DIPARTIMENTO
SPORT PER TUTTI

REGOLAMENTO PER LE COMPETIZIONI
(BREAKING)

DIPARTIMENTO	Settore	Discipline
SPORT PER TUTTI	BREAKING	BREAKING

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

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

Il Breaking nasce dalla fusione di diversi tipi di danza e altre discipline, pertanto contiene sia elementi urbani che elementi d'atletica. Durante gli anni '80 comincia ad attrarre l'attenzione dei media, diventando sempre più popolare, conquistando tutti gli Stati Uniti e diffondendosi anche oltre oceano. Si formano crew come: Zulu Kings, Rock Steady Crew, Dynamic Rockers e New York City Breakers.

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

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

1.1 ELEMENTI NEL BREAKING

Il Breaking si compone di tre elementi principali:

- TOP ROCK: nei Top Rock tutti i movimenti sono eseguiti in piedi e la maggior parte delle performance iniziano proprio con i Top Rock. L'attitudine dei bboy durante questa fase deve essere presentata con intenzione. Tra i passi più conosciuti e usati troviamo Indian Step e Crossover Step.
- DOWN ROCK: i Down Rock comprendono tutti i movimenti a terra (Floor Moves). Tutte le posizioni supine o prone sono incluse in questa categoria. Ogni qualvolta il bboy tocca il pavimento con una mano o con il busto si può considerare una movenza Down Rock. I Down Rock possono essere suddivisi in sottocategorie:
  - *Drop*: rappresentano i diversi modi di scendere in una Floor Move. Includono anche il passaggio da un Top Rock ad un Down Rock. Tra i più famosi troviamo la Sweep e il Coindrop.
  - *Footwork*: in questa categoria rientrano tanti dei passi effettuati a terra. Ci sono delle seguenze composte, come il 6 step, l' 8 ball o la Pretzel, che contengono diverse combinazioni di passi strutturati e di interpretazioni, ognuna derivante da varie tradizioni nella danza.
  - *Spins*: ogni giro di 360° a terra rappresenta uno Spin. I più complessi sono il 1990 (un giro su una mano in posizione verticale e a braccio teso) e il 2000 (un giro su due mani una sull'altra in verticale a braccia tese). Altri esempi di Spin Moves sono l'Headspin e il Backspin.
  - *Power Moves:* un insieme complesso di movimenti in cui il gioco con la gravità si lega alla forza centrifuga. Tutte le Power Moves hanno un movimento rotatorio. Una sequenza di Power Moves si definisce pulita quando i piedi del bboy toccano raramente il suolo. La maggior parte delle Power Moves derivano dagli Airflares, dai Windmills e dai Floats, rappresentanti ognuno una famiglia di moves.
  - *Blow Ups*: è una veloce ed esplosiva combinazione di movimenti che comporta un effetto sorpresa durante l'esibizione del bboy.
  - *Air Moves*: indica il momento in cui durante l'esibizione l'intero corpo del bboy non tocca mai terra. Ogni tipo di salto può rientrare in questa categoria.
  - *Transitions*: sono i collegamenti tra una move e l'altra che donano un aspetto molto dinamico alla performance di un bboy. Mentre le altre move possono essere eseguite in sequenza, una

Transition Move è spesso realizzata solo una volta durante un'esibizione, e spesso trasforma la performance del bboy in qualcosa di inaspettato.

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

1.2 CATEGORIE

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

FASCE DI ETA'	CATEGORIE
08/11 - JUVENILE	08/11 anni: il componente più anziano ha tra gli 8 e gli 11 anni
12/15 - JUNIOR	12/15 anni: il componente più anziano ha tra i 12 ed i 15 anni
16/18 - YOUTH	16/18 anni: il componente più anziano ha tra i 16 ed i 18 anni
18/oltre	18/oltre anni: il componente più anziano è almeno nel 18° anno
19/oltre	19/oltre anni: il componente più anziano è almeno nel 19° anno

1.3 UNITÀ COMPETITIVE

Le discipline prevedono la seguente unità competitive:

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

1.4 CLASSI

A seconda del livello di preparazione e l'anno di nascita dei singoli componenti l'unità competitiva, questa può essere inquadrata nelle seguenti categorie e classi:

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

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

SOLO (Bboy, Bgirl)

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

CREW, FORMATION

CATEGORIE	Under 15	Over 16
CLASSI	U	U

In alcune competizioni il Consiglio Federale può prevedere competizioni "open" o "over 16" cui potranno partecipare sia gli atleti di classe C, U sia gli atleti iscritti nella classe PD.

Nota: La permanenza in Classe C per una sola stagione sportiva è da considerarsi "derogata a data da definirsi".

1.4.1 Professional division

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

CATEGORIE	Over 18
CLASSI	PD

1.5 CARATTERISTICHE DEI BRANI MUSICALI e MODALITA' DI PRESENTAZIONE

SOLO

La musica è scelta dal Dj/Responsabile delle musiche. Nelle competizioni di Breaking è fondamentale che il DJ sia un "Break-DJ" esperto, dato che la scelta delle tracce e l'abilità del DJ nel loro taglio e mixaggio sono elemento di base per avere una performance di qualità da parte degli atleti. Tale figura richiede di conseguenza una scheda tecnica particolare (es. due giradischi a trazione diretta, mixer, cassa spia, ecc.) da definire con il DJ stesso prima dell'evento. Per il DJ è fondamentale avere il tempo di eseguire un sound-check prima dell'inizio della competizione.

In particolare:

- Il battle inizia quando il DJ inizia a suonare.
- È responsabilità del DJ riprodurre le tracce appropriate per i battle.
- Il Dj deve suonare la stessa sezione di una traccia per ogni atleta, in ogni round del battle (ci deve essere un sufficiente scambio di round prima che il DJ cambi la traccia).
- Il numero di round durante il quale viene suonata una determinata traccia è deciso dal DJ.

Ogni round ha una durata massima di 45 secondi per consentire all'atleta di completare la performance in esecuzione.

Nella presentazione del turno di gara, il Presentatore/MC chiama i concorrenti e mostra loro le posizioni di inizio assegnate. Si assicura inoltre che i concorrenti restino nella loro area assegnata. L'MC annuncia la fine del round, il passaggio al prossimo round, l'inizio e la fine del battle, l'inizio e la fine della competizione e si occupa di mantenere alta l'energia del pubblico intrattenendo la folla e commentando sporadicamente ed in maniera equa per tutti gli atleti le varie performance. L'MC come il DJ è una figura molto importante per garantire alla manifestazione un'atmosfera autentica, si richiede quindi che sia un MC appartenente all'ambiente del Breaking.

CREW/FORMATION

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

1.6 SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE

Figure aggiuntive Breaking:

Le competizioni di Breaking prevedono la presenza aggiuntiva della figura del Chairperson/Head-judge di Breaking (può essere una figura unica o due distinte) che si assicurerà che l'evento sia fedele ai canoni del Circuito Breaking Internazionale e monitorerà e coordinerà le attività dell'organizzazione, dei giudici, del DJs, dell'MCs e del Team Tecnico del Sistema di Giudizio prima, durante e subito dopo la competizione. Questa figura non ha diritto di voto durante la competizione e deve essere in possesso di una Licenza come Chairperson/Head-Judge Breaking WDSF attiva alla data dell'evento.

Per la classe C:

- PRIMA FASE: SELEZIONE
  Le selezioni si svolgeranno disponendo i partecipanti in quattro angoli all'interno del Campo di Gara. Essi saranno contrassegnati (o indicati dall'MC) come angolo 1, 2, 3, 4 e disposti in modo da formare un quadrato di circa 6,50 m x 6,50 m. I ballerini si esibiranno così in un round a testa seguendo l'ordine numerico degli angoli. Finito di ballare il quarto atleta, i successivi 4 bboys/bgirls entreranno in pista. A seconda del numero di iscritti è possibile valutare l'esecuzione di due round a testa invece che uno. I giudici dovranno valutare le performance di tutti i partecipanti assegnando un voto da 1 a 100 (cercando di utilizzare nel corso della selezione tutto il range numerico possibile), così da creare una classifica. Verranno così determinati coloro che accederanno (i primi 16/8/4/2 a seconda della tipologia di competizione) alla fase successiva.
- SECONDA FASE: ELIMINAZIONE DIRETTA
  Al termine della selezione verrà determinata una classifica dei migliori bboys/bgirls, i quali si sfideranno nella fase knock-out ad eliminazione diretta. Gli accoppiamenti per le sfide saranno generati in automatico dal software del sistema di giudizio utilizzando il sistema "best vs worst".
  Nel Campo di Gara verranno contrassegnate due postazioni diametralmente opposte (a circa 6 m di distanza), una ROSSA (a sinistra per il pubblico) e una BLU (a destra per il pubblico). L'assegnazione ai ballerini del lato Blu o Rosso sarà casuale. All'inzio della battle, l'atletla nel lato Blu avrà 10 secondi

per iniziare e in caso scegliesse di non farlo, l'atleta nel lato Rosso dovrà cominciare per primo. Ogni battle prevedrà 2 round (entrate): 1 per ciascun bboy/bgirl. I vincitori accederanno alla fase successiva mentre i perdenti verranno eliminati. Tutto questo fino alle semifinali, dopo le quali sia i vincitori sia i perdenti accederanno alle finali per determinare gli atleti nelle prime 4 posizioni.

- TERZA FASE: FINALI
  I vincitori delle semifinali si sfideranno per il primo e secondo posto, mentre i perdenti delle semifinali si sfideranno nel battle per il terzo e quarto posto. Ogni battle che si svolgerà durante le finali prevedrà 4 round (entrate): 2 per ciascun bboy/bgirl (in caso di pareggio con il secondo round vincerà l'atleta che avrà preso il maggior numero di voti).

Per la classe U/PD/OPEN:

- PRIMA FASE: SELEZIONE
  Le selezioni si svolgeranno disponendo i partecipanti in quattro angoli all'interno del Campo di Gara. Essi saranno contrassegnati (o indicati dall'MC) come angolo 1, 2, 3, 4 e disposti in modo da formare un quadrato di circa 6,50 m x 6,50 m. I ballerini si esibiranno così in un round a testa seguendo l'ordine numerico degli angoli. Finito di ballare il quarto atleta, i successivi 4 bboys entraranno in pista. A seconda del numero di iscritti è possibile valutare l'esecuzione di due round a testa invece che uno.
- I giudici dovranno valutare le performance di tutti i partecipanti assegnando un voto da 1 a 100 (cercando di utilizzare nel corso della selezione tutto il range numerico possibile), così da creare una classifica. Verranno così determinati coloro che accederanno (i primi 16/8/4/2 a seconda della tipologia di competizione) alla fase successiva.

- SECONDA FASE: ELIMINAZIONE DIRETTA (o eventuale ROUND ROBIN)
  Al termine della selezione verrà determinata una classifica dei migliori bboys/bgirls, i quali si sfideranno o nella fase Round Robin (possibile solo in una Top 16, vedi regolamento WDSF) o direttamente nella fase knock-out ad eliminazione diretta. Gli accoppiamenti per le sfide saranno generati in automatico dal software del sistema di giudizio utilizzando il sistema "best vs worst".
  Nel Campo di Gara verranno contrassegnate due postazioni diametralmente opposte (a circa 6 m di distanza), una ROSSA (a sinistra per il pubblico) e una BLU (a destra per il pubblico). L'assegnazione ai ballerini del lato Blu o Rosso sarà casuale. All'inizio della battle, l'atletla nel lato Blu avrà 10 secondi per iniziare e in caso scegliesse di non farlo, l'atleta nel lato Rosso dovrà cominciare per primo. In caso di fase Knock-Out subito dopo la Selezione, e in caso di un numero di atleti selezionati superiore a 16, le prime sfide saranno di due round a testa e in caso di pareggio il vincitore sarà l'atleta che avrà preso il maggior numero di voti. Una volta arrivati alla Top 16 (e in caso si scelga di non utilizzare il sistema Round Robin, per il quale funzionamento richiamo alla consultazione del "WDSF Breaking Rules and Regulations Manual") nelle battle fino alle finali verrà utilizzato il metodo "Best of 3" integrato nel software del Sistema di Giudizio (Possibilità di avere 3 round nel caso il secondo portasse ad un pareggio). I vincitori accederanno alla fase successiva mentre i perdenti verranno eliminati. Tutto questo fino alle semifinali, dopo le quali sia i vincitori sia i perdenti accederanno alle finali per determinare gli atleti nelle prime 4 posizioni.
- TERZA FASE: FINALI
  I vincitori delle semifinali si sfideranno per il primo e secondo posto, mentre i perdenti delle semifinali si sfideranno nel battle per il terzo e quarto posto. Ogni battle che si svolgerà durante le finali prevedrà 6 round (entrate): 3 per ciascun bboy/bgirl.

Per le CREW e FORMATION
Durante le qualificazioni ciascun gruppo ballerà su musica propria della durata compresa fra 2:30 e 3:00 minuti; dalla modalità "battle" la durata è di 5:00 minuti in cui i due gruppi dovranno alternarsi con egual tempo. Devono essere eseguite performance in solo (ogni componente della crew deve eseguire almeno una uscita) ed in gruppo.
A discrezione del Direttore di gara, la fase di "battle" può iniziare con 16 (ottavi di finale), 8 (quarti di finale) o 4 (semifinale) atleti.

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

1.7 NORME DI COMPORTAMENTO

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

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

1.8 SISTEMI DI GIUDIZIO

Per le competizioni di Breaking è necessario l'utilizzo del Sistema di Giudizio del circuito Internazionale WDSF.
I sistemi che possono essere utilizzati sono all'attuale:

- Three-Fold Judging System
- Trivium Judging System
- WDSF Breaking Judging System Level B
- WDSF Breaking Judging System Level A

Tutti questi sistemi richiedono la coordinazione e la collaborazione con un Team Tecnico Specializzato prima, durante e dopo l'evento e particolari requisiti tecnici (es. connessione wifi sul posto, maxischermo/ledwall/proiezione, ecc).
I giudici della competizione dovranno essere abilitati all'utilizzo dei suddetti Sistemi di Giudizio tramite licenza WDSF attiva al giorno dell'evento.

1.9 ABILITAZIONE

BD – Break Dance

1.10 ABBIGLIAMENTO

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