

SHOW DANCE

Per le competizioni di “Segue” (balli standard e affini: “Classic Show Dance”; latini e affini: South American Show Dance), può essere adottata anche per gare di altre specialità; pur mantenendo le tracce essenziali. Il tipo di votazione e di scrutinio possono anche differire leggermente, secondo le indicazioni del Direttore di Gara o le specifiche caratteristiche delle discipline.

Quando in pista si esibisce un solo Team per volta, per i Giudici è infatti agevole poter esprimere più valutazioni di diversa natura. Seppur applicato diversamente, è lo stesso principio del “Metodo Tridimensionale”. In questo caso ci si riavvicina moltissimo ai sistemi adoperati nello sport del Pattinaggio su ghiaccio, da cui in origine - tantissimi anni fa – la Danza Sportiva ha mutuato e adattato appunto il “Sistema Skating”.

Due tipi di giudizio sono la base per l’assegnazione della preferenza o del voto finale:

- Giudizio “Tecnico”
- Giudizio “Artistico”

Per ciascuno di questi parametri, il “set” di punti a disposizione è il seguente:

<small>minimo</small>					<small>intermedio</small>					<small>massimo</small>
5,0	5,1	5,2	5,3	5,4	5,5	5,6	5,7	5,8	5,9	6,0

Terminato il Round eliminatorio, ogni Giudice deve sommare i due punteggi ed assegnare le preferenze ai Team con più punteggio totale. Per gli ultimi posti disponibili, in caso di parità, il Giudice può assegnare la preferenza secondo il punteggio per il merito “Tecnico” oppure a propria discrezione.. Per quanto riguarda lo scrutinio, non c’è alcuna differenza con il sistema tradizionale delle “crocette”.

Terminata la Finale, ogni Giudice deve sommare i due punteggi ed assegnare le posizioni secondo i totali. Il miglior piazzamento spetta al Team con il totale più alto; lo stesso principio permette di classificare tutti i Concorrenti.

In caso di parità, il Giudice può assegnare la posizione secondo il punteggio relativo al merito “Tecnico”, oppure a propria discrezione. Eccezionalmente il Giudice ha facoltà di poter assegnare (alla pari) la posizione intermedia a due o più Team. Per quanto riguarda lo scrutinio, viene svolto con le normali regole del Sistema Skating in ordine ai Singoli Balli.

Verificandosi dei pari merito nella classifica finale, secondo la valutazione del Direttore di Gara, può essere condotta un’ulteriore analisi, applicando una procedura di conversione di tutti i punteggi in posizioni su cui far intervenire, nella specificità del caso, la Regola 11. Questa operazione deve essere compiuta dallo Scrutinatore che assegna una posizione per ciascun punteggio: il punteggio più alto corrisponde alla posizione migliore; nel caso che i punti siano uguali per due o più concorrenti, dovrà essere assegnata la posizione intermedia.

Essendo un’applicazione “anomala” della Regola 11 - non essendoci possibilità di “ritorno” alla Regola 10 nel caso che le parità riguardino più di due Team – occorre comunque procedere con lo scrutinio, per tutte le posizioni da assegnare.

TEAM MATCH

E' un tipo di competizione definita "amichevole" - generalmente ad invito, per le Discipline Olimpiche - in cui le Squadre partecipanti possono esibirsi una alla volta, come in una gara per formazioni, oppure partecipando ognuna con due o più Coppie per acquisire punteggi in tutti balli previsti.

Questa specialità, di cui possono essere organizzati Campionati Ufficiali, può estendersi anche ad altre discipline di Danza Sportiva.

Quando il Team Match prevede un singolo "show" per ciascuna Squadra partecipante, per votazioni e scrutinio possono appunto essere adoperati i sistemi della "Show Dance". Taluni Direttori di Gara preferiscono unificare il giudizio (un solo voto, accomunando il giudizio sulla prestazione "tecnica" e sulla performance "artistica") e ridurre il "set" di punti, con un minimo di 5.5 fino ad un massimo di 6.0.

Se la gara è articolata in una o più "batterie" per ciascun ballo, i Giudici possono attribuire alle Coppie in pista punteggi decimali tra 1.0 e 3.0, sempre con i mezzi punti a disposizione e la possibilità di assegnare voti uguali.

E' possibile condurre la gara suddividendo le Coppie in diversi gruppi: normalmente in ciascuna batteria compete una sola Coppia per ciascuna Squadra. La composizione dei gruppi non può essere modificata da un ballo all'altro, le stesse Coppie devono così confrontarsi in tutte le danze previste.

La numerazione dei Team segue normalmente la regola di assegnare a tutte le Coppie di un Team numeri omogenei e consecutivi per decine ed unità; esempio: Team 1, numeri 11, 12, 13, 14 – Team 2, numeri 21, 22, 23, 24 – ecc...; oppure: Team 1, numeri 11, 21, 31, 41 – Team 2, numeri 12, 22, 32, 42 – ecc.... Questo metodo permette di identificare con semplicità ed immediatezza le Coppie di ogni batteria.

Al termine di ogni ballo i punti di tutte le Coppie di una Squadra dovranno essere sommati per calcolare la classifica parziale, che potrà anche essere immediatamente annunciata. Al termine della competizione i punti di tutte le Coppie di una Squadra dovranno essere sommati per calcolare la classifica definitiva.

In ambedue i casi non viene utilizzato il Sistema Skating ed i punti non devono essere convertiti in posizioni. Per classificare i Team partecipanti vengono semplicemente considerati i punti totali. Secondo le regole IDSF - poiché il voto "1" è indicato quale voto migliore - il primo posto spetta al Team con il totale più basso; lo stesso principio permette di classificare tutte le Squadre.

In caso di parità la posizione è assegnata ad "Ex Aequo".

Nonostante ci siano precedenti in cui il "Chairman" ha indicato il "3" quale miglior voto (in quel caso il miglior piazzamento è da attribuire al totale più alto), si sottolinea che la Federazione Italiana Danza Sportiva recepisce ed adotta integralmente la normativa internazionale IDSF.

Esempio n° 39

GIUDICE A	Team 1		Team 2		Team 3		Team 4		Team 5		Team 6		Team 7	
STANDARD	11	12	21	22	31	32	41	42	51	52	61	62	71	72
Waltz	1.0	1.5	3.0	2.5	2.5	2.5	2.0	1.5	1.0	2.5	3.0	3.0	1.0	1.5
Tango	1.0	1.5	3.0	2.5	2.5	2.5	2.0	1.5	1.0	2.5	3.0	2.5	1.0	2.5
Viennese	1.0	1.5	3.0	2.5	2.5	2.5	1.5	1.5	1.0	2.5	3.0	2.5	1.5	2.5
Slow Fox Trot	1.0	1.5	3.0	2.5	2.5	2.5	2.0	1.5	1.0	2.5	3.0	2.5	1.5	2.5
Quick Step	1.5	1.5	3.0	3.0	3.0	3.0	2.0	2.0	1.5	3.0	3.0	3.0	2.0	3.0
Totale Coppie	05.5	07.5	15.0	13.0	13.0	13.0	09.5	08.0	05.5	13.0	15.0	13.5	07.0	12.0
TOTALE TEAM	13.0		28.0		26.0		17.5		18.5		28.5		19.0	

GIUDICE A	Team 1		Team 2		Team 3		Team 4		Team 5		Team 6		Team 7	
LATINE	13	14	23	24	33	34	43	44	53	54	63	64	73	74
Waltz	2.0	2.0	2.5	2.5	3.0	3.0	2.0	1.5	1.0	2.5	3.0	3.0	1.5	1.5
Tango	2.0	2.0	3.0	2.5	3.0	3.0	2.0	1.5	1.0	2.5	3.0	2.5	1.5	2.5
Viennese	2.0	2.0	3.0	2.5	3.0	3.0	1.5	1.5	1.0	2.5	3.0	2.5	1.5	2.5
Slow Fox Trot	2.0	2.0	3.0	2.5	3.0	3.0	2.0	1.5	1.0	2.5	3.0	2.5	1.5	2.5
Quick Step	1.5	1.5	3.0	3.0	3.0	3.0	2.0	2.0	1.5	3.0	2.5	3.0	2.0	3.0
Totale Coppie	09.5	09.5	14.5	13.0	15.0	15.0	09.5	08.0	05.5	13.0	14.5	13.5	08.0	12.0
TOTALE TEAM	19.0		27.5		30.0		17.5		18.5		28.0		19.0	

GIUDICE A	Team 1	Team 2	Team 3	Team 4	Team 5	Team 6	Team 7
TOT. STANDARD	13.0	28.0	26.0	17.5	18.5	28.5	19.0
TOT. LATINE	19.0	27.5	30.0	17.5	18.5	28.0	19.0
TOTALE TEAM	32.0	55.5	26.0	35.0	37.0	56.5	38.0

Ipotizzando, solo per nostra comodità, che tutti i Giudici abbiano votato allo stesso modo:

TEAM MATCH	Team 1	Team 2	Team 3	Team 4	Team 5	Team 6	Team 7
GIUDICE A	32.0	55.5	26.0	35.0	37.0	56.5	38.0
GIUDICE B	32.0	55.5	26.0	35.0	37.0	56.5	38.0
GIUDICE C	32.0	55.5	26.0	35.0	37.0	56.5	38.0
GIUDICE D	32.0	55.5	26.0	35.0	37.0	56.5	38.0
GIUDICE E	32.0	55.5	26.0	35.0	37.0	56.5	38.0
TOTALE TEAM	160.0	277.5	130.0	175.0	185.0	282.5	190.0
CLASSIFICA	2°	6°	1°	3°	4°	7°	5°