

FIDS

Federazione Italiana Danza Sportiva

TESTO UFFICIALE

METODI DI VOTAZIONE E DI SCRUTINIO

ERRATA CORRIGE

Pagina 75, pagina 79

Le pagine 75 e 79 del libro sono invertite

Pagina 71: esempio nr 36

361: tot. 17 – 362: tot. 23

Pagina 77: quarto rigo

Frase corretta: "...pur mantenendo le tracce essenziali, il tipo di votazione ..."

SISTEMA SKATING

testi originali a cura di Ivo Cabiddu

I risultati delle gare di Danza Sportiva sono affidati al parere personale dei Giudici, che hanno facoltà di esprimere preferenze e voti secondo "conoscenza e coscienza". Il metodo di giudizio è in larga parte "soggettivo", pur essendoci vari aspetti tecnici - ad esempio: tempo musicale, direzioni, prese, programmi obbligatori, precede e segue delle figure - la cui valutazione rientra nel campo delle norme regolamentari e, quindi, della loro applicazione "semioggettiva".

Generalmente le gare sono affidate a più Giudici, in maniera da ottenere una "media" che si avvicini - il più possibile - al reale merito sportivo degli atleti in pista. Non essendo permesso l'utilizzo di misure o valori facilmente quantificabili, va da sé che le votazioni devono essere integrate da un calcolo che sia ragionevolmente capace di individuare i competitori ritenuti migliori e, tra questi, di assegnare la classifica finale.

E' per questo motivo che è stato adottato il SISTEMA SKATING, un articolato procedimento che verifica i valori espressi dalla maggioranza dei Giudici: "condicio sine qua non" dell'intera gara.

Altre metodologie complementari, solitamente riconducibili al puro calcolo decimale, sono ammesse - o potranno esserlo in futuro - per le fasi eliminatorie e per particolari specialità di Danza Sportiva. Solo in rarissimi casi vengono oggi usate per le finali, quasi mai però da soli, quale tipo di votazione alternativa.

METODO RIDOTTO E ALTRI PROCEDIMENTI PER LE COMPETIZIONI DI DANZA SPORTIVA

- ▶ premesse generali
- ▶ singoli balli: regole 5, 6 e 7
- ▶ riepiloghi: regole 9, 10 e 11
- ▶ eliminatorie e ripescaggi
- ▶ combinate danze di coppia
- ▶ altri metodi di votazione
 - ▶ esempi 21-23
 - ▶ esempi 24-26
 - ▶ esempi 27-29
 - ▶ modulo per esercizi

PREMESSE

1) Il Sistema Skating regola la classificazione dei competitori - comunque definiti da ora in avanti "Concorrenti", o "Team", siano essi singoli Atleti, oppure Coppie, oppure Squadre - partecipanti alla FINALE delle Gare di Danza Sportiva.

2) Ogni membro della Giuria deve fornire una propria personale classifica di tutti i Balli di Gara. Per ciascun Ballo, il Giudice indica con il voto 1 (UNO) il Team che egli ritiene migliore tra tutti, con il voto 2 (DUE) quello che ritiene secondo, con il 3 (TRE) il terzo e così via fino all'ultimo posto disponibile.

Un Giudice non può mai assegnare la stessa posizione contemporaneamente a due o più Concorrenti diversi nel medesimo ballo. Se per errore ciò dovesse accadere, il Giudice - su richiesta del Direttore di Gara - è tenuto a correggere la propria scheda, anche "scalando" le posizioni successive se necessario.

3) Il Sistema Skating è qui proposto secondo il "Metodo Ridotto", codificato da Ivo Cabiddu in base all'esperienza dei migliori verbalizzatori italiani, che fonde le regole 5 ed 8 del metodo tradizionale e sintetizza varie operazioni di scrutinio in modo da far ottenere un notevole risparmio di tempo.

4) Lo scrutinio dei voti dei Giudici si effettua in tre fasi:

- 1) elaborazione della classifica di ogni singolo Ballo: Regole 5, 6 e 7
- 2) elaborazione della classifica generale della Gara: Regola 9
- 3) soluzione di eventuali casi di pari merito: Regole 10 e 11

PRIMA FASE: SINGOLI BALLI

a) I voti devono essere correttamente riportati negli appositi moduli a cura dello scrutatore. In ciascuna delle colonne, ordinate alfabeticamente secondo la lettera identificativa, si deve leggere la votazione del relativo Giudice. In ognuna delle righe - ordinate progressivamente, dall'alto verso il basso, secondo il numero di gara - sono trascritti tutti i voti ricevuti dai vari Team in finale.

b) Nei singoli balli, la classifica è determinata dai voti della maggioranza dei Giudici, che normalmente devono essere sempre in numero dispari: il "quorum" minimo è pertanto rappresentato dal valore intero immediatamente superiore alla metà del numero dei voti.

Esempi: con 3 Giudici la maggioranza è 2 con 11 Giudici la maggioranza è 6
 con 5 Giudici la maggioranza è 3 con 13 Giudici la maggioranza è 7
 con 7 Giudici la maggioranza è 4 con 15 Giudici la maggioranza è 8
 con 9 Giudici la maggioranza è 5 ecc...

c) La maggioranza è titolata dal peggior valore che si deve utilizzare per il raggiungimento del quorum.

Esempio:

E' un qualunque Ballo di Finale. I Concorrenti sono sette. Anche i giudici sono sette. Dopo il riporto di tutti i loro voti, lo Scrutinatore deve assegnare a ciascun Team la classifica che gli compete. Necessariamente deve **analizzare i voti di ciascun Team, uno alla volta.**

	VOTI DEI GIUDICI							TITOLI DI MAGGIORANZA						
	A	B	C	D	E	F	G	1	2	3	4	5	6	7
001	1	3	3	5	6	7	7							
002	2	7	1	6	1	1	1							
003	3	1	4	1	2	6	2							
004	4	4	2	3	3	3	3							
005	5	5	5	4	4	4	4							
006	6	6	6	2	5	5	6							
007	7	2	7	7	7	2	5							

E' importante registrare TUTTI I VALORI CONTENUTI NEL TITOLO. Per esempio, nel caso seguente la maggioranza si raggiunge e si supera con i QUATTRO; questi ne fanno tutti parte, la maggioranza è di sei voti da 1 a 4.

Avremo dunque "6 (su 7) al 4 " e registreremo:

	VOTI DEI GIUDICI							TITOLI DI MAGGIORANZA						
	A	B	C	D	E	F	G	1	2	3	4	5	6	7
011	1	1	1	4	4	4	7				6			

Quindi, nella pratica dello scrutatore, per ogni Team, occorre registrare **consistenza** (numero dei voti componenti) e **titolo** (ultimo voto considerato) della maggioranza dei voti ricevuti in ciascun ballo, per poi applicare le regole specifiche della prima fase dello scrutinio. Nella comparazione delle maggioranze si intenderà "migliore" una maggioranza ottenuta con voti migliori.

La grande innovazione del "Metodo Ridotto" (oltre all'unificare le regole 5 ed 8) consiste nell'immediata analisi dei voti attribuiti a ciascuno dei concorrenti. Il procedimento tradizionale invece richiedeva, in più passaggi, la scansione e la registrazione di tutti i valori, voto per voto, iniziando dal "1", come di seguito spiegato.

METODO TRADIZIONALE

	VOTI DEI GIUDICI							ANALISI DEI VOTI							
	A	B	C	D	E	F	G	1	1/2	1/3	1/4	1/5	1/6	1/7	
001	1	3	3	5	6	7	7	1	1	3	3	4	-----	5°	
002	2	7	1	6	1	1	1	4	-----	-----	-----	-----	-----	1°	
003	3	1	4	1	2	6	2	2	4	-----	-----	-----	-----	2°	
004	4	4	2	3	3	3	3	-	1	5	-----	-----	-----	3°	
005	5	5	5	4	4	4	4	-	-	-	4	-----	-----	4°	
006	6	6	6	2	5	5	6	-	1	1	1	3	7	6°	
007	7	2	7	7	7	2	5	-	2	2	2	3	3	7	7°

Svolgimento Sistema Tradizionale. Si inizia contando quanti "1" ha conseguito ciascun Team: la maggioranza è raggiunta dal n° 002 (che ha vinto il ballo e di cui barriamo tutte le altre colonne), occorre però registrare anche gli "1" ottenuti dagli avversari. La stessa cosa deve essere ripetuta per tutti gli altri voti: ne risulta perciò una compilazione necessariamente lenta, laboriosa e, in aggiunta, di non facile comprensione per i non esperti.

METODO RIDOTTO

	VOTI DEI GIUDICI							TITOLI DI MAGGIORANZA							
	A	B	C	D	E	F	G	1	2	3	4	5	6	7	
001	1	3	3	5	6	7	7					4			5°
002	2	7	1	6	1	1	1	4							1°
003	3	1	4	1	2	6	2		4						2°
004	4	4	2	3	3	3	3			5					3°
005	5	5	5	4	4	4	4				4				4°
006	6	6	6	2	5	5	6						7		6°
007	7	2	7	7	7	2	5							7	7°

Svolgimento Metodo Ridotto. Vengono considerati solo i voti significativi attribuiti a ciascun Team. L'essenzialità dei dati ne favorisce "lettura" ed interpretazione.

REGOLA 5

Vince il ballo il Team che raggiunge la maggioranza con TITOLO migliore rispetto agli avversari.

Si applica lo stesso criterio anche per assegnare tutte le posizioni successive.

Esempio n° 1

Valzer Inglese	GIUDICI							MAGGIORANZE							POS
	A	B	C	D	E	F	G	1	2	3	4	5	6	7	
11	1	1	1	1	7	7	7	4							1°
12	2	2	2	2	3	3	3		4						2°
13	3	3	3	3	4	4	4			4					3°
14	4	4	4	4	5	5	5				4				4°
15	5	5	5	5	6	6	6					4			5°
16	6	6	6	6	1	1	1						7		6°
17	7	7	7	7	2	2	2							7	7°

Esempio n° 2

Samba	GIUDICI							MAGGIORANZE							POS
	A	B	C	D	E	F	G	1	2	3	4	5	6	7	
21	5	4	7	4	7	7	7							7	7°
22	4	3	6	2	3	3	3			5					3°
23	3	2	5	3	4	4	4				6				4°
24	2	1	4	5	5	5	5					7			5°
25	1	5	2	6	6	6	6						7		6°
26	6	6	3	1	1	1	1	4							1°
27	7	7	1	7	2	2	2		4						2°

Nota: il Sistema Tradizionale prevedeva una Regola 5 che assegnava il primo posto al Team con la maggioranza di "1", il secondo posto al Team con la maggioranza di "2", ecc... Di conseguenza era necessaria un'altra regola, la Regola 8 per l'appunto, che intervenisse nel caso in cui nessun Team avesse la maggioranza di "1" (a sancire, quindi, che la prima posizione potesse essere assegnata anche con altre maggioranze). Differentemente, il Metodo ridotto – adottando il principio di Titolo "migliore" – riesce a sintetizzarle, in maniera semplice ed efficace, in un'unica Regola 5. In segno di profondo rispetto per i primi estensori del Sistema Skating e per mantenere una chiara simmetria con le procedure classiche, si conserva comunque la stessa numerazione delle regole "storiche" (così come per le prime quattro, perse nei manuali degli ultimi decenni e qui recuperate al capitolo "Premesse"); il Metodo Ridotto, perciò, non prevede alcuna Regola 8.

REGOLA 6

A parità di titolo, prevale la più larga maggioranza.

Esempio n° 3

Tango	GIUDICI							MAGGIORANZE							POS
	A	B	C	D	E	F	G	1	2	3	4	5	6	7	
31	1	2	3	2	3	1	2		5						1°
32	2	3	4	1	4	2	1		4						2°
33	3	4	7	4	7	3	4				5				3°
34	4	1	6	5	6	4	3				4				4°
35	6	5	2	3	1	6	5					5			5°
36	5	7	1	6	2	5	7					4			6°
37	7	6	5	7	5	7	6						4		7°

Esempio n° 4

Cha Cha	GIUDICI							MAGGIORANZE							POS
	A	B	C	D	E	F	G	1	2	3	4	5	6	7	
41	1	2	3	5	3	4	2			5					1°
42	5	7	1	3	6	2	3			4					2°
43	4	1	6	1	4	1	4				6				3°
44	2	3	4	4	2	5	6				5				4°
45	3	4	7	2	1	6	5				4				5°
46	7	6	5	6	5	3	7						5		6°
47	6	5	2	7	7	7	1						4		7°

REGOLA 7.a

A parità di titolo e consistenza, occorre sommare i voti componenti la maggioranza: prevale il totale più basso.

Esempio n° 5

Valzer Vienn.	GIUDICI							MAGGIORANZE							POS
	A	B	C	D	E	F	G	1	2	3	4	5	6	7	
51	1	3	5	2	1	6	6			4⁷					1°
52	6	5	2	3	5	2	2			4⁹					2°
53	2	2	3	5	3	5	4			4¹⁰					3°
54	5	6	1	4	4	1	1				5¹¹				4°
55	3	1	4	6	2	4	5				5¹⁴				5°
56	4	4	6	1	6	3	3				5¹⁵				6°

Esempio n° 6

Rumba	GIUDICI							MAGGIORANZE							POS
	A	B	C	D	E	F	G	1	2	3	4	5	6	7	
61	1	1	1	4	5	7	7				4⁷				1°
62	5	7	7	1	1	2	4				4⁸				2°
63	6	5	6	3	4	1	1				4⁹				3°
64	2	2	2	5	7	4	5				4¹⁰				4°
65	7	6	4	2	2	3	6				4¹¹				5°
66	3	4	3	7	6	5	2				4¹²				6°
67	4	3	5	6	3	6	3				4¹³				7°

N.B. : il totale dei valori componenti si registra sotto forma di esponente.

REGOLA 7.b

Per i Concorrenti che risultino in pareggio, anche dopo l'applicazione della regola 7.a, si include nel conteggio il miglior voto di minoranza ed eventualmente i successivi, fino ad assegnare le posizioni per regola 6.

Esempio n° 7

Slow Fox	GIUDICI							MAGGIORANZE							POS
	A	B	C	D	E	F	G	1	2	3	4	5	6	7	
71	3	3	1	1	6	4	5			4 ⁸	→ 5	→ 6	→ 7		1°
72	1	2	2	3	4	5	7			4 ⁸	→ 5	→ 6	→ 6		2°
73	4	4	4	2	7	3	3				6				3°
74	2	1	3	4	5	7	4				5				4°
75	5	5	5	5	3	6	6					5			5°
76	6	6	6	6	2	2	2						7		6°
77	7	7	7	7	1	1	1							7	7°

Procedimento. I primi due Team raggiungono entrambi la maggioranza di quattro voti con titolo tre (3,3,1,1 contro 1,2,2,3). E' pari anche la somma (=8) dei valori componenti la maggioranza, per cui occorre procedere "allargando" la valutazione anche ai voti "di minoranza". I Team risultano ancora in pareggio dopo il conteggio dei voti "4" e – poi - dei voti "5". Nella colonna dei "6" si evidenzia una supremazia a favore del Team numero 71: da qui l'assegnazione della classifica

Esempio n° 8

Paso Doble	GIUDICI							MAGGIORANZE							POS
	A	B	C	D	E	F	G	1	2	3	4	5	6	7	
81	2	5	4	5	3	5	1				4 ¹⁰	→ 7			1°
82	5	2	1	3	6	4	5				4 ¹⁰	→ 6			2°
83	3	6	5	6	4	1	2				4 ¹⁰	→ 5	→ 7		3°
84	4	7	6	1	5	2	3				4 ¹⁰	→ 5	→ 6		4°
85	1	4	3	7	2	6	6				4 ¹⁰	→ 4	→ 6		5°
86	6	3	2	4	1	7	7				4 ¹⁰	→ 4	→ 5		6°
87	7	1	7	2	7	3	4				4 ¹⁰	→ 4	→ 4		7°

Procedimento. Tutti i Concorrenti raggiungono la maggioranza con quattro voti titolo quattro. Tutte le maggioranze sono composte allo stesso modo (1,2,3,4) e quindi anche la relativa somma è pari (=10). Pur essendo una combinazione statisticamente assai improbabile, il caso risulta esemplare perché i pareggi multipli possono effettivamente verificarsi.

Scrutinio dei voti "5". Il numero 81 è in vantaggio sugli avversari ed è primo, il numero 82 è conseguentemente secondo poiché in vantaggio sui Concorrenti rimasti.

Bisogna ora scindere: i numeri 83 e 84, pur ancora in parità tra loro (5), risultano in posizione di prevalenza sugli altri; questo vantaggio gli procura il diritto ad aggiudicarsi i migliori piazzamenti disponibili; invece il successivo scrutinio per i numeri 85, 86 e 87, anch'essi in pareggio tra loro (4), riguarderà le ultime posizioni della finale.

Scrutinio dei voti "6". Primo conteggio (evidenziato con il diverso colore, numeri 83 e 84, si assegnano il terzo ed il quarto posto. Secondo conteggio, numeri 85, 86 e 87, si assegnano il quinto, il sesto ed il settimo posto.

N.B.: la regola si applica solo per risolvere casi di parità; le posizioni sono comunque assegnate in considerazione del primo titolo di maggioranza.

REGOLA 7.c

Quando persista una situazione di parità perfetta dalla prima maggioranza all'ultimo voto di minoranza, a ciascuna delle coppie in pareggio viene assegnata la stessa posizione INTERMEDIA tra quelle disponibili. In questo caso l'operazione da calcolare è:

SOMMA DELLE POSIZIONI DIVISO IL NUMERO DELLE COPPIE.

Esempio n° 9

Quick Step	GIUDICI							MAGGIORANZE							POS
	A	B	C	D	E	F	G	1	2	3	4	5	6	7	
91	2	2	2	3	3	3	7			6 ¹⁵	→ 6	→ 6	→ 6	→ 7	1 ½
92	7	3	3	2	2	2	3			6 ¹⁵	→ 6	→ 6	→ 6	→ 7	1 ½
93	1	1	1	4	4	4	5				6 ¹⁵	→ 7			3 ½
94	5	4	4	1	1	1	4				6 ¹⁵	→ 7			3 ½
95	3	7	5	7	5	7	2					4			5°
96	4	6	6	5	6	6	6						7		6°
97	6	5	7	6	7	5	1						5		7°

Procedimento. I numeri 91 e 92 pareggiano per il primo posto, condividendo anche la seconda posizione: $(1^{\circ} + 2^{\circ}) : 2 = 1\frac{1}{2}$. I numeri 93 e 94 pareggiano per il terzo e quarto posto: $(3^{\circ} + 4^{\circ}) : 2 = 3\frac{1}{2}$.

Esempio n° 10

Jive	GIUDICI							MAGGIORANZE							POS
	A	B	C	D	E	F	G	1	2	3	4	5	6	7	
101	1	2	6	7	5	4	3				4 ¹⁰	→ 5	→ 6	→ 7	4°
102	2	3	7	1	6	5	4				4 ¹⁰	→ 5	→ 6	→ 7	4°
103	3	4	1	2	7	6	5				4 ¹⁰	→ 5	→ 6	→ 7	4°
104	4	5	2	3	1	7	6				4 ¹⁰	→ 5	→ 6	→ 7	4°
105	5	6	3	4	2	1	7				4 ¹⁰	→ 5	→ 6	→ 7	4°
106	6	7	4	5	3	2	1				4 ¹⁰	→ 5	→ 6	→ 7	4°
107	7	1	5	6	4	3	2				4 ¹⁰	→ 5	→ 6	→ 7	4°

Procedimento. Nell'esempio riportato, un'altro caso limite tra quelli ipotizzabili; tutti i sette Concorrenti sono in parità perfetta, condividendo i piazzamenti dal primo al settimo: $(1^{\circ} + 2^{\circ} + 3^{\circ} + 4^{\circ} + 5^{\circ} + 6^{\circ} + 7^{\circ}) : 7 = 4$.

SECONDA FASE: RIEPILOGO DELLE POSIZIONI

Quando i piazzamenti di ogni singolo ballo sono stati assegnati, occorre riportare tali classifiche nell'apposito modulo di riepilogo.

Per ogni finalista è necessario calcolare la somma aritmetica di tutti i piazzamenti conseguiti nei vari balli.

La "Somma delle Posizioni" determina la classifica generale.

REGOLA 9

Calcolata la somma aritmetica dei piazzamenti ottenuti da ciascun Team nei vari balli di finale, la gara è vinta dalla coppia che fa registrare il totale più basso.

Si applica lo stesso criterio per tutte le posizioni successive.

Esempio n° 11

	RIEPILOGO REGOLA 9					TOTALE	POS
	VI	TG	VV	SF	QS		
111	1	1	1	1	1	5	1°
112	2	2	2	2	2	10	2°
113	3	3	3	3	3	15	3°
114	4	4	4	4	4	20	4°
115	5	5	5	5	5	25	5°
116	6	6	6	6	6	30	6°

Esempio n° 12

	RIEPILOGO REGOLA 9					TOTALE	POS
	SB	CH	RB	PD	JV		
121	1	6	1	4	2½	14½	1°
122	2	5	2	5	2½	16½	3°
123	3	7	3	6	4	23	5°
124	4	1	7	1	5	18	4°
125	5	2	6	2	1	16	2°
126	6	3	5	3	7	24	6°
127	7	4	4	7	6	28	7°

TERZA FASE: EVENTUALI CASI DI PARI MERITO

Se nel Riepilogo più Team fanno registrare lo stesso totale, sono due le articolate regole che il Sistema Skating fa intervenire, nell'ordine, per risolvere questi casi di pari merito. Per ogni pareggio si procede sempre con la Regola 10, solo se necessario si ricorre anche alla Regola 11.

Regola 10. Qualora, dopo l'applicazione della regola 9, vengano riscontrati casi di parità tra due o più Concorrenti, si fa un controllo supplementare delle posizioni conseguite nei balli di finale. Se il confronto quantitativo non è sufficiente, è possibile proseguire con un'analisi qualitativa dei valori utili e considerabili.

Regola 11. Nel caso in cui il riesame delle posizioni non dia comunque esito al ballottaggio, si procede ad un'ulteriore verifica dei voti ricevuti complessivamente nei balli di finale dai Team in pareggio. Sono applicati, in quanto compatibili, criteri simili a quelli adottati per lo scrutinio dei singoli balli

Regola 10 e Regola 11. I procedimenti descritti nei due paragrafi precedenti assegnano due posizioni se il pareggio è limitato a due Concorrenti, mentre si attribuisce un solo piazzamento per volta se invece i Team sono almeno tre.

REGOLA 10.a

Quando due Team risultano in parità alla regola 9, si procede con un ballottaggio che viene risolto dal conteggio delle posizioni utili e considerabili ottenute nei balli di finale.

Sono valide le posizioni uguali o migliori della prima da assegnare nella classifica generale e prevale la coppia che ne ha conseguito il **maggior numero**.

Esempio n° 13

	RIEPILOGO - REGOLA 9					TOT	POS	REGOLA 10						POS	
	VI	TG	VV	SF	QS			1	2	3	4	5	6		
131	1	1	2	5	1	10	1°								
132	2	5	1	2	5	15	2½		3						2°
133	3	4	3	1	4	15	2½		1						3°
134	4	2	4	4	3	17	4°								
135	5	6	5	6	2	24	5½					3			5°
136	6	3	6	3	6	24	5½					2			6°

Procedimento. Regola 9: per i numeri 132 e 133, dopo la somma di tutti i piazzamenti, si registra lo stesso totale (provvisoriamente condividono seconda e terza posizione. Regola 10: dopo aver contato quanti secondi (uguali al posto da assegnare) e quanti primi (migliori della piazza da assegnare) posti hanno conseguito ciascun Team, risulta che il numero 132 (3 posizioni utili) è in vantaggio rispetto al numero 133 (1 sola posizione utile). In maniera analoga si assegnano il quinto ed il sesto posto.

Nota: come già specificato nelle premesse della "Terza Fase", la Regola 10, così come la Regola 11, assegna due posizioni se il pareggio è limitato a due Concorrenti, mentre attribuisce un solo piazzamento per volta se i Team sono almeno tre.

Esempio n° 14

	RIEPILOGO - REGOLA 9					TOT	POS	REGOLA 10						POS	
	SB	CH	RB	PD	JV			1	2	3	4	5	6		
141	1	1	3	3	3	11	1°								
142	2	2	2	2	4	12	2½		4						2°
143	5	3	1	1	2	12	2½		3						3°
144	6	7	5	6	5	29	6°								
145	3	4	4	4	7	22	4½				4				4°
146	4	5	7	5	1	22	4½				2				5°
147	7	6	6	7	6	32	7°								

Nota: la Regola 10 non prevede il concetto di maggioranza.

REGOLA 10.b

Qualora sussista una situazione di parità anche dopo il conteggio delle posizioni utili e considerabili, si ricorre alla sommatoria di tali piazzamenti: il totale più basso dà diritto alla migliore posizione disponibile.

Esempio n° 15

	RIEPILOGO - REGOLA 9					TOT	POS	REGOLA 10						POS		
	VI	TG	VV	SF	QS			1	2	3	4	5	6			
151	2	2	2	2	3	11	1°									
152	1	4	1	5	1	12	2½°		3³							2°
153	3	1	5	1	2	12	2½°		3⁴							3°
154	4	3	4	3	4	18	4°									
155	5	5	3	4	5	22	5°									
156	6	6	6	6	6	30	6°									

Esempio n° 16

	RIEPILOGO - REGOLA 9					TOT	POS	REGOLA 10						POS		
	SB	CH	RB	PD	JV			1	2	3	4	5	6			
161	4	2	1	1	2	10	1°									
162	1	3	6	3	1	14	2°									
163	5	7	2	2	3	19	3°									
164	6	1	5	4	6	22	4½°				2⁵					4°
165	2	5	4	6	5	22	4½°				2⁶					5°
166	3	4	7	5	7	26	6°									
167	7	6	3	7	4	27	7°									

Nota: si ribadisce che la Regola 10 prevede il concetto di maggioranza.

REGOLA 10.c

Quando i Concorrenti in pareggio alla regola 9 sono almeno tre, la regola 10 assegna la migliore posizione disponibile e poi le altre in più scrutini successivi.

Esempio n° 17

	RIEPILOGO - REGOLA 9					TOT	POS	REGOLA 10						POS	
	VI	TG	VV	SF	QS			1	2	3	4	5	6		
171	1	3	1	1	1	7	1°								
172	2	1	6	5	5	19	3½		2³						2°
173	6	5	3	3	2	19	3½		1	3					3°
174	3	2	4	6	4	19	3½		1	2	4				4°
175	5	4	2	2	6	19	3½		2⁴	2	3				5°
176	4	6	5	4	3	22	6°								

Procedimento. Regola 9: quattro Coppie pareggiano per il secondo posto (condividendo perciò anche il terzo, quarto e quinto). Regola 10: scrutinio per il secondo posto, prevale il numero 172.; scrutinio per il terzo posto: prevale il numero 173; scrutinio per il quarto posto: prevale il numero 174, di conseguenza il 175 si classifica al quinto posto.

Esempio n° 18

	RIEPILOGO - REGOLA 9					TOT	POS	REGOLA 10						POS	
	SB	CH	RB	PD	JV			1	2	3	4	5	6		
181	1	5	1	7	4	18	2°								
182	2	6	2	5	5	20	4½			2	2	4			5°
183	3	7	3	6	6	25	7°								
184	4	1	4	4	7	20	4½			1	4				4°
185	5	2	5	3	2	17	1°								
186	6	3	6	2	3	20	4½			3					3°
187	7	4	7	1	1	20	4½			2	3	3			6°

Procedimento. Regola 9: quattro Coppie pareggiano per il terzo posto (condividendo perciò anche il quarto, quinto e sesto). Regola 10: scrutinio per il terzo posto, prevale la numero 186; scrutinio per il quarto posto: prevale la numero 184; scrutinio per il quinto posto: prevale la numero 182, di conseguenza la 187 si classifica al sesto posto.

REGOLA 10.c

Per meglio illustrare questa regola, vengono proposti altri due esempi

Esempio n° 19

	RIEPILOGO - REGOLA 9					TOT	POS	REGOLA 10						POS	
	VI	TG	VV	SF	QS			1	2	3	4	5	6		
191	4	1	1	3	3	12	1°								
192	2	7	2	2	5	18	2°								
193	7	6	6	1	2	22				2³					3°
194	1	4	4	6	7	22				1	3⁹				4°
195	5	2	7	4	4	22				1	3¹⁰	4¹⁵			5°
196	3	5	3	5	6	22				2⁶	2	4¹⁶	5		6°
197	6	3	5	7	1	22				2⁴	2	3	4		7°

Procedimento. Regola 9: cinque Coppie pareggiano per il terzo posto, rimangono da assegnare anche le posizioni dalla quarta alla settima. Regola 10: scrutinio per il terzo posto, prevale la numero 193; scrutinio per il quarto posto: prevale la numero 194; scrutinio per quinto posto: prevale la numero 195; scrutinio per il sesto posto: prevale la numero 196, di conseguenza la 197 si classifica al settimo posto.

Esempio n° 20

	RIEPILOGO - REGOLA 9					TOT	POS	REGOLA 10						POS	
	SB	CH	RB	PD	JV			1	2	3	4	5	6		
201	2	1	4	7	4	18		1							1°
202	6	3	2	2	5	18		-							2°
203	5	4	1	4	6	20	3°								
204	3	7	7	1	3	21					3⁷				4°
205	7	5	3	5	1	21					2	4			5°
206	4	6	6	3	2	21					3⁹	3	5		6°
207	1	2	5	6	7	21					2	3	4		7°

Procedimento. Regola 9: due Concorrenti pareggiano per il primo posto. Regola 10: prevale il numero 201, quindi il 202 è secondo. Regola 9: quattro Concorrenti pareggiano per il quarto posto. Regola 10: scrutinio per il quarto posto, prevale il numero 204; scrutinio per il quinto posto: prevale il numero 205; scrutinio per il sesto posto: prevale il 206, di conseguenza il 207 si classifica al settimo posto.

REGOLA 11.a

Per posizioni non assegnabili mediante l'applicazione delle regole precedenti, si ricorre ad uno scrutinio supplementare in cui, TUTTI I VOTI ricevuti nei vari balli di finale da ciascuna delle coppie in parità, DEVONO ESSERE CONSIDERATI COME OTTENUTI IN UN BALLO UNICO:

si aggiudica la migliore posizione disponibile la coppia che risulta aver conseguito la maggioranza di voti utili e considerabili, cioè di voti indicanti la posizione da assegnare e voti migliori.

Nota: nella regola 11 il quorum minimo di maggioranza è rappresentato dal valore intero immediatamente superiore alla metà del numero totale dei voti: il numero dei voti è calcolato moltiplicando il numero dei balli per quello dei Giudici. In caso di 5 balli e 7 Giudici ($5 \times 7 = 35$), la maggioranza è 18; per 3 balli con 5 Giudici ($3 \times 5 = 15$), la maggioranza è 8.

REGOLA 11.b

Qualora la Regola 11.a non sia sufficiente, in alternativa alla semplice maggioranza si procede ad attribuire il piazzamento in maniera analoga a quanto praticato nei singoli balli con le regole 6 e 7.

In caso di parità assoluta (applicazione 7.c) è compito dello Scrutinatore verbalizzare l'Ex Aequo e segnalarlo immediatamente al Direttore di Gara per le eventuali decisioni di sua competenza.

REGOLA 11.c

La Regola 11 assegna due posizioni se due sono i Team scrutinati (in pareggio); attribuisce invece una sola piazza se le coppie sono almeno tre: in tal caso, per le rimanenti (e solo per queste) si riapplica la Regola 10 per la posizione successiva.

MOLTO IMPORTANTE: gli eventuali Team soccombenti nel precedente scrutinio per Regola 10, hanno diritto di aggiudicarsi o spartirsi (sempre per reg. 10) l'ultima o le ultime posizioni disponibili nell'ambito del primo pareggio con la regola 9.

Di seguito, nelle pagine seguenti, una serie di esempi relativi all'intera casistica delle **Regole 11.a, 11.b ed 11.c.**

Esempio n° 22

VI	A	B	C	D	E	F	G	1	2	3	4	5	6	7	POS
221	4	1	1	1	1	1	1	6							1°
222	5	5	5	5	5	6	5					6			5°
223	1	2	2	2	2	2	2		7						2°
224	3	3	4	3	3	3	3			6					3°
225	2	4	3	6	4	5	4				5				4°
226	6	6	7	7	6	7	6						4		6°
227	7	7	6	4	7	4	7							7	7°

TG	A	B	C	D	E	F	G	1	2	3	4	5	6	7	POS
221	3	1	1	1	1	1	1	6							1°
222	4	2	2	2	4	4	4				7				4°
223	1	4	3	3	2	2	2		4						2°
224	2	3	4	4	3	3	3			5					3°
225	5	5	7	5	5	5	5					6			5°
226	7	7	6	7	6	6	7							7	7°
227	6	6	5	6	7	7	6						5		6°

VV	A	B	C	D	E	F	G	1	2	3	4	5	6	7	POS
221	3	1	1	3	3	3	3			7					3°
222	2	2	3	1	1	1	1	4							1°
223	1	3	2	2	2	2	2		6						2°
224	7	5	4	5	4	5	4					6			4°
225	5	4	7	7	5	6	6						5		6°
226	4	6	5	6	6	4	7						6		5°
227	6	7	6	4	7	7	5						4		7°

SF	A	B	C	D	E	F	G	1	2	3	4	5	6	7	POS
221	3	1	1	5	5	5	5					7			5°
222	2	2	2	3	4	3	3			6					3°
223	1	3	3	1	1	1	1	5							1°
224	5	5	5	2	2	2	2		4						2°
225	7	7	7	7	3	4	4							7	7°
226	6	6	6	6	6	6	6						7		6°
227	4	4	4	4	7	7	7				4				4°

QS	A	B	C	D	E	F	G	1	2	3	4	5	6	7	POS
221	4	1	1	4	4	4	4				7				4°
222	2	2	2	1	1	1	1	4							1°
223	1	4	4	2	2	2	2		5						2°
224	3	3	3	3	5	3	3			6					3°
225	7	7	7	7	3	6	6							7	7°
226	6	6	5	6	6	5	7						6		6°
227	5	5	6	5	7	7	5					4			5°

	REGOLA 9					TOT	POS	REGOLA 10						POS	REGOLA 11 (magg. 18)							POS					
	Vi	Tg	Vv	Sf	Qs			1	2	3	4	5	6		1	2	3	4	5	6	7						
221	1	1	3	5	4	14													18							3°	
222	5	4	1	3	1	14		2 ²											19							2°	
223	2	2	2	1	2	9	1°																				
224	3	3	4	2	3	15	4°																				
225	4	5	6	7	7	29						2 ⁹											19			5°	
226	6	7	5	6	6	30	7°																				
227	7	6	7	4	5	29						2 ⁹											13			6°	

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 “crocette”, su disposizione del Direttore di Gara, il Giudice può assegnare le cosiddette “semi-crocette”, 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.

COMBINATA: metodo 1

Si svolge una gara separata per ogni singolo ballo: il computo totale tiene conto della posizione raggiunta da ciascuna coppia in ognuno dei balli.

Quando il Team non abbia disputato la finale in uno o più danze, nel riepilogo, in relazione all'ultimo turno eliminatorio disputato, gli si assegna il punteggio risultante dal calcolo:

(n° Team Ultimo Turno Disputato + n° Team Turno Successivo) : 2 + ½

altrimenti esprimibile: (n° Team Eliminati : 2) + (n° Team Prescelti) + ½

oppure, ancora: (n° Team Ultimo Turno Disputato + n° Team Turno Successivo + 1) : 2

Per esempio la posizione di un Team eliminato nella selezione "da 24 a 12" (a cui è assegnata una posizione tra il 13° ed il 24° posto) viene calcolata nel seguente modo:

$$(24 + 12) : 2 + \frac{1}{2} = 18 \frac{1}{2}$$

Oppure: $(12 : 2) + 12 + \frac{1}{2} = 18 \frac{1}{2}$

Oppure: $(24 + 12 + 1) : 2 = 18 \frac{1}{2}$

Esempio n° 33

Combinata Dieci Danze	RIEPILOGO - REGOLA 9										TOT	POS
	VI	TG	VV	SF	QS	SB	CH	RB	PD	JV		
331	1	1	1	2	1	7	18½	9½	16½	27½	85,0	
332	9½	3	9½	9½	9½	1	1	1	1	1	46,0	2°
333	9½	4	9½	9½	3	9½	7	7	9½	7	75,5	6°
334	18½	18½	9½	18½	9½	2	2	3	2	9½	93,0	
335	2	2	3	1	2	4	3	2	9½	5	33,5	1°
336	6	9½	4	9½	9½	3	9½	4	5	3	63,0	5°
337	9½	9½	9½	9½	18½	6	4	9½	9½	2	87,5	
338	3	9½	5	4	4	5	5	5	3	6	49,5	3°
339	4	9½	2	3	5	9½	6	6	4	4	53,0	4°
340	5	5	6	5	6	9½	9½	9½	6	27½	89,0	
341	18½	6	7	6	7	9½	9½	9½	9½	9½	92,0	

Legenda:

9½ = Team eliminato nel Turno "da 12 a 6" (Semifinale)

16½ = Team eliminato nel Turno "da 20 a 12"

18½ = Team eliminato nel Turno "da 24 a 12"

27½ = Team eliminato nel Turno "da 30 a 24"

Nota: questo metodo viene anche adoperato per gare di singole specialità; all'atto pratico si può arrivare a dover scrutinare anche varie decine di Concorrenti (in teoria 6 o 7 diversi finalisti per ciascuna danza).

COMBINATA: metodo 2

Un altro sistema in uso prevede lo svolgimento separato della gara di ciascuno Stile, come in una normale competizione.

Il riepilogo finale terrà poi conto della posizione raggiunta da ogni Team nelle diverse specialità: qualora il Team non sia finalista, si applica, per tutte le danze della disciplina, lo stesso calcolo già descritto nella pagina precedente.

Esempio n° 34

Combinata Dieci Danze	RIEPILOGO - REGOLA 9										TOT	POS
	VI	TG	VV	SF	QS	SB	CH	RB	PD	JV		
341	1	2	3	3	2	9½	9½	9½	9½	9½	58,5	4°
342	2	1	1	1	1	9½	9½	9½	9½	9½	53,5	1°
343	3	3	2	2	3	9½	9½	9½	9½	9½	60,5	5°
345	6	4	6	6	4	18½	18½	18½	18½	18½	118,5	
346	5	5	5	4	5	9½	9½	9½	9½	9½	71,5	
347	4	6	4	5	6	9½	9½	9½	9½	9½	72,5	
348	9½	9½	9½	9½	9½	1	2	1	1	2	54,5	2°
349	9½	9½	9½	9½	9½	2	1	2	2	1	55,5	3°
350	9½	9½	9½	9½	9½	3	3	3	3	3	62,5	6°
351	30½	30½	30½	30½	30½	6	6	5	6	6	181,5	
352	9½	9½	9½	9½	9½	5	5	6	5	5	73,5	
353	9½	9½	9½	9½	9½	4	4	4	4	4	67,5	

Legenda:

9½ = Team eliminato nel Turno "da 12 a 6" (Semifinale)

18½ = Team eliminato nel Turno "da 24 a 12"

30½ = Team eliminato nel Turno "da 36 a 24"

Esempio n° 35

Combinata Sei Danze	RIEPILOGO - REGOLA 9						TOT	POS
	MZ	VV	PK	VL	TG	FX		
351	1	1	1	1	1	1	6,0	1°
352	2	2	2	10½	10½	10½	37,5	2°
353	3	3	3	10½	10½	10½	40,5	5°
354	4	4	4	10½	10½	10½	43,5	6°
355	5	5	5	10½	10½	10½	46,5	
356	6	6	6	10½	10½	10½	49,5	
357	7	7	7	10½	10½	10½	52,5	
358	10½	10½	10½	2	2	3	38,5	3°
359	10½	10½	10½	3	3	2	39,5	4°
360	10½	10½	10½	4	4	5	44,5	
361	10½	10½	10½	5	5	4	45,5	
362	10½	10½	10½	6	6	7	50,5	
363	10½	10½	10½	7	7	6	51,5	

Legenda:

10½ = Team eliminato nel Turno "da 13 a 7" (Semifinale)

COMBINATA: metodo 3

Il terzo metodo prevede una normalissima gara su più balli, anche se di Stili differenti; per cui, dalle eliminatorie alle finali, la competizione rispetta le medesime regole adottate nella gara della singola specialità: così le preferenze ed i voti dei Giudici sono computati globalmente alla fine di ogni turno.

Esempio n° 36

Combinata Dieci Danze	RIEPILOGO - REGOLA 9										TOT	POS
	VI	TG	VV	SF	QS	SB	CH	RB	PD	JV		
361	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	18	1°
362	2	1	2	1	2	3	3	3	3	3	22	2°
363	5	3	3	3	3	6	6	6	6	6	47	4°
364	6	4	4	4	4	7	7	7	7	7	57	7°
365	7	7	5	7	5	1	1	1	1	1	36	3°
366	3	5	6	5	6	5	5	4	5	5	49	5°
367	4	6	7	6	7	4	4	5	4	4	51	6°

Esempio n° 37

Combinata Sei Danze	RIEPILOGO - REGOLA 9						TOT	POS
	MZ	VV	PK	VL	TG	FX		
371	1	1	1	1	1	1½	6,5	1°
372	2	2	2	2	2	1½	11,5	2°
373	5	3	3	3	3	4	21	3°
374	4	4	5	6	6	6	31	6°
375	3	5	4	5	5	5	27	4°
376	6	6	6	4	4	3	29	5°

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°

