



**REGOLAMENTO GENERALE
COMPETIZIONI F.D.F.
SETTORE DANZE FOLK**

1 -Definizione del dominio

Il presente regolamento disciplina il sistema delle competizioni F.D.F.

2 -Competitori e maestri referenti

Alle competizioni possono partecipare gli atleti e i tecnici inseriti nel data base F.D.F. , questi ultimi esclusivamente nella classe Masteri. Nel presente regolamento con il termine “competitore” ci si riferirà a persone singole, a coppie o a gruppi di persone, contestualmente alla tipologia di disciplina presa in considerazione.

2.1 - Abbigliamento

L'abbigliamento è dettagliato nell'apposita sezione di riferimento della disciplina.

I competitori dovranno essere abbigliati in modo da rispettare principi di dignità, probità, eleganza e decoro. È facoltà del Direttore di gara escludere i competitori che risultino abbigliati in modo non rispettoso di tali principi.

2.2 - Documenti da presentare

Prima dell'inizio della gara è necessario presentare il *certificato di idoneità all'attività sportiva agonistica*

rilasciato dal medico sportivo . Si precisa che per l'attività agonistica non si ritiene valido il certificato del medico di base di sana e robusta costituzione.

2.3 - Richieste di chiarimento

I competitori ed i maestri referenti hanno facoltà di richiedere chiarimenti al Direttore di gara su quanto

concerne la competizione in corso. Non sono ammessi comportamenti irrispettosi, offensivi ed in generale

non rientranti nella comune buona educazione. Le richieste di chiarimento verranno accolte ed esaudite

dando priorità al normale svolgimento della manifestazione nel rispetto di tutti i competitori, compresi

quelli in attesa di gareggiare.

2.4 - Procedimento disciplinare

E' facoltà del Consiglio Direttivo promuovere procedimento disciplinare al fine di accertare la sussistenza della responsabilità di iscritto F.D.F., per eventuali azioni od omissioni che integrino violazioni di norme e regolamenti, violazione del codice deontologico o siano in contrasto con i doveri generali di dignità, probità e decoro.

Possono essere erogate le seguenti sanzioni disciplinari:

- **Richiamo:** consiste nella contestazione della mancanza commessa e nel richiamo ai propri doveri
- **Censura:** consiste nel biasimo per la mancanza commessa
- **Sospensione:** consiste nella sospensione dalla partecipazione alle competizioni per un periodo non superiore a un anno
- **Espulsione:** consiste nella cancellazione dell'iscritto dalla F.D.F.

Ai fini delle gare, il Consiglio Direttivo si riserva la facoltà di rifiutare l'iscrizione.

2.5 - Regolarità delle iscrizioni

I maestri referenti hanno l'obbligo di controllare le iscrizioni della propria scuola. A tale scopo possono avvalersi, per esempio, della stampa riepilogativa che consente di controllare ballo, classe e categoria di appartenenza per ognuno dei competitori appartenenti alla propria scuola. In fase di consegna dei pettorali, tale lista viene firmata dal maestro referente che si assume la responsabilità penale e civile nei confronti della Società Sportiva e nei confronti degli altri maestri e competitori della correttezza dei dati in essa riportati.

Alla prima infrazione di iscrizione errata rilevata, il maestro referente sarà sanzionato con un richiamo. Alla

seconda infrazione sarà comminata la pena di sospensione. In caso di comportamento recidivo il maestro

sarà oggetto di procedimento disciplinare con la possibile espulsione. Se l'infrazione viene rilevata prima dell'inizio della manifestazione i competitori saranno spostati d'ufficio nelle categorie e classi di appartenenza. Il maestro è comunque soggetto a sanzione come previsto.

Se l'infrazione viene rilevata a manifestazione iniziata, i competitori saranno eliminati dall'intera

competizione senza possibilità di reinscrivere in nessuna gara. Un maestro referente che, col fine di trarre vantaggio per la propria scuola, con consapevolezza e quindi dolo, iscrive propri competitori in una classe o categoria inferiori rispetto a quelli di appartenenza, esprimenei confronti di tutti gli altri maestri, ma in particolare nei confronti dei propri allievi, un messaggio gravemente sbagliato, antisportivo e contrario al codice deontologico di ogni società sportiva compresa la nostra. Per queste ragioni ed in considerazione del fatto che il maestro dovrebbe, al contrario, rappresentare un modello di correttezza e sportività, tale comportamento, sarà passibile di sanzioni più forti rispetto a quelle comminate per la sola colpa arrivando, a seconda dei casi, alla censura, sospensione o espulsione immediate.

3 -Staff di gara

Lo staff di gara è composto da tutti i professionisti che, tramite il loro lavoro, consentono lo svolgimento

della gara e della manifestazione. Tra queste rientrano il DJ, il presentatore, i consulenti musicali e le figure

di seguito riportate.

3.1 - Direttore di gara

Il direttore di gara è la principale autorità nella gestione di una competizione, responsabile dell'applicazione delle regole, garantisce la corretta conduzione della competizione di danza sportiva ed è figura di riferimento per tutti i componenti dello staff tecnico e del collegio Giudicante. Il ruolo del direttore di gara comporta l'espletamento di compiti, che si distinguono in base alle diverse fasi:

- a) Fase organizzativa;
- b) Fase operativa (pre-gara, durante la gara, dopo la gara).

In particolare, il direttore di gara deve:

FASE ORGANIZZATIVA

- a) conoscere tutti i dati della manifestazione;
- b) prendere atto del programma di gara, redatto da un direttore di gara abilitato;
- c) verificare che il programma di gara corrisponda al volantino;
- d) predisporre il programma cronologico della competizione, quando previsto dal volantino e disporre la pubblicazione. Qualora il cronologico di gara sia predisposto da altri soggetti, il Direttore di gara è l'unico che ne può autorizzarne la pubblicazione assumendosene la responsabilità.

3.2 FASE OPERATIVA

Pre-gara

- a) presentarsi con largo anticipo sul luogo della manifestazione, per provvedere alle operazioni preliminari della competizione e interagire con il vice direttore di gara, il presentatore, il segretario di gara, lo staff di servizio, il responsabile della musica, al fine di garantire un migliore coordinamento utile per il buon esito della manifestazione stessa;
- b) conoscere i nominativi dei componenti dello staff tecnico e arbitrale, verificarne la loro accettazione o rinunci debitamente sottoscritta nonché la loro regolare abilitazione; assicurarsi, mediante le operazioni di accredito, che tutti gli arbitri che hanno confermato la loro presenza alla competizione siano intervenuti;
- c) elaborare la composizione dei pannelli giudicanti divisi per disciplina, classe e categoria in base alla qualifica e all'abilitazione del singolo arbitro, controllando che non pendano sanzioni disciplinari sul medesimo e assicurandosi, a seconda della tipologia di gara, di rispettare la dichiarazione etica e deontologica di ogni singolo componente per il quale è prevista;
- d) consegnare al segretario di gara la lista degli arbitri suddivisi nei rispettivi pannelli giudicanti;
- e) accertarsi che tutti i componenti dello staff, del collegio arbitrale e del personale addetto ai vari servizi indossino in modo visibile l'apposito cartellino di riconoscimento;
- f) incontrare gli arbitri e istruirli in modo specifico sullo svolgimento della gara e sui loro doveri; assicurarsi che siano presenti nello spazio a loro riservato almeno 30 minuti prima dell'inizio della manifestazione e almeno 15 minuti prima della competizione a loro assegnata.
- g) rendere noto allo staff giudicante chi, durante la manifestazione, eserciterà le mansioni di vice direttore di gara e di segretario di gara;
- h) avvisare lo staff di servizio, gli UDG e il collegio arbitrale che il loro lavoro s'intenderà esaurito soltanto al termine delle premiazioni. Eventuali deroghe (solo per casi di comprovata necessità), dovranno avere specifica autorizzazione da parte del direttore di gara;

- i) assicurarsi che vengano rispettate le disposizioni previste per l'assistenza sanitaria;
 - j) consegnare al presentatore e al responsabile delle musiche il cronologico, la lista completa degli arbitri, dei Giudici, delle autorità presenti alla manifestazione, i fogli pilota in sequenza cronologica e i pannelli degli arbitri.
 - k) verificare il corretto utilizzo dei brani musicali nei tempi e nelle velocità metronomiche;
 - l) ottimizzare dal punto di vista logistico gli spazi per la presentazione degli UDG, nonché per l'entrata e l'uscita dalla pista degli atleti (se possibile indicare le persone di riferimento per tale controllo), delle scenografie, delle premiazioni e di eventuali altri eventi previsti per tale manifestazione. Controllare che non siano intralci al regolare flusso degli atleti in pista; esaminare le qualità e le dimensioni della pista di gara per permettere lo svolgimento della competizione secondo quanto stabilito nei regolamenti; verificare che lo spazio riservato agli UDG non sia raggiungibile da persone non autorizzate; eventuali anomalie vanno segnalate nel rapportino di gara ;
- Durante la gara**
- m) controllare che lo svolgimento della competizione avvenga nel rispetto degli orari fissati sul cronologico e programma di gara;
 - n) verificare che i pannelli degli arbitri consegnati al segretario di gara siano rispondenti alle disposizioni impartite;
 - o) osservare il comportamento degli arbitri in relazione al Codice di Comportamento Sportivo e al Codice Etico e Deontologico;
 - p) porre in essere le misure atte a prevenire condotte antiregolamentari da parte degli atleti, dei tecnici o del pubblico ;
 - q) determinare il numero delle batterie per singola competizione e il numero delle unità competitive che balleranno in ogni batteria per ciascun turno;
 - r) assicurarsi assieme al vice direttore di gara, prima dell'inizio del brano musicale, che le unità competitive siano presenti in pista e competano nella batteria a loro assegnata. Controllare inoltre che il collegio arbitrale sia presente a bordo pista con gli strumenti necessari, per dare inizio alla competizione;
 - s) controllare che l'intervallo tra i singoli balli e tra un turno di gara e l'altro della stessa categoria e classe risponda alle disposizioni regolamentari;
 - t) disporre la correzione delle schede di giudizio che presentino irregolarità nella compilazione avendo cura di farla debitamente sottoscrivere dal Giudice;
 - u) confermare il numero delle unità competitive qualificate al turno successivo della competizione (decidendo l'eventuale ripescaggio) nel rispetto dei termini e delle regole F.D.F.;
 - v) prendere decisioni su controversie o conflitti che possono scaturire durante la competizione con immediata prontezza, tranquillità e sicurezza, nonché accettare reclami in competizione come previsto dal Regolamento;
 - z) richiamare gli atleti che non si comportino correttamente, nonché i Giudici che non rispettino i regolamenti F.D.F., il Codice di Comportamento Sportivo del CONI, il Codice di Comportamento Etico e Deontologico (quest'ultimo solo per UDG), annotando sulla relazione il richiamo e il tipo di provvedimento adottato;
 - za) sostituire un arbitro che si dovesse rendere indisponibile, inserendo al suo posto un supplente scelto tra i membri del collegio arbitrale in possesso dell'abilitazione all'uopo necessaria, verificando che il cedolino del Giudice riporti l'avvenuta modifica temporanea;
 - zb) gestire in maniera corretta la procedura relativa alla votazione visiva in attuazione a quanto previsto dal Regolamento o provvedimenti in materia;
 - zc) assicurarsi che solamente il direttore di gara, il vice direttore di gara, il segretario di gara e gli scrutinatori abbiano accesso alle votazioni e ai cedolini degli arbitri fino al momento in cui questi non vengano consegnati all'organizzatore;

zd) comunicare al Segretario di gara l'atleta che, pur avendo ritirato il numero di gara, non prende parte ad una qualsiasi fase di gara od è costretto ad abbandonare la pista a competizione iniziata.

3.2 – Vice Direttore di gara

Il ruolo del vice direttore di gara è svolto da soggetto appartenente all'albo dei direttori di gara e deve svolgere, nella sola fase in gara, le stesse mansioni previste per il Direttore di gara coadiuvandone l'operato, svolgendo le mansioni di collaboratore, senza prendere decisioni personali non autorizzate dallo stesso.

3.3 - Segretario di gara

Gestisce le iscrizioni verificando, insieme ai maestri referenti la loro correttezza soprattutto in relazione all'appartenenza di categoria e classe. Redige, con il Direttore di gara, il Time Table di gara. Gestisce, con il Direttore di gara, le varie fasi di svolgimento della manifestazione in relazione al numero di competitori da selezionare per ognuna delle eliminatorie.

3.4 - Scrutinatore

Ha il compito di elaborare i voti emessi dai giudici allo scopo di redigere risultati e classifiche sia definitivi che parziali. Può avvalersi di strumenti informatici purché questi siano stati approvati dalla Società Sportiva.

3.5 – Giudice

Nelle competizioni il collegio arbitrale è composto da un numero variabile di giudici per tipologia di competizione e specialità. Il giudice di gara, è la figura chiamata ad esprimere il proprio giudizio sull'atleta, in ossequio ai principi indicati nel Codice Etico e Deontologico e nel rispetto delle normative previste in materia.

Nelle competizioni dove previsto, l'arbitro, in ossequio ai principi indicati nel Codice Etico e Deontologico, è tenuto a dichiarare preventivamente al direttore di gara legami di parentela ed affinità fino al 4° grado oppure relazioni personali, o d'interesse (rapporti di lavoro e didattici, appartenenza alla stessa ASA) con altri arbitri e atleti partecipanti alla competizione. Tale dichiarazione deve essere consegnata al Direttore di Gara in tempo utile a permettere la sostituzione nel pannello giudicante del predetto arbitro. La mancata osservanza di tale norma costituisce violazione disciplinare.

Il Giudice deve :

- a) provvedere a dare conferma o rinuncia in forma scritta (lettera, fax o mail) alla lettera di convocazione a svolgere l'incarico;
- b) presentarsi all'impianto di gara almeno 30 minuti prima dell'inizio della competizione;

- c) conoscere il programma della competizione, eventualmente visionando il cronologico;
- d) essere attento al momento in cui deve entrare in pista, evitando di causare ritardi alla competizione dovute alla sua assenza o disattenzione;
- e) svolgere il proprio compito con perizia e attenzione, accertandosi in ogni fase di aver votato il numero di concorrenti richiesti e partecipanti alla competizione;
- f) essere terzo nella valutazione, evitando qualsiasi condizionamento esterno;
- g) votare gli atleti in base alla performance e ai canoni tecnici previsti dai criteri di valutazione in uso essendo irrilevante nel giudizio la posizione dell'atleta nella ranking list ed eventuali titoli sportivi acquisiti in altre competizioni;
- h) mantenere un comportamento consono al proprio ruolo e in posizione tale da non interferire con gli atleti e con gli altri arbitri;
- i) essere concentrato sulle proprie mansioni, evitando qualsiasi comunicazione con il pubblico, colleghi o atleti e non distrarsi in nessun modo per nessuna ragione;
- j) compilare in maniera leggibile le schede per le votazioni, con penna a inchiostro blu o nero, includendo la propria lettera o numero identificativo (ove non già presenti), e apponendo la propria firma per esteso nell'apposito spazio. In caso di scheda personalizzata, controllare che il nominativo sia corrispondente. Apporre la firma per esteso a fianco di eventuali variazioni o correzioni apportate;
- k) accertarsi, nel caso di votazione visiva o palese, che il giudizio espresso corrisponda a quanto riportato nella scheda;
- l) rimanere nei posti riservati durante tutto lo svolgimento della competizione e sino a premiazioni effettuate, salvo autorizzazione del direttore di gara;
- m) evitare in maniera assoluta di usare telefoni cellulari/palmari/computer o altri apparecchi in grado di comunicare con l'esterno. In caso di assoluta e urgente necessità dovrà contattare il direttore di gara;
- n) astenersi dal giudicare discipline e classi per le quali non è abilitato salvo espressa deroga;
- o) astenersi dal giudicare le unità competitive espressamente dichiarate attraverso la Dichiarazione Etica e Deontologica;
- p) astenersi dal giudicare qualora la propria condizione fisica o mentale non gli permetta di fare il proprio lavoro in modo adeguato;
- q) attenersi alle disposizioni in materia di abbigliamento.

Il Giudice non deve:

- a) motivare a terzi il proprio giudizio. Tuttavia, è tenuto a rispondere alle richieste di chiarimenti fatte dal direttore di gara e/o dal commissario di gara;
- b) dubitare pubblicamente del giudizio, dell'onestà e della buona fede degli altri arbitri;
- d) essere influenzato da atleti che sono o sono stati suoi allievi;
- e) confrontare i voti con altri arbitri;
- f) cercare di influenzare o intimidire un altro arbitro;
- g) informarsi sulle votazioni degli altri arbitri e/o dichiarare ai colleghi di votare o di aver votato una determinata unità competitiva, astenendosi quindi dal manifestare pubblicamente la propria opinione nei confronti dei partecipanti alla competizione;
- h) intimidire gli atleti;
- i) discutere con chiunque in merito alla prestazione di una unità competitiva fino al termine della competizione;
- l) assumere comportamenti che possano procurare vantaggio ad un unità competitiva rispetto a un'altra;
- m) abbandonare l'area riservata senza aver ottenuto l'autorizzazione dal direttore di gara.

3.6 – Ispettore di Pista

Ha il compito di controllare l'aspetto tecnico della corretta esecuzione dei programmi di gara e la conformità dell'abbigliamento dei competitori
Regolamento generale delle competizioni

3.7 – Presentatore

Il Presentatore ha la responsabilità di condurre le varie fasi della competizione, nonché ottimizzare i tempi di gara,

3.8– Responsabile delle musiche

Ha il compito di garantire la conformità dei brani selezionati, nonché l'utilizzo di musiche delle caratteristiche metronomiche previste dal regolamento di ogni singola danza.

4 -Svolgimento della competizione

La competizione si compone di varie gare, una per ogni ballo, categoria e classe. La determinazione del vincitore di ogni gara avviene in due fasi: la fase eliminatoria e la finale.

4.1 - Le eliminatorie

Durante le eliminatorie ogni giudice vota per il numero di competitori indicato dal Direttore di gara per quella particolare fase della gara. Accedono al turno successivo i competitori che hanno ricevuto il maggior numero di preferenze. Qualora il numero di competitori sotto giudizio per quella particolare gara sia alto, questi verranno divisi in batterie scelte casualmente. Ogni giudice esprimerà il proprio giudizio indipendentemente dalla batteria di appartenenza, considerando quindi l'insieme dei competitori afferenti a quella fase eliminatoria come un unico gruppo omogeneo. La fase eliminatoria viene svolta solo nel caso in cui il numero di iscritti sia superiore a quello previsto per la finale. Per la fase eliminatoria, compresa la semi-finale, vige il principio che tutti i competitori sono trattati con lo stesso criterio senza considerare i voti ricevuti nelle fasi eliminatorie precedenti.

4.2 - La finale

L'accesso alla finale è, di norma, riservato alle sei coppie che hanno ricevuto il maggior numero di voti durante la semifinale. Qualora ci sia un solo competitore a pari-merito con il sesto, verrà disputata una finale a sette. Se il numero di competitori a pari-merito con il sesto è superiore a uno, verrà disputata una pre-finale tra tutti i competitori con punteggio uguale o superiore al sesto. Durante le finali ogni giudice dovrà stilare una propria classifica di merito attribuendo il voto numero 1 al competitore migliore, 2 al secondo migliore e così via per tutti i competitori in finale. I giudici non possono assegnare due o più voti uguali. La classifica finale di ogni gara prevista viene redatta in base al metodo skating.

Nel caso in cui in prima iscrizione il numero delle coppie sia superiore a sei per una sola unità competitiva, la categoria risulta quindi di sette coppie, si passerà direttamente al turno di finale, senza prima procedere con la semi-finale.

5 - DANZE FOLK ROMAGNOLE

CATEGORIE E CLASSI

Nelle Danze Folk Romagnole sono comprese le seguenti specialità:

DANZE FOLK ROMAGNOLE FOLK SHOW DANCE FOLK SHOW TEAM e a seconda del livello di preparazione e l'anno di nascita del cavaliere, questa può essere inquadrata nelle seguenti categorie e classi:

DANZE FOLK ROMAGNOLE

CATE- GORIE	6/7	8/9	10/11	12/13	14/15	16/18	19/24	25/34	35/44	45/54	55/60	61/OL
	C1		C1	C1	C1	C1	C1	C1	C1	C1		
	C2		C2	C2	C2	C2	C2	C2	C2	C2		
	C3		C3	C3	C3	C3	C3	C3	C3	C3		
	B2		B2	B2	B2	B2	B2	B2	B2	B2	B2	B2
	B1		B1	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B1
				A	A2	A2	A2	A2	A	A	A	A
					A1		A1	A1				
					AS							

FOLK SHOW DANCE (COPPIA)

CATEGORIE	Under 18	Over 19
	U	U

FOLK SHOW TEAM (PICCOLO GRUPPO , GRUPPO DANZA)

CATEGORIE	Under 15	Over 16
	C	C
	U	U

Per piccolo Gruppo si intende Formazione composta fino ad un massimo di 8 Atleti

Per Gruppo Danza si intende Formazione composta da 9 Atleti in poi

6- CLASSE MAESTRI

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

DANZE FOLK ROMAGNOLE

CATEGORIE	18/34	35/44	45/54	55/64	65/OL
MAESTRI	M	M	M	M	M

FOLK SHOW DANCE (COPPIA)

CATEGORIE	18/34	35/oltre
MAESTRI	M	M

Il Maestro per retrocedere in classe A deve astenersi dall'attività agonistica e tecnica per almeno 3 anni e con il parere positivo della Commissione Tecnica.

6.1-Classi di Merito

Nella specialità Danze Folk Romagnole si intendono "di merito" solamente le classi A1 e AS.

6.2-Accesso alle classi di merito e passaggi di classe

I passaggi di classe avvengono secondo le seguenti disposizioni:

- a) i vincitori del Campionato Nazionale e del circuito di Coppa Italia F.D.F. , quando previsto, di qualsiasi classe passano immediatamente e obbligatoriamente alla classe superiore compatibilmente con le categorie esistenti (la coppia che è in esibizione ha la facoltà di richiedere la permanenza nella vecchia classe);
- b) le coppie non vincitrici del Campionato Nazionale sono libere di effettuare qualsiasi passaggio alla classe superiore fino alla classe B1;
- c) accedono alla classe A1 le coppie vincitrici del Campionato Nazionale di classe A2 e le vincitrici del circuito di Coppa Italia F.D.F. di classe A2, compatibilmente con le categorie esistenti;
- d) accedono alle classi A e A2 le coppie vincitrici del Campionato Italiano di classe B1 e le vincitrici del circuito di Coppa Italia F.D.F. di classe B1;
- e) è facoltà delle coppie seconde classificate nelle gare di Campionato Nazionale e del circuito di Coppa Italia F.D.F. delle classi A2 e B1, richiedere il passaggio alla classe superiore;
- f) dopo tre anni di permanenza in classe B1, è facoltà della coppia richiedere il tesseramento in A e A2;
- g) una volta passati di classe il cavaliere non può retrocedere, mentre alla dama è concesso;
- h) il cavaliere che per un anno sportivo non partecipa a nessuna gara, può ripartire da una classe inferiore a quella di appartenenza, ad esclusione degli atleti iscritti nelle classi di merito i quali possono retrocedere di una classe dopo almeno 3 anni di assenza dalle gare F.D.F.

7-CARATTERISTICHE DEI BRANI MUSICALI

Le musiche di gara, scelte dal Responsabile delle musiche tra le musiche previste dalla Commissione Tecnica, devono avere le seguenti velocità metronomiche:

Valzer	Mazurca	Polca
190-196 beat	162-168 beat	128-134 beat

Per il Folk Show Dance e Folk Show Team la performance avviene su musica propria di qualsiasi genere

8- TESTO DI RIFERIMENTO

Il Testo di riferimento per le Danze Folk è LE DANZE FOLK ROMAGNOLE (Manuale per la Preparazione tecnica della Danze Folk Romagnole)

8.1-DURATA DEI BRANI MUSICALI

La durata dei singoli brani è in relazione al numero di parti musicali danzate come previsto nel punto successivo per le varie classi. Per il Folk Show Dance e Folk Show Team la durata massima è di 3:00 minuti.

9-SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE

E' necessario far trascorrere almeno 15 minuti tra una fase di gara e l'altra laddove non previsto altrimenti.

A discrezione del Direttore di gara, nelle sole classi C, se le categorie superano le 10 unità competitive, è possibile suddividere quest'ultime per anno di nascita.

Ad esclusione del Campionato Nazionale e del Campionato Regionale, nelle categorie dove non si raggiungono le 3 unità competitive, queste sono accorpate alla categoria superiore.

9.1-DANZE FOLK ROMAGNOLE

La classe C1 prevede l'esecuzione della sola Mazurca (5 parti).

La classe C2 prevede l'esecuzione di Valzer (3 parti) e Mazurca (5 parti).

La classe C3 prevede l'esecuzione di Valzer (3 parti), Mazurca (5 parti) e Polca (5 parti) trio 16 battute.

Le classi B2 e B1 prevedono l'esecuzione di Valzer (4 parti), Mazurca (5 parti) e Polca (5 parti) trio 32 battute.

Le classi A-A2-A1-AS prevedono tre danze di gara nell'ordine: Valzer (4 parti), Mazurca (5 parti) e Polca (5 parti) trio 32 battute.

Limitatamente alle prove di Campionato Nazionale e del Campionato Regionale, per le sole classi A1 e AS, è prevista l'esecuzione dei tre balli di gara a programma libero e dei tre balli di gara (Folk Tecnico) con programma obbligatorio e musica incisa su una unica traccia con ordine Valzer Mazurka Polka

- Valzer (2 parti): Introduzione 1° parte musicale + 2° parte musicale

- Mazurca (3 parti): 1° parte musicale, entrata al trio, 2 trii musicali

- Polca (3 parti): 1° parte musicale, entrata al trio, 2 trii musicali da 32 battute.

9.2-DIMENSIONI PISTA

La pista deve avere un'area minima di 140 mq: a ciascuna coppia deve essere garantita una superficie di almeno 12 mq per ogni turno di gara.

9.3-STAFF

A completamento di quanto disposto , sono previste due figure aggiuntive:

Coordinatore di pista (Vice Direttore di gara): affianca il Direttore di gara agevolando lo svolgimento della competizione;

Ispettore di pista: controlla e sanziona le infrazioni ai programmi di gara e all'abbigliamento in linea al regolamento .

10-NORME DI SPECIALITA'

10.1-DANZE FOLK ROMAGNOLE

Le coppie iscritte nella, classe C -B2 -B1, devono eseguire programmi con figure scelte tra quelle approvate dal Settore Tecnico. I programmi sono vincolati da una quantità limitata di figurazioni.

Le coppie iscritte in classe A - A2 - A1 – AS possono eseguire programmi ad amalgamazione libera purché vengano utilizzate le figurazioni riportate nel regolamento tecnico.

10.2-SANZIONI FUORI PROGRAMMA E ABBIGLIAMENTO

Le infrazioni relative al FUORI PROGRAMMA e ABBIGLIAMENTO NON CONFORME vengo segnalate dall' ISPETTORE DI PISTA tramite compilazione di apposito modulo.

FUORI PROGRAMMA: se rilevato in selezione o semifinale comporta l'annullamento delle preferenze ottenute nel ballo in cui viene effettuata l'infrazione

Se rilevato in finale comporta la retrocessione all'ultimo posto nella classifica del ballo in cui viene effettuata l'infrazione

ABBIGLIAMENTO

NON CONFORME: viene comunicata alla coppia dall'ispettore di pista e annotata nell'apposito registro, dalla terza infrazione contestata la coppia verrà retrocessa all'ultimo posto della classifica di tutti i balli.

L'elenco delle infrazioni per abbigliamento non conforme verrà pubblicato sul sito unitamente ai risultati e alle classifiche della competizione

10.3-FOLK SHOW DANCE

Nel Folk Show Dance è possibile scegliere di ballare figurazioni tra una o più specialità della disciplina tra Valzer, Mazurca, Polca.

Possono essere usati elementi coreografici tipici di altre discipline per arricchire e completare la coreografia a condizione che i balli scelti per la competizione tra i sopraelencati coprano minimo il 50% dell'intero show.

L'abbigliamento è libero ivi compresi eventuali accessori inerenti all'abbigliamento. Non sono ammessi elementi dinamici aggiunti, quali altre persone, animali o mezzi a motore. Il giudizio tecnico si compone dei seguenti parametri: disegno coreografico ed esecuzione mentre quello artistico: costume e interpretazione.

10.4-SQUALIFICHE FOLK SHOW DANCE

Ogni violazione al regolamento per la disciplina Folk Show Dance, durante una competizione, da parte di una coppia di atleti, può portare alla squalifica immediata di quella coppia. In caso di squalifica, sia il Direttore di Gara sia l'Ispettore di pista (supervisore) devono redigere e firmare un rapporto dettagliato che precisi i termini della violazione. In ogni caso di controversia al presente Regolamento, la decisione finale spetta al Direttore di Gara.

10.5-FOLK SHOW TEAM

E' una competizione tra gruppi formati da un minimo di 3 atleti (solo uomini, solo donne, o misti) che intendono presentare uno show di Danze Folk attenendosi alle regole di seguito descritte.

Gli atleti devono presentare lo stesso show sia nelle fasi di eliminatoria sia in finale.

Nel folk show Team è possibile scegliere di ballare figurazioni di una o più specialità della disciplina tra: Valzer, Mazurca, Polca.

Possono essere usati elementi coreografici tipici di altre discipline per arricchire e completare la coreografia a condizione che i balli scelti per la competizione tra i sopraelencati coprano minimo il 50% dell'intero show.

L'abbigliamento è libero, ivi compresi eventuali accessori inerenti all'abbigliamento.

Possono essere usati minimi accorgimenti scenografici (esempio sedie o altri oggetti facilmente trasportabili) a patto che siano introdotti in pista e portati via solo dai componenti del gruppo entro 15 secondi in entrata e 15 secondi in uscita. Non sono ammessi elementi dinamici aggiunti, quali altre persone, animali o mezzi a motore.

Il giudizio tecnico si compone dei seguenti parametri: disegno coreografico ed esecuzione mentre quello artistico: costume e interpretazione.

11-FUORI QUOTA

Nei gruppi è possibile inserire atleti più grandi o più piccoli di età, rispetto alla categoria di appartenenza, al massimo in ragione del 50%

11.1-SQUALIFICHE FOLK SHOW TEAM

Ogni violazione al regolamento per la disciplina Folk Show Team, durante una competizione, da parte di una coppia di atleti, può portare alla squalifica immediata di quella coppia. In caso di squalifica, sia il Direttore di Gara sia l'Ispettore di pista (supervisore) devono redigere e firmare un rapporto dettagliato che precisi i termini della violazione. In ogni caso di controversia al presente Regolamento, la decisione finale spetta al Direttore di Gara.

12-ABBIGLIAMENTO

Oltre a quanto previsto nelle norme generali, valgono le seguenti disposizioni:

Disposizioni CAVALIERE	DANZE FOLK ROMAGNOLE
Categorie: TUTTE Classe: C	Pantaloni neri semplici, senza tasche, di tessuto uniforme, con cintura di pelle nera (no fascione), senza alcuna decorazione. Camicia bianca indossata internamente ai pantaloni, non scavata oltre lo sterno, con bottoni (no maglia), con collo normale, a becchi o da frac, maniche lunghe, il tutto senza decorazioni di strass, paillettes, perline, lustrini, ricami o riporti e frange di alcun tipo.

	<p>Papillon nero o cravatta obbligatori.</p> <p>Sono permessi tessuti uniformi e sono vietati tessuti con rete, puntinati, laminati, lavorati in rilievo e velluto.</p> <p>Scarpe nere di libera fattura, senza decorazioni di strass, paillettes, perline, lustrini.</p> <p>Calzini neri obbligatori.</p>
<p>Categorie: TUTTE Classe: B2</p>	<p>Pantaloni neri semplici senza tasche, di tessuto uniforme, con cintura nera o fascione, alto max 8 cm. (calcolato dal punto vita) senza alcuna decorazione. Sono vietati tessuti con rete, puntinati, laminati lavorati in rilievo e velluto.</p> <p>Camicia o maglia indossata internamente ai pantaloni, non scavata oltre lo sterno, con cerniera o bottoni, collo con beccucci a camicia o coreana, maniche lunghe libere, colore bianco, o del colore predominante dell'abito della donna, il tutto senza decorazioni di strass, paillettes, perline, lustrini, ricami e frange di alcun tipo. Se l'abito della ballerina è di più colori, la camicia dell'uomo può essere di più colori escluso il nero. Sono vietati tessuti con rete maggiore di 1 mm, puntinati, laminati e lavorati in rilievo.</p> <p>Scarpe nere di libera fattura, senza decorazioni di strass, paillettes, perline, lustrini.</p> <p>Calzini neri obbligatori.</p>
<p>Categorie: TUTTE Classe: B1</p>	<p>Pantaloni neri semplici senza tasche, di tessuto uniforme, con cintura nera o fascione, alto max 8 cm. (calcolato dal punto vita) senza alcuna decorazione. Sono vietati tessuti con rete, puntinati, laminati, lavorati in rilievo e velluto.</p> <p>Camicia o maglietta, indossata internamente ai pantaloni, non scavata oltre lo sterno, collo di libera fattura, maniche lunghe libere, colore bianco, o del colore predominante dell'abito della donna. Sono ammesse decorazioni di strass, paillettes, perline, lustrini e ricami. Sono escluse frange di ogni tipo. Sono vietati tessuti con rete maggiore di 3 mm.</p> <p>Scarpe nere di libera fattura, senza decorazioni di strass, paillettes, perline, lustrini.</p> <p>Calzini neri obbligatori.</p>
<p>Categorie: TUTTE Classe: A-A2- A1- AS</p>	<p>Abbigliamento libero, ad esclusione delle maniche che devono essere lunghe.</p>
<p>Categorie: TUTTE Classe: MAESTERI</p>	<p>Abbigliamento libero, nel limite della decenza e del buongusto estetico.</p>
<p>Disposizioni DAMA</p>	<p>DANZE FOLK ROMAGNOLE</p>
<p>Categorie: TUTTE Classe: C</p>	<p>Gonna nera con fascione alto minimo 2 cm, di lunghezza uniforme, a ruota o a mezza ruota, senza spacchi, altezza dal margine superiore della rotula Max 5 cm, di tessuto uniforme, non trasparente, senza alcuna decorazione.</p> <p>Camicetta bianca normale non trasparente, senza decorazioni di strass, paillettes, perline, lustrini, ricami o riporti e frange di alcun tipo, infilata sotto la gonna, mutande sgambata che copra i glutei, nera non decorata.</p> <p>Scarpe nere o argento di libera fattura, senza decorazioni di strass, paillettes, perline, lustrini. La donna deve indossare obbligatoriamente le calze che devono essere color carne (roseo) nelle gradazioni esistenti in commercio, non di rete.</p>
<p>Categorie: TUTTE Classe: B2</p>	<p>Abito a tutù. Nella gonna sono vietate applicazioni, decorazioni, pizzi, stoffe paiettate o laminate e strass</p> <p>Mutanda sgambata che copra i glutei, non decorata.</p> <p>Scarpe argento, oro, o color carne (roseo) di libera fattura, senza decorazioni di strass, paillettes, perline, lustrini. Le donne devono indossare obbligatoriamente le calze che devono essere color carne (roseo) nelle gradazioni esistenti in commercio.</p>

	Per le categorie 45/54 e 55/oltre si può usufruire, anziché del tutù, di una gonna non trasparente di lunghezza uniforme con o senza balze, a ruota o a mezza ruota, senza spacchi, In figura di ballo, in posizione ferma, deve coprire completamente la mutanda. Sono vietate decorazioni di piume e di frange di alcun tipo.
Categorie: TUTTE Classe: B1	Abito a tutù. Mutanda sgambata che copra i glutei, non decorata. Scarpe argento o oro o color carne (roseo) di libera fattura, senza decorazioni di strass, paillettes, perline, lustrini. Le gonne dovranno coprire completamente la mutanda, in posizione ferma in figura di ballo. Le donne devono indossare obbligatoriamente le calze che devono essere color carne (roseo) nelle gradazioni esistenti in commercio. Per le categorie 45/54 e 55/oltre si può usufruire, anziché del tutù, di una gonna non trasparente di lunghezza uniforme con o senza balze, a ruota o a mezza ruota, senza spacchi, In figura di ballo, in posizione ferma, deve coprire completamente la mutanda. Sono vietate decorazioni di frange di alcun tipo.
Categorie: TUTTE Classe: A-A2- A1- SPECIAL	Alla donna non è consentito indossare pantaloni o simili; si predilige il vestito a “tutù” classico della disciplina. ATTENZIONE: nelle classi A2 e A, la gonna dell’abito della donna dovrà coprire completamente la mutanda, in figura di ballo a posizione ferma, e deve indossare obbligatoriamente le calze che devono essere color carne (roseo) nelle gradazioni esistenti in commercio. Per la classe A1e AS l’uso delle calze non è obbligatorio, ma se indossate devono essere color carne (roseo) come previsto per A2 e a.
Categorie: TUTTE Classe: MAESTRI	Abbigliamento libero, nel limite della decenza e del buongusto estetico.

Per tutù si intende l’abito con gonna senza spacchi o aperture, di chiffon, organza o tulle rigidi, composta da almeno 3 balze, altezza uniforme minimo 7 centimetri, ognuna delle quali formata da almeno 3 ruote bordate con filo di nylon. La gonna così composta deve essere cucita a partire dal punto medio tra vita e bacino, attaccata in modo orizzontale con una baschina o direttamente ad una culotte o ad un body.

In figura di ballo, in posizione ferma, deve coprire completamente la mutanda.

Sono vietate frange o piume di ogni tipo.

È obbligatorio, in caso di capelli lunghi, raccogliarli tutti in modo ordinato ed elegante. Sono concessi piccoli accessori o brillantini. Il trucco è da ritenersi libero purché decoroso e adeguato all’età.

13-SISTEMA DI GIUDIZIO

DGS – Dance Gold System

13.1-ABILITAZIONE TECNICA

FK – Danze Folk Romagnole

PROGRAMMI DI GARA DANZE FOLK ROMAGNOLE Amatoriale Preagonistico

AMATORIALE:

dedicato ad un pubblico che vuole mantenere l'attività ludica, ricreativa e sociale, svolta

anche in forma competitiva, ma senza vincoli di passaggi di classe, di limitazioni di programmi che cagionerebbero una disparità rispetto agli amici che - nelle sale da ballo - non partecipando alle gare possono "sbizzarrirsi" nell'esecuzione delle figure considerate più divertenti, appaganti e performanti;

Categorie: 06/07(solo D1), 18/34; 35/49 , 50/60, 61/OL

D 1 (1ballo)

Brani musicali: Mazurka 5 parti con entrata al trio pari
 Programma libero ,ad esclusione della D1 6/7 che ha il programma obbligatorio della C1
 Abbigliamento libero improntato a regole generali di sobrietà ed eleganza
 Calzature: scarpe idonee alla danza

D 2 (2 balli)

Brani musicali: Valzer 4 parti - Mazurka 5 parti con entrata al trio pari -
 Programma libero. ad esclusione della D2 6/7 che ha il programma obbligatorio della C2
 Abbigliamento libero improntato a regole generali di sobrietà ed eleganza
 Calzature: scarpe idonee alla danza

D 3 (3 balli)

Brani musicali: Valzer 4 parti - Mazurka 5 parti con entrata al trio pari - Polka 5 parti con entrata al trio pari (trio 32 battute)
 Programma libero. ad esclusione della D3 6/7 che ha il programma obbligatorio della C3
 Abbigliamento libero improntato a regole generali di sobrietà ed eleganza
 Calzature: scarpe idonee alla danza.

PROMOZIONALE:

dedicato a tutti coloro che, dopo avere eventualmente iniziato con il "divertimento competitivo" del settore amatoriale "senza regole" intendono cominciare un'attività di maggiore disciplina imparando i fondamentali su cui incardinare la propria preparazione futura anche in previsione di passare all'agonismo. Il regolamento del promozionale si basa su tecniche e regole codificate per l'agonismo ma limitate nei contenuti al fine di divenire nel contempo accessibili e propedeutiche all'attività competitiva futura;

Programmi di gara

Classe C1 – 1 ballo: Mazurca 5 parti (programma obbligatorio)

La saltata può essere eseguita anche con la variante 1

Mazurca: 5 parti musicali

1a parte: 1-6 base, 1-3 camminata, 4-6 base. (per 4 volte)

2a parte: 1-6 passettini per 7 volte, 1-4 passettini, passo stop.

3a parte: 1-6 base, 1-3 camminata, 4-6 base. (per 4 volte)

entrata al trio: 1-6 base. (ripetere fino al termine a seconda della lunghezza dell'entrata al trio).

1° trio: 1-6 passettini per 7 volte, 1-4 passettini, passo stop.

2° trio: 1-6 saltata per 7 volte, (3-6 cavaliere, 1-4 dama) saltata, passo stop Variante

Classe C2- 2 balli: Valzer 3 parti - Mazurca 5 parti (programma obbligatorio)

Tutti i giri possono essere eseguiti in base o in camminata la saltata può essere eseguita anche con la variante 1

Valzer: 3 parti musicali (obbligatorio)

1a parte: 1-6 base, 1-3 camminata, 4-6 base, 1-6 base, 1-3 camminata, 1-6 giro a destra per 4 volte, 4-6 base,

1-6 base, 1-3 camminata, 4-6 base, 1-6 base, 1-3 camminata, 4-6 base, 1-6 giro a sinistra per 3 volte, 1-3 camminata, 4-5 base.

entrata al trio: 1-6 base, 1-3 camminata, 4-6 base (ripetere fino al termine a seconda della lunghezza dell'entrata al trio).

1° trio 1-3 base, 1-6 giro a dx per 7 volte, 4-6 base, 1-6 giro a sx per 7 volte, 1-3 camminata, 4-5 base.

2° trio: 1-3 base, 1-6 giro dx per 7 volte, 4-6 base, 1-6 giro a sx per 7 volte, piroetta a sx variante 1.

Mazurca: 5 parti musicali (obbligatorio)

1a parte: 1-6 base, 1-3 camminata, 1-6 giro a dx per 2 volte, 4-6 camminata, 1-6 giro a sx per 3 volte, 1-3 camminata, 4-5 base.

2a parte: 1-6 passettini per 7 volte 1-4 passettini, passo stop.

3a parte: 1-6 base, 1-3 camminata, 1-6 giro a dx per 2 volte, 4-6 camminata, 1-6 giro a sx per 3 volte, 1-3 camminata, 4-5 base.

entrata al trio: 1-6 base, 1-3 camminata, 4-6 base (ripetere fino al termine a seconda della lunghezza dell'entrata al trio).

1° trio: 1-6 passettini per 7 volte, 1-4 passettini, passo stop.

2° trio: 1-6 saltata per 7 volte, (3-6 cavaliere, 1-4 dama) saltata, passo stop Variante

Classe C3 – 3 balli: Valzer 3 parti – Mazurca 5 parti – Polca 5 parti (trio 16 battute) (programma obbligatorio)

Tutti i giri possono essere eseguiti in base o in camminata la marcata e la saltata possono essere eseguite anche con la variante 1

Valzer: 3 parti musicali (obbligatorio)

1a parte: 1-6 base, 1-3 camminata, 4-6 base, 1-6 base, 1-3 camminata, 1-6 giro a dx per 4 volte, 4-6 base, 1-6 base, 1-3 camminata, 4-6 base, 1-6 base, 1-3 camminata, 4-6 base, 1-6 giro a sx per 3 volte, 1-3 camminata, 4-5 base.

entrata al trio: 1-6 base, 1-3 camminata, 4-6 base (ripetere fino al termine a seconda della lunghezza dell'entrata al trio).

1° trio: 1-3 base, 1-6 giro a dx per 2 volte, 1-3 pivot a dx, 1-6 giro a dx, 1-3 pivot a dx, 1-6 giro a dx, 1-3 pivot a dx, 1-6 giro a dx, 1-3 pivot a dx, 4-6 camminata, 1-6 giro a sx per 7 volte, 1-3 pivot a sx Variante 1

2° trio: 1-3 base, 1-6 giro a dx per 2 volte, 1-3 pivot a dx, 1-6 giro a dx, 1-3 pivot a dx, 1-6 giro a dx, 1-3 pivot a dx, 1-6 giro a dx, 1-3 pivot a dx, 4-6 camminata, 1-6 giro a sx per 7 volte, piroetta a sx variante 1 .

Mazurca: 5 parti musicali (obbligatorio)

1a parte: 1-6 base, 1-3 camminata, 1-6 giro dx azione rimbalzo per 2 volte, 4-6 camminata, 1-6 giro a sx per 3 volte, 1-3 pivot a sx, 4-5 base.

2a parte: 1-6 passettini per 7 volte, 1-4 passettini, passo stop.

3a parte: 1-6 base, 1-3 camminata, 1-6 giro dx azione rimbalzo per 2 volte, 4-6 camminata, 1-6 giro sx per 3 volte, 1-3 pivot a sx, 4-5 base.

entrata al trio: 1-6 base, 1-3 camminata, 4-6 base (ripetere fino al termine a seconda della lunghezza dell'entrata al trio).

1° trio: 1-6 passettini per 7 volte, 1-4 passettini, passo stop.

2° trio: 1-6 saltata per 7 volte, (3-6 cavaliere, 1-4 dama) saltata, passo stop Variante

Polca: 5 parti musicali (trio 16 battute) (obbligatorio)

1 a parte: 1-4 base per 2 volte, 1-6 giro a sx per 2 volte, 1-2 base, 1-6 giro a dx azione rimbalzo, 1-2 pivot a dx, 1-6 giro a dx azione rimbalzo, 1-2 pivot a dx, 3-4 base.

2 a parte: 1-8 passettini per 7 volte, 1-5 passettini, passo stop.

3 a parte: 1-4 base per 2 volte, 1-6 giro a sx per 2 volte, 1-2 base, 1-6 giro a dx azione rimbalzo, 1-2 pivot a dx, 1-6 giro a dx azione rimbalzo, 1-2 pivot a dx, 3-4 base.

entrata al trio: 1-4 base (ripetere fino al termine).

1° trio: 1-8 passettini per 7 volte, 1-5 passettini, passo stop.

2° trio: 1-8 saltata a dx per 7 volte, (4-8 cavaliere, 1-5 dama) saltata destra, passo stop Variante

Classe B2 – 3 balli: Valzer 4 parti – Mazurca 5 parti – Polca 5 parti (trio 32 battute)

(programma. obbligatorio)

Tutti i giri possono essere eseguiti in base o in camminata la marcata e le saltate possono essere eseguite anche con la variante 1

Valzer: 4 parti musicali (obbligatorio)

1a parte: 1-6 base, 1-3 camminata, 4-6 base, 1-6 base, 1-3 camminata, 1-6 giro a dx , 1-3 pivot a dx per 2 volte, 1-6 giro a dx , 1-3 pivot a dx per 2 volte, 4-6 camminata, 1-6 giro a sx per 7 volte, 1-3 pivot a sx Variante 1

2a parte: 1-3 base, 1-6 giro a dx per 3 volte, 4-6 camminata, 1-6 giro a sx per 3 volte, piroetta sx.

3a parte: 1-6 base, 1-3 camminata, 1-6 giro dx , 1-3 pivot a dx per 2 volte, 1-6 giro a dx , 1-3 pivot a dx per 2 volte, 1-6 giro dx, 1-3 pivot a dx per 2 volte, 4-6 camminata, 1-6 giro a sx per 7 volte, 1-3 pivot sx Variante 1.

entrata al trio: 1-6 base, 1-3 camminata, 4-6 base (ripetere fino al termine a seconda della lunghezza dell'entrata al trio).

trio: 1-3 base, 1-6 giro dx per 2 volte, 1-3 pivot a dx per 2 volte, 1-6 giro a dx, 1-3 pivot a dx per 2 volte, 1-6 giro a dx, 1-3 pivot a dx, 1-3 pivot a dx Variante 1, 1-6 giro a sx per 7 volte, piroetta sx . variante 1

Mazurca: 5 parti musicali (obbligatorio)

1a parte:1-6 base, 1-3 camminata, 1-6 giro a dx azione rimbalzo, 1-3 giro a dx azione rimbalzo , 1-3 pivot a dx azione rimbalzo, 4-6 camminata, 1-6 giro a sx per 3 volte, 1-3 pivot a sx, 4-6 base.

2a parte:1-6 marcata per 7 volte, 1-4 marcata , passo stop.

3a parte: 1-6 base, 1-3 camminata, 1-6 giro a dx, azione rimbalzo 1-3 giro a dx azione rimbalzo, 1-3 pivot a dx azione rimbalzo, 4-6 camminata, 1-6 giro a sx per 3 volte, 1-3 pivot a sx, 4-6 base.

Entrata a trio: 1-6 base, 1-3 camminata, 4-6 base (ripetere fino al termine a seconda della lunghezza dell'entrata al trio).

1° trio: 1-6 passettini per 7 volte, 1-4 passettini, passo stop.

2° trio: 1-6 saltata per 7 volte, (3-6 cavaliere,1-4 dama) saltata, passo stop Variante

Polca 5 parti con trio di 32 battute (obbligatorio)

1a parte:1-2 base azione molleggio, 3-4 base azione rimbalzo, 1-2 base azione molleggio, 3-4 base azione rimbalzo, 1-4 base, 1-2 base, 1-6 giro a dx azione rimbalzo per 3 volte, 1-2 pivot a dx per 2 volte, 3-4 base.

2a parte: 1-8 passettini per 4 volte, 1-8 saltata a dx per 3 volte, (4-8 cavaliere,1-5 dama) saltata a dx passo stop.

3a parte:1-2 base azione molleggio, 3-4 base azione rimbalzo, 1-2 base azione molleggio, 3-4 base azione rimbalzo, 1-6 giro a sx per 2 volte, 1-2 base azione molleggio, 1-6 giro a dx per 2 volte azione rimbalzo, 1-2 pivot a dx per 2 volte, 3-4 base.

Entrata al trio:1-4 base (ripetere fino al termine).

1° trio: 1-8 passettini per 7 volte, passo stop 1-4 base per 2 volte, 1-6 giro a sx per 5 volte, 1-4 base.

2° trio: 1-8 saltata sx per 7 volte, passo stop 1-8 saltata dx per 7 volte, (4-8cavaliere,1-5 dama) saltata dx, passo stop. Variante

CLASSE B1 -3 balli: Valzer 4 parti – Mazurca 5 parti – Polca 5 parti (trio 32 battute)

(programma. obbligatorio)

Tutti i giri possono essere eseguiti in base o in camminata il sinistro sul posto e le saltate possono essere eseguite anche con la variante 1

Valzer 4 parti musicali

1a parte:1-6 base, 1-3 camminata, 4-6 base, 1-6 base, 1-3 camminata, 1-6 giro a dx, 1-3 pivot a dx per 2 volte, 1-6 giro a dx, 1-3 pivot a dx 1-3 pivot a dx Variante 1.,1-6 giro sx sul posto per 7 volte 1-3 pivot sx Variante 1

2a parte:1-3 pivot a dx per 2 volte,1-6 giro dx 1-3 pivot a dx per 2 volte 1-3 pivot a dx Variante 1, 1-6 giro a sx sul posto per 3 volte, piroetta a sx .

3a parte:1-6 base, 1-3 camminata, 1-6 giro a dx, 1-3 pivot a dx per 2 volte, 1-6 giro a dx, 1-3 pivot a dx per 2 volte, 1-6 giro a dx, 1-3 pivot a dx, 1-3 pivot a dx Variante 1, 1-6 giro a sx sul posto per 7 volte, 1-3 pivot a sx Variante 1.

entrata al trio: 1-6 base, 1-3 camminata, 4-6 base (ripetere fino al termine a seconda della lunghezza dell'entrata al trio).

trio:1-3 base, 1-6 giro a dx per 2 volte, 1-3 pivot a dx per 2 volte, 1-6 giro a dx, 1-3 pivot a dx per 2 volte, 1-6 giro dx, 1-3 pivot a dx, 1-3 pivot a dx Variante 1 1-6 giro a sx sul posto per 7 volte, piroetta a sx variante1 .

Mazurca 5 parti musicali

1a parte: 1-6 base, 1-3 camminata, 1-6 giro a dx azione rimbalzo, 1-3 giro a dx azione rimbalzo , 1-3 pivot a dx azione rimbalzo, 4-6 camminata, 1-6 giro a sx per 2 volte, 1-3 pivot a sx, 4-6 giro a sx variante 2, 1-3 pivot a sx, 4-5 base.

2a parte: 1-6 marcata variante 2 per 7 volte, 1-4 marcata variante 2, passo stop.

3a parte: 1-6 base, 1-3 camminata, 1-3 giro a dx variante 2 azione rimbalzo, 1-3 pivot a dx azione rimbalzo,4-6 giro a dx variante 2 azione rimbalzo, 1-3 pivot dx azione rimbalzo, 4-6

camminata, 1-6 giro a sx, 1-3 pivot a sx, 4-6 giro a sx variante 2, 1-3 pivot a sx, 4-6 giro a sx variante 2, 1-3 pivot a sx, 4-5 base.

Entrata a trio: 1-6 base, 1-3 camminata, 4-6 base (ripetere fino al termine a seconda della lunghezza dell'entrata al trio).

1° trio: 1-6 passettini per 4 volte, 1-6 marcata variante 2 per 3 volte, 1-4 marcata variante 1 passo stop.

2° trio: 1-6 saltata per 7 volte, (3-6 cavaliere, 1-4 dama) saltata, passo stop Variante.

N.B. Per le categorie 35/44 45/54 e 55/olt di classe B1

2° parte 1-6 passettini x 4 volte, 1-6 markata variante 2 x 3 volte, 1-4 markata variante 1 passo stop.

Polka 5 parti con trio di 32 battute

1a parte: 1-2 base azione molleggio, 3-4 base azione rimbalzo, 1-2 base azione molleggio, 1-6 giro a dx azione rimbalzo, 1-2 pivot a dx per 2 volte, 3-4 base azione rimbalzo, 1-2 base azione molleggio, 3-4 azione rimbalzo, 1-3 giro sx azione molleggio, 4-6 giro a sx azione rimbalzo, 1-2 pivot a sx azione molleggio, 1-4 passo di cambio, 2-1 pivot a sx azione molleggio, 3-4 base.

2a parte: 1-8 passettini per 4 volte, 1-8 saltata a dx per 3 volte, (4-8 cavaliere, 1-5 dama) saltata a dx passo stop.

3a parte: 1-2 base azione molleggio, 3-4 base azione rimbalzo, 1-2 base azione molleggio, 1-6 giro a dx azione rimbalzo, 1-2 pivot a dx per 2 volte, 3-4 base azione rimbalzo, 1-2 base azione molleggio, 3-4 azione rimbalzo, 1-3 giro sx azione molleggio, 4-6 giro a sx azione rimbalzo, 1-2 pivot a sx azione molleggio, 1-4 passo di cambio, 2-1 pivot a sx azione molleggio, 3-4 base.

Entrata al trio: 1-4 base (ripetere fino al termine).

1° trio: 1-8 passettini per 7 volte, passo stop
1-26 passetti, 1-14 passetti, passo stop.

2° trio: 1-8 saltata sx per 7 volte, passo stop
1-8 saltata dx per 7 volte, (4-8 cavaliere, 1-5 dama) saltata dx, passo stop. Variante

N.B. Per le categorie 35/44 45/54 e 55/olt di classe B1

2° trio: 1-8 giro a sx sul posto x 4 volte, 1-8 saltata sx x 3 volte passo stop
1-8 saltata dx per 7 volte, (4-8 cavaliere, 1-5 dama) saltata dx, passo stop. Variante

CLASSE A-A2-A1- AS 3 balli: Valzer 4 parti – Mazurca 5 parti – Polca 5 parti (trio 32 batt)

Programma ed amalgamazione libera conformi al Libro di riferimento "LE DANZE FOLK ROMAGNOLE".

CLASSE A1- AS – FOLK TECNICO OBBLIGATORIO (solo ai Campionati Regionali e Nazionali da effettuarsi su un solo ballo a sorteggio)

Valzer 4 parti musicali Brano “Angelo Effe”

- 1a parte: 1-6 base, 1-3 camminata, 4-6 base, 1-6 base, 1-3 camminata, 4-6 base, 1-6 base giro a sinistra per 3 volte, 1-3 camminata, 4-5 base
1-6 base, 1-3 camminata, 4-6 base, 1-6 base, 1-3 camminata, 1-6 base giro a destra per 4 volte, 4-6 base.
- 2a parte: 1-6 Sx sul posto per 7 volte, **piroetta a sx**
- 3a parte: 1-6 base, 1-3 camminata, 4-6 base, 1-6 base, 1-3 camminata, 1-6 base giro a destra camminato per 4 volte, 4-6 base,
1-6 base, 1-3 camminata 4-6 base, 1-6 base, 1-3 camminata, 4-6 base, 1-6 base giro a sinistra camminato per 3 volte, 1-3 camminata, 4-5 base
- entrata al trio: 1-6 base, 1-3 camminata, 4-6 base (ripetere fino al termine a seconda della lunghezza dell'entrata al trio).
- 1 Trio :1-3 base, 1-6 base giro a dx per 2 volte, 1-3 pivot a dx, 1-6 base giro a dx, 1-3 pivot a dx, 1-6 base giro a dx, 1-3 pivot a dx, 1-6 base giro a dx, 1-3 pivot
Variante 1.
1-6 giro a sx sul posto per 7 volte, piroetta a sx variante **1** .

Mazurca 5 parti musicali Brano Luana b

1a parte: 1-6 base, 1-3 base 1-6 base giro a dx azione rimbalzo per 2 volte, 4-6 camminata 1-6 base giro a sx per 3 volte 1-6 base ,

2° parte: 1-6 passettini per 4 volte, 1-6 marcata variante 2 per 3 volte, 1-4 marcata variante 1 passo stop.

3a parte: 1-6 base, 1-3 base 1-6 base giro a dx azione rimbalzo per 2 volte, 4-6 camminata 1-6 base giro a sx per 3 volte 1-6 base

Entrata al trio: 1-4 base (ripetere fino al termine).

1° trio: 1-6 passettini per 4 volte, 1-6 marcata variante 2 per 3 volte, 1-4 marcata variante 1 passo stop.

2° trio: 1-6 saltata per 7 volte, (3-6 saltata cavaliere, 1-4 saltata dama) saltata, passo stop

Variante.

Polka 5 parti con trio di 32 battute Brano Contessa

1a parte: 1-2 base azione molleggio, 3-4 base azione rimbalzo, 1-2 base azione molleggio, 1-6 giro a dx azione rimbalzo, 1-2 pivot a dx per 2 volte, 3-4 base azione rimbalzo, 1-2 base azione molleggio, 3-4 azione rimbalzo, 1-3 giro sx azione molleggio, 4-6 giro a sx azione rimbalzo, 1-2 pivot a sx azione molleggio, 1-4 passo di cambio, 2-1 pivot a sx azione molleggio, 3-4 base.

2a parte: 1-8 passettini per 4 volte, 1-8 saltata a dx per 3 volte, (4-8 cavaliere, 1-5 dama) saltata a dx passo stop.

3a parte: 1-2 base azione molleggio, 3-4 base azione rimbalzo, 1-2 base azione molleggio, 1-6 giro a dx azione rimbalzo, 1-2 pivot a dx per 2 volte, 3-4 base azione rimbalzo, 1-2 base azione molleggio, 3-4 azione rimbalzo, 1-3 giro sx azione molleggio, 4-6 giro a sx azione rimbalzo, 1-2 pivot a sx azione molleggio, 1-4 passo di cambio, 2-1 pivot a sx azione molleggio, 3-4 base.

Entrata al trio: 1-4 base (ripetere fino al termine).

1° trio: 1-10 passettini variati per 5 volte, 1-6 passettini variati, passo stop.
1-26 passetti, 1-14 passetti, passo stop.

2° trio 1-8 saltata sx per 7 volte, passo stop
1-8 saltata dx per 7 volte, (4-8 cavaliere, 1-5 dama) saltata dx, passo stop. **Variante**