

REGOLAMENTO TECNICO E DI COMPETIZIONE
DANZE SWING
Lindy Hop, Boogie Woogie, Solo Jazz, Rythm & Blues,
Team

09 Novembre 2025

Linee guida generali per contest Swing

Premessa: queste sono linee guida per i contest di danze swing, ogni organizzatore può personalizzare le regole di competizione rimanendo all'interno dei parametri indicate in queste linee guida. Nel caso venga istituito un circuito con ranking, all'inizio del circuito stesso verranno stabilite delle regole uguali per tutte le tappe del circuito.

1 Unità competitive

La specialità prevede le seguenti unità competitive:

TIPOLOGIA	DESCRIZIONE
COPPIA	Un leader e una follower (Uomo-Donna, Donna-Donna, Uomo-Uomo)
SOLO	Uomo, Donna Nota , è facoltà dell'organizzatore scindere il contest in Solo Maschile e Solo Femminile
Team	Gruppo formato da 3 a 24* competitori

*Il numero massimo può essere aumentato a discrezione dell'organizzatore

2 CATEGORIE

Le categorie sono **uniche**, a discrezione dell'organizzatore (direzione gara) potranno essere divise per ciascuna classe come riportato da tabelle:

FASCE DI ETÀ	CATEGORIE
Over 16	Competitore dal 16° anno di età (il competitore più anziano deve essere nel 16° anno di età)
Over 35	Entrambi gli i competitori devono essere nel 35° anno di età
Open	Qualsiasi età senza limitazioni

3 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:

CATEGORIE	Unica
CLASSI	Rookie: Per tutti coloro che hanno iniziato a ballare da poco (meno di 1 anno) e vogliono provare a gareggiare.
	Open: Per tutti coloro che hanno alle spalle già un anno di ballo e hanno provato a partecipare a qualche contest.
	Advanced: Per tutti coloro che hanno alle spalle già un anno di ballo e hanno provato a partecipare a qualche contest.

4 SVOLGIMENTO DEL CONTEST

Il contest prevede una o più fasi di selezione, che potrebbero comprendere anche la fase di semifinale, e una fase di finale.

Sarà il numero di partecipanti e la valutazione dell'organizzatore (direzione gara) a definire quanti e quali fasi di gara compongono il contest.

Solitamente il contest si svolge con una fase di selezione e una fase di finale con format Spotlight.

I partecipanti dovranno eseguire il/i ballo/i con programma libero e altamente coreografico per tutte le categorie e classi. Tale programma deve essere basato sull'interpretazione del fraseggio e della melodia e sulla capacità di adattare la coreografia alla musica.

Sollevamenti e acrobazie: La valutazione di questa componente sarà puramente coreografica e stilistica. La pura parte acrobatica non sarà soggetta a valutazione.

Per le fasi di selezione le unità competitive dovranno ballare su tre brani musicali in questa sequenza, medium, slow, fast uno di seguito all'altro con una breve pausa tra un brano e l'altro di non meno di 15 secondi. A discrezione della direzione di gara i turni di qualificazione potranno essere eseguiti su due brani musicali in questa sequenza, slow e fast.

Per la classe Rookie i brani potranno essere al massimo due, Slow e Fast e nel caso di singolo ballo questo sarà Fast, di norma i Rookie ballano su brano singolo.

Per la fase di semifinale e finale il numero di balli e le modalità potranno variare a seconda della disciplina e della modalità di contest decisa dall'organizzatore.

5 VARIANTI PER LO SVOLGIMENTO DEL CONTEST

Il contest può avere in sé delle varianti di format durante le varie fasi di svolgimento, le più usate sono:

Fase di selezione

- **Hope Round**, viene usata in fase di qualificazione su ballo singolo, nella prima qualificazione passerà alla fase successiva solo una parte di competitori, i mancanti per completare il numero necessario alla fase successiva verrà preso da un ulteriore passaggio di qualificazione.
Esempio, da 14 unità dobbiamo prenderne 7 per la fase di finale, le prime 4 unità della fase di qualificazione andranno direttamente alla fase di finale, mentre le restanti 10 effettueranno un ulteriore passaggio di qualificazione, Hope Round, da cui le prime 3 unità andranno a completare i partecipanti alla fase finale.
- **KO**, solitamente usato in semifinale e prevede uno scontro diretto su ballo singolo tra 2 unità competitive, la vincente dello scontro diretto passerà alla fase di finale. Esiste la possibilità di ripescare tra le unità competitive perdenti l'unità che abbia la valutazione più alta tra i perdenti gli scontri diretti.

Semifinale KO svolgimento:

Numero di partecipanti:	Il numero massimo di partecipanti alla semifinale a KO è di 14 unità.
Composizione batterie:	L'accoppiamento delle unità competitive per la semifinale a KO verrà effettuato tramite sorteggio prima della fase di semifinale. Il sorteggio può essere fatto anche visivo per estrazione di fronte al pubblico.
Passaggio alla fase finale:	Passano alla fase finale le unità competitive che vincono lo scontro diretto o le unità che vincono lo scontro diretto più la coppia perdente con la valutazione più alta (massimo 7 o 7+1)
Struttura musicale:	può essere diversa per ciascuna batteria
Tipo di brano e durata:	la semifinale in modalità a KO prevede uno scontro diretto tra due unità competitive, la musica sarà diversa per ogni scontro (batteria), durata e velocità dipendono dalla disciplina.

Fase di finale

- **Spotlight**, ci saranno tutte le unità partecipanti in pista e dovranno ballare come segue, all'inizio dopo a presentazione dei finalisti balleranno tutti assieme, Warmup, segue una fase in cui si ballerà uno alla volta per un determinato numero di periodi musicali (Chorus) in base alla disciplina, terminata una prima rotazione in cui tutte le unità si sono esibite singolarmente, si procederà ad una seconda rotazione dove il tempo per esibirsi solitamente è metà del tempo dato a disposizione nella prima rotazione. Al termine delle 2 rotazioni tutte le unità competitive torneranno a ballare tutte assieme, All Skate, per un periodo di tempo dipendente dalla disciplina.

Finale Spotlight svolgimento:

Numero di partecipanti:	Il numero massimo di partecipanti alla finale Spotlight di 10 unità.
Durata del brano (minuti):	il necessario per completare la fase di gara
Composizione batterie:	unica
Struttura musicale:	In base alla disciplina. La velocità di esecuzione e la struttura musicale dovrà essere uguale per tutta la fase di gara.
Modalità di esecuzione:	all'inizio della finale tutte le coppie balleranno assieme per un massimo di 1:00 minuti (Warm-up). Ogni unità competitiva avrà a disposizione, a rotazione, almeno due uscite ciascuna per la durata massima di un chorus. (All'inizio della fase di finale verrà comunicata ai partecipanti la durata di ogni singola uscita). Sarà discrezione dell'organizzatore decidere se le due rotazioni avranno la stessa musica e velocità oppure saranno differenti l'una dall'altra nel rispetto delle regole di disciplina. Nota: per Chorus usualmente si intende forma AABA, costituita da quattro semi frasi musicali di 8 battiti (8-counts) ciascuna, per un totale di 32 battute* (o 128 beat) che formano l'intero chorus. *1 battuta = 4 battiti Al termine di tutte le uscite di tutte le unità competitive ci sarà al massimo 1:00 minuto da ballare in All Skate. L'ordine di uscita verrà sorteggiato prima dell'inizio della fase finale.
Musica:	dell'organizzatore, per la finale a spotlight la musica potrà essere eseguita live da una band, che comunque dovrà rispettare le caratteristiche musicali specificate dal regolamento. Nel caso di musica utilizzata dal responsabile della musica (organizzatore), questa dovrà garantire una lunghezza tale da coprire almeno una rotazione senza nessuna interruzione, per tutte le unità competitive. Prima della finale l'organizzatore comunica che struttura musicale verrà usata per la fase finale.
▪ Classic, le unità partecipanti balleranno su musica dell'organizzatore con un massimo di due unità in pista contemporaneamente, solitamente una unità per volta con un tempo variabile tra 1:00 minuti e 1:30 minuti.	

6 ABBIGLIAMENTO

Per garantire il rispetto, la neutralità e il decoro dell'evento:

È vietata qualsiasi forma di nudità o semi-nudità considerata inappropriata al contesto della competizione. Non sono ammessi abiti, accessori o segni distintivi che riportino scritte, immagini o simboli di carattere violento, sessista, discriminatorio, religioso o politico.

L'abbigliamento dovrà mantenere un profilo super partes, evitando ogni riferimento che possa urtare la sensibilità del pubblico, degli altri partecipanti o che possa essere interpretato come messaggio di propaganda.

Il Comitato organizzatore si riserva la facoltà di valutare e, se necessario, richiedere modifiche all'abbigliamento non conforme.

7 SISTEMI DI GIUDIZIO

SDCJS

Note finali: per tutte le discipline se non specificato diversamente, verranno considerate per il regolamento le linee guida fin qui esposte.

Lindy Hop

1 CARATTERISTICHE E MOVIMENTO

Il movimento che definisce il Lindy Hop è lo swingout. Sebbene il Lindy Hop possa contenere mosse acrobatiche, la maggior parte dei passi sono estremamente fluidi, precisi e perfettamente sincronizzati con la musica quindi il ritmo dei passi è sincopato.

I ballerini di Lindy Hop fanno uso di un sacco di fantasiosi giochi di gambe presi in prestito dal Charleston e tip tap. Il Lindy hop include numerose figure ed acrobazie ed elementi derivati dal charleston, dal tip tap, dallo shag e dal cakewalk.

Il Lindy Hop è cresciuto con le grandi band swing dell'epoca: le band hanno ispirato i ballerini e i ballerini hanno ispirato le band, determinando progressi sia nella danza che nell'espressione musicale che alla fine si sarebbero evoluti nel rock 'n roll. Chiamato Lindy Hop, Jitterbug o Jive, la musica ispiratrice era swing, con un tempo da 120 a 280 battiti al minuto. I ritmi swing esistono in tutto il rock, country, jazz e blues, rendendo tutti questi stili musicali perfettamente accettabili per ballare il Lindy Hop.

La specialità prevede un passo base ballato in 6 o 8 conti musicali. Può essere composto da kick, trple step, rock step, kick ball change, facendo attenzione a sincopare il ritmo dei passi soprattutto triple step, kick ball change e rock step.

Il ballo dovrà sempre terminare con la fine della musica.

Ritmica, connessione tra leader e follower, interpretazione sono elementi fondamentali dell'esecuzione.

2 CARATTERISTICHE E DURATA DEI BRANI MUSICALI

Musica: la musica sarà dell'organizzatore in tutti i round. Nel caso di presenza di una orchestra, nel rispetto della riproduzione musicale conforme al regolamento, il round di finale potrà essere con musica dell'orchestra eseguito live.

Durata dell'esecuzione: per i turni di qualificazione i brani slow, medium, fast: da 1:10 a 1:30 minuti, in tutti i round. Per il turno di semifinale (KO se presente) 1:30 minuti su brano unico. Per la finale vedi note generali.

Tempo (velocità in BPM):

Turni di qualificazione

CLASSI	Slow	Medium	Fast
Rookie	130/150*		160/190
Open	120/130	160/185	190/205
Advanced	150/160	180/200	205/220

***Nota:** Sarà l'organizzatore a decidere su utilizzare il secondo ballo in selezione, usualmente si ballerà su un unico brano Fast.

Turni di semifinale con ballo singolo e finale

CLASSI	Fast
Rookie	160/190
Open	190/220
Advanced	205/260

Nota: per tutta la fase di gara la velocità e la struttura sarà uguale per tutte le batterie, se non specificato diversamente.

Le batterie nelle varie fasi della competizione verranno così composte (numero massimo di unità competitive in pista):

CLASSI	Selezioni	Finale Spotlight
Rookie	6	Tutti
Open	10	Tutti
Advanced	10	Tutti

3 SISTEMI DI GIUDIZIO

SDCJS 1D per le fasi di selezione (una valutazione per ogni singolo ballo)
 3D per la semifinale a KO se prevista
 3D / 2D per la finale

Score

Rookie			Fast	Totale
1D	-	-	10	10
2 Balli		Slow	Fast	Totale
1D	-	10	10	20
3 Balli	Medium	Slow	Fast	Totale
1D	10	10	10	30
	T	LF	MI	Totale
3D	10	10	10	30
Finale Rookie				
		T	COR	Totale
2D		10	10	20

Legenda: T = Tecnica di base e ritmica
 LF = Lead and follow, Coreography, Dance performance
 MI = Interpretazione musicale
 Cor = Coreografia

Nella valutazione con 1D il valore da 0 a 10 esprime tutti gli elementi del 3D o 2D. Nel caso di singolo ballo in fase di selezione, ad esempio per i Rookie, si potrà usare una valutazione singola o una valutazione 2D in base al numero dei partecipanti in pista per singola batteria.

4 ABILITAZIONE PER I GIUDICI

Giudici scelti dall'organizzatore con provate competenze per la disciplina.

Boogie Woogie

1 CARATTERISTICHE E MOVIMENTO

La specialità prevede l'esecuzione del ballo con programma libero e altamente coreografico per tutte le categorie e classi. Tale programma deve essere basato sull'interpretazione del fraseggio e della melodia e sulla capacità di adattare la coreografia alla musica.

2 CARATTERISTICHE E DURATA DEI BRANI MUSICALI

Musica: la musica sarà dell'organizzatore in tutti i round. Nel caso di presenza di una orchestra, nel rispetto della riproduzione musicale conforme al regolamento, il round di finale potrà essere con musica dell'orchestra eseguito live.

Durata dell'esecuzione: per i turni di qualificazione i brani slow, medium, fast: da 1:10 a 1:30 minuti, in tutti i round. Per il turno di semifinale KO (se presente) 1:30 minuti su brano unico. Per la finale vedi note generali.

Tempo:

Turni di qualificazione

CLASSI	Slow	Medium	Fast
Rookie	120/144*		152/184
Open	120/144	148/180	184/196
Advanced	120/144	152/184	188/200

***Nota:** Sarà l'organizzatore a decidere su utilizzare il secondo ballo in selezione, usualmente si ballerà su un unico brano Fast

Turni di semifinale KO e finale

CLASSI	Fast
Rookie	152/184
Open	184/196
Advanced	188/200

Nota: per tutta la fase di gara la velocità e la struttura sarà uguale per tutte le batterie, se non specificato diversamente. Le strutture musicali comunque possono essere diverse tra i balli Medium, Slow, Fast.

A discrezione della direzione di gara i turni di qualificazione potranno essere eseguiti su due brani musicali in questa sequenza, slow e fast.

Le batterie nelle varie fasi della competizione verranno così composte (numero massimo di unità competitive in pista):

CLASSI	Selezioni	Finale Spotlight
Rookie	6	Tutti
Open	10	Tutti
Advanced	10	Tutti

3 SISTEMI DI GIUDIZIO

SDCJS 1D per le fasi di selezione (una valutazione per ogni singolo ballo)
 3D per la semifinale a KO se prevista
 3D / 2D per la finale

Score

<i>Rookie</i>			<i>Fast</i>	<i>Totale</i>
1D	-	-	10	10
<i>2 Balli</i>		<i>Slow</i>	<i>Fast</i>	<i>Totale</i>
1D	-	10	10	20
<i>3 Balli</i>	<i>Medium</i>	<i>Slow</i>	<i>Fast</i>	<i>Totale</i>
1D	10	10	10	30
	<i>T</i>	<i>LF</i>	<i>MI</i>	<i>Totale</i>
3D	10	10	10	30
Finale Rookie				
		<i>T</i>	<i>COR</i>	<i>Totale</i>
2D		10	10	20

Legenda: T = Tecnica di base e ritmica
 LF = Lead and follow, Coreography, Dance performance
 MI = Interpretazione musicale
 Cor = Coreografia

Nella valutazione con 1D il valore da 0 a 10 esprime tutti gli elementi del 3D o 2D. Nel caso di singolo ballo in fase di selezione, ad esempio per i Rookie, si potrà usare una valutazione singola o una valutazione 2D in base al numero dei partecipanti in pista per singola batteria.

4 ABILITAZIONE PER I GIUDICI

Giudici scelti dall'organizzatore con provate competenze per la disciplina

Solo Jazz

1 CARATTERISTICHE E MOVIMENTO

La specialità prevede la corretta interpretazione musicale attraverso movimenti di tap dance, afro, funky e altri stili che possono essere in tema con la musica Swing.

Il ballo viene eseguito da un singolo elemento (Solo).

2 CARATTERISTICHE E DURATA DEI BRANI MUSICALI

Musica: la musica sarà dell'organizzatore in tutti i round. Nel caso di presenza di una orchestra, nel rispetto della riproduzione musicale conforme al regolamento, il round di finale potrà essere con musica dell'orchestra eseguito live.

Durata dell'esecuzione: per i turni di qualificazione i brani slow, medium, fast: da 1:10 a 1:30 minuti, in tutti i round. Per il turno di semifinale KO (se presente) 1:30 minuti su brano unico. Per la finale vedi note generali.

Tempo:

Turni di qualificazione

CLASSI	Slow	Medium	Fast
Rookie			150/190
Open	120/130	140/160	170/190
Advanced	120/150	160/190	200/240

Turni di semifinale KO e finale

CLASSI	Fast
Rookie	150/190
Open	140/190
Advanced	160/240

Nota: per tutta la fase di gara la velocità e la struttura sarà uguale per tutte le batterie, se non specificato diversamente.

Le batterie nelle varie fasi della competizione verranno così composte (numero massimo di unità competitive in pista):

CLASSI	Selezioni	Finale Spotlight
Rookie	6	Tutti
Open	10	Tutti
Advanced	10	Tutti

3 SISTEMI DI GIUDIZIO

SDCJS 1D per le fasi di selezione (una valutazione per ogni singolo ballo)
 3D per la semifinale a KO se prevista
 3D / 2D per la finale

Score

<i>Rookie</i>			<i>Fast</i>	<i>Totale</i>
1D	-	-	10	10
<i>2 Balli</i>		<i>Slow</i>	<i>Fast</i>	<i>Totale</i>
1D	-	10	10	20
<i>3 Balli</i>	<i>Medium</i>	<i>Slow</i>	<i>Fast</i>	<i>Totale</i>
1D	10	10	10	30
	<i>T</i>	<i>DF</i>	<i>MI</i>	<i>Totale</i>
3D	10	10	10	30
Finale Rookie				
		<i>T</i>	<i>COR</i>	<i>Totale</i>
2D		10	10	20

Legenda: T = Tecnica di base e ritmica
 DF = Coreografia, dance performance
 MI = Interpretazione musicale
 Cor = Coreografia

Nella valutazione con 1D il valore da 0 a 10 esprime tutti gli elementi del 3D o 2D. Nel caso di singolo ballo in fase di selezione, ad esempio per i Rookie, si potrà usare una valutazione singola o una valutazione 2D in base al numero dei partecipanti in pista per singola batteria.

4 ABILITAZIONE PER I GIUDICI

Giudici scelti dall'organizzatore con provate competenze per la disciplina

Rhythm & Blues

1 CARATTERISTICHE E MOVIMENTO

Come suggerisce il nome, in questa competizione i partecipanti balleranno in coppia sul ritmo e sul blues.

I criteri di valutazione saranno: creatività, improvvisazione, musicalità e groove.

Movimenti pre-coreografati di 4x8 ecc... non sono raccomandati e saranno penalizzati. Questa competizione si concentrerà essenzialmente sull'improvvisazione.

Il primo round sarà in formato classico (3 canzoni per batteria), così come la semifinale.

2 CARATTERISTICHE E DURATA DEI BRANI MUSICALI

Musica: la musica sarà dell'organizzatore in tutti i round. Nel caso di presenza di una orchestra, nel rispetto della riproduzione musicale conforme al regolamento, il round di finale potrà essere con musica dell'orchestra eseguito live.

Durata dell'esecuzione: per i turni di qualificazione i brani slow, medium, fast: da 1:10 a 1:30 minuti, in tutti i round. Per il turno di semifinale KO (se presente) 1:20 minuti su brano unico.

Per la fase di finale ogni coppia finalista ballerà sulle note di un brano completo della durata di circa 1 minuto

Tempo:

Turni di qualificazione

CLASSI	Fast
Rookie*	140/160
Open	
Advanced	

***Nota:** La classe Rookie ballerà al massimo su 2 brani a discrezione dell'organizzatore, usualmente la gara è prevista su brano singolo.

Turni di semifinale KO e finale

CLASSI	Fast
Rookie	140/160
Open	
Advanced	

Nota: i tre balli potranno essere di stile e di velocità diversa per tutta la fase di gara. Nella fase di finale stile e velocità potrà essere diverso per ciascuna coppia di finalisti.

A discrezione della direzione di gara i turni di qualificazione potranno essere eseguiti su due brani musicali.

Le batterie nelle varie fasi della competizione verranno così composte (numero massimo di unità competitive in pista):

CLASSI	Selezioni	Finale
Rookie	6	1
Open	10	1
Advanced	10	1

3 SISTEMI DI GIUDIZIO

SDCJS 1D per le fasi di selezione (una valutazione per ogni singolo ballo)
 3D per la semifinale a KO se prevista
 3D / 2D per la finale

Score

1 Ballo			1Da	Totale
1D	-	-	10	10
2 Balli		1Da	2Da	Totale
1D	-	10	10	20
3 Balli	1Da	2Da	3Da	Totale
1D	10	10	10	30
Finale	T	LF	MI	Totale
3D	10	10	10	30
Rookie				
Finale		T	COR	Totale
2D		10	10	20

Legenda: Da = Dance
 T = Tecnica di base e ritmica
 LF = Lead and follow, Coreography
 MI = Interpretazione musicale
 Cor. = Coreografia

Nella valutazione con 1D il valore da 0 a 10 esprime tutti gli elementi del 3D o 2D. Nel caso di singolo ballo in fase di selezione, ad esempio per i Rookie, si potrà usare una valutazione singola o una valutazione 2D in base al numero dei partecipanti in pista per singola batteria.

4 ABILITAZIONE PER I GIUDICI

Giudici scelti dall'organizzatore con provate competenze per la disciplina

Balboa

1 CARATTERISTICHE E MOVIMENTO

Il Balboa è un tipo di danza swing che ha origine nel sud della California tra gli anni '20 e '30 e che ha riscontrato un grande successo negli anni '30 e '40. Avendo radici nello Swing ha alcune somiglianze con il Lindy Hop ed il Charleston. La particolare connessione "petto a petto" tra i partner ed il movimento dei piedi in piccoli e garbati passi, che lo contraddistinguono, fa sì che questo ballo sia considerato il più elegante e sofisticato dei balli Swing di coppia.

Il Balboa è generalmente classificato in due stili diversi: Pure Balboa (o Pure Bal), che viene ballato esclusivamente in una posizione chiusa con una connessione completa ("petto a petto") in ogni momento; e Bal-Swing, che mescola la posizione chiusa con movimenti "fuori presa", aprendo ed estendendo la connessione tra i partner per facilitare rotazioni, cambi di posizione e altre variazioni.

Entrambi gli stili sono ammessi nel contest.

2 CARATTERISTICHE E DURATA DEI BRANI MUSICALI

Musica: la musica sarà dell'organizzatore in tutti i round. Nel caso di presenza di una orchestra, nel rispetto della riproduzione musicale conforme al regolamento, il round di finale potrà essere con musica dell'orchestra eseguito live.

Durata dell'esecuzione: per i turni di qualificazione i brani slow e fast: da 1:10 a 1:30 minuti, in tutti i round. Per il turno di semifinale (KO se presente) 1:30 minuti su brano unico.

Tempo (velocità in BPM):

Turni di qualificazione

CLASSI	Slow	Fast
Rookie		180/190
Open	185/195	200/220
Advanced	200/210	215/235

Turni di semifinale con ballo singolo e finale

CLASSI	Fast
Rookie	180/190
Open	200/220
Advanced	220/240

A differenza degli altri stili per la classe Open ed Advanced la fase di selezione si svolgerà su due brani obbligatoriamente, Slow e Fast.

Nota: per tutta la fase di gara la velocità e la struttura sarà uguale per tutte le batterie, se non specificato diversamente.

Le batterie nelle varie fasi della competizione verranno così composte (numero massimo di unità competitive in pista):

CLASSI	Selezioni	Finale Spotlight
Rookie	6	Tutti
Open	10	Tutti
Advanced	10	Tutti

Per la finale a Spotlight nelle fasi di rotazione l'organizzatore potrà decidere se in pista ci sia una o due unità competitive per uscita.

3 SISTEMI DI GIUDIZIO

SDCJS 1D per le fasi di selezione (una valutazione per ogni singolo ballo)
 3D per la semifinale a KO se prevista
 3D / 2D per la finale

Score

<i>Rookie</i>			<i>Fast</i>	<i>Totale</i>
1D	-	-	10	10
2 Balli		<i>Slow</i>	<i>Fast</i>	<i>Totale</i>
1D	-	10	10	20
Finale	<i>T</i>	<i>LF</i>	<i>MI</i>	<i>Totale</i>
3D	10	10	10	30
Rookie				
Finale		<i>T</i>	<i>COR</i>	<i>Totale</i>
2D		10	10	20

Legenda: T = Tecnica di base e ritmica
 LF = Lead and follow, Coreography, Dance performance
 MI = Interpretazione musicale
 Cor. = Coreografia

Nella valutazione con 1D il valore da 0 a 10 esprime tutti gli elementi del 3D o 2D. Nel caso di singolo ballo in fase di selezione, ad esempio per i Rookie, si potrà usare una valutazione singola o una valutazione 2D in base al numero dei partecipanti in pista per singola batteria.

4 ABILITAZIONE PER I GIUDICI

Giudici scelti dall'organizzatore con provate competenze per la disciplina.

Team

1 CARATTERISTICHE E MOVIMENTO

Trattasi di una competizione per squadre in cui ogni Team porta una propria idea coreografica utilizzando musiche e stili del comparto Swing.

Gli stili di ballo utilizzati devono essere prevalentemente appartenenti allo stile swing (Lindy Hop, Balboa, Tap Dance, Boogie, ecc).

Il numero di competitori necessario per formare un Team è minimo di 3 unità, sarà l'organizzatore che comunicherà il numero massimo di unità per Team che potranno partecipare in base agli spazi disponibili nel luogo della competizione e comunque non sarà mai inferiore a 24.

Non ci sono vincoli per l'età dei competitori, la categoria sarà Open.

2 CARATTERISTICHE E DURATA DEI BRANI MUSICALI

Musica: Ogni Team dovrà fornire all'organizzatore la base musicale su cui presenterà la propria performance. Sarà l'organizzatore ad indicare i tempi di consegna della base musicale ed il supporto su cui fornirla.

Durata dell'esecuzione: Il brano musicale potrà avere la seguente durata: da 1:30 a 3:00.

3 SISTEMI DI GIUDIZIO

SDCJS 4D Per tutte le fasi di gara.

Score

	<i>T</i>	<i>COR</i>	<i>MI</i>	<i>SH</i>	<i>Totale</i>
4D	10	10	10	10	40

Legenda:

T	= Tecnica di base e ritmica
COR	= Coreography, Dance performance
MI	= Interpretazione musicale
SH	= Show, spettacolarità della performance

4 ABILITAZIONE PER I GIUDICI

Giudici scelti dall'organizzatore con provate competenze per la disciplina.

Team Battle

1 CARATTERISTICHE E MOVIMENTO

Trattasi di una competizione per squadre in cui ogni Team porta una propria idea coreografica utilizzando musiche e stili del comparto Swing.

Gli stili di ballo utilizzati devono essere prevalentemente appartenenti allo stile swing (Lindy Hop, Balboa, Tap Dance, Boogie, ecc..).

Il numero di competitori necessario per formare un Team è minimo di 3 unità, sarà l'organizzatore che comunicherà il numero massimo di unità per Team che potranno partecipare in base agli spazi disponibili nel luogo della competizione e comunque non sarà mai inferiore a 24.

Non ci sono vincoli per l'età dei competitori, la categoria sarà Open.

La competizione si basa su uno scontro diretto a KO tra 2 Team, e ogni team potrà utilizzare qualsiasi stile di ballo dello Swing, ad esempio si potrebbe avere che un team utilizzi prevalentemente uno stile lindy, mentre l'altro un mix tra più stili.

2 CARATTERISTICHE E DURATA DEI BRANI MUSICALI

Musica: la musica sarà dell'organizzatore in tutti i round. Nel caso di presenza di una orchestra, nel rispetto della riproduzione musicale conforme al regolamento, il round di finale potrà essere con musica dell'orchestra eseguito live. La struttura musicale utilizzata sarà una struttura Swing.

Durata dell'esecuzione: Nella fase di selezione ogni team avrà a disposizione 2 uscite con lunghezza di 1 chorus (16 x 8 beats - AABA).
Nella fase di finale ogni team avrà a disposizione 2 o 3 uscite con lunghezza di 1 chorus (16 x 8 beats - AABA). Sarà l'organizzatore che renderà noto il numero di uscite nella pubblicazione del volantino gara.

3 SISTEMI DI GIUDIZIO

SDCJS 4D Per tutte le fasi di gara.

Score

	<i>T</i>	<i>COR</i>	<i>MI</i>	<i>SH</i>	<i>Totale</i>
4D	10	10	10	10	40

Legenda:

T	= Tecnica di base e ritmica
COR	= Coreography, Dance performance
MI	= Interpretazione musicale
SH	= Show, spettacolarità della performance

4 ABILITAZIONE PER I GIUDICI

Giudici scelti dall'organizzatore con provate competenze per la disciplina.