scelta delle strutture musicali potrà variare tra una fase di gara e l'altra.
Per la classe "*Beginner*" si utilizzerà solo la struttura Swing.
Nella finale a Spotlight il brano dovrà essere di lunghezza tala da poter completare almeno una rotazione di tutte le coppie.
Nel caso di presenza di una orchestra, nel rispetto della riproduzione musicale conforme al regolamento, il round di finale potrà essere con musica dell'orchestra eseguito live.

3.3 SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE

La specialità prevede l'esecuzione del ballo con programma libero e altamente coreografico per tutte le categorie e classi. Tale programma deve essere basato sull'interpretazione del fraseggio e della melodia e sulla capacità di adattare la coreografia alla musica.

Sollevamenti e acrobazie: non ammessi per la classe Beginner, sono ammessi per la classe Advanced purché non predominanti. La valutazione di questa componente sarà puramente coreografica e stilistica. La pura parte acrobatica non sarà soggetta a valutazione.

La competizione open prevede l'utilizzo di Hope Round (ripescaggio) nella prima fase di gara (se richiesto), semifinale a KO e finale a Spotlight.

Le batterie nelle varie fasi della competizione verranno così composte (numero massimo di unità competitive in pista):

CLASSI	Selezioni	Semifinale KO	Finale Spotlight
Beginner	3	2	Tutti
Advanced	3	2	Tutti

Semifinale KO:

Composizione batterie:	L'accoppiamento delle unità competitive per la semifinale a KO verrà effettuato attraverso sorteggio prima della fase di semifinale.
Passaggio alla fase finale:	passano alla fase finale le unità competitive che vincono lo scontro diretto più la coppia perdente con la valutazione più alta.
Struttura musicale:	può essere diversa per ciascuna batteria

A discrezione della direzione di gara il passaggio di semifinale potrà essere disputato come in modalità delle fasi di selezione escludendo il format KO, oppure si potrà passare dalla selezione direttamente alla finale.

Finale Spotlight

Durata del brano (minuti):	il necessario per completare la fase di gara
Composizione batterie:	unica
Struttura musicale:	sorteggiata all'inizio della fase di gara (Swing o Blues, per Beginner solo Swing).
Modalità di esecuzione:	ogni unità competitiva avrà a disposizione, a rotazione, almeno due uscite ciascuna composta da almeno (a seconda della struttura estratta): ▪ 4 x 8 beats (16 battute / 64 battiti) x 2 per struttura swing ▪ 6 x 8 beats (24 battute / 96 battiti) x 2 per struttura blues Al termine di tutte le uscite di tutte le unità competitive ci saranno 30 secondi con tutte le coppie in pista. L'ordine di uscita verrà sorteggiato prima dell'inizio della fase finale. Nel caso di finale diretta le uscite per ogni unità competitiva dovranno essere almeno tre.
Musica:	dell'organizzatore, per la finale a spotlight la musica potrà essere eseguita live da una band, che comunque dovrà rispettare le caratteristiche musicali specificate dal regolamento. Nel caso di musica utilizzata dal responsabile della musica (organizzatore), questa dovrà garantire una lunghezza tale da coprire almeno una uscita senza nessuna interruzione, compresi i 30 secondi tutti assieme nella fase finale, per tutte le unità competitive.

Alla fase finale potranno partecipare al massimo 8 unità competitive.

3.4 SISTEMI DI GIUDIZIO

SDCJS 4D per tutte le categorie e classi

Score

	BWW-M	*LF*	*DF*	*MI*	*Totale*
4D	10	10	10	10	40

Legenda:
BWW-M = Tecnica di base Leader/Follower
LF = Lead and follow, basic dancing, harmony, dance performance
DF = Dance Figures
MI = Interpretazione musicale

4 Boogie Woogie Style :: Contest

Si definisce Competizione Contest il format di competizione che usualmente viene applicato nei contest all'interno degli eventi swing.

4.1 UNITÀ COMPETITIVE

La specialità prevede le seguenti unità competitive:

TIPOLOGIA	DESCRIZIONE
COPPIA	Un atleta leader e un atleta follower (Uomo-Donna, Donna-Donna, Uomo-Uomo)

4.2 CATEGORIE

Le categorie sono **uniche**, a discrezione della direzione gara potranno essere divise per ciascuna classe come riportato da tabelle:

FASCE DI ETA'	CATEGORIE
Over 16	Atleti dal 16° anno di età
Over 35	Entrambi gli atleti devono essere nel 35° anno di età

4.3 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:

CATEGORIE	Unica
CLASSI	Beginner
	Advanced

Nota: indicativamente come **livello di difficoltà** la classe "*Beginner*" viene equiparata come livello ad una C/B mentre la classe "*Advanced*" viene equiparata ad una A/AS.
Nel caso un'unità competitiva di cui si conosca lo status agonistico come appartenente alla classe A o AS gli verrà inibita la possibilità di iscriversi alla classe "*Beginner*"

4.4 CARATTERISTICHE E DURATA DEI BRANI MUSICALI

Musica: la musica sarà dell'organizzatore in tutti i round. Nel caso di presenza di una orchestra, nel rispetto della riproduzione musicale conforme al regolamento, il round di finale potrà essere con musica dell'orchestra eseguito live.

Durata dell'esecuzione: per i turni di qualificazione i brani slow, medium, fast: da 1:10 a 1:30 minuti, in tutti i round. Per il turno di semifinale (KO) 1:30 minuti su brano unico.

Tempo:
Turni di qualificazione

- Medium: 37-46 battute per minuto (BPM152-184)
- Slow: 30-36 battute per minuto (BPM120-144)
- Fast: 47-50 battute per minuto (BPM188-200)

Turni di semifinale KO e finale

- 47-50 battute per minuto (BPM188-200)

Nota: per tutta la fase di gara la velocità e la struttura sarà uguale per tutte le batterie, se non specificato diversamente. Le strutture musicali comunque possono essere diverse tra i balli Medium, Slow, Fast.

4.5 SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE

La specialità prevede l'esecuzione del ballo con programma libero e altamente coreografico per tutte le categorie e classi. Tale programma deve essere basato sull'interpretazione del fraseggio e della melodia e sulla capacità di adattare la coreografia alla musica.

Sollevamenti e acrobazie: non ammessi per la classe Beginner, sono ammessi per la classe Advanced purché non predominanti. La valutazione di questa componente sarà puramente coreografica e stilistica. La pura parte acrobatica non sarà soggetta a valutazione.

Ad eccezione della semifinale (KO) e finale (Spotlight), le unità competitive dovranno ballare su tre brani musicali in questa sequenza, medium, slow, fast uno di seguito all'altro con una breve pausa tra un brano e l'altro non meno di 15 secondi a discrezione della direzione di gara.
A discrezione della direzione di gara i turni di qualificazione potranno essere eseguiti su due brani musicali in questa sequenza, slow e fast.

Le batterie nelle varie fasi della competizione verranno così composte (numero massimo di unità competitive in pista):

CLASSI	Selezioni	Semifinale KO	Finale Spotlight
Beginner	10	2	Tutti
Advanced	10	2	Tutti

Semifinale KO:

Composizione batterie:	L'accoppiamento delle unità competitive per la semifinale a KO verrà effettuato tramite sorteggio prima della fase di semifinale.
Passaggio alla fase finale:	Passano alla fase finale le unità competitive che vincono lo scontro diretto più la coppia perdente con la valutazione più alta.
Struttura musicale:	può essere diversa per ciascuna batteria
Tipo di brano e durata:	la semifinale in modalità a KO prevede un unico brano per il confronto tra le unità competitive della durata di 1:30 minuti e di velocità Fast.

A discrezione della direzione di gara il passaggio di semifinale potrà essere disputato come in modalità delle fasi di selezione escludendo il format KO, oppure si potrà passare dalla selezione direttamente alla finale.

Finale Spotlight:

Durata del brano (minuti):	il necessario per completare la fase di gara
Composizione batterie:	unica
Struttura musicale:	sorteggiata all'inizio della fase di gara. La velocità di esecuzione e la struttura musicale dovrà essere uguale per tutta la fase di gara.
Modalità di esecuzione:	all'inizio della finale tutte le coppie balleranno assieme per 30 secondi. Ogni unità competitiva avrà a disposizione, a rotazione, almeno due uscite ciascuna composta da almeno (a seconda della struttura estratta): ▪ 4 x 8 beats (16 battute / 64 battiti) x 2 per struttura swing ▪ 6 x 8 beats (24 battute / 96 battiti) x 2 per struttura blues Al termine di tutte le uscite di tutte le unità competitive ci saranno da 30 a 45 secondi, a discrezione della direzione di gara, con tutte le coppie in pista. L'ordine di uscita verrà sorteggiato prima dell'inizio della fase finale. Nel caso di finale diretta le uscite per ogni unità competitiva dovranno essere almeno

tre.

Musica: dell'organizzatore, per la finale a spotlight la musica potrà essere eseguita live da una band, che comunque dovrà rispettare le caratteristiche musicali specificate dal regolamento.
Nel caso di musica utilizzata dal responsabile della musica (organizzatore), questa dovrà garantire una lunghezza tale da coprire almeno una uscita senza nessuna interruzione, compresi i 30/45 secondi tutti assieme nella fase iniziale ed in quella finale, per tutte le unità competitive.

Alla fase finale potranno partecipare al massimo 8 unità competitive.

4.6 SISTEMI DI GIUDIZIO

SDCJS 1D per le fasi di selezione (una valutazione per ogni singolo ballo)
4D per la semifinale a KO se prevista
4D per la finale

Score

	Medium	***Slow***	***Fast***		***Totale***
1D	10	10	10		30
	BWW-M	***LF***	***DF***	***MI***	***Totale***
4D	10	10	10	10	40

Legenda:
BWW-M = Tecnica di base Leader/Follower
LF = Lead and follow, basic dancing, harmony, dance performance
DF = Dance Figures
MI = Interpretazione musicale

Nella valutazione con 1D il valore da 1 a 10 esprime tutti gli elementi del 4D

Lindy Hop

1 Lindy Hope Note Generali

La specialità prevede il format di competizione che usualmente viene utilizzato nei contest durante gli eventi swing (festival).

2 CARATTERISTICHE E MOVIMENTO

I movimento che definisce il Lindy Hop è lo swingout. Sebbene il Lindy Hop possa contenere mosse acrobatiche, la maggior parte dei passi sono estremamente fluidi, precisi e perfettamente sincronizzati con la musica quindi il ritmo dei passi è sincopato.
I ballerini di Lindy Hop fanno uso di un sacco di fantasiosi giochi di gambe presi in prestito dal Charleston e del tip tap. Il Lindy hop include numerose figure ed acrobazie ed elementi derivati dal charleston, dal tip tap, dallo shag e dal cakewalk.
Il Lindy Hop è cresciuto con le grandi band swing dell'epoca: le band hanno ispirato i ballerini e i ballerini hanno ispirato le band, determinando progressi sia nella danza che nell'espressione musicale che alla fine si sarebbero evoluti nel rock 'n roll. Chiamato Lindy Hop, Jitterbug o Jive, la musica ispiratrice era swing, con un tempo da 120 a 280 battiti al minuto. I ritmi swing esistono in tutto il rock, country, jazz e blues, rendendo tutti questi stili musicali perfettamente accettabili per ballare il Lindy Hop.

La specialità prevede un passo base ballato in 6 o 8 conti musicali. Può essere composto da kick, trple step, rock step, kick ball change, facendo attenzione a sincopare il ritmo dei passi soprattutto triple step, kick ball change e rock step.
Il ballo dovrà sempre terminare con la fine della musica.
Ritmica, connessione tra leader e follower, interpretazione sono elementi fondamentali dell'esecuzione.

3 UNITÀ COMPETITIVE

La specialità prevede le seguenti unità competitive:

TIPOLOGIA	DESCRIZIONE
COPPIA	Un atleta leader e un atleta follower (Uomo-Donna, Donna-Donna, Uomo-Uomo)

4 CATEGORIE

Le categorie sono **uniche**, a discrezione della direzione gara potranno essere divise per ciascuna classe come riportato da tabelle:

FASCE DI ETA'	CATEGORIE
Over 16	Atleti dal 16° anno di età
Over 35	Entrambi gli atleti devono essere nel 35° anno di età

5 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:

CATEGORIE	Unica
CLASSI	Beginner
	Advanced

6 CARATTERISTICHE E DURATA DEI BRANI MUSICALI

Musica: la musica sarà dell'organizzatore in tutti i round. Nel caso di presenza di una orchestra, nel rispetto della riproduzione musicale conforme al regolamento, il round di finale potrà essere con musica dell'orchestra eseguito live.

Durata dell'esecuzione: per i turni di qualificazione i brani slow, medium, fast: da 1:10 a 1:30 minuti, in tutti i round. Per il turno di semifinale (KO) 1:30 minuti su brano unico.

Tempo:

Turni di qualificazione

- Medium: 40-50 battute per minuto (BPM160-200)
- Slow: 30-39 battute per minuto (BPM120-156)
- Fast: 51-60 battute per minuto (BPM204-240)

Turni di semifinale KO e finale

- 40-60 battute per minuto (BPM160-240)

Nota: per tutta la fase di gara la velocità e la struttura sarà uguale per tutte le batterie, se non specificato diversamente.

7 SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE

La specialità prevede l'esecuzione del ballo con programma libero e altamente coreografico per tutte le categorie e classi. Tale programma deve essere basato sull'interpretazione del fraseggio e della melodia e sulla capacità di adattare la coreografia alla musica.

Sollevamenti e acrobazie: non ammessi per la classe Beginner, sono ammessi per la classe Advanced purché non predominanti. La valutazione di questa componente sarà puramente coreografica e stilistica. La pura parte acrobatica non sarà soggetta a valutazione.

Ad eccezione della semifinale (KO) e finale (Spotlight), le unità competitive dovranno ballare su tre brani musicali in questa sequenza, medium, slow, fast uno di seguito all'altro con una breve pausa tra un brano e l'altro non meno di 15 secondi a discrezione della direzione di gara.
A discrezione della direzione di gara i turni di qualificazione potranno essere eseguiti su due brani musicali in questa sequenza, slow e fast.

Le batterie nelle varie fasi della competizione verranno così composte (numero massimo di unità competitive in pista):

CLASSI	Selezioni	Semifinale KO	Finale Spotlight
Beginner	10	2	Tutti
Advanced	10	2	Tutti

Semifinale KO:

Composizione batterie:	L'accoppiamento delle unità competitive per la semifinale a KO verrà effettuato tramite sorteggio prima della fase di semifinale.
Passaggio alla fase finale:	Passano alla fase finale le unità competitive che vincono lo scontro diretto più la coppia perdente con la valutazione più alta.
Struttura musicale:	può essere diversa per ciascuna batteria
Tipo di brano e durata:	la semifinale in modalità a KO prevede un unico brano per il confronto tra le unità competitive della durata di 1:30 minuti e di velocità Fast.

A discrezione della direzione di gara il passaggio di semifinale potrà essere disputato come in modalità delle fasi di selezione escludendo il format KO, oppure si potrà passare dalla selezione direttamente alla finale.

Finale Spotlight:

Durata del brano (minuti):	il necessario per completare la fase di gara

Composizione batterie: unica

Struttura musicale: sorteggiata all'inizio della fase di gara. La velocità di esecuzione e la struttura musicale dovrà essere uguale per tutta la fase di gara.

Modalità di esecuzione: all'inizio della finale tutte le coppie balleranno assieme per 30 secondi. Ogni unità competitiva avrà a disposizione, a rotazione, almeno due uscite ciascuna composta da almeno (a seconda della struttura estratta):

- 4 x 8 beats (16 battute / 64 battiti) x 2 per struttura swing
- 6 x 8 beats (24 battute / 96 battiti) x 2 per struttura blues

Al termine di tutte le uscite di tutte le unità competitive ci saranno da 30 a 45 secondi, a discrezione della direzione di gara, con tutte le coppie in pista.
L'ordine di uscita verrà sorteggiato prima dell'inizio della fase finale. Nel caso di finale diretta le uscite per ogni unità competitiva dovranno essere almeno tre.

Musica: dell'organizzatore, per la finale a spotlight la musica potrà essere eseguita live da una band, che comunque dovrà rispettare le caratteristiche musicali specificate dal regolamento.
Nel caso di musica utilizzata dal responsabile della musica (organizzatore), questa dovrà garantire una lunghezza tale da coprire almeno una uscita senza nessuna interruzione, compresi i 30/45 secondi tutti assieme nella fase iniziale ed in quella finale, per tutte le unità competitive.

Alla fase finale potranno partecipare al massimo 8 unità competitive.

8 SISTEMI DI GIUDIZIO

SDCJS 1D per le fasi di selezione (una valutazione per ogni singolo ballo)
3D per la semifinale a KO se prevista
3D per la finale

Score

	Medium	*Slow*	*Fast*	*Totale*
1D	10	10	10	30
	T	***LF***	***MI***	***Totale***
3D	10	10	10	30

Legenda:
T = Tecnica di base Leader/Follower e ritmica
LF = Lead and follow, basic dancing, harmony, dance performance
MI = Interpretazione musicale

Nella valutazione con 1D il valore da 1 a 10 esprime tutti gli elementi del 3D

9 ABBIGLIAMENTO

L'abbigliamento è libero ma deve essere sempre di buon gusto, coerente con lo stile del ballo e della musica, adatto ad una competizione sportiva.

10 ABILITAZIONE PER I GIUDICI

IDO National Danze Swing Lindy Hop

Solo Jazz

1 Solo Jazz Note Generali

La specialità prevede il format di competizione che usualmente viene utilizzato nei contest durante gli eventi swing (festival).

2 CARATTERISTICHE E MOVIMENTO

Solo Jazz una specialità che può comprendere tutti gli stili delle danze Swing, Charleston, Tap Dance, Blues, ecc…

È un ballo prevalentemente di interpretazione in cui l'abilità di coreografare in tempo reale e quindi interpretare la musica con movimenti specifici e in accordo con la musica stessa è una caratteristica fondamentale..

3 UNITÀ COMPETITIVE

La specialità prevede le seguenti unità competitive:

TIPOLOGIA	DESCRIZIONE
SOLO	Uomo Donna

4 CATEGORIE

Le categorie sono **uniche**, a discrezione della direzione gara potranno essere divise per ciascuna classe come riportato da tabelle:

FASCE DI ETA'	CATEGORIE
Over 16	Atleta dal 16° anno di età
Over 35	Atleta dal 35° anno di età

5 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:

CATEGORIE	Unica
CLASSI	Beginner
	Advanced

6 CARATTERISTICHE E DURATA DEI BRANI MUSICALI

Musica: la musica sarà dell'organizzatore in tutti i round. Nel caso di presenza di una orchestra, nel rispetto della riproduzione musicale conforme al regolamento, il round di finale potrà essere con musica dell'orchestra eseguito live.

Durata dell'esecuzione: per i turni di qualificazione i brani slow, medium, fast: da 1:10 a 1:30 minuti, in tutti i round. Per il turno di semifinale (KO) 1:30 minuti su brano unico.

Tempo:

Turni di qualificazione

- Medium: 40-50 battute per minuto (BPM160-200)
- Slow: 30-39 battute per minuto (BPM120-156)
- Fast: 51-60 battute per minuto (BPM204-240)

Turni di semifinale KO e finale

- 40-60 battute per minuto (BPM160-240)

Nota: per tutta la fase di gara la velocità e la struttura sarà uguale per tutte le batterie, se non specificato diversamente.

7 SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE

La specialità prevede la corretta interpretazione musicale attraverso i vari stili che compongono la Swing Dance.

Acrobazie: non ammesse per la classe Beginner, sono ammesse per la classe Advanced purché non predominanti. La valutazione di questa componente sarà puramente coreografica e stilistica. La pura parte acrobatica non sarà soggetta a valutazione.

Ad eccezione della semifinale (KO) e finale (Spotlight), le unità competitive dovranno ballare su tre brani musicali in questa sequenza, medium, slow, fast uno di seguito all'altro con una breve pausa tra un brano e l'altro non meno di 15 secondi a discrezione della direzione di gara.
A discrezione della direzione di gara i turni di qualificazione potranno essere eseguiti su due brani musicali in questa sequenza, slow e fast.

Le batterie nelle varie fasi della competizione verranno così composte (numero massimo di unità competitive in pista):

CLASSI	Selezioni	Semifinale KO	Finale Spotlight
Beginner	10	2	Tutti
Advanced	10	2	Tutti

Semifinale KO:

Composizione batterie:	L'accoppiamento delle unità competitive per la semifinale a KO verrà effettuato tramite sorteggio prima della fase di semifinale.
Passaggio alla fase finale:	Passano alla fase finale le unità competitive che vincono lo scontro diretto più la coppia perdente con la valutazione più alta.
Struttura musicale:	può essere diversa per ciascuna batteria
Tipo di brano e durata:	la semifinale in modalità a KO prevede un unico brano per il confronto tra le unità competitive della durata di 1:30 minuti e di velocità Fast.

A discrezione della direzione di gara il passaggio di semifinale potrà essere disputato come in modalità delle fasi di selezione escludendo il format KO, oppure si potrà passare dalla selezione direttamente alla finale.

Finale Spotlight:

Durata del brano (minuti):	il necessario per completare la fase di gara
Composizione batterie:	unica
Struttura musicale:	sorteggiata all'inizio della fase di gara. La velocità di esecuzione e la struttura musicale dovrà essere uguale per tutta la fase di gara.
Modalità di esecuzione:	all'inizio della finale tutte le coppie balleranno assieme per 30 secondi. Ogni unità competitiva avrà a disposizione, a rotazione, almeno due uscite ciascuna composta da almeno (a seconda della struttura estratta): ▪ 4 x 8 beats (16 battute / 64 battiti) x 2 per struttura swing ▪ 6 x 8 beats (24 battute / 96 battiti) x 2 per struttura blues Al termine di tutte le uscite di tutte le unità competitive ci saranno da 30 a 45 secondi, a discrezione della direzione di gara, con tutte le coppie in pista. L'ordine di uscita verrà sorteggiato prima dell'inizio della fase finale. Nel caso

di finale diretta le uscite per ogni unità competitiva dovranno essere almeno tre.

Musica: dell'organizzatore, per la finale a spotlight la musica potrà essere eseguita live da una band, che comunque dovrà rispettare le caratteristiche musicali specificate dal regolamento.
Nel caso di musica utilizzata dal responsabile della musica (organizzatore), questa dovrà garantire una lunghezza tale da coprire almeno una uscita senza nessuna interruzione, compresi i 30/45 secondi tutti assieme nella fase iniziale ed in quella finale, per tutte le unità competitive.

Alla fase finale potranno partecipare al massimo 8 unità competitive.

8 SISTEMI DI GIUDIZIO

SDCJS 1D per le fasi di selezione (una valutazione per ogni singolo ballo)
3D per la semifinale a KO se prevista
3D per la finale

Score

	Medium	*Slow*	*Fast*	*Totale*
1D	10	10	10	30
	T	***DF***	***MI***	***Totale***
3D	10	10	10	30

Legenda:
T = Tecnica di base e ritmica
DF = Coreografia, dance performance
MI = Interpretazione musicale

Nella valutazione con 1D il valore da 1 a 10 esprime tutti gli elementi del 3D

9 ABBIGLIAMENTO

L'abbigliamento è libero ma deve essere sempre di buon gusto, coerente con lo stile del ballo e della musica, adatto ad una competizione sportiva.

10 ABILITAZIONE PER I GIUDICI

IDO National Danze Swing Lindy Hop