

Manuale del Giudice FIDS

Linee guida sulla valutazione delle
discipline che utilizzano 3D, 4D, X e SK



Sommario

| | |
|--|----------|
| 1. Scopo | 4 |
| 2. Sistemi di giudizio..... | 5 |
| 2.1 Sistema X (croci) e Skating..... | 5 |
| 2.2 Sistema Assoluto | 5 |
| 2.2.1 3D Tridimensionale | 5 |
| 2.2.2 4D Quadridimensionale..... | 6 |
| 3. Elementi di valutazione del sistema 3D e 4D..... | 7 |
| 3.1 Elementi di valutazione generale | 7 |
| 3.1.1 Tecnica..... | 7 |
| 3.1.2 Coreografia / Composizione..... | 7 |
| 3.1.3 Immagine..... | 7 |
| 3.1.4 Show | 7 |
| 3.2 Stile Internazionale..... | 8 |
| 3.2.1 Rueda..... | 8 |
| 3.2.2 Caribben Show Dance | 8 |
| 3.2.3 Caraibico Show Case | 8 |
| 3.2.4 Latino Show | 8 |
| 3.2.4.1 Tecnica..... | 8 |
| 3.2.4.2 Coreografia..... | 8 |
| 3.2.4.3 Immagine..... | 8 |
| 3.2.4.4 Show | 8 |
| 3.3 Danze Jazz..... | 9 |
| 3.3.1 Rock'n'Roll..... | 9 |
| 3.3.1.1 Tecnica..... | 9 |
| 3.3.1.2 Coreografia..... | 9 |
| 3.3.1.3 Immagine..... | 9 |
| 3.3.2 Rock'n'Roll Acrobatico | 10 |
| 3.3.2.1 Acrobatica | 10 |
| 3.3.3 Boogie Woogie | 10 |
| 3.3.3.1 Tecnica..... | 10 |
| 3.3.3.2 Coreografia..... | 10 |
| 3.3.3.3 Immagine..... | 11 |
| 3.3.4 West Coast Swing | 11 |
| 3.3.4.1 Tecnica..... | 11 |
| 3.3.4.2 Coreografia..... | 11 |
| 3.3.4.3 Immagine..... | 11 |

| | | |
|---------|---------------------------|----|
| 3.3.5 | Tap Dance..... | 11 |
| 3.4 | Danze Folk Romagnole..... | 12 |
| 3.4.1 | Folk Show..... | 12 |
| 3.4.2 | Fruste Romagnole..... | 12 |
| 3.5 | Danze Accademiche..... | 13 |
| 3.5.1 | Danza Classica..... | 13 |
| 3.5.1.1 | Tecnica..... | 13 |
| 3.5.1.2 | Coreografia..... | 13 |
| 3.5.1.3 | Immagine..... | 14 |
| 3.5.2 | Jazz Dance..... | 14 |
| 3.5.2.1 | Tecnica..... | 14 |
| 3.5.2.2 | Coreografia..... | 15 |
| 3.5.2.3 | Immagine..... | 15 |
| 3.5.3 | Modern Contemporary..... | 15 |
| 3.5.3.1 | Tecnica..... | 15 |
| 3.5.3.2 | Coreografia..... | 16 |
| 3.5.3.3 | Immagine..... | 16 |
| 3.5.4 | Show Dance..... | 17 |
| 3.5.4.1 | Tecnica..... | 17 |
| 3.5.4.2 | Coreografia..... | 17 |
| 3.5.4.3 | Immagine..... | 17 |
| 3.5.4.4 | Show..... | 18 |
| 3.6 | Danze E.PO.CA..... | 19 |
| 3.6.1 | Oriental Dance..... | 19 |
| 3.6.1.1 | Tecnica..... | 19 |
| 3.6.1.2 | Coreografia..... | 19 |
| 3.6.1.3 | Immagine..... | 19 |
| 3.6.2 | Folk Oriental Dance..... | 20 |
| 3.6.2.1 | Tecnica..... | 20 |
| 3.6.2.2 | Coreografia..... | 20 |
| 3.6.2.3 | Immagine..... | 20 |
| 3.6.3 | Show Oriental Dance..... | 21 |
| 3.6.3.1 | Tecnica..... | 21 |
| 3.6.3.2 | Coreografia..... | 21 |
| 3.6.3.3 | Immagine..... | 21 |
| 3.6.3.4 | Show..... | 21 |
| 3.6.4 | Flamenco..... | 22 |
| 3.7 | Danze Coreografiche..... | 23 |
| 3.7.1 | Synchro Dance..... | 23 |



| | | |
|-----------|---|-----------|
| 3.7.1.1 | Tecnica..... | 23 |
| 3.7.1.2 | Coreografia..... | 23 |
| 3.7.1.3 | Immagine..... | 23 |
| 3.7.1.4 | Sincronia..... | 23 |
| 3.7.2 | Coreographic Dance | 23 |
| 3.7.2.1 | Tecnica..... | 23 |
| 3.7.2.2 | Coreografia..... | 24 |
| 3.7.2.3 | Immagine..... | 24 |
| 3.7.2.4 | Sincronia..... | 24 |
| 3.8 | Disco Dance | 25 |
| 3.8.1 | Disco Dance | 25 |
| 3.8.2 | Disco Dance Acrobatica..... | 25 |
| 3.9 | Street Dance | 25 |
| 3.9.1 | Hip Hop..... | 25 |
| 3.9.2 | Electric Boogie..... | 25 |
| 3.9.3 | Break Dance | 25 |
| 3.9.4 | Street Show | 25 |
| 3.10 | Danze Country..... | 26 |
| 3.10.1 | Danze Country Line Dance | 26 |
| 3.10.1.1 | Tecnica..... | 26 |
| 3.10.1.2 | Coreografia..... | 26 |
| 3.10.1.3 | Immagine..... | 27 |
| 4. | Utilizzo Sistema X e SK..... | 28 |
| 5. | Utilizzo Sistema Internazionale 3D e 4D..... | 29 |
| 5.1 | Passaggio di selezione con più unità competitive in pista | 30 |
| 5.2 | Passaggio di selezione per discipline con musica propria | 32 |
| 5.3 | Passaggio di selezione con componente Show o Synchro | 34 |
| 5.4 | Votazione per le danze jazz | 35 |
| 5.5 | Passaggio di finale | 38 |
| 5.6 | Presenza dell'ispettore di pista | 40 |
| 6. | Cenni sull'utilizzo dei fogli di votazione elettronici | 42 |
| 6.1 | Abilitazione del device e conferma dati | 42 |
| 6.2 | Passaggio di selezione con X (croci) | 43 |
| 6.3 | Passaggio di finale con assegnazione delle piazze | 44 |
| 6.4 | Passaggio di selezione con sistema 3D..... | 45 |
| 6.5 | Passaggio di selezione con sistema 4D..... | 46 |
| 6.6 | Passaggio di finale con sistema 3D..... | 47 |
| 6.7 | Passaggio di finale con sistema 4D..... | 48 |



1. Scopo

Questo manuale non ha lo scopo di sostituirsi alla formazione frontale e primaria per i giudici della Danza Sportiva, ma vuole essere una guida veloce, un vademecum per i giudici e un aiuto per i tecnici che preparano i loro atleti. Il RASF dà le regole di competizione ma sapere con esattezza su quali parametri si baserà la valutazione dei Giudici aiuta a costruire una performance in linea e rispettosa dei parametri regolamentari e tecnici della disciplina che si affronterà.

Il presente documento potrà essere aggiornato più volte nel corso della stagione sportiva per migliorarne i contenuti e aggiornarlo con le direttive delle Federazioni Internazionali a cui la FIDS è affiliata.

Il presente documento non sostituisce il RASF né tantomeno modifica le regole di competizione in esso contenute.

2. Sistemi di giudizio

Nella Danza Sportiva in Campo Nazionale ed Internazionale vengono usati diversi metodologie per trascrivere la valutazione della performance su un documento ufficiale.

I sistemi principali che un giudice deve saper usare e quindi conoscere sono:

Sistemi di tipo Comparativo

Sistema Skating

Sistemi Assoluti

3D Tridimensionale

4D Quadridimensionale

2.1 Sistema X (croci) e Skating

Il sistema X (croci) e Skating Comparativo prevede la selezione dei migliori atleti attraverso una comparazione diretta.

Nel **Sistema X e Skating** il Giudizio è espresso con due diversi tipi di scheda secondo la fase della gara:

- 1) **Scheda Selezione:** dove il Giudice segnala le coppie che ritiene debbano superare il turno.
- 2) **Scheda di Finale:** dove il Giudice indica quella che secondo lui dovrebbe essere la classifica.

Per ulteriori informazioni sul sistema di scrutinio si può consultare il documento “Sistemi di giudizio Cross – Skating – TCI(S)”.

2.2 Sistema Assoluto

Il sistema Assoluto prevede che ad ogni atleta si dia un valore unico e distinto.

I migliori valori nelle batterie di selezione passeranno al turno successivo, mentre nella fase di finale i migliori valori contribuiranno a definire la classifica.

Il sistema assoluto usato in FIDS è il sistema 3D Tridimensionale e 4D Quadridimensionale, sistemi attualmente in vigore in campo Internazionale.

Per ulteriori informazioni sul sistema di scrutinio si può consultare il documento “Sistemi di giudizio Cross – Skating – TCI(S)”.

2.2.1 3D Tridimensionale

Il sistema si rifà a quello che viene utilizzato dalla IDO per le competizioni internazionali, Sistema 3D.

Il sistema adottato, determina le seguenti valutazioni:

- T** Tecnica valore da 1 a 10
- C** Coreografia valore da 1 a 10
- I** Immagine valore da 1 a 10

Per un valore totale che sarà la somma dei tre comparti quindi da 3 a 30 punti.

2.2.2 4D Quadridimensionale

Il sistema 4D o quadridimensionale altro non è che l'evoluzione del sistema 3D visto sopra a cui si aggiunge la componente **Show**.

Quindi si determineranno le seguenti valutazioni:

- T** Tecnica valore da 1 a 10
- C** Coreografia valore da 1 a 10
- I** Immagine valore da 1 a 10
- S** Show valore da 1 a 10

Per un valore totale che sarà da 4 a 40 punti.

Il sistema 4 D viene utilizzato anche per le competizioni di Synchro Dance e Coreographic Dance dove la dimensione **S** starà ad indicare la Sincronia.

In ambito Nazionale è previsto pure l'utilizzo del sistema 3D e 4D anche per le Danze Jazz ed in particolar modo il sistema 4D sarà utilizzato per il Rock'n'Roll acrobatico.

In questo caso la quarta dimensione **S**, normalmente utilizzata per lo Show o il Synchro, sarà utilizzata per la parte Acrobatica e avrà come sigla la **A**.

3. Elementi di valutazione del sistema 3D e 4D

In generale se non ci fossero indicazioni specifiche sulla disciplina da giudicare con il sistema 3D o 4D, si ricorre alla definizione generale internazionale per la valutazione T C I S.

3.1 Elementi di valutazione generale

3.1.1 Tecnica

- Dimostrazione dei fondamentali e dello stile della disciplina valutata mettendo in evidenza lo stile e la natura del ballo; il livello di difficoltà delle figure utilizzate; accuratezza nell'uso dei ritmi semplici e avanzati; tecnica sulla pista anche (dove possibile) prestando attenzione alla connessione con il partner; sincronia con la musica e con il partner.
- È di grande importanza che il ballerino sia in grado di rendere possibile la lettura di tutti questi aspetti. Si consiglia pertanto di scegliere movimenti, figurazioni, ritmi e balli con cui il ballerino si trovi a proprio agio a livello competitivo.

3.1.2 Coreografia / Composizione

- Valutazione compositiva di: movimenti, figurazioni, variazioni, ritmi, modelli (dove possibile), linee, cerchi utilizzati per coreografare la performance.
- La valutazione è data anche dall'uso dello spazio, l'uso di linee verticali e orizzontali e l'originalità nell'utilizzo dei vari movimenti e passi.

3.1.3 Immagine

- La dimensione visiva di una performance è molto importante. Il ballerino dovrà mostrare espressioni fisiche ed emotive, ottima presentazione, comunicazione con il pubblico, energia e la capacità di attirare il pubblico.
- Altri aspetti importanti sono: oggetti di scena, costumi, trucco, e armonia generale della performance comparata con la musica, movimenti e altri elementi intrinseci della danza prescelta.

3.1.4 Show

- Intrattenimento/feeling con il pubblico. Originalità e creatività dell'oggetto di presentazione, della storia o del tema. E conseguente aderenza dei costumi al tema. Creatività ed inventiva nell'utilizzo di oggetti di scena, costumi.
- Figurazioni acrobatiche, sollevamenti, salti ed effetti visivi sono consigliati.
- Tutto deve essere unito armoniosamente ed essere aderente al tema esposto.
- La performance non deve essere in alcun modo offensiva per il pubblico e deve tenere presente di tutte le età che concorrono nel danzarla.
- Il giudice deve tenere conto di tutti gli aspetti sopra riportati nella valutazione della performance.
- Il giudice non deve includere nei criteri di valutazione dello Show la valutazione tecnica della danza.
- Le performance di "sola danza"/"pura danza" saranno giudicate con un punteggio minore.

3.2 Stile Internazionale

Gli elementi di valutazioni sono stati elaborati dalle Commissioni Tecniche di disciplina e potrebbero essere modificati in caso di aggiornamenti del RASF nazionale o dei sistemi di giudizio Internazionali.

3.2.1 Rueda

Vedi capitolo 3.1

3.2.2 Caribben Show Dance

Vedi capitolo 3.1

3.2.3 Caraibico Show Case

Vedi capitolo 3.1

3.2.4 Latino Show

3.2.4.1 Tecnica

Valutazione della pulizia di movimento, dimostrazione tecnica dello stile attraverso la compressione, l'aderenza al pavimento, l'estensione degli arti superiori e inferiori rispetto alla velocità, uso accurato di ritmi semplici e composti, uso del corpo in azioni lente e veloci, equilibrio, controllo, fluidità, agilità e dinamica del movimento.

3.2.4.2 Coreografia

Livello di difficoltà delle figure utilizzate rispetto la natura del ballo (eseguendo un programma di figure complicate utilizzando ritmica, variazioni di velocità e utilizzo del corpo, sono superiori a chi presenta una coreografia semplice senza variazioni né di velocità né movimento del corpo).

Valutazione della coreografia in termini di movimenti, figurazioni, variazioni, difficoltà di linee.

In una performance tenere in considerazione coreografie dove la loro composizione è differente dall'inizio alla fine senza ripetizione di schema e soprattutto tenere in considerazione l'utilizzo e l'occupazione di spazi di scena.

Originalità e fantasia nella scelta di figurazioni e passi che rappresentino sì la tecnica che utilizzo, ma anche l'abbinamento alla tematica che rappresento.

3.2.4.3 Immagine

Espressioni fisiche, mimiche emozionali, comunicazione di energia, coinvolgimento emotivo con il pubblico, compattezza modulare, look (trucco, abbigliamento, abbinato alla musica e al tema).

3.2.4.4 Show

Originalità, creatività e costruzione logica di una storia abbinando tecnica, musica, gestualità abbigliamento, accessori, trucco. L'abbigliamento deve far parte e deve essere a tema di ciò che rappresento e non deve avere alcun legame con la tecnica che sto utilizzando a meno che non lo richieda il tema che sto rappresentando.

Gli oggetti messi in pista devono essere parte integrante dello show (non messi lì a caso o per fare numero).

Le acrobazie e sollevamenti sono concessi nelle classi e categorie previste dal RASF.

Nel giudizio il giudice deve tenere in considerazione la tecnica ma soprattutto il tema, una tecnica perfetta senza tema non può essere considerata primaria e fondamentale in una disciplina come il latin show, dove deve essere l'abbinamento tema, tecnica e trasporto emozionale a considerarsi completo per una valutazione ottimale.

Il giudice vedendo uno show deve immaginare di vedere un film o di leggere una storia.

3.3 Danze Jazz

Gli elementi di valutazioni sono stati elaborati dalle Commissioni Tecniche di disciplina e potrebbero essere modificati in caso di aggiornamenti del RASF nazionale o dei sistemi di giudizio Internazionali.

3.3.1 Rock'n'Roll

3.3.1.1 Tecnica

Base: La base è il movimento tecnico dei piedi e delle gambe eseguito in conformità alle norme sulle quali si struttura il ballo a secondo la singola disciplina.

Il ritmo e la tecnica del piede verranno giudicati tutti insieme.

La coreografia deve contenere un minimo di 6 basi di Rock complete.

E' necessario verificare l'esecuzione del passo base come da allegati tecnici di disciplina a seconda della categoria in giudizio.

Il piede deve essere allungato verso il basso (punta tesa).

Tutti i movimenti devono essere eseguiti calciando energicamente e portando la gamba in posizione tesa.

Postura: è la disposizione del corpo prima, durante e dopo l'esecuzione dei diversi movimenti codificati nella tecnica.

La postura del corpo deve essere controllata, calciando il ballerino non deve rilassarsi e appoggiarsi

La valutazione del singolo deve essere complessivamente inserita nel contesto generale nel caso di esibizione in gruppo.

3.3.1.2 Coreografia

Velocità di esecuzione, pulizia del movimento, effetto scenico rappresentano gli elementi di valutazione della coreografia. La difficoltà dei passi eseguiti riguarda anche il modo in cui essi sono coordinati nelle coreografie e se hanno diversi gradi di difficoltà debbono essere presi in considerazione al momento del giudizio.

Nel caso di programmi obbligatori; valutare il rispetto delle norme sulle quali si struttura la competizione e segnalare il fuori programma.

Nel caso di musica propria, la scelta musicale deve essere coerente con lo stile di danza.

Interpretazione: si indica la rispondenza complessiva della coreografia al brano musicale, rispetto della quadratura musicale, del fraseggio e della melodia.

Come valutazione complessiva del gruppo la qualità del movimento riguarda anche il mantenimento delle distanze e l'esecuzione degli schemi coreografici.

3.3.1.3 Immagine

Deve essere coordinata con il tema musicale, con lo stile di danza e con la coreografia scelta per trasmettere il miglior messaggio artistico ed emozionale attraverso l'abbigliamento e il trucco, la presenza scenica, ma anche mettendo in risalto la pulizia del ballo e la relazione tra passo e movimento del corpo della testa e delle braccia.

Il gruppo nella sua complessità deve utilizzare l'espressione per coinvolgere e trasmettere le emozioni che prova nell'interpretare il brano scelto.

3.3.2 Rock'n'Roll Acrobatico

Prende le stesse linee guida del Rock'n'Roll con l'aggiunta della parte acrobatica

3.3.2.1 Acrobatica

Valutazione della velocità di esecuzione, di ripetizione, di elevazione, di salto ed atterraggio, di sospensione, di rotazione che rappresentano la difficoltà dei salti.

La difficoltà dell'acrobazia riguarda anche il modo in cui essi sono coordinati nelle coreografie, hanno diversi gradi di difficoltà che debbono essere presi in considerazione al momento del giudizio.

Ogni classe ha elementi obbligatori o divieti: valutare il rispetto delle norme sulle quali si struttura la competizione e segnalare il fuori programma.

3.3.3 Boogie Woogie

3.3.3.1 Tecnica

Base: La base è il movimento tecnico dei piedi e delle gambe eseguito in conformità alle norme sulle quali si struttura il ballo a secondo la singola disciplina.

Il ritmo e la tecnica del piede verranno giudicati tutti insieme.

SEI FASI DI PASSO: &1, &2, &3, &4, &5, &6 .

Nella fase veloce il molleggio è da effettuare unicamente per ogni "&".

Nella fase lenta i ritardo è da effettuare unicamente per ogni "&".

Danzare in accordo con ritmo ogni passo (tripli passi sincopati)

Il tempo del contatto tra il pavimento ed il piede dovrebbe rappresentare l'accento ritmico della musica. L'accentuazione avviene sul 2 sul 4 e sul 6

Postura è la disposizione del corpo prima, durante e dopo l'esecuzione dei diversi movimenti codificati nella tecnica. E' la capacità di muoversi (danzare) mantenendo inalterata la postura senza perdere la coordinazione con il partner anche negli spostamenti sulla pista.

La valutazione del singolo deve essere complessivamente inserita nel contesto generale nel caso di esibizione in gruppo.

3.3.3.2 Coreografia

Velocità di esecuzione, pulizia del movimento, effetto scenico rappresentano gli elementi di valutazione della coreografia. La difficoltà dei passi eseguiti riguarda anche il modo in cui essi sono coordinati nelle coreografie e se hanno diversi gradi di difficoltà debbono essere presi in considerazione al momento del giudizio.

Nel caso di programmi obbligatori; valutare il rispetto delle norme sulle quali si struttura la competizione e segnalare il fuori programma.

Interpretazione: Indica la capacità del ballerino di interpretare non solo la reazione al ritmo ma anche al fraseggio, alla melodia e, dove c'è, al contrappunto ritmico e/o melodico del tema musicale.

Il modo con cui vengono eseguiti passi e movimenti, risponde alla pura *interpretazione* della musica, così come la capacità di adeguare l'elemento coreografico alla musica.

3.3.3.3 Immagine

Deve essere coordinata con il tema musicale, con lo stile di danza e con la coreografia scelta per trasmettere il miglior messaggio artistico ed emozionale attraverso l'abbigliamento e il trucco, la presenza scenica, ma anche mettendo in risalto la pulizia del ballo e la relazione tra passo e movimento del corpo della testa e delle braccia. Il gruppo nella sua complessità deve utilizzare l'espressione per coinvolgere e trasmettere le emozioni che prova nell'interpretare il brano scelto.

3.3.4 West Coast Swing

3.3.4.1 Tecnica

Come i Competitori eseguono al meglio i movimenti. Guardiamo i migliori footwork, il bilanciamento, il controllo, il frame, e quanto gli spin e i turn vengano eseguiti correttamente, ed il controllo delle braccia e delle mani. **Lavoro di coppia** –West Coast Swing è un ballo di coppia “connesso”. La dimostrazione di questa connessione e l'apparenza del lead/follow oppure dell'azione/reazione tra i partners è quello che ci si aspetta in ogni competizione. E' l'abilità di lavorare insieme come un team. Un partner che ignora o manda fuori tempo, oppure mette a repentaglio la sicurezza dell'altro partner, indica un pessimo lavoro di coppia.

3.3.4.2 Coreografia

La selezione e l'ordine dei movimenti e transizioni eseguiti durante il brano comprendono la coreografia. Una buona coreografia dimostra una connessione intima con la musica e il fraseggio, come anche una varietà e contrasti di movimento, interpreta sugli stop, gli accenti forti o dolci.

La coreografia dovrebbe riflettere il testo musicale, i movimenti del corpo diventano la trasposizione del testo e dei concetti espressi dal musicista.

3.3.4.3 Immagine

Deve essere coordinata con il tema musicale, con lo stile di danza e con la coreografia scelta per trasmettere il miglior messaggio artistico ed emozionale attraverso l'abbigliamento e il trucco, la presenza scenica, ma anche mettendo in risalto la pulizia del ballo e la relazione tra passo e movimento del corpo della testa e delle braccia. Creare un atmosfera di eccitamento invitando e generando interesse in una performance è l'effetto desiderato di ogni buona presentazione. Fornire un buon show è uno degli aspetti della presentazione, un buon show non è un sostituto di una buona qualità del ballo.

Il gruppo nella sua complessità deve utilizzare l'espressione per coinvolgere e trasmettere le emozioni che prova nell'interpretare il brano scelto.

3.3.5 Tap Dance

Vedi capitolo 3.1

3.4 Danze Folk Romagnole

Gli elementi di valutazioni sono stati elaborati dalle Commissioni Tecniche di disciplina e potrebbero essere modificati in caso di aggiornamenti del RASF nazionale o dei sistemi di giudizio Internazionali.

3.4.1 Folk Show

Vedi capitolo 3.1

3.4.2 Fruste Romagnole

Vedi capitolo 3.1

3.5 Danze Accademiche

Gli elementi di valutazioni sono stati elaborati dalle Commissioni Tecniche di disciplina e potrebbero essere modificati in caso di aggiornamenti del RASF nazionale o dei sistemi di giudizio Internazionali.

3.5.1 Danza Classica

3.5.1.1 Tecnica

Per valutazione tecnica si intende la valutazione dell'esecuzione della performance in base alla tecnica usata.

I parametri usati per la valutazione sono:

- la difficoltà dei passi
- la correttezza e la precisione dell'esecuzione
- la complessità della dinamica della sequenza in riferimento alla tecnica della disciplina
- la corretta tra l'esecuzione dei passi e la musica
- l'interpretazione del tempo e del ritmo del brano musicale

Nella valutazione si tengono anche in considerazione questi elementi:

- Equilibrio
- Controllo
- Postura
- Fluidità del movimento
- Agilità
- Dinamica del movimento

3.5.1.2 Coreografia

Il ballerino/gruppo deve dimostrare di occupare e gestire lo spazio scenico attraverso l'esecuzione di una Coreografia usando i passi e le sequenze della danza classica

I parametri usati per la valutazione sono:

- Capacità di usare lo spazio
- Uso della dinamica dei passi all'interno della coreografia
- Originalità e varietà degli elementi usati e/o rispetto dell'esecuzione delle sequenze delle variazioni di repertorio con le eventuali modifiche adeguate all'età dell'atleta.
- Omogeneità fra coreografia, musica e stile in relazione all'età e alla preparazione dell'atleta

Nella valutazione si tengono anche in considerazione:

- Le transizioni usate per passare da un passo ad un altro
- La fluidità dell'esecuzione
- La coerenza musicale della coreografia

3.5.1.3 Immagine

Si valuta il lato estetico della performance.

I parametri usati per la valutazione sono:

- Coerenza con lo stile della disciplina
- Impatto della performance sul pubblico
- Capacità di attirare e mantenere l'attenzione
- Entusiasmo, sicurezza e personalità del ballerino (detta espressività corporea o presenza scenica)
- Una scelta adeguata di costumi, brani e gestualità in relazione all'età dell'atleta
Particolare attenzione alla categoria 8-11 dove i bambini non devono risultare dei mini adulti.

Nella valutazione si tengono anche in considerazione questi elementi:

- Costume
- Trucco
- Pettinatura

Calzature: mezze punte o scarpe da punta

3.5.2 Jazz Dance

3.5.2.1 Tecnica

Per valutazione tecnica si intende la valutazione dell'esecuzione della performance in base alla tecnica usata.

I parametri usati per la valutazione sono:

- la difficoltà dei passi
- la correttezza e la precisione dell'esecuzione
- la complessità della dinamica della sequenza in riferimento alla tecnica della disciplina
- La corretta esecuzione dei passi sul tempo musicale
- l'interpretazione del tempo e del ritmo del brano musicale

Nella valutazione si tengono anche in considerazione questi elementi:

- Equilibrio
- Controllo
- Postura
- Fluidità del movimento
- Agilità
- Dinamica del movimento

3.5.2.2 Coreografia

Il ballerino/gruppo deve dimostrare di occupare e gestire lo spazio attraverso l'esecuzione della Coreografia usando i passi e le sequenze della sua disciplina

I parametri usati per la valutazione sono:

- Capacità di usare lo spazio
- Uso della dinamica dei passi all'interno della coreografia
- Originalità e varietà degli elementi usati
- Omogeneità fra coreografia, musica e stile in relazione all'età e alla preparazione dell'atleta

Nella valutazione si tengono anche in considerazione:

- Le transizioni usate per passare da un passo ad un altro
- La fluidità dell'esecuzione
- La coerenza musicale della coreografia

3.5.2.3 Immagine

Si valuta il lato estetico della performance.

I parametri usati per la valutazione sono:

- Coerenza con lo stile della disciplina
- Impatto della performance sul pubblico
- Capacità di attirare e mantenere l'attenzione
- Una scelta adeguata di costumi, brani e gestualità in relazione all'età dell'atleta
Particolare attenzione alla categoria 8-11 dove i bambini non devono risultare dei mini adulti.
- Entusiasmo, sicurezza e personalità del ballerino (detta espressività corporea o presenza scenica) all'età degli atleti

Nella valutazione si tengono anche in considerazione questi elementi:

- Costume
- Trucco
- Pettinatura

Calzature: che possono essere piede nudo, piedino, calzini o scarpe a seconda della disciplina)

3.5.3 Modern Contemporary

3.5.3.1 Tecnica

Per valutazione tecnica si intende la valutazione dell'esecuzione della performance in base alla tecnica usata.

I parametri usati per la valutazione sono:

- la difficoltà dei passi
- la correttezza e la precisione dell'esecuzione
- la complessità della dinamica della sequenza in riferimento alla tecnica della disciplina
- La corretta esecuzione dei passi sul tempo musicale
- l'interpretazione del tempo e del ritmo del brano musicale

Nella valutazione si tengono anche in considerazione questi elementi:

- Equilibrio
- Controllo
- Postura
- Fluidità del movimento
- Agilità
- Dinamica del movimento

3.5.3.2 Coreografia

Il ballerino/gruppo deve dimostrare di occupare e gestire lo spazio attraverso l'esecuzione della Coreografia usando i passi e le sequenze della sua disciplina

I parametri usati per la valutazione sono:

- Capacità di usare lo spazio
- Uso della dinamica dei passi all'interno della coreografia
- La corretta e coerente scelta dell'inserimento degli elementi acrobatici in rapporto alla coreografia in modo che questi siano qualificanti ed equilibrati nella performance e non solo una mera esecuzione ginnica.
- Originalità e varietà degli elementi usati
- Omogeneità fra coreografia, musica e stile in relazione all'età e alla preparazione dell'atleta

Nella valutazione si tengono anche in considerazione:

- Le transizioni usate per passare da un passo ad un altro
- La fluidità dell'esecuzione
- La coerenza musicale della coreografia

3.5.3.3 Immagine

Si valuta il lato estetico della performance.

I parametri usati per la valutazione sono:

- Coerenza con lo stile della disciplina
- Impatto della performance sul pubblico
- Capacità di attirare e mantenere l'attenzione
- Entusiasmo, sicurezza e personalità del ballerino (detta espressività corporea o presenza scenica)
- Una scelta adeguata di costumi, brani e gestualità in relazione all'età dell'atleta

Particolare attenzione alla categoria 8-11 dove i bambini non devono risultare dei mini adulti.

Nella valutazione si tengono anche in considerazione questi elementi:

- Costume
- Trucco
- Pettinatura

Calzature (che possono essere piede nudo, piedino, calzini, punte o scarpe a seconda della disciplina)

3.5.4 Show Dance

Lo show Dance è l'arte di fare spettacolo usando le tecniche appartenenti alle varie discipline.

Parte integrante della riuscita di un buono show è la scelta tematica, musicale, costumistica ed eventualmente scenografica.

3.5.4.1 Tecnica

Per valutazione tecnica si intende la valutazione dell'esecuzione della performance in base alla tecnica usata.

I parametri usati per la valutazione sono:

- la difficoltà dei passi
- la correttezza e la precisione dell'esecuzione
- la complessità della dinamica della sequenza in riferimento alla tecnica della disciplina
- La corretta esecuzione dei passi sul tempo musicale
- l'interpretazione del tempo e del ritmo del brano musicale

Nella valutazione si tengono anche in considerazione questi elementi:

- Equilibrio
- Controllo
- Postura
- Fluidità del movimento
- Agilità
- Dinamica del movimento

3.5.4.2 Coreografia

Il ballerino/gruppo deve dimostrare di occupare e gestire lo spazio attraverso l'esecuzione della Coreografia usando i passi e le sequenze della sua disciplina

I parametri usati per la valutazione sono:

- Capacità di usare lo spazio
- Uso della dinamica dei passi all'interno della coreografia
- La corretta e coerente scelta dell'inserimento degli elementi acrobatici in rapporto alla coreografia in modo che questi siano qualificanti ed equilibrati nella performance e non solo una mera esecuzione ginnica.
- Originalità e varietà degli elementi usati
- Omogeneità fra coreografia, musica e stile in relazione all'età e alla preparazione dell'atleta

Nella valutazione si tengono anche in considerazione:

- Le transizioni usate per passare da un passo ad un altro
- La fluidità dell'esecuzione

La coerenza musicale della coreografia

3.5.4.3 Immagine

Si valuta il lato estetico della performance che deve essere appropriato al tema scelto

I parametri usati per la valutazione sono:

- Coerenza con lo stile della disciplina
- Impatto della performance sul pubblico

- Capacità di attirare e mantenere l'attenzione
- Entusiasmo, sicurezza e personalità del ballerino (detta espressività corporea o presenza scenica)
- Una scelta adeguata di costumi, brani e gestualità in relazione all'età dell'atleta.

Particolare attenzione alla categoria 8-11 dove i bambini non devono risultare dei mini adulti.

Nella valutazione si tengono anche in considerazione questi elementi:

- Costume
- Trucco
- Pettinatura

Calzature (che possono essere piede nudo, piedino, calzini, punte o scarpe a seconda della disciplina)

3.5.4.4 Show

- Lo show Dance e l'arte di fare spettacolo usando le tecniche appartenenti alle varie discipline. Parte integrante della riuscita di un buono show è la scelta tematica, musicale, costumistica ed eventualmente scenografica.
- La presenza di un messaggio, una storia, un tema, un concetto o un'idea che sia ben sviluppato durante tutta la performance.
- Costumi che siano adeguati al tema scelto e che rimangano appropriati per l'intera durata dello show.
- Figurazioni acrobatiche, sollevamenti, salti ed effetti visivi, dove permessi dal regolamento, sono consigliati ma non devono essere predominanti.

3.6 Danze E.PO.CA.

Gli elementi di valutazioni sono stati elaborati dalle Commissioni Tecniche di disciplina e potrebbero essere modificati in caso di aggiornamenti del RASF nazionale o dei sistemi di giudizio Internazionali.

3.6.1 Oriental Dance

3.6.1.1 Tecnica

In questa voce fondamentale, nella disciplina si devono valutare i seguenti punti decisamente oggettivi:

1. La giusta esecuzione dal punto di vista stilistico è fondamentale. Una musica non idonea alla specialità presentata Oriental - Folk - Show deve essere considerata FUORI PROGRAMMA ed il suo valore sarà non superiore a 3.
2. Il secondo punto fondamentale è lo stare a tempo e non solo, la modalità d'esecuzione dei ritmi in 2/4 - 4/4 - 8/4 - 8/10 - ecc. nel loro legame con gli stili di provenienza. Un fuori tempo o fuori musicalità dovrà essere valutato severamente.
3. Nelle specialità Oriental - Folk - Show le musiche proposte devono avere una giusta proporzione tra parti melodiche, ritmiche, taqsim e orchestra. La percussione deve amalgamarsi bene al resto del brano ma non deve superare il 30%.
4. I movimenti devono stare in modo equivalente nei cambi musicali, agli accenti ritmici, agli enfasi melodiche con il valore in cui il movimento<<sta>>alla musica con il valore 1<<>>1.
5. L'esecuzione dei taqsim melodici nel giusto dosaggio tra movimenti lenti - veloci - pause.
6. L'esecuzione tecnico-stilistica dei movimenti e la giusta e proporzionata simmetria e continuità tra energia e sospensioni.
7. Postura ed il suo mantenimento negli spostamenti - Equilibrio nell'esecuzione dei movimenti dinamici quali i giri, passé, arabesque, tecnica sulle punte. Posizione delle gambe, piedi, braccia e mani nell'esecuzione coreutica.

3.6.1.2 Coreografia

La valutazione coreografica deve avere al massimo un valore oggettivo oltre a quello soggettivo del giudice:

1. Valutazione della coreografia, della sua costruzione spaziale ed del suo valore dinamico, dando un giusto valore al disegno coreografico.
2. La coreografia deve avere un legame interpretativo in relazione alla musica ed al testo popolare o poetico. Vale a dire essa deve trasmettere il "Tarab" musicale.
3. L'interpretazione espressiva del "Tarab" che la musicale provoca nell'ascoltatore deve essere tradotta nell'elaborato coreografico in forma teatrale.
4. Gestualità e Comunicazione con il pubblico in base all'interpretazione stilistica. Il valore dato allo sguardo ed alla espressività facciale.

3.6.1.3 Immagine

1. La modalità di presentazione in pista, ingresso ed uscita, spostamenti spaziali della danzatrice.
2. Costume e Trucco idoneo allo stile presentato, adeguato al contesto competitivo ed alla età della danzatrice. In modo particolare nelle bambine la danza deve essere idonea alla loro età, sia nei movimenti, nella gestualità, interpretazione ed esecuzione.

3.6.2 Folk Oriental Dance

3.6.2.1 Tecnica

In questa voce fondamentale, nella disciplina si devono valutare i seguenti punti decisamente oggettivi:

1. La giusta esecuzione dal punto di vista stilistico è fondamentale. Una musica non idonea alla specialità presentata Oriental - Folk - Show deve essere considerata FUORI PROGRAMMA ed il suo valore sarà non superiore a 3.
2. Il secondo punto fondamentale è lo stare a tempo e non solo, la modalità d'esecuzione dei ritmi in 2/4 - 4/4 - 8/4 - 8/10 - ecc. nel loro legame con gli stili di provenienza. Un fuori tempo o fuori musicalità dovrà essere valutato severamente.
3. Nelle specialità Oriental - Folk - Show le musiche proposte devono avere una giusta proporzione tra parti melodiche, ritmiche, taqsim e orchestra. La percussione deve amalgamarsi bene al resto del brano ma non deve superare il 30%.
4. I movimenti devono stare in modo equivalente nei cambi musicali, agli accenti ritmici, agli enfasi melodiche con il valore in cui il movimento<<sta>>alla musica con il valore 1<<>>1.
5. L'esecuzione dei taqsim melodici nel giusto dosaggio tra movimenti lenti - veloci - pause.
6. L'esecuzione tecnico-stilistica dei movimenti e la giusta e proporzionata simmetria e continuità tra energia e sospensioni.
7. Postura ed il suo mantenimento negli spostamenti - Equilibrio nell'esecuzione dei movimenti dinamici quali i giri, passé, arabesque, tecnica sulle punte. Posizione delle gambe, piedi, braccia e mani nell'esecuzione coreutica.

3.6.2.2 Coreografia

La valutazione coreografica deve avere al massimo un valore oggettivo oltre a quello soggettivo del giudice:

1. Valutazione della coreografia, della sua costruzione spaziale ed del suo valore dinamico, dando un giusto valore al disegno coreografico.
2. La coreografia deve avere un legame interpretativo in relazione alla musica ed al testo popolare o poetico. Vale a dire essa deve trasmettere il "Tarab" musicale.
3. L'interpretazione espressiva del "Tarab" che la musicale provoca nell'ascoltatore deve essere tradotta nell'elaborato coreografico in forma teatrale.
4. Gestualità e Comunicazione con il pubblico in base all'interpretazione stilistica. Il valore dato allo sguardo ed alla espressività facciale.

3.6.2.3 Immagine

1. La modalità di presentazione in pista, ingresso ed uscita, spostamenti spaziali della danzatrice.
2. Costume e Trucco idoneo allo stile presentato, adeguato al contesto competitivo ed alla età della danzatrice. In modo particolare nelle bambine la danza deve essere idonea alla loro età, sia nei movimenti, nella gestualità, interpretazione ed esecuzione.

3.6.3 Show Oriental Dance

3.6.3.1 Tecnica

In questa voce fondamentale, nella disciplina si devono valutare i seguenti punti decisamente oggettivi:

1. La giusta esecuzione dal punto di vista stilistico è fondamentale. Una musica non idonea alla specialità presentata Oriental - Folk - Show deve essere considerata FUORI PROGRAMMA ed il suo valore sarà non superiore a 3.
2. Il secondo punto fondamentale è lo stare a tempo e non solo, la modalità d'esecuzione dei ritmi in 2/4 - 4/4 - 8/4 - 8/10 - ecc. nel loro legame con gli stili di provenienza. Un fuori tempo o fuori musicalità dovrà essere valutato severamente.
3. Nelle specialità Oriental - Folk - Show le musiche proposte devono avere una giusta proporzione tra parti melodiche, ritmiche, taqsim e orchestra. La percussione deve amalgamarsi bene al resto del brano ma non deve superare il 30%.
4. I movimenti devono stare in modo equivalente nei cambi musicali, agli accenti ritmici, agli enfasi melodiche con il valore in cui il movimento<<sta>>alla musica con il valore 1<<>>1.
5. L'esecuzione dei taqsim melodici nel giusto dosaggio tra movimenti lenti - veloci - pause.
6. L'esecuzione tecnico-stilistica dei movimenti e la giusta e proporzionata simmetria e continuità tra energia e sospensioni.
7. Postura ed il suo mantenimento negli spostamenti - Equilibrio nell'esecuzione dei movimenti dinamici quali i giri, passé, arabesque, tecnica sulle punte. Posizione delle gambe, piedi, braccia e mani nell'esecuzione coreutica.

3.6.3.2 Coreografia

La valutazione coreografica deve avere al massimo un valore oggettivo oltre a quello soggettivo del giudice:

1. Valutazione della coreografia, della sua costruzione spaziale ed del suo valore dinamico, dando un giusto valore al disegno coreografico.
2. La coreografia deve avere un legame interpretativo in relazione alla musica ed al testo popolare o poetico. Vale a dire essa deve trasmettere il "Tarab" musicale.
3. L'interpretazione espressiva del "Tarab" che la musicale provoca nell'ascoltatore deve essere tradotta nell'elaborato coreografico in forma teatrale.
4. Gestualità e Comunicazione con il pubblico in base all'interpretazione stilistica. Il valore dato allo sguardo ed alla espressività facciale.

3.6.3.3 Immagine

1. La modalità di presentazione in pista, ingresso ed uscita, spostamenti spaziali della danzatrice.
2. Costume e Trucco idoneo allo stile presentato, adeguato al contesto competitivo ed alla età della danzatrice. In modo particolare nelle bambine la danza deve essere idonea alla loro età, sia nei movimenti, nella gestualità, interpretazione ed esecuzione.

3.6.3.4 Show

1. Intrattenimento/feeling con il pubblico. Originalità e creatività dell'oggetto di presentazione, della storia o del tema. E conseguente aderenza dei costumi al tema. Creatività ed inventiva nell'utilizzo di oggetti di scena, costumi.

2. Nello show la caratteristica fondamentale della performance ibrida è quella di avere un tema "forte" ed "originale" che la supporti. Non è sufficiente la scelta del costume o passi provenienti da altre danze per esserlo. La narrazione e teatralità sono elementi importanti di supporto.
3. Figurazioni acrobatiche, sollevamenti, salti ed effetti visivi sono ammessi.
4. La musica giustamente costruita può provenire da altre discipline e forme teatrali, cinematografiche e musicali.
5. Si deve valutare la giusta amalgama e contaminazione tra le danze orientali ed altre forme coreutiche e teatrali o cinematografiche. Non si devono percepire stacchi tra musiche e stili il tutto deve presentarsi come forma unica.
6. La performance non deve essere in alcun modo offensiva per il pubblico e deve tenere presente di tutte le età che concorrono nel danzarla.
7. Le danze orientali devono essere presenti con un minimo del 30% ed il giudice deve tenere conto di tutti gli aspetti sopra riportati nella valutazione della performance, includendo i criteri di valutazione dello Show. Le performance di "sola danza"/"pura danza" saranno giudicate con un punteggio minore.

3.6.4 Flamenco

Vedi capitolo 3.1

3.7 Danze Coreografiche

Gli elementi di valutazioni sono stati elaborati dalle Commissioni Tecniche di disciplina e potrebbero essere modificati in caso di aggiornamenti del RASF nazionale o dei sistemi di giudizio Internazionali.

3.7.1 Synchro Dance

3.7.1.1 Tecnica

Valutazione della pulizia di movimento, dimostrazione tecnica dello stile attraverso la compressione, l'aderenza al pavimento, l'estensione degli arti superiori e inferiori rispetto alla velocità, uso accurato di ritmi semplici e composti, uso del corpo in azioni lente e veloci, equilibrio, controllo, fluidità, agilità e dinamica del movimento.

3.7.1.2 Coreografia

Livello di difficoltà delle figure utilizzate rispetto la natura del ballo abbinato alla sincronia (es. se sono perfettamente sincronizzato eseguendo un programma di figure complicate utilizzando ritmica, variazioni di velocità e utilizzo del corpo, sono superiore a chi presenta una coreografia sincronizzata ma semplice senza variazioni né di velocità né movimento del corpo).

Valutazione della coreografia in termini di movimenti, figurazioni, variazioni, difficoltà di linee in una performance di 2 minuti tenere in considerazione coreografie dove la loro composizione è differente dall'inizio alla fine senza ripetizione di schema.

3.7.1.3 Immagine

Espressioni fisiche, mimiche emozionali, comunicazione di energia, coinvolgimento emotivo con il pubblico compattezza modulare look (trucco abbigliamento abbinato alla musica o tema)

3.7.1.4 Sincronia

Il modulo deve essere perfettamente sincronizzato, ogni parte del corpo piedi, mani, direzioni, espressioni velocità del movimento devono essere perfettamente uguali, l'idea e di vedere in 3-7 oppure 20 atleti un'unica persona che balla (feeling di squadra).

Correttezza e precisione nell'esecuzione dei passi, sincronia nella velocità e nell'esecuzione dei passi sulla musica, interpretazione sincronica del tempo sulla musica eseguita.

3.7.2 Coreographic Dance

3.7.2.1 Tecnica

Valutazione della pulizia di movimento, dimostrazione dello stile e della disciplina attraverso la compressione e l'aderenza al pavimento, estensione degli arti superiori e inferiori rispetto alla velocità e uso accurato di ritmi semplici e composti, uso del corpo in azioni lente e veloci.

Il livello di difficoltà delle figure utilizzate rispetto la natura del ballo abbinato alla sincronia (se sono perfettamente sincronizzato facendo un programma di figure complicate usando ritmica velocità e utilizzo del corpo sono superiore a chi presenta una coreografia sincronizzata con stessa ritmica e coreografia semplice).
Feeling di squadra

3.7.2.2 Coreografia

Valutazione della coreografia in termini di, movimenti, figurazioni, variazioni, difficoltà di linee.

In una coreografia tenere in considerazione coreografie dove la loro composizione è differente dall'inizio alla fine senza ripetizione di schema nel coreografico

Valutare le difficoltà di forme, fantasia coreografica, scomposizioni modulari ripetute in diversi tempi e forme (diagonali, cerchi linee, piramidi esagoni ecc).

Variazioni di velocità nella scomposizione e ricomposizione di uno schema, velocità e pulizia utilizzati nel comporre le varie forme

3.7.2.3 Immagine

Espressioni fisiche, mimiche emozionali, comunicazione di energia, coinvolgimento emotivo con il pubblico compattezza modulare look (trucco abbigliamento abbinato alla musica o tema)

3.7.2.4 Sincronia

Il modulo deve essere perfettamente sincronizzato, ogni parte del corpo piedi, mani, direzioni, espressioni velocità del movimento devono essere perfettamente uguali, l'idea e di vedere in 3-7 oppure 20 atleti un'unica persona che balla (feeling di squadra).

Correttezza e precisione nell'esecuzione dei passi, sincronia nella velocità e nell'esecuzione dei passi sulla musica, interpretazione sincronica del tempo sulla musica eseguita.

3.8 Disco Dance

Gli elementi di valutazioni sono stati elaborati dalle Commissioni Tecniche di disciplina e potrebbero essere modificati in caso di aggiornamenti del RASF nazionale o dei sistemi di giudizio Internazionali.

3.8.1 Disco Dance

Vedi capitolo 3.1

3.8.2 Disco Dance Acrobatica

Vedi capitolo 3.1

3.9 Street Dance

Gli elementi di valutazioni sono stati elaborati dalle Commissioni Tecniche di disciplina e potrebbero essere modificati in caso di aggiornamenti del RASF nazionale o dei sistemi di giudizio Internazionali.

3.9.1 Hip Hop

Vedi capitolo 3.1

3.9.2 Electric Boogie

Vedi capitolo 3.1

3.9.3 Break Dance

Vedi capitolo 3.1

3.9.4 Street Show

Vedi capitolo 3.1

3.10 Danze Country

Gli elementi di valutazioni sono stati elaborati dalle Commissioni Tecniche di disciplina e potrebbero essere modificati in caso di aggiornamenti del RASF nazionale o dei sistemi di giudizio Internazionali.

3.10.1 Danze Country Line Dance

3.10.1.1 Tecnica

Ballare significa muovere il corpo a tempo di musica. Nei Team oltre il tempo del singolo deve essere osservato il tempo complessivo del gruppo (sincronia). Il tempo rappresenta una unità di misura all'interno della quale si muove il ballerino, la capacità di dare risalto agli accenti forti, meno forti o deboli da origine al ritmo. Il ritmo è l'elemento che dà qualità alla danza. La musicalità indica la capacità del ballerino di interpretare non solo la reazione al ritmo ma anche alla melodia.

Motion

Corretta esecuzione tecnica dei movimenti nel rispetto della ritmica prevista dalla coreografia.

Postura ed Equilibrio

La postura è la disposizione del corpo prima, durante e dopo l'esecuzione delle diverse figure che compongono la coreografia. La valutazione del singolo deve essere complessivamente inserita nel contesto generale nel caso di esibizione in gruppo. L'equilibrio è la capacità di muoversi mantenendo inalterata la postura senza perdere la coordinazione.

Qualità del Movimento

È il modo con cui vengono eseguiti passi e movimenti, rappresenta la pura interpretazione della tecnica stilistica. Mette in risalto la pulizia del passo e la relazione tra passo e movimento del corpo della testa e delle braccia. Come valutazione complessiva del gruppo la qualità del movimento riguarda anche il mantenimento delle distanze e l'esecuzione degli schemi coreografici.

Footwork (Lavoro dei piedi)

Corretto utilizzo dei piedi come richiesto dalle norme tecniche di base (Rispetto delle 5 posizioni base e corretto utilizzo delle varie parti del piede nel rispetto del ritmo musicale) Lunghezza e differente lunghezza dei passi, rispetto delle direzioni secondo quanto richiesto dalla coreografia

Dinamica

Rappresenta il movimento del corpo nello spazio, e la capacità di interpretare il contrasto in modo coerente, alternando movimenti lenti a movimenti più veloci, situazioni di immobilità a improvvisi o crescenti azioni coreografiche. Nel gruppo la dinamica va valutata complessivamente nella capacità di sfruttare lo spazio a disposizione in relazione alla musica ed allo schema coreografico.

3.10.1.2 Coreografia

Per le competizioni che prevedono la coreografia libera)

Originalità del Coreografia e della Musica Scelta

Formazione e Cambi di Formazione dei ballerini durante la performance

Sincronismo e Allineamento.

3.10.1.3 Immagine

Espressione del Corpo

La danza come la musica, dà origine ad emozioni, queste devono partire dalla capacità del ballerino di utilizzare l'espressione corporea. Il gruppo nella sua complessità deve utilizzare l'espressione per coinvolgere e trasmettere le emozioni che prova nell'interpretare il brano scelto.

Eleganza ed Aspetto estetico (Costume e Cura dell'Aspetto)

Espressività e carattere

Stile e interpretazione

Portamento

Carisma (Capacità di attirare l'attenzione)

Entusiasmo

Sicurezza

4. Utilizzo Sistema X e SK

Il Sistema X e SK è un sistema di valutazione puramente comparativo, il giudice dovrà, nella batteria di selezione, indicare il numero richiesto di unità competitive richieste che secondo il suo giudizio debbano passare alla fase successiva.

Nella fase di finale il giudice indicherà il piazzamento delle unità competitive.

Ecco un esempio di un possibile modulo di giudizio per le fasi di selezione.

In questo caso il giudice deve indicare con la cerchiatura o indicare una X il passaggio di 12 unità competitive su 20.

| Samba 16/18 A | | | | | | | | | | | | richieste 12 X | | |
|---------------|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|--|----------------|--|--|
| 1° batteria | | | | | | | | | | | | | | |
| N° | 1 | 2 | 5 | 9 | 10 | 11 | 17 | 25 | 26 | 33 | | | | |
| | | X | | X | | X | X | X | | | | | | |

| 2° batteria | | | | | | | | | | | | | | |
|-------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|--|--|--|--|
| N° | 28 | 39 | 42 | 44 | 45 | 48 | 51 | 55 | 57 | 59 | | | | |
| | X | X | | | X | X | X | X | | X | | | | |

Ecco un esempio di un possibile modulo di giudizio per le fasi di finale in cui il giudice assegna la piazza.

| Samba 16/18 A | | | | | | | |
|---------------|---|---|----|----|----|----|----|
| Finale | | | | | | | |
| N° | 2 | 9 | 25 | 45 | 51 | 55 | 59 |
| | 3 | 5 | 7 | 2 | 1 | 6 | 4 |

In questo caso le unità competitive presenti in finale sono 7 ed il giudice ha assegnato a loro la piazza dalla 1° alla 7° posizione

5. Utilizzo Sistema Internazionale 3D e 4D

Il sistema adottato, come si accennava sopra, è il 3D che determina le seguenti valutazioni:

- T** Tecnica valore da 1 a 10
- C** Coreografia valore da 1 a 10
- I** Immagine valore da 1 a 10

Per un valore totale compreso tra 3 a 30 punti; in aggiunta a questo per tutte le discipline in cui avremo presente la componente Show avremo un quarto valore:

- S** Show valore da 1 a 10

Per un valore totale compreso tra 4 a 40 punti.

Sarà compito delle commissioni tecniche delle diverse discipline definire gli elementi di valutazione per ogni singolo comparto, cercando di dare definizioni simili tra loro, ove possibile, per facilitarne la memorizzazione da parte dei giudici.

Esempio:

T gli elementi che compongono la valutazione tecnica possono essere uguali per le Danze Accademiche, lo Show Dance, le Danze Orientali, ma non possono essere gli stessi per le Jazz, in quanto la componente acrobatica nel Rock cambia completamente gli aspetti tecnici.

La somma finale e l'eventuale gestione del sistema informatico delle componenti di valutazione saranno solo concetti che il giudice dovrà avere sempre presente in base alla disciplina che sta giudicando, ma non saranno vincolanti ai fini della determinazione della preferenza o della piazza.

*Alle dimensioni **TCIS** (Tecnica, Immagine, Coreografia e Show), si affiancano **TCIA** (Tecnica, Immagine, Coreografia e Acrobatica) per il Rock'n'Roll Acrobatico e **TCIS** (Tecnica, Immagine, Coreografia e Synchro) per la Synchro Dance e Coreographic Dance.*

5.1 Passaggio di selezione con più unità competitive in pista

Nella fase di selezione, in cui si abbiamo batterie con più unità competitive in pista, il giudice dovrà attribuire un valore totale che varia da 3 a 30 ad ogni singola unità competitiva senza usare metodo comparativo ma dando un valore assoluto.

Detto valore non è altro che la somma delle componenti **T C I** che per ragioni di tempo verranno subito riassunte in un valore unico.

Al termine della fase di selezione il giudice non farà altro che cerchiare le unità competitive richieste dal passaggio di selezione scegliendole tra i migliori valori attribuiti durante l'esibizione.

Solo nel caso di un'eventuale parità di valori per il passaggio alla fase successiva il giudice applicherà il metodo di giudizio comparativo tra le unità competitive a pari merito per determinare quale di queste passerà al turno successivo.

Nella scheda di esempio sotto ritroviamo i valori assoluti attribuiti sotto il numero di gara e la cerchiatura in rosso per i passaggi al turno successivo.

Si noti l'unità competitiva evidenziata in giallo N°26 che è a pari merito per il passaggio alla fase successiva con la N°24; in questo caso il giudice fa una comparazione diretta tra le coppie e determina quale delle due passerà il turno, in questo caso è la n°26.

Fuori Programma

Per il fuori programma, come da RASF, si dovrà indicare il tipo di fuori programma (tra quelli indicati nella legenda) nella casella riservata sotto la valutazione 3D all'unità competitiva che dovesse incorrere nel **FP**.

Nota

Nel caso sia richiesto a regolamento il passaggio di semifinale con massimo 2 unità competitive in pista, si utilizzerà il sistema **T C I** con valutazione completa, vedi esempio moduli per competizioni con musica propria (per esempio Disco Dance classe AS passaggio di semifinale in batterie da 2 unità ciascuna).

Ecco un esempio di un possibile modulo di giudizio 3D ridotto.

In questo caso il giudice deve indicare con la cerchiatura il passaggio di 12 unità competitive su 24.

| 1° Batteria | | | | | | |
|-------------|----|----|----|----|----|----|
| N° | 1 | 2 | 5 | 9 | 10 | 11 |
| 3D 3-30 | 27 | 30 | 22 | 14 | 10 | 18 |
| FP | | | | | | |

| 2° Batteria | | | | | | |
|-------------|----|----|----|----|----|----|
| N° | 12 | 13 | 15 | 19 | 20 | 21 |
| 3D 3-30 | 28 | 28 | 27 | 19 | 22 | 24 |
| FP | | | | | | |

| 3° Batteria | | | | | | |
|-------------|----|----|----|----|----|----|
| N° | 22 | 24 | 26 | 27 | 30 | 31 |
| 3D 3-30 | 25 | 23 | 23 | 17 | 14 | 14 |
| FP | | | | | | |

| 4° Batteria | | | | | | |
|-------------|----|----|----|----|----|----|
| N° | 33 | 34 | 36 | 38 | 39 | 40 |
| 3D 3-30 | 29 | 30 | 30 | 28 | 13 | 15 |
| FP | | | | | | |

Si noti il pari merito tra le unità competitive. La preferenza viene assegnata con una comparazione tra le due unità a pari merito.

5.2 Passaggio di selezione per discipline con musica propria

Nella fase di selezione, il giudice dovrà attribuire un valore compreso tra 1 a 10 ad ogni singolo componente della valutazione (**T C I**) per ogni unità competitiva.

Al termine del passaggio di selezione il giudice dovrà fare la somma delle singole componenti e riportarla nell'apposito spazio.

Nel caso di utilizzo di sistemi informatici sarà il programma che effettuerà in modo automatico la somma.

Il giudice quindi non farà altro che cerchiare le unità competitive richieste dal passaggio di selezione scegliendole tra i migliori valori attribuiti durante l'esibizione delle performance.

Nel caso il giudice riscontri nella sua scheda uno o più pari merito, il passaggio alla fase successiva (croce) sarà attribuita a chi avrà la valutazione **Tecnica** migliore, se anche questa fosse uguale si passerà a considerare la migliore valutazione **Coreografica** ed infine quella dell'**Immagine**.

Nella scheda di esempio sotto ritroviamo i valori assoluti per **T C I** assegnati a ciascuna unità competitiva, si noti l'unità competitiva evidenziata in giallo N°14 che è a pari merito con la N°11, essendo il valore tecnico della 14 più alto della 11, questa acquisisce il passaggio alla fase successiva.

Fuori Programma

Per il fuori programma, come da RASF, si dovrà indicare il tipo di fuori programma (tra quelli indicati nella legenda) nella casella riservata sotto la valutazione 3D all'unità competitiva che dovesse incorrere nel **FP**.

Ecco un esempio di un possibile modulo di giudizio 3D.

In questo caso il giudice deve indicare con la cerchiatura il passaggio di 6 unità competitive.

| N° | T 1-10 | C 1-10 | I 1-10 | | Tot 3-30 | FP |
|----|-----------|-----------|-----------|--|-------------|----|
| 1 | 10 | 10 | 10 | | 30 | |
| 2 | 10 | 10 | 8 | | 28 | |
| 4 | 8 | 7 | 5 | | 20 | |
| 6 | 5 | 5 | 5 | | 15 | |
| 8 | 10 | 9 | 10 | | 28 | |
| 9 | 9 | 10 | 10 | | 29 | |
| 11 | 7 | 8 | 8 | | 23 | |
| 14 | 8 | 8 | 7 | | 23 | |
| 15 | 9 | 10 | 9 | | 28 | |
| 19 | 4 | 4 | 4 | | 12 | |

Si noti il pari merito scaturito dalla somma dei valori, ma la preferenza viene data all'unità competitiva con il valore **tecnico** più alto.



5.3 Passaggio di selezione con componente Show o Synchro

Nella scheda di selezione per la Show Dance, Synchro Dance o Coreographic Dance il sistema rimane pressoché uguale, l'unica differenza è data dalla componente **Show** o **Synchro** che porterà così il valore totale da un minimo di 4 ad un massimo di 40.

Da notare che in caso di pari merito l'ordine di priorità nella valutazione in caso di pari merito sarà **T C I S**.

Ecco un esempio di un possibile modulo di giudizio 4D.

In questo caso il giudice deve indicare con la cerchiatura il passaggio di 6 unità competitive.

| N° | T 1-10 | C 1-10 | I 1-10 | S 1-10 | Tot 4-40 | FP |
|----|-----------|-----------|-----------|-----------|-------------|----|
| 1 | 10 | 10 | 10 | 10 | 40 | |
| 2 | 10 | 10 | 8 | 7 | 35 | |
| 4 | 8 | 7 | 5 | 5 | 25 | |
| 6 | 5 | 5 | 5 | 4 | 19 | |
| 8 | 10 | 9 | 10 | 8 | 37 | |
| 9 | 9 | 10 | 10 | 10 | 39 | |
| 11 | 8 | 7 | 8 | 8 | 31 | |
| 14 | 8 | 8 | 8 | 7 | 31 | |
| 15 | 9 | 10 | 9 | 9 | 37 | |
| 19 | 4 | 4 | 4 | 3 | 15 | |

Si noti il pari merito scaturito dalla somma dei valori, ma la preferenza viene data all'unità competitiva con il valore **C** più alto in quanto anche il valore **T** risulta essere uguale

5.4 Votazione per le danze jazz

Per le danze Jazz si utilizzeranno le schede già in uso per le discipline con “musica propria” sia per le selezioni che per le finali.

Per la disciplina Rock Acrobatico possiamo utilizzare la scheda della Show Dance in cui il parametro **S** (Show) sarà sostituito dal parametro **A** (Acrobatico).

Boogie Woogie e Rock Tecnico:

- T** Tecnica valore da 1 a 10
- C** Coreografia valore da 1 a 10
- I** Immagine valore da 1 a 10

Per il passaggio di rock acrobatico viene aggiunta la valutazione:

- A** Acrobatica valore da 1 a 10

Da notare che in caso di pari merito l'ordine di priorità nella valutazione sarà **T C I** per la parte tecnica e **T C I A** per la parte acrobatica

Per il boogie woogie si userà sempre la scheda T C I sia per la parte lenta che per quella veloce
Vedere esempio posto di seguito.

Fuori Programma

Per il fuori programma, come regolamentato sul RASF, viene lasciata una casella in cui indicare l'unità competitiva che dovesse incorrere in un FP e una tabella a lato delle valutazioni dove indicare in modo sintetico la motivazione del FP.

Ecco un esempio di un possibile modulo di giudizio 3D Per Rock Tecnico, e Boogie Woogie.
 In questo caso il giudice deve indicare con la cerchiatura il passaggio di 6 unità competitive.

| N° | T 1-10 | C 1-10 | I 1-10 | | Tot 3-30 | FP |
|-----------|-----------|-----------|-----------|--|-------------|----|
| 1 | 10 | 10 | 10 | | 30 | |
| 2 | 10 | 10 | 8 | | 28 | |
| 4 | 8 | 7 | 5 | | 20 | |
| 6 | 5 | 5 | 5 | | 15 | |
| 8 | 10 | 9 | 10 | | 28 | |
| 9 | 9 | 10 | 10 | | 29 | |
| 11 | 7 | 8 | 8 | | 23 | |
| 14 | 8 | 8 | 7 | | 23 | |
| 15 | 9 | 10 | 9 | | 28 | |
| 19 | 4 | 4 | 4 | | 12 | |

In sostanza la scheda è uguale al formato standard 3D.



Ecco un esempio di un possibile modulo di giudizio 4D Per Rock Acrobatico

In questo caso il giudice deve indicare con la cerchiatura il passaggio di 6 unità competitive.

| N° | T 1-10 | C 1-10 | I 1-10 | A 1-10 | Tot 4-40 | FP |
|----|-----------|-----------|-----------|-----------|-------------|----|
| 1 | 10 | 10 | 10 | 10 | 40 | |
| 2 | 10 | 10 | 8 | 7 | 35 | |
| 4 | 8 | 7 | 5 | 5 | 25 | |
| 6 | 5 | 5 | 5 | 4 | 19 | |
| 8 | 10 | 9 | 10 | 8 | 37 | |
| 9 | 9 | 10 | 10 | 10 | 39 | |
| 11 | 8 | 7 | 8 | 8 | 31 | |
| 14 | 8 | 8 | 8 | 7 | 31 | |
| 15 | 9 | 10 | 9 | 9 | 37 | |
| 19 | 4 | 4 | 4 | 3 | 15 | |

Si noti che la quarta dimensione da S, valore show, è passata ad A, valore acrobatico.



5.5 Passaggio di finale

Per tutte le discipline il giudice dovrà attribuire un valore totale compreso tra 1 a 10 ad ogni singola componente della valutazione **T C I** per ogni unità competitiva.

Al termine della fase di finale il giudice dovrà fare la somma delle singole componenti **T C I** e riportarla nell'apposito spazio e conseguentemente attribuire la piazza in base al valore totale più elevato, valore più alto determina il miglior piazzamento.

Nel caso il giudice riscontri nella sua scheda uno o più pari merito, la piazza migliore sarà attribuita a chi avrà la valutazione **Tecnica** migliore, se anche questa fosse uguale si passerà a considerare la migliore valutazione **Coreografica** ed infine quella dell'**Immagine**.

Nella scheda di esempio sotto ritroviamo i valori assoluti per **T C I** assegnati a ciascuna unità competitiva, si noti l'unità competitiva evidenziata in giallo N°9 che è a pari merito per la seconda piazza con la N°10, essendo il valore tecnico della 9 più alto della 10, questo definisce che la piazza n° 2 sarà assegnata alla 9 e la piazza n°3 alla 10.

Fuori Programma

Per il fuori programma, come da RASF, si dovrà indicare il tipo di fuori programma (tra quelli indicati nella legenda) nella casella riservata sotto la valutazione 3D all'unità competitiva che dovesse incorrere nel FP.

Nota per 4D

Si veda che nella scheda di finale per la Show Dance il sistema rimane pressoché uguale, l'unica differenza è della componente Show che porterà così il valore totale da un minimo di 4 ad un massimo di 40.

Da notare che in caso di pari merito l'ordine di priorità nella valutazione in caso di pari merito sarà **T C I S**.

Nota per le schede

Nella disciplina con musica dell'organizzatore, la finale si svolga in un'unica batteria o con più di tre unità contemporaneamente in pista, si potrà usare la scheda ridotta.

Esempio di scheda 3D per il passaggio di finale.

| N° | 1 | 2 | 5 | 9 | 10 | 11 |
|---------------------------|----|----|----|----|----|----|
| T <i>1-10</i> | 9 | 10 | 8 | 10 | 8 | 8 |
| C <i>1-10</i> | 9 | 10 | 10 | 9 | 10 | 9 |
| I <i>1-10</i> | 9 | 10 | 4 | 9 | 10 | 8 |
| Tot <i>3-30</i> | 27 | 30 | 22 | 28 | 28 | 25 |
| Pos | 4 | 1 | 6 | 2 | 3 | 5 |
| FP | | | | | | |

Si noti il pari merito scaturito dalla somma dei valori, ma la preferenza viene data all'unità competitiva con il valore **tecnico** più alto.

Esempio di scheda 3D da utilizzare con più di 3 unità competitive contemporaneamente in pista.

| N° | 1 | 2 | 5 | 9 | 10 | 11 |
|---------------------------|----|----|----|----|----|----|
| Tot <i>3-30</i> | 27 | 30 | 22 | 28 | 28 | 25 |
| Pos | 4 | 1 | 6 | 2 | 3 | 5 |
| FP | | | | | | |

Si noti il pari merito tra le unità competitive. La preferenza viene assegnata con una comparazione tra le due unità a pari merito.

5.6 Presenza dell'ispettore di pista

Nel caso sia presente l'ispettore di pista le schede di valutazione per i giudici saranno prive dell'indicazione del Fuori Programma in quanto la rilevazione degli stessi saranno di competenza dell'ispettore di pista.

Il modo di compilazione con la valutazione dell'eventuale pari merito rimane uguale a quello visto finora, di seguito un esempio (batteria di selezione) di scheda per il giudice e per l'ispettore di pista.

Scheda per giudice senza l'indicazione di eventuali fuori programma o infrazioni

| N° | T 1-10 | C 1-10 | I 1-10 | | Tot 3-30 |
|-----------|-----------|-----------|-----------|--|-------------|
| 1 | 10 | 10 | 10 | | 30 |
| 2 | 10 | 10 | 8 | | 28 |
| 4 | 8 | 7 | 5 | | 20 |
| 6 | 5 | 5 | 5 | | 15 |
| 8 | 10 | 9 | 10 | | 28 |
| 9 | 9 | 10 | 10 | | 29 |
| 11 | 7 | 8 | 8 | | 23 |
| 14 | 8 | 8 | 7 | | 23 |
| 15 | 9 | 10 | 9 | | 28 |
| 19 | 4 | 4 | 4 | | 12 |

Note

- Essendo tutte o quasi, discipline in cui non esiste un vero programma obbligatorio vengono poste a regolamento delle limitazioni in base alla classe dette anche infrazioni a regolamento. La segnalazione di dette infrazioni viene lasciata al giudice in caso non sia previsto l'ispettore di pista e l'utilizzo di dette infrazioni segue lo stesso iter usato fino ad oggi.
- Le grafiche dei fogli di valutazione (schede stampate su carta) sono puramente indicative, la disposizione e la forma potrebbero variare a seconda del software usato.
- Il giudice, prima di firmare il foglio di valutazione, dovrà sempre accertarsi che gli il foglio di valutazione riporti il suo nome e cognome e che corrisponda alla disciplina che dovrà giudicare.

6. Cenni sull'utilizzo dei fogli di votazione elettronici

Durante le competizioni possono essere usati fogli di valutazione elettronici con l'ausilio di tablet (device).

Di seguito riportiamo alcuni esempi e modalità operative del sistema informatico attualmente utilizzato dalla FIDS. Per un approfondimento sull'uso del sistema di valutazione con foglio elettronico, si rimanda al Manuale d'uso del sistema informatico usato nella stagione corrente.

Nota: questo sistema per le discipline che utilizzano il 3D o 4D verrà utilizzato solo in presenza di un Ispettore di pista.

Per qualsiasi problema che si dovesse presentare durante l'uso dei device rivolgersi al Direttore di Gara o al Segretario di Gara.

6.1 Abilitazione del device e conferma dati



Due cose da fare sempre:

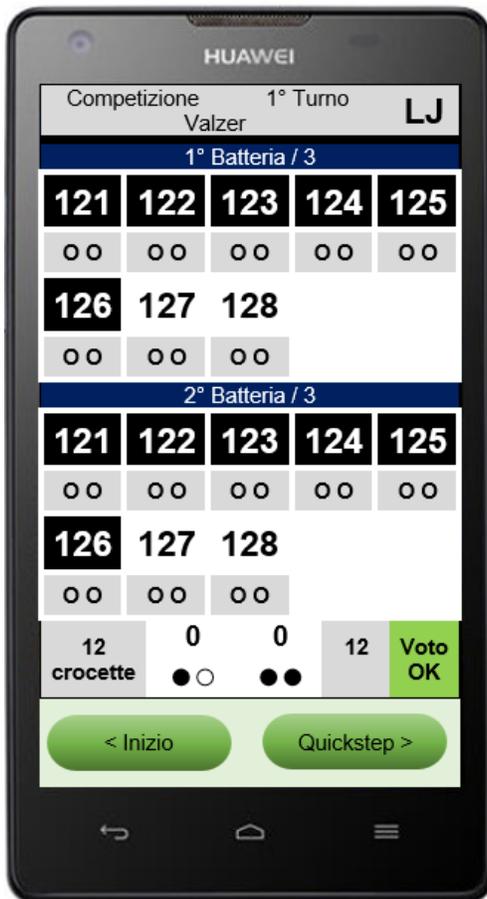
- 1) Abilitare il device
- 2) Firmare la votazione effettuata.

Al momento dell'utilizzo del device il Direttore di Gara consegnerà ad ogni giudice un codice di accesso personale "PIN" che dovrà essere digitato all'inizio della batteria da giudicare per rendere operativo il device.



Al termine dell'inserimento dati inerente alla batteria da giudicare, il sistema vi chiederà di firmare la vostra scheda di giudizio. Ponete la vostra **Firma** nello spazio dedicato e tappate sul pulsante "**Trasmettere**".

6.2 Passaggio di selezione con X (croci)



La selezione delle unità competitive ammesse al turno successivo avviene “tappando” sul numero dell’unità, l’unità selezionata avrà così lo sfondo nero. Per deselezionare l’unità in caso di errore basta “tappare” nuovamente sopra il numero voluto.

Si noti che al raggiungimento delle croci richieste per il passaggio successivo, il sistema avvisa il giudice con l’indicazione “**Voto OK**”.

Una volta assegnate tutte le croci “tappare” sul tasto “**Quickstep**” (nel nostro esempio) per inviare i dati e passare al ballo successivo se previsto.

6.3 Passaggio di finale con assegnazione delle piazze

Nel caso sia presente l'ispettore di pista le schede di valutazione per i giudici saranno prive dell'indicazione del

| Competizione | Finale | | | | | |
|--------------|--------|---|---|---|--|---|
| Valzer | LJ | | | | | |
| 121 | | | | | | 7 |
| 122 | 2 | | | | | |
| 123 | | | | 5 | | |
| 124 | | | 4 | | | |
| 125 | | 3 | | | | |
| 126 | 1 | | | | | |
| 127 | | | | | | 6 |

< Inizio Trasmettere >

Nell passaggio di finale il giudice dovrà “tappare” sulla piazza che vuole attribuire alla coppia, verrà così visualizzata la piazza.

Per deselezionare la piazza in caso di errore basta “tappare” nuovamente sopra la piazza errata per eliminarla.

Una volta assegnate tutte le piazze “tappare” sul tasto **Trasmettere** per inviare i dati e chiudere la sessione.

6.4 Passaggio di selezione con sistema 3D

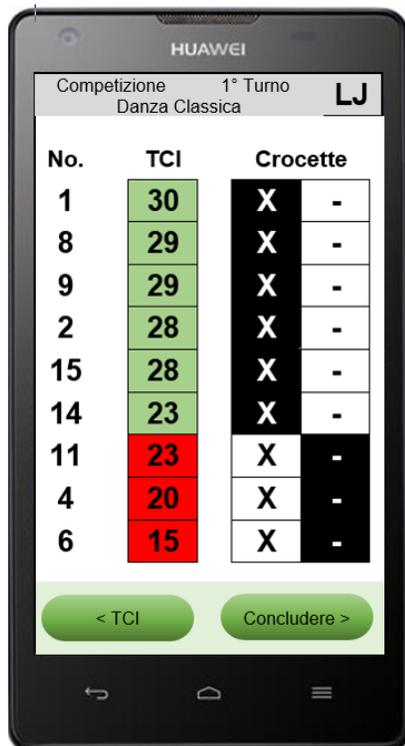


Nel imputare le valutazioni nel sistema 3D si dovrà procedere come segue:

selezionare l'unità competitiva (esempio 123), selezionare la casella in cui inserire il valore (esempio T dell'unità 123) di seguito selezionare il valore da assegnare dalla barra dei punteggi. Selezionare altra casella per attribuire un nuovo valore.



Al completamento della valutazione dell'unità competitiva, dopo aver inserito i valori T C I, il sistema provvederà ad effettuare il totale della valutazione. Per passare alle unità successive tappare sul tasto



Al termine della batteria il sistema provvederà a far vedere al giudice le croci assegnate in modo automatico in base alla somma del 3D, nel caso di pari merito il giudice potrà variare l'assegnazione della crocetta in base ai criteri esposti in questo manuale.

Per rivedere le valutazioni precedenti basta "tappare" sul pulsante "TCI" oppure su "Concludere" se le croci assegnate risultano corrette.

6.5 Passaggio di selezione con sistema 4D

| | Competizione | | 1° Turno | | | | Show Dance | | LJ | |
|---|--------------|-----|----------|-----|-----|-----|------------|-----|----|----|
| | 123 | 124 | 127 | 122 | 126 | 128 | 125 | 121 | | |
| T | 5 | 9 | 10 | 5 | 9 | 8 | 7 | 10 | | |
| C | 4 | 6 | 10 | 4 | 9 | 6 | 7 | 10 | | |
| I | 4 | 7 | 10 | 6 | 8 | 5 | 9 | 10 | | |
| S | 7 | 1 | 10 | 7 | 6 | 6 | 8 | 10 | | |
| | 20 | 23 | 40 | 22 | 32 | 25 | 31 | 40 | | |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |

< Inizio Fase 2 >

Per il sistema di valutazione che usa la 4° dimensione, il procedimento di imputazione dei valori sarà uguale al 3D logicamente con l'aggiunta della casella **S** per Show, Synchro e Coreographic o **A** per Acrobatica.



6.6 Passaggio di finale con sistema 3D

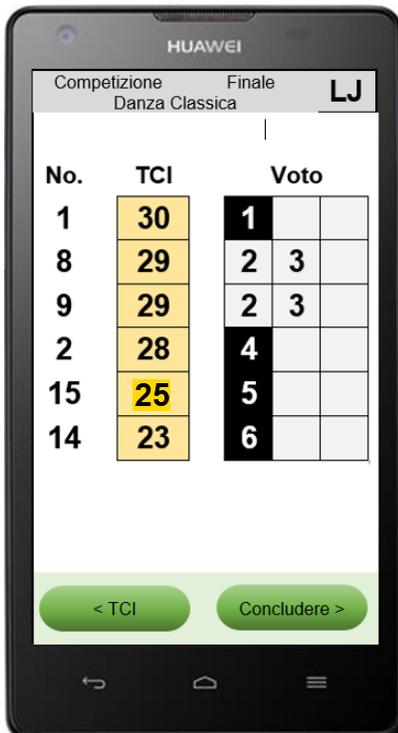


Nel imputare le valutazioni nel sistema 3D si dovrà procedere come segue:

selezionare l'unità competitiva (esempio 123), selezionare la casella in cui inserire il valore (esempio T dell'unità 123) di seguito selezionare il valore da assegnare dalla barra dei punteggi. Selezionare altra casella per attribuire un nuovo valore.



Al completamento della valutazione dell'unità competitiva, dopo aver inserito i valori T C I, il sistema provvederà ad effettuare il totale della valutazione. Per passare alle unità successiveappare sul tasto



Al termine della finale il sistema provvederà a far vedere al giudice le piazze assegnate in modo automatico in base alla somma del 3D, nel caso di pari merito il sistema indicherà le unità a pari merito e le piazze a cui si riferiscono.

Il giudice dovrà variare l'assegnazione della piazza in base ai criteri esposti in questo manuale.

Per attribuire la piazza basta "tappare" sulla piazza voluta tra quelle proposte dal sistema (vedi ad esempio l'unità competitiva n°8 e 9 pari merito per 2° e 3° posizione)

Per rivedere le valutazioni precedenti basta "tappare" sul pulsante "TCI" oppure su "Concludere" se le piazze assegnate risultano corrette.

6.7 Passaggio di finale con sistema 4D

| | 123 | 124 | 127 | 122 | 126 | 128 |
|----------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| T | 5 | 9 | 10 | 5 | 9 | 8 |
| C | 4 | 6 | 10 | 4 | 9 | 6 |
| I | 4 | 7 | 10 | 6 | 8 | 5 |
| S | 7 | 1 | 10 | 7 | 6 | 6 |
| | 20 | 23 | 40 | 22 | 32 | 25 |

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

< Inizio Fase 2 >

Per il sistema di valutazione che usa la 4° dimensione, il procedimento di imputazione dei valori sarà uguale al 3D logicamente con l'aggiunta della casella **S** per Show, Synchro e Coreographic o **A** per Acrobatica.