

LE ELIMINATORIE

Quando i Concorrenti sono in numero superiore a quello stabilito per la finale, occorre procedere con dei turni eliminatori:

l'eliminazione utile per l'accesso alla finale è denominata "Semifinale" (SF)

l'eliminazione per l'accesso alla Semifinale è denominata "Quarti di Finale" (4F)

l'eliminazione per l'accesso ai Quarti di Finale è denominata "Ottavi di Finale" (8F)

l'eliminazione per l'accesso agli Ottavi di Finale è denominata "Sedicesimi di Finale" (16F)

ecc...

Per le Eliminatorie e la Semifinale non si utilizza il Sistema Skating ma un semplice conteggio delle preferenze, assegnate dai Giudici di Gara secondo vari metodi, principalmente riconducibili alle seguenti distinte categorie:

- Preferenze dirette
- Preferenze indirette
- Spareggio
- Metodo Tridimensionale

Anche le modalità per disputare le Eliminatorie possono variare, quale varianti principali, in uso per le competizioni internazionali e più importanti, tratteremo anche:

- Ripescaggio
- Qualificazioni automatiche

Come ulteriore premessa è importante sottolineare che ciascuno dei Giudici deve votare esattamente nella misura che gli è stata domandata. Su richiesta del Direttore di Gara, preferenze mancanti, in più o sbagliate – perché già votate, oppure perché assegnate a numeri non in gara – devono essere tempestivamente corrette e/o integrate.

PREFERENZE DIRETTE

Per ogni eliminatoria - in base al numero di coppie iscritte, oppure ancora in gara - il Direttore di Gara stabilisce quanti Concorrenti devono scegliere i Giudici per ciascun ballo.

Normalmente, salvo casi di pari merito o altri casi particolari non può essere superato il limite del 50% di Team eliminati. I "pari merito" possono scaturire unicamente dall'eventuale eliminatoria precedente, se due o più concorrenti hanno ottenuto lo stesso numero di preferenze.

Il semplice conteggio con la somma dei voti, è utile per stabilire quali Team accedono al turno successivo, in base al maggior numero di preferenze ricevute complessivamente.

Nell'esempio qui sotto, una Eliminatoria con 20 Coppie di Ballo Liscio, da "portare" a 12; per ogni voto di ciascun Giudice è riportata la "crocetta" che ne indica la preferenza: a passare il turno sono 13 coppie in quanto due di queste – numeri 303 e 304 - occupano alla pari la dodicesima posizione (con otto "crocette", cioè preferenze).

Esempio n° 30

da 20	MAZURKA					VALZER					POLKA					TOT	→	A 12
	A	B	C	D	E	A	B	C	D	E	A	B	C	D	E			
301	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	15	→	301
302														X		1		
303	X	X		X		X	X		X		X	X				8	→	(303)
304			X		X			X		X		X	X	X		8	→	(304)
305	X		X	X	X	X		X		X		X		X		10	→	305
306		X					X		X			X		X		5		
307	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	15	→	307
308																--		
309	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	15	→	309
310		X	X	X	X		X	X	X	X		X	X	X		12	→	310
311	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		14	→	311
312	X		X		X	X		X		X		X		X		10	→	312
313		X		X			X		X							4		
314																--		
315	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	15	→	315
316	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	15	→	316
317	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	15	→	317
318																--		
319	X					X					X					3		
320	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	15	→	320

In una situazione di questo tipo, l'Eliminatoria successiva, cioè la Semifinale, potrà essere stabilita in "da 13 a 6", senza contravvenire alla regola del 50%, poiché la percentuale è riferita non solo al numero effettivo di coppie partecipanti – da considerare unicamente per il primo turno – ma anche al numero di "posizioni" richieste, pur se condivise.

L'esempio è ovviamente valido anche per altre specialità, così come il modulo di riporto potrebbe in parte differire dallo schema proposto: talvolta possono essere presenti gli spazi per i sub-totali dei singoli balli o per altri dati utili, oppure l'intera tabella può anche essere ruotata con l'inversione di righe e colonne.

Tra le varie possibilità che i Concorrenti eliminati siano più del 50%, occorre ricordare la facoltà del Direttore di Gara di non far disputare un eventuale spareggio per la Finale.

Sempre il Direttore di Gara, quale penalizzazione, può far escludere, dal computo totale, le preferenze ricevute dai Team nei balli in cui abbiano trasgredito ai Regolamenti. In tal caso i voti dei singoli Giudici devono essere riportati regolarmente, in modo da rendere possibile ogni eventuale verifica successiva. La modifica deve riguardare esclusivamente il risultato, con apposita annotazione controfirmata dal Direttore di Gara, sul modulo dell'Eliminatoria stessa e sul Verbale di Gara, cioè sulla Relazione che accompagna la raccolta di tutta la documentazione originale della competizione.

PREFERENZE INDIRECTE

Un numero esiguo di Concorrenti da scartare suggerirebbe l'adozione del criterio contrario a quello delle preferenze dirette. Ad esempio, se i Concorrenti fossero nove, rispetto ai sei posti di finale, sarebbe senz'altro conveniente che i Giudici indichino quali sono i tre Concorrenti da eliminare, piuttosto che i sei che preferisce: meno lavoro per il Giudice e anche per lo scrutatore.

Questa pratica dei voti "negativi" - una volta adottabile a discrezione del Direttore di Gara - è divenuta, col tempo, sempre meno diffusa, in quanto si applica bene solo per gruppi ridotti di Concorrenti. E' invece assolutamente da evitare in caso di più batterie, in quanto garantisce il passaggio del turno ad eventuali Concorrenti che non entrassero regolarmente in pista. Per tale motivo ne viene sancita.

Per la massima trasparenza informativa e facilitarne la lettura anche da parte di "non esperti", gli elaborati devono sempre riportare e mostrare in maniera estremamente chiara i voti di preferenza espressi dai Giudici. Oltre alla lettera "X" - la classica "crocetta" - possono essere usati anche altri simboli grafici; in alternativa è ammissibile che per il riporto delle preferenze espresse dai Giudici siano usate le diverse lettere identificative dei Giudici stessi.

SPAREGGIO

Durante le Eliminatorie non sono previsti spareggi in quanto devono superare il turno "almeno" il numero di Concorrenti ufficialmente richiesto prima di disputare il Round in questione.

Se più Concorrenti occupano alla pari una o più posizioni, passeranno tutti - di diritto - al turno successivo. Come già descritto, in questo caso la "regola del 50%", cioè che non è possibile eliminare oltre la metà dei Concorrenti, è valida anche solo in riferimento al numero di posizioni e non necessariamente al numero effettivo di Competitori. Per cui, ad esempio, se lo scrutinio degli Ottavi di Finale "da 48 a 24" ha decretato il passaggio di 25 (o anche più) Team a causa di pari meriti, i successivi Quarti di Finale possono comunque essere disputati con un passaggio "da 25 a 12".

Questo non è valido per la Semifinale che deve, sempre, selezionare normalmente 6 Team, oppure 7 Team se ci sono delle parità.

Per l'accesso alla Finale, il Direttore di Gara, a sua discrezione, può optare per includere o escludere tutti i Concorrenti che eventualmente condividano - a pari punteggio - l'ultimo posto disponibile, con la restrizione che il numero di finalisti non sia inferiore a 3 e superiore a 7. In alternativa, qualora il tempo lo consenta ed evitando scrupolosamente di cagionare ritardi nella conduzione del programma di gara, il Direttore di Gara può optare per lo svolgimento dello spareggio tra le coppie a pari merito. L'opzione di fare disputare lo spareggio vale per tutte le discipline, categorie e classi in gara.

Per gli Spareggi devono essere previste tutte le danze della specialità: è possibile invece una sensibile riduzione della durata di ciascun ballo.

Nell'esempio N° 31 che segue: cinque Coppie accedono in Finale direttamente dalla Semifinale; altre due Coppie (per un ulteriore pari merito) vi accedono solo dopo lo Spareggio.

Esempio n° 31

da 12	VALZER LENTO					TANGO					FOX TROT					TOT		a 6
	A	B	C	D	E	A	B	C	D	E	A	B	C	D	E			
311	X		X			X	X				X					5	→	spar.
312	X	X		X	X			X	X	X	X	X	X	X	X	12	→	312
313		X	X			X	X					X				5	→	spar.
314				X	X			X	X	X						5	→	spar.
315	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	15	→	315
316													X	X	X	3		
317	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	15	→	317
318																--		
319	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	15	→	319
320																--		

SISTEMA SKATING: metodo ridotto e altri procedimenti di scrutinio per le gare di danza sportiva - a cura di IVO CABIDDU

321	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	15	→	321
322																--		

da	spareggio Valzer Lento					spareggio Tango					spareggio FoxTrot					TOT		a
	A	B	C	D	E	A	B	C	D	E	A	B	C	D	E			
311	X				X		X		X		X		X		X	7	→	311
313		X		X		X		X		X		X		X		7	→	313
314			X													1		

Finale: 311 312 313 315 317 319 321

METODO TRIDIMENSIONALE

Secondo i dettami della World Rock'n Roll Confederation (WRRC) - per il Boogie Woogie ed il Rock'n Roll - e della International Dance Organization (IDO) – per le discipline Free Style – il sistema delle “crocette”, cioè delle preferenze dirette, può essere preceduto e accompagnato da più valutazioni e voti di ordine tecnico.

In pratica il Giudice esprime sempre una semplice preferenza ma, in aggiunta, la “giustifica” e la rafforza secondo l’assegnazione di distinti punteggi per ciascun parametro di giudizio semi-oggettivo. Questi voti, espressi in sequenza durante l’esibizione dei competitori in pista (necessariamente pochi per volta), costituiscono una raffinata rappresentazione di quanto esprimono gli atleti impegnati in gara durante il ballo osservato.

I precisi termini di raffronto, esaminati con il Metodo Tridimensionale, riguardano le modalità di esecuzione, il programma di ballo e la performance artistica. Per ognuno di questi campi di valutazione il Giudice deve esprimere almeno un voto. Le migliori somme, quindi i totali più alti, permettono al Giudice di attribuire le preferenze. Quando per ogni parametro sono assegnati più voti durante la stessa esecuzione (all’inizio, a metà ballo e alla fine), conta l’ultimo giudizio espresso dal Giudice, in quanto assegnato tenendo presente l’intera prestazione degli atleti.

Oltre alle “crocì”, su disposizione del Direttore di Gara, il Giudice può assegnare le cosiddette “semi-crocì”, valevoli per mezzo punto, utili per il passaggio del turno da parte di ulteriori Concorrenti oltre a quelli votati in maggioranza.

Il Metodo Tridimensionale (indicato con la sigla “3D”), adoperato per le competizioni IDO, prevedeva originariamente un sistema di votazione suddiviso in tre categorie di giudizio, denominate appunto “dimensioni”:

- 1) Mediocre
- 2) Buono
- 3) Eccellente

Nella nostra nazione, dove il Metodo è stato elaborato, la Dimensione, altrimenti prevista con nove frazioni, è sempre stata divisa in tre principali sottodimensioni, che facilitavano l’opera di Giudici e Scrutinatori:

- I) Mediocre
- II) Buono
- III) Eccellente

Lo schema dei possibili giudizi era così riassumibile:

	MEDIOCRE	BUONO	ECCELLENTE
MEDIOCRE	1,I	2,I	3,I
BUONO	1,II	2,II	3,II
ECCELLENTE	1,III	2,III	3,III

Per poter sommare i voti occorre convertire i giudizi nei seguenti punteggi:

	MEDIOCRE	BUONO	ECCELLENTE
MEDIOCRE	13	23	33
BUONO	16	26	36
ECCELLENTE	19	29	39

Anche in campo internazionale, in alternativa, talvolta sono stati utilizzati sistemi estremamente semplificati con punteggio diretto:

	MEDIOCRE	BUONO	ECCELLENTE
MEDIOCRE	1	4	7
BUONO	2	5	8
ECCELLENTE	3	6	9

Attualmente, per gare e campionati ufficiali della IDO, è in vigore un aggiornamento del Metodo Tridimensionale. Le gare delle specialità Free Style – anche per quanto riguarda le Formazioni - possono essere giudicate – per i tre parametri **Tecnica, Composizione e Immagine** – con distinte votazioni da 1 (voto minimo) a 10 (voto massimo) oppure con un'unica votazione finale da 3 (voto minimo) a 30 (voto massimo).

Dopo l'attribuzione dei punteggi, il Giudice stesso assegna la preferenza ai Concorrenti con il maggior numero di punti; in caso di parità – per le ultime “croci” a disposizione – è il Giudice a decidere a chi assegnare il voto. Per gli Scrutinatori il compito è identico a quanto si fa nelle altre specialità: le preferenze (non i voti) dei singoli Giudici devono essere sommate per stabilire quali Concorrenti superano il turno eliminatorio.

La “Media Dimensione” può essere utilizzata quale strumento di analisi, per la valutazione di quanto dimostrato dai Concorrenti e della coerenza dei Giudici. E' calcolata sommando i valori numerici delle dimensioni assegnate da tutti i Giudici a ciascun Team, diviso per il numero stesso dei Giudici.

Il Metodo Tridimensionale è utilizzato non solo per le eliminatorie, ma anche per le finali: in tal caso i punteggi sono validi per assegnare le posizioni di classifica. Lo scrutinio della finale è comunque svolto secondo le regole del Sistema Skating.

In Italia il Metodo Tridimensionale è stato utilizzato più volte anche per le Danze Jazz anche se la World Rock'n Roll Confederation (WRRC) prevede in effetti differenti modalità di votazioni e scrutinio. Nelle gare di Rock'n Roll e, poco dissimilmente, in quelle di Boogie Woogie, il Giudice vota infatti per singoli aspetti, relativi principalmente all'esecuzione e alla presentazione del ballo da parte della Coppia, assegnando punteggi variabili – secondo le disposizioni internazionali e l'importanza del parametro. Viene data maggiore importanza ad elementi tecnici, quali tempi, passi, figure (in particolare, quando previste, quelle acrobatiche), direzioni, ecc... Altri punteggi sono aggiunti per quanto riguarda la parte artistica, quindi per stile, presentazione, interpretazione, abbigliamento, ecc...

Nel Rock'n Roll ciascun Giudice può anche assegnare punti di penalizzazione se la Coppia commette degli errori o delle infrazioni. Le sottrazioni sono quantificate e regolamentate per ciascuna tipologia. Sono diverse, ad esempio: per i “fuori tempo” nel caso del superamento o meno di un certo numero di battute; per l'esecuzione di figure non ammesse o diverse da come prescritte, per cadute e scivolate; ecc...

La tabella completa dei punti e delle penalità è riportata sull'Allegato C del Regolamento Gare FIDS, ove saranno integrate, se necessario, le variazioni emesse dalla WRRC (in allegato anche la modulistica ufficiale per votazioni e scrutinio).

Nel caso di un alto numero di Concorrenti – oltre le 60 coppie – per le Eliminatorie può essere utilizzato un sistema semplificato con soli quattro voti:

- 1) UNO: voto minimo, per le coppie da eliminare
- 2) DUE: “mediocre”
- 3) TRE: “buono”
- 4) QUATTRO: “eccellente”, è il voto massimo

Tutti i voti sono infine sempre sommati perché il totale consenta di assegnare la preferenza. La stessa procedura è valida anche per la finale: in questo caso si assegnano le posizioni di classifica. Lo scrutinio della finale è comunque svolto secondo le regole del Sistema Skating.

Nelle gare internazionali, solo per le Finali della “Main Class”, i passaggi, cioè i balli di Finale, di Rock’n Roll sono tre: 1) lo “Short Program” (un breve programma obbligatorio, con figure tratte da gruppi prestabiliti); 2) “Foot Technique” (Rock “a terra”); 3) Acrobatic (cosiddetto “free”, perché senza limiti particolari, tranne il non poter superare un certo coefficiente di difficoltà, equivalente al doppio salto “mortale”).

Normalmente - dopo l'assegnazione dei punteggi e, quindi, delle posizioni da parte dei Giudici - viene prima calcolata la classifica dei tre balli di finale secondo il Sistema Skating (in caso di parità la migliore piazza viene assegnata tenendo conto del miglior piazzamento nell'ultimo Round di Acrobatico); poi, per il Riepilogo - non più trattato secondo la tradizionale Regola 9 - ogni posizione viene moltiplicata per un coefficiente diverso per ciascuno dei tre diversi passaggi:

Acrobatic Short Program	coefficiente moltiplicatore = 1,0
Foot Technique (Rock a Terra)	coefficiente moltiplicatore = 1,5
Acrobatic Free Program	coefficiente moltiplicatore = 2,5

Al termine di tutti i calcoli, per la migliore posizione prevale il totale più basso; allo stesso modo si procede per classificare tutte le Coppie che disputano la Finale. In caso di parità si può tornare alle regole del Sistema Skating. Se una Coppia non finisce un Round di Finale, per determinare il risultato del ballo, la piazza raggiunta viene prima moltiplicata per il relativo fattore e quindi raddoppiata.

Esempio n° 32

Rock'n Roll Main Class	RIEPILOGO						TOTALE PUNTI	POS
	Short Progr.		Foot Tech.		Acrobatic			
	skating	x 1,0	skating	x 1,5	skating	x 2,5		
321	1°	1,0	2°	3,0	3°	7,5	11,5	1°
322	4°	4,0	4°	6,0	1°	2,5	12,5	2°
323	2°	2,0	1°	1,5	5°	12,5	16,0	3°
324	5°	5,0	5°	7,5	2°	5,0	17,5	4°
325	3°	3,0	3°	4,5	6°	15,0	22,5	5°
326	6°	6,0	6°	9,0	4°	10,0	25,0	6°

RIPESCAGGIO

Regolamentato anche dalle norme emanate dall'International Dance Sport Federation (IDSF), il Ripescaggio non è sempre obbligatorio ma è fortemente consigliato – in particolare per lo svolgimento delle competizioni più importanti, specialmente se a carattere internazionale – qualora il numero di Concorrenti sia particolarmente elevato.

Il maggior pregio è senz'altro quello di permettere a tutti i Team di poter ballare almeno due volte. A favore del Ripescaggio anche le migliori condizioni di lavoro per Giudici e Scrutinatori.

Il principio su cui si basa è alquanto semplice. Al primo "round" viene selezionato un primo gruppo di migliori Concorrenti per il passaggio al secondo turno. Con il Ripescaggio gli altri Team gareggiano per i rimanenti posti, sempre validi per l'accesso al secondo turno. A tutti gli effetti si tratta di un unico turno eliminatorio disputato in due riprese.

Per esemplificare, ecco una possibile sequenza dei primi turni in una gara di Danze Latino-Americane

PRIMO TURNO: da 100 a 48

100 Coppie in gara (suddivise in più batterie): vengono selezionate le prime 24

RIPESCAGGIO

76 Coppie rimanenti: vengono selezionate ulteriori 24 Coppie per gli "ottavi" di finale

SECONDO TURNO: da 48 a 24 (ottavi di finale)

24 + 24 Coppie: da questa fase la gara si svolge normalmente

Anche nel caso del Ripescaggio ("Re-Dance", nella terminologia internazionale), se ci sono casi di pareggio per il turno successivo, tutte le coppie nella stessa posizione sono qualificate per il prossimo Turno. Se ciò avviene nel primo Round, meno coppie potranno essere selezionate nel successivo Ripescaggio.

Per esemplificare: avendo 40 Coppie in gara e previsto un primo Round per scegliere 12 coppie ed il Ripescaggio per altre 12, se al primo Turno (per dei pari merito) "passano" 14 Coppie, sarà bene sceglierne solo 10 con il Ripescaggio; in tal maniera i Quarti di Finale (da 24 a 12) saranno composti con esattezza.

Diversamente, se i pari merito sono riscontrati proprio nel Ripescaggio, tutte le Coppie in parità accederanno comunque ai Quarti, i quali porteranno sempre alla selezione delle Coppie Semifinaliste (12).

Nota: se il turno prevede il ripescaggio, è possibile – con scarti minimi - eliminare anche oltre il 50% delle coppie partecipanti.

QUALIFICAZIONI AUTOMATICHE

Un'altra importante caratteristica delle competizioni ufficiali di Danze Latino-Americane e Danze Standard, secondo le regole di gara dell'ISDF, è quella di poter ammettere determinati gruppi di Coppie direttamente ai Round più prestigiosi. Tale prassi è in uso anche per altre specialità, secondo procedure del tutto simili.

Normalmente, per i Campionati, le Coppe e le Gare valide per i punteggi, a poter "saltare" le prime Eliminatorie sono – tra quelle presenti - le Coppie con i maggiori punteggi nella Ranking List mondiale della specialità.

In altri casi, in aggiunta alle coppie della Ranking List, l'organizzatore ha la possibilità di qualificare le Coppie per un ulteriore turno in base ai risultati dell'edizione precedente della stessa competizione.

ISDF INTERNATIONAL OPEN

Fino a 40 coppie in gara, ballano tutte nel 1° Round

- 1° TURNO: 18 preferenze per i Quarti di Finale
- RIPESCAGGIO: 6 preferenze per i Quarti di Finale
- 2° TURNO (Quarti di Finale): da 24 a 12
- 3° TURNO (SemiFinale): da 12 a 6
- 4° TURNO (Finale): 6 coppie

ISDF INTERNATIONAL OPEN

Da 41 a 60 coppie in gara, le migliori 6 Coppie della graduatoria mondiale ballano negli "Ottavi"

- 1° TURNO: 24 preferenze per gli Ottavi di Finale
- RIPESCAGGIO: 6 preferenze per gli Ottavi di Finale
- **ENTRANO LE 6 COPPIE DELLA RANKING LIST**
- 2° TURNO (Ottavi di Finale): da 36 a 24
- 3° TURNO (Quarti di Finale): da 24 a 12
- 4° TURNO (SemiFinale): da 12 a 6
- 5° TURNO (Finale): 6 coppie

ISDF INTERNATIONAL OPEN

Da 61 a 96 coppie in gara, le migliori 12 Coppie della graduatoria mondiale ballano negli "Ottavi"

- 1° TURNO: 24 preferenze per gli Ottavi di Finale
- RIPESCAGGIO: 12 preferenze per gli Ottavi di Finale
- **ENTRANO LE 12 COPPIE DELLA RANKING LIST**
- 2° TURNO (Ottavi di Finale): da 48 a 24
- 3° TURNO (Quarti di Finale): da 24 a 12
- 4° TURNO (SemiFinale): da 12 a 6
- 5° TURNO (Finale): 6 coppie

ISDF INTERNATIONAL OPEN

Da 97 a 140 coppie in gara, le migliori 12 Coppie della graduatoria mondiale ballano nei "Sedicesimi"

- 1° TURNO: 48 preferenze per i Sedicesimi di Finale
- RIPESCAGGIO: 20 preferenze per i Sedicesimi di Finale
- **ENTRANO LE 12 COPPIE DELLA RANKING LIST**
- 2° TURNO (Sedicesimi di Finale): da 80 a 48
- 3° TURNO (Ottavi di Finale): da 48 a 24
- 4° TURNO (Quarti di Finale): da 24 a 12
- 5° TURNO (SemiFinale): da 12 a 6
- 6° TURNO (Finale): 6 coppie

IDSF INTERNATIONAL OPEN

Da 141 a 196 coppie in gara, le migliori 16 Coppie della IDSF Ranking List ballano nei "Sedicesimi"

- 1° TURNO: 60 preferenze per i Sedicesimi di Finale
- RIPESCAGGIO: 20 preferenze per i Sedicesimi di Finale
- **ENTRANO LE 16 COPPIE DELLA RANKING LIST**
- 2° TURNO (Sedicesimi di Finale): da 96 a 48
- 3° TURNO (Ottavi di Finale): da 48 a 24
- 4° TURNO (Quarti di Finale): da 24 a 12
- 5° TURNO (SemiFinale): da 12 a 6
- 6° TURNO (Finale): 6 coppie

IDSF WORLD OPEN

Fino a 100 coppie in gara, le Coppie ballano tutte nel primo turno

- 1° TURNO: 36 preferenze per gli Ottavi di Finale
- RIPESCAGGIO: 12 preferenze per gli Ottavi di Finale
- 2° TURNO (Ottavi di Finale): da 48 a 24
- 3° TURNO (Quarti di Finale): da 24 a 12
- 4° TURNO (SemiFinale): da 12 a 6
- 5° TURNO (Finale): 6 coppie

IDSF WORLD OPEN

Da 101 a 140 coppie in gara, le migliori 12 Coppie della Ranking ballano nei "Sedicesimi"

- 1° TURNO: 48 preferenze per i Sedicesimi di Finale
- RIPESCAGGIO: 20 preferenze per i Sedicesimi di Finale
- **ENTRANO LE 12 COPPIE DELLA RANKING LIST**
- 2° TURNO (Sedicesimi di Finale): da 80 a 48
- 3° TURNO (Ottavi di Finale): da 48 a 24
- 4° TURNO (Quarti di Finale): da 24 a 12
- 5° TURNO (SemiFinale): da 12 a 6
- 6° TURNO (Finale): 6 coppie

IDSF WORLD OPEN

Oltre 140 coppie in gara, le migliori 16 Coppie della Ranking ballano nei "Sedicesimi"

- 1° TURNO: 60 preferenze per i Sedicesimi di Finale
- RIPESCAGGIO: 20 preferenze per i Sedicesimi di Finale
- **ENTRANO LE 16 COPPIE DELLA RANKING LIST**
- 2° TURNO (Sedicesimi di Finale): da 96 a 48
- 3° TURNO (Ottavi di Finale): da 48 a 24
- 4° TURNO (Quarti di Finale): da 24 a 12
- 5° TURNO (SemiFinale): da 12 a 6
- 6° TURNO (Finale): 6 coppie

Nota: per le gare "IDSF International Open", oppure se ci sono più di 196 coppie in gara, gli organizzatori non sono obbligati compiere il turno del ripescaggio. A partire dai 16F, i "Sedicesimi" di Finale (96), devono ballare tutte le Coppie iscritte.

La Ranking List di riferimento - da cui estrapolare i nominativi delle migliori Coppie presenti - è l'ultima "IDSF Computer Ranking List" pubblicata sul sito ufficiale (all'indirizzo: <http://www.idsf.net>), rispetto alla data di svolgimento della competizione.