

12. URBAN DANCE

COMPARTO

SETTORE

DANZE ARTISTICHE

STREET DANCE

FEDERAZIONE INTERNAZIONALE

IDO – International Dance Organization

12.1 AMBITO

Con la definizione di Urban Dance è strutturata una disciplina di danza contemporanea, a sé stante, suddivisa in tre specialità principali: Hip Hop, Break Dance ed Electric Boogie.

La specialità di gruppo "Street Dance" costituisce l'Agonismo di Base, le specialità Break Dance e Electric Boogie prevedono solo Agonismo e Alto Agonismo.

12.2 ABBIGLIAMENTO

Abbigliamento in rispetto dello stile tradizionale della disciplina.

Sono vietate stoffe laminate, pailletes ed effetti luminosi inseriti nel vestiario.

Danza

>> STREET DANCE

12.3 MUSICA

La musica è libera. Il gruppo dovrà seguire le indicazioni per la musica propria indicate nell'art. 1.15.5.

12.3.1 DURATA DEI BRANI MUSICALI

La durata del brano musicale è compresa tra 1:30 e 2:30 minuti.

12.4 AGONISMO DI BASE

In aggiunta alle competizioni di Choreographic Team possono essere organizzate gare riservate a gruppi di Street Dance. Tali competizioni - per cui deve essere prevista una giuria abilitata nelle discipline Street Dance - seguono le stesse regole della Synchro e della Show Dance, con l'obbligo di presentare esclusivamente tecniche di Street Dance ballate sulle relative musiche.

Tecnica: Hip Hop, Break Dance, Electric Boogie.

12.4.1 SYNCHRO STREET DANCE

PICCOLO GRUPPO

CATEGORIE	Under 11	Under 15	Over 16	Open
agonismo di base	B	B	B	B

GRUPPO DANZA

CATEGORIE	Under 11	Under 15	Over 16	Open
agonismo di base	B	B	B	B

GRANDE GRUPPO

CATEGORIE	Under 11	Under 15	Over 16	Open
agonismo di base	B	B	B	B

12.4.2 SHOW STREET DANCE

PICCOLO GRUPPO

CATEGORIE	Under 11	Under 15	Over 16	Open
agonismo di base	B	B	B	B

GRUPPO DANZA

CATEGORIE	Under 11	Under 15	Over 16	Open
agonismo di base	B	B	B	B

GRANDE GRUPPO

CATEGORIE	Under 11	Under 15	Over 16	Open
agonismo di base	B	B	B	B

Danza >> HIP HOP

12.5 MUSICA

Per le unità competitive SINGOLO e DUO la musica è scelta dal Responsabile delle musiche. Per le unità competitive tipo GRUPPO la musica è libera (deve comunque rientrare nel genere musicale hip hop e della scena musicale black): il gruppo dovrà attenersi alle indicazioni contenute nell'art. 1.15.5.

12.5.1 DURATA DEI BRANI MUSICALI

La durata massima del brano musicale è:

- per il SINGOLO E DUO 1:00 minuto - 33/35 battute/minuto.
- per il PICCOLO GRUPPO 2:00 minuti in conformità del termine della frase musicale.
- per il GRUPPO DANZA compreso tra 2:30 e 3:00 minuti in conformità del termine della frase musicale.

Per tutte le unità competitive la velocità metronomica è 26-30 bpm.

12.6 AGONISMO DI BASE

- L'Hip Hop comprende diversi stili di ballo contemporaneo, in particolare hype-dance, funk, new-jackswing, jammin', new school, lookin', con l'aggiunta di elementi tecnici come isolamenti, stop e movimenti rapidi.
- Fondamentale è l'interpretazione espressiva, corporea, musicale e il "favor" (atteggiamento/stile). L'Hip Hop si balla sulle otto battute musicali con un tipico movimento di molleggio nelle gambe.
- Le acrobazie tipiche della Break Dance e alcuni movimenti di Electric Boogie possono essere eseguiti ma non devono dominare. In particolare, l'esecuzione di evoluzioni acrobatiche non migliora il punteggio della prova.
- Non sono ammesse le acrobazie "ginniche" dove il corpo effettua la completa rotazione staccandosi per intero da terra, se non eseguite in maniera fluida ed in sintonia con la musica.
- Nel duo i ballerini devono eseguire sequenze in sincronia.
- Tecnica: Hip Hop, Funky, Videodance - no lift.

SOLO

CATEGORIE	06/09	10/11	12/15	16/34	35/oltre
agonismo di base	B	B	B	B	B

DUO

CATEGORIE	06/09	10/11	12/15	16/34	35/oltre
agonismo di base	B	B	B	B	B

12.7 AGONISMO - MASTER

- L'Hip Hop comprende diversi stili di ballo contemporaneo, in particolare hype-dance, funk, new-jackswing, jammin', new school, lookin', con l'aggiunta di elementi tecnici come isolamenti, stop e movimenti rapidi.
- Fondamentale è l'interpretazione espressiva, corporea, musicale e il "favor" (atteggiamento/stile). L'Hip Hop si balla sulle otto battute musicali con un tipico movimento di molleggio nelle gambe.

- c) Le acrobazie tipiche della Break Dance e alcuni movimenti di Electric Boogie possono essere eseguiti ma non devono dominare. In particolare, l'esecuzione di evoluzioni acrobatiche non migliora il punteggio della prova.
- d) Non sono ammesse le acrobazie "ginniche" dove il corpo effettua la completa rotazione staccandosi per intero da terra, se non eseguite in maniera fluida ed in sintonia con la musica.
- e) Nel duo entrambi gli atleti devono ballare insieme e la loro esibizione deve includere passi e movimenti sincronizzati.
- f) Nei piccoli gruppi e gruppi danza possono ballare anche atleti di classe B e AS. Per i piccoli gruppi e gruppi danza sono ammessi oggetti scenografici purchè siano di poco ingombro, facilmente rimovibili ed inerenti la disciplina. I risultati del Campionato Italiano assegnano il diritto di convocazione nella Nazionale Italiana, tra cui sono selezionati i piccoli gruppi e gruppi danza per partecipare ai campionati internazionali.
- g) Tecnica: Hip Hop, Funky, Videodance - no lift.
- h) La classe AS rappresenta il massimo livello agonistico.
- i) Le gare per solisti e duo possono svolgersi con sistema a gironi e/o batterie eliminatorie. Nella finale i concorrenti ballano assieme per 1 minuto, poi uno per volta per 1 minuto, ed infine ancora assieme per 1 minuto.

SINGOLO (maschile e femminile)

CATEGORIE	06/09	10/11	12/15	16/34	35/oltre
agonismo	A	A	A	A	A
	AS		AS	AS	

DUO

CATEGORIE	06/09	10/11	12/15	16/34	35/oltre
agonismo	A	A	A	A	A
	AS		AS	AS	

PICCOLI GRUPPI

CATEGORIE	Under 11	Under 15	Over 16	Open
agonismo	A	A	A	A

GRUPPI DANZA

CATEGORIE	Under 11	Under 15	Over 16	Open
agonismo	A	A	A	A

12.7.1 MASTER

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

SOLISTI (gare maschili e femminili)

CATEGORIE	18/oltre
MASTER	M

DUO

CATEGORIE	18/oltre
MASTER	M

12.8 MUSICA

La musica è scelta dal Responsabile della musica.

12.8.1 DURATA DEI BRANI MUSICALI

La durata del brano musicale è:

- per la classe B, 2 minuti così divisi: 2 entrate da 30 secondi per ogni batteria (che può essere formata da uno o più ballerini) più un minuto tutti insieme;
- per la classe A, nelle selezioni 2 minuti così divisi: 2 entrate da 30 secondi per ogni batteria (che può essere formata da uno o più ballerini) più un minuto tutti insieme. Dal passaggio di semifinale (8 atleti) sfida diretta fra gli atleti per una durata massima di 4 minuti. Per la categoria 6/11 anche in semifinale e finale vale il solito tempo delle selezioni.
- per la BATTLE compresa tra 8:00 e 10:00 minuti per la categoria Under 15; 10:00 e 12:00 minuti per la categoria Over 16.

La velocità metronomica è di 30-40 bpm.

12.9 AGONISMO DI BASE

- Non è ammessa alcuna acrobazia che venga eseguita in maniera ginnica: tutte le acrobazie devono essere inserite in maniera armoniosa con i passi.
- E' importante mostrare più di due diverse figure ed elementi.
- Le figure ballate due volte sono contate solo una volta. Se ripetute, sarà segnalato il miglior tentativo delle due. Saranno valutati la difficoltà tecnica degli elementi eseguiti, l'unione di elementi (movimenti acrobatici fluidi intrecciati in un altro), l'originalità e l'intera presentazione.
- Nella classe B sono elementi obbligatori: Toprock, Uprock, Footwork e Backspin.
- Nella coreografia sarà possibile inserire inoltre: Handspin drill, Handspin, Turtle, Swipes, Back jump up, Windmill e Freeze.

SOLO

CATEGORIE	06/11	12/15	16/oltre
agonismo di base	B	B	B

12.10 AGONISMO

- Non è ammessa alcuna acrobazia che venga eseguita in maniera ginnica: tutte le acrobazie devono essere inserite in maniera armoniosa con i passi.
- E' importante mostrare più di due diverse figure ed elementi. Le figure ballate due volte sono contate solo una volta. Se ripetute, sarà segnalato il miglior tentativo delle due. Saranno valutati la difficoltà tecnica degli elementi eseguiti, l'unione di elementi (movimenti acrobatici fluidi intrecciati in un altro), l'originalità e l'intera presentazione.
- Oltre agli elementi obbligatori già descritti per la classe B, in classe A è possibile inserire anche tutti i vari windmill, tutti i vari haedspin, track o crown, flares, floats, airtrek, 99, holoback, headspin scratch, airflae, in modalità semplice o combinati.
- Per la categoria 6/11 il tempo di gara sarà il medesimo previsto per la classe B.
- Nelle categorie 12/15 e 16/oltre le selezioni verranno eseguite come già spiegato per la classe B; la semifinale prevederà invece 8 ballerini che si sfideranno uno contro uno (gli abbinamenti verranno sorteggiati dagli atleti o dal direttore gara); la finale prevederà 4 atleti che si sfideranno uno contro uno per determinare coloro che si sfideranno per il 1° e 2° posto e per il 3° e 4° posto.
- La durata di ogni sfida sarà di circa 4 minuti (l'ultimo minuto verrà chiamato dal presentatore o dal direttore gara). Se la giuria riterrà che un ballerino è estremamente superiore all'altro, potrà chiedere al Direttore di Gara di sospendere la sfida e di determinare subito il vincitore.
- Esiste una speciale forma di team match, denominata "battle" (battaglia), in cui due o più squadre si sfidano: sono ammesse performance in duo, tre o quattro atleti, tenendo presente che comunque ogni elemento del gruppo esegua almeno una performance all'interno del cerchio.

- h) E' assolutamente vietato avere contatti fisici di alcun tipo con l'avversario. I risultati del Campionato Italiano assegnano il diritto di convocazione nella Nazionale Italiana, tra cui sono selezionati gli atleti per partecipare ai campionati internazionali.

SOLO

CATEGORIE	06/11	12/15	16/oltre
agonismo	A	A	A

BATTLE (da 4 a 10 atleti per gruppo)

CATEGORIE	Under 15	Over 16
agonismo	A	A

Danza

>> ELECTRIC BOOGIE

12.11 MUSICA

La musica è scelta dal Responsabile della musica.

12.11.1 DURATA DEI BRANI MUSICALI

La durata del brano musicale è di 1:00 minuto.

La velocità metronomica è di 30-40 bpm.

12.12 AGONISMO

Si possono effettuare tutte le tecniche di boogaloo style, come ad esempio robot, smurf, poppin', weaving, ecc. L'abbigliamento deve essere in stile "street"; sono ammessi accessori tipo cappello, occhiali e guanti. E' vietato l'uso di stoffe laminate e di pailletes nel vestiario.

Nella finale balleranno tre competitori per volta. I risultati del Campionato Italiano assegnano il diritto di convocazione nella Nazionale Italiana, tra cui sono selezionati gli atleti per partecipare ai campionati internazionali.

SOLO

CATEGORIE	06/11	12/15	16/oltre
agonismo	A	A	A