DIPARTIMENTO

DANZA SPORTIVA

REGOLAMENTO PER LE COMPETIZIONI

(URBAN DANCE)

DIPARTIMENTO	Settore	Discipline
DANZA SPORTIVA	Urban Dance	- Electric Boogie - Hip Hop - Hip Hop Choreography - Hip Hop Freestyle/Battle - Street Dance Show - Techno

	Organo/Funzione	Data
APPROVAZIONE	Delibera del Consiglio Federale	29/07/2025

DIPARTIMENTO DANZA SPORTIVA

Poiché le discipline di questa sezione variano e ciascuna forma di danza può avere requisiti specifici, le regole generali si applicheranno sempre, a meno che non venga fatta un'eccezione esplicita nello specifico capitolo

1. DISCIPLINE

Le regole generali stabilite in questo capitolo si applicheranno alle seguenti discipline:
- Electric Boogie
- Hip Hop
- Hip Hop Choreography
- Hip Hop Freestyle/Battle
- Street Dance Show
- Techno

1.1

All'interno di queste discipline, la WDSF riconoscerà le seguenti categorie:
- Solo maschile
- Solo femminile
- Duo (qualsiasi combinazione di 2 ballerini)
- Piccolo Gruppo (4-8 ballerini)
- Gruppo Danza (9-24 ballerini)
- Production (25 ballerini e più)

2. LIMITI DI ETA'

Le categorie di età per le discipline Electric Boogie, Street Dance Show e Techno sono definite in base all'anno solare.
- Kids 8-9
- Child 10-12
- Junior 13-15
- Youth 16-18
- Adulti 19-29
- Senior 30+

Le categorie di età per le discipline Hip Hop, Hip Hop Choreography e Hip Hop Freestyle/Battle sono definite in base all'anno solare.

- Juveniles I 8-9
- Juveniles II 10-11
- Junior I 12-13
- Junior II 14-15
- Youth 16-18
- Adulti 19-29
- Senior 30+

2.2. Differenze di età in un duo/trio/squadra

Il concorrente più anziano in un duo, trio, piccolo gruppo o squadra gruppo determinerà l'ammissione in una categoria di età per qualsiasi competizione.

È consentito partecipare a qualsiasi competizione in una categoria di età superiore alla propria.
Non è consentito partecipare a una competizione in una categoria inferiore alla propria.
Per le Production non ci sono limiti di età. Sono ammesse a partecipare tutte le categorie di età.

3. ORGANIZZAZIONE DELLA GARA

~~Salvo quanto specificato nei rispettivi capitoli WDSF,~~ l'organizzazione della gara si basa su quanto segue: a seconda del numero di partecipanti alle rispettive gare, si terranno turni preliminari seguiti da un turno finale o solamente un turno finale. Durante ogni turno precedente il turno finale, il numero di concorrenti sarà ridotto alla metà per il turno successivo. Il numero massimo di concorrenti nel turno finale è compreso tra 6 e 8, a seconda dell'organizzazione.

L'organizzazione della gara di Hip Hop Freestyle/Battle, l'arte della improvvisazione dei movimenti espressi dall'atleta in risposta alla selezione musicale del DJ, si basa su competizioni 1 vs 1 (1 contro uno) come previsto dalla WDSF relativamente alle rules per Hip Hop Freestyle (WDSF Presidium Operating Policy on Rules for Hip Hop Freestyle.pdf | Con tecnologia Box).

L'organizzazione della gara di Hip Hop Choreography, durante la quale l'unità competitiva si esibisce su musica propria in una interconnessione tra Hip Hop, Choreography e DanceSport si basa su quanto previsto dalla WDSF relativamente alle rules per Hip Hop Choreography (WDSF Presidium Operatng Policy on Rules for Hip Hop Choreography.pdf | Con tecnologia Box).

4. DURATA DELL'ESIBIZIONE

Data la natura della competizione, la durata della danza di ogni competizione sarà indicata nel capitolo corrispondente.

5. DIMENSIONI DELLA PISTA

Le dimensioni minime della pista per singoli, coppie e piccoli gruppi sono 10 x 12 metri.
Le dimensioni minime del pavimento per grandi squadre e mega squadre sono 12 x 18 metri.

7. MUSICA

Salvo diversa indicazione nei capitoli pertinenti, le esibizioni si svolgeranno al ritmo della musica degli organizzatori.

8. ABBIGLIAMENTO/COSTUME

Ai ballerini non è consentito cambiare abito/costume durante un'esibizione o una competizione.

9. OGGETTI DI SCENA E/O FONDO SCENICO

Gli oggetti di scena sono consentiti durante la Street Dance se fanno parte del costume, salvo diversa indicazione nel capitolo pertinente. Gli oggetti di scena devono essere identificabili come indumenti (ad esempio, cappotto, cappello, scialle, maglione). Possono essere scambiati con altro componente dell'unità competitiva, tenuti in mano o rovesciati. Gli oggetti di scena non possono essere gettati via durante l'esibizione.
Gli oggetti di scena non identificabili come indumenti non sono consentiti.
L'uso di luci personali all'interno degli indumenti è consentito purché siano alimentate a batteria e non siano in conflitto con altre regole relative agli oggetti di scena o agli indumenti.
Gli oggetti di scena a terra non sono consentiti, salvo quanto consentito nel capitolo pertinente.
Non sono ammessi sfondi scenici e/o oggetti di scena ingombranti, salvo quanto consentito nel capitolo pertinente.
L'uso di macchinisti e/o assistenti non è consentito, salvo quanto consentito nel capitolo pertinente.
Non sono ammessi oggetti di scena che possano danneggiare o sporcare il pavimento, che possano o possano sporcarlo, che possano o possano renderlo in qualsiasi modo pericoloso (ad

esempio, liquidi).
Non è consentito l'uso di fiamme libere. Non è consentito l'uso di animali viv

10. SOSTITUZIONI

In caso di circostanze eccezionali (ad esempio infortuni, condizioni impreviste), i ballerini di una squadra possono essere sostituiti da un sostituto. In tal caso, è necessario ottenere l'autorizzazione preventiva del Presidente della Giuria. Il numero massimo di sostituzioni è di 2 per ogni squadra.
Non sono ammesse sostituzioni per i solisti e i duo.

11. ACROBATICA

Un movimento acrobatico è definito come un movimento in cui il corpo capovolge l'asse sagittale o frontale (ad esempio, capriole, ruotate).
L'acrobatica è consentita nelle discipline, a meno che non sia vietata nel capitolo pertinente della disciplina stessa.
L'acrobatica deve essere distinta dai movimenti ginnici e dalle linee ginniche.
I movimenti e le linee ginniche non rientrano nel concetto di Street Dance.
L'acrobatica non è consentita quando più di un singolo, un duo o una piccola squadra si trovano in pista insieme.
Un movimento acrobatico non migliorerà necessariamente il punteggio del ballerino, anzi, potrebbe addirittura peggiorarlo se eseguito in modo non tecnicamente corretto.

12. SOLLEVAMENTI

Un sollevamento è definito come un movimento e/o una figura in cui entrambi i piedi di un ballerino sono sollevati dal pavimento e il movimento e/o la figura sono fisicamente sostenuti da un altro ballerino.
I sollevamenti sono consentiti nelle discipline, a meno che non siano vietati nel capitolo pertinente di quella disciplina.
I sollevamenti non sono consentiti quando più di una squadra (duo) si trova sullo stesso pavimento.

13. ESIBIZIONI UGUALI

Durante le gare non è consentito modificare nulla nell'intera esibizione.
I costumi/abiti non possono essere cambiati tra un round e l'altro.

14. Raccomandazione

Al fine di poter accogliere il maggior numero possibile di ballerini in ogni Organismo Membro e, allo stesso tempo, mantenere sotto controllo l'organizzazione delle competizioni, consigliamo quanto segue:
Per le competizioni locali, nazionali e interregionali possono essere previsti diversi livelli di ingresso in base al livello di abilità del ballerino, del duo o della squadra. Questi livelli di ingresso sono:
- Principiante
- Avanzato
- Maestro

Ballerini, duo e squadre possono partecipare a qualsiasi livello, ma una volta che si sono esibiti in un livello non è consentito passare a un livello inferiore, finché non si supera un limite di età e non si inizia in una nuova categoria.

Il passaggio a livelli superiori sarà automaticamente ottenuto vincendo 2 competizioni locali, nazionali o interregionali, o una combinazione di esse

16. ELECTRIC BOOGIE

Data la natura del ballo, questa competizione è riservata alle categorie Solo e Duo.

16.1 Tabella della durata:

Numero di Atleti	Unità Competitiva	Durata	Tempo	Musica
1	Solo	3 x 1:00 minuto +/- 5 secondi	120 – 130 bpm	Organizzatore
2	Duo	3 x 1:00 minuto +/- 5 secondi	120 – 130 bpm	Organizzatore

Si aTutti i round iniziano con una batteria di un minuto (1:00) in cui tutti i ballerini si esibiscono contemporaneamente. Successivamente, i ballerini eseguiranno una batteria di un minuto (1:00) con un massimo di 6 ballerini in pista. Quando tutti i ballerini avranno completato il secondo minuto, l'ultima batteria di un minuto (1:00) inizierà con tutti i ballerini nuovamente in pista.
Sono ammessi solo accessori di scena identificabili come indumenti, inclusi maschere, occhiali (da sole) e cappelli.

Il tempo predeterminato è impostato su 30 - 32,5 battute al minuto (120 - 130 battiti al minuto). Il tempo per ogni batteria deve essere lo stesso. Tra una batteria e l'altra, la musica può essere cambiata.

17. Hip Hop Freestyle/Battle e Hip Hop Choreography

Per quanto non previsto si fa riferimento al Regolamento WDSF Freestyle Hip Hop, disponibile al link *WDSF Presidium Operating Policy on Rules for Hip Hop Freestyle.pdf | Con tecnologia Box* ed al regolamento Hip Hop Choreography, disponibile al link *WDSF Presidium Operatng Policy on Rules for Hip Hop Choreography.pdf | Con tecnologia Box*.

18. Street Dance Show

Tabella della durata

Numero di Atleti	Categoria	Duata	Tempo	Musica
1	Solo	1:45 - 2:00 minuti	Nessuna restrizione	Musica propria
2	Duo	1:45 - 2:00 minuti		
4-8	Piccolo Gruppo	2:00 - 2:30 minuti		
9-24	Gruppo Danza	2:30 - 3:00 minuti		
25 +	Production	3:00 - 5:00 minuti		

19.1 Attrezzi di scena e/o fondali scenici

Gli attrezzi di scena e gli sfondi scenici sono consentiti durante le attività di arti performative, salvo diversa indicazione nel relativo capitolo. Il tempo per allestire e smontare gli attrezzi di scena e/o gli sfondi scenici è limitato secondo quanto riportato di seguito.
L'uso di macchinisti e/o assistenti è consentito, ma questi devono aver sgomberato il palco nello stesso lasso di tempo previsto per i partecipanti autosufficienti.
- Per Solo, Duo e Trio: 20 secondi per la preparazione e 20 secondi per lo smontaggio.
- Per Piccoli Gruppi e Formazione: 30 secondi per la preparazione e 30 secondi per lo smontaggio.

Il tempo inizierà non appena il primo attrezzo/assistente entrerà in pista e terminerà quando l'ultimo attrezzo/assistente lascerà la pista. Non saranno ammessi attrezzi e/o fondali scenici che danneggeranno o potrebbero danneggiare la pista, sporcarla o renderla pericolosa in qualsiasi modo (ad esempio, liquidi). Non è consentito l'uso di fiamme libere. Non è consentito l'uso di animali vivi.

19.2. Organizzazione della gara

A seconda del numero di partecipanti alle rispettive gare, si terranno turni preliminari seguiti da un turno finale o solo un turno finale. Durante ogni turno preliminare, il numero di concorrenti sarà ridotto alla metà per il turno successivo. Il numero massimo di concorrenti nel turno finale è compreso tra 6 e 8, a seconda dell'organizzazione. Il tempo necessario per allestire il palco con oggetti di scena e/o sfondo scenico non è incluso.

19.2.1 Figure ed elementi

La performance dovrà comprendere tecniche di street dance e tendenze attuali.
Dovrà corrispondere all'età e alle capacità motorie del/i ballerino/i.
Ogni performance dovrà avere un titolo con tema, trama, idea o concetto che deve essere chiaramente visibile/riconoscibile per tutta la durata dell'esibizione. La trama, il tema, l'idea o il concetto devono essere in linea con la fascia d'età di riferimento e, qualora si tratti di situazioni intime, dovranno essere accettabili per la visione da parte di persone di tutte le età.
Per i piccoli gruppi, i gruppi danza e le production, sono ammessi elementi singoli, in duo e in gruppi ridotti, ma la rispettiva squadra sarà giudicata nel suo complesso in ogni momento.

19.2.2. Musica

Tutti i partecipanti balleranno con la propria musica. La musica deve supportare l'esibizione.

19.2.3. Tempo

Non ci sono restrizioni di tempo.

20. TECHNO

20.1. Tabella della durata

Numero di Atleti	Unità Competitiva	Durata	Tempo	Musica
1	Solo	3 x 1:00 minuto +/- 5 secondi	136 – 144 bpm	Organizzatore
2	Duo	3 x 1:00 minuto +/- 5 secondi		
4 – 8	Piccolo Gruppo	2:00 minuti +/- 5 secondi		
9 – 24	Gruppo Danza	2:00 - 2:30 minuti		
25 +	Production	3:00 - 5:00 minuti		

20.2 Preparazione alla competizione

Si applicano tutte le regole stabilite nel Capitolo N del presente Regolamento, ad eccezione di quanto segue:
Le acrobazie non sono consentite.

Le gare per solisti si svolgono in turni preliminari fino alla finale. I turni preliminari durano 3 volte 1 minuto (3 x 1:00). Ogni turno preliminare inizia con una batteria di un minuto in cui tutti i solisti ballano contemporaneamente.
Successivamente, i ballerini eseguiranno una batteria di un minuto con un massimo di 6 ballerini in pista. Quando tutti i ballerini avranno raggiunto il loro secondo minuto, l'ultima batteria di un minuto inizierà con tutti i ballerini nuovamente in pista.
Le finali durano 3 volte 1 minuto (3 x 1:00). La finale inizia con un minuto in cui tutti i finalisti ballano contemporaneamente. Successivamente, i finalisti si esibiranno in una batteria di un minuto con un massimo di 2 ballerini in pista.
Quando tutti i finalisti hanno raggiunto il secondo minuto, l'ultima batteria di un minuto inizierà con tutti i finalisti di nuovo in pista.
Le gare per duo si svolgono in turni preliminari fino al raggiungimento della finale. I turni preliminari durano 3 volte 1 minuto (3 x 1:00). Ogni turno preliminare inizia con una batteria di un minuto in cui tutti i duo ballano contemporaneamente. Successivamente, i duo si esibiranno in una batteria di un minuto con un massimo di 6 coppie in pista. Quando tutti i duo hanno raggiunto il secondo minuto, l'ultima batteria di un minuto inizierà con tutti i duo di nuovo in pista.
Le finali durano 3 round da 1 minuto (3 x 1:00). La finale inizia con un minuto in cui tutti i finalisti ballano contemporaneamente. Poi i finalisti si esibiranno in una batteria di un minuto con un massimo di 2 duo in pista.
Quando tutti i finalisti avranno raggiunto il loro secondo minuto, inizierà l'ultima batteria di un minuto con tutti i finalisti di nuovo in pista.
Le Production balleranno per un tempo compreso tra 2 minuti e 30 secondi (2:30) e 3 minuti (3:00) sulla musica dell'organizzatore. A seconda del numero di iscritti alle rispettive gare, ci saranno round preliminari seguiti da un round finale o solo da un round finale. Durante ogni round precedente il round finale, il numero di concorrenti sarà ridotto della metà per il round successivo. Il numero massimo di concorrenti nel round finale è compreso tra 6 e 8, a seconda dell'organizzazione
Nelle rispettive competizioni, si terranno turni preliminari seguiti da un turno finale o solo da un turno finale. Durante ogni turno precedente la finale, il numero di concorrenti sarà ridotto a metà per il turno successivo. Il numero massimo di concorrenti nella finale è compreso tra 6 e 8, a seconda dell'organizzazione.
Sono consentiti elementi singoli, in duo e in gruppi ridotti, ma la rispettiva squadra sarà sempre giudicata nel suo complesso. È necessario che l'esecuzione presenti una combinazione 50/50 di elementi in stile club e in stile sport.
Tra le batterie e i round, la musica può essere modificata. Le acrobazie non sono consentite.
I piccoli gruppi balleranno per 2 minuti (2:00) con la musica dell'organizzatore.
In base al numero di partecipanti alle rispettive gare
Ci saranno turni preliminari seguiti da un turno finale o solo da un turno finale. Durante ogni turno preliminare, il numero di concorrenti sarà ridotto alla metà per il turno successivo. Il numero massimo di concorrenti nel turno finale è compreso tra 6 e 8, a seconda dell'organizzazione.

20.2.1 Figure ed elementi

Sono consentiti elementi singoli, in coppia e in gruppo ridotto, ma la rispettiva squadra sarà sempre giudicata nel suo complesso. È richiesto che l'esecuzione abbia una combinazione 50/50 di elementi in stile club e in stile sport.

20.2.2 Sollevamenti

I sollevamenti non sono consentiti.

20.2.3 Tempo

Il tempo predeterminato è impostato su 34-36 battute al minuto (136-144 battiti al minuto). Il tempo per ogni round deve essere lo stesso.

Tra un round e l'altro, la musica può essere modificata.