

SOLO DANCE

A cura di:
Sig.ra Antonella Cerbai

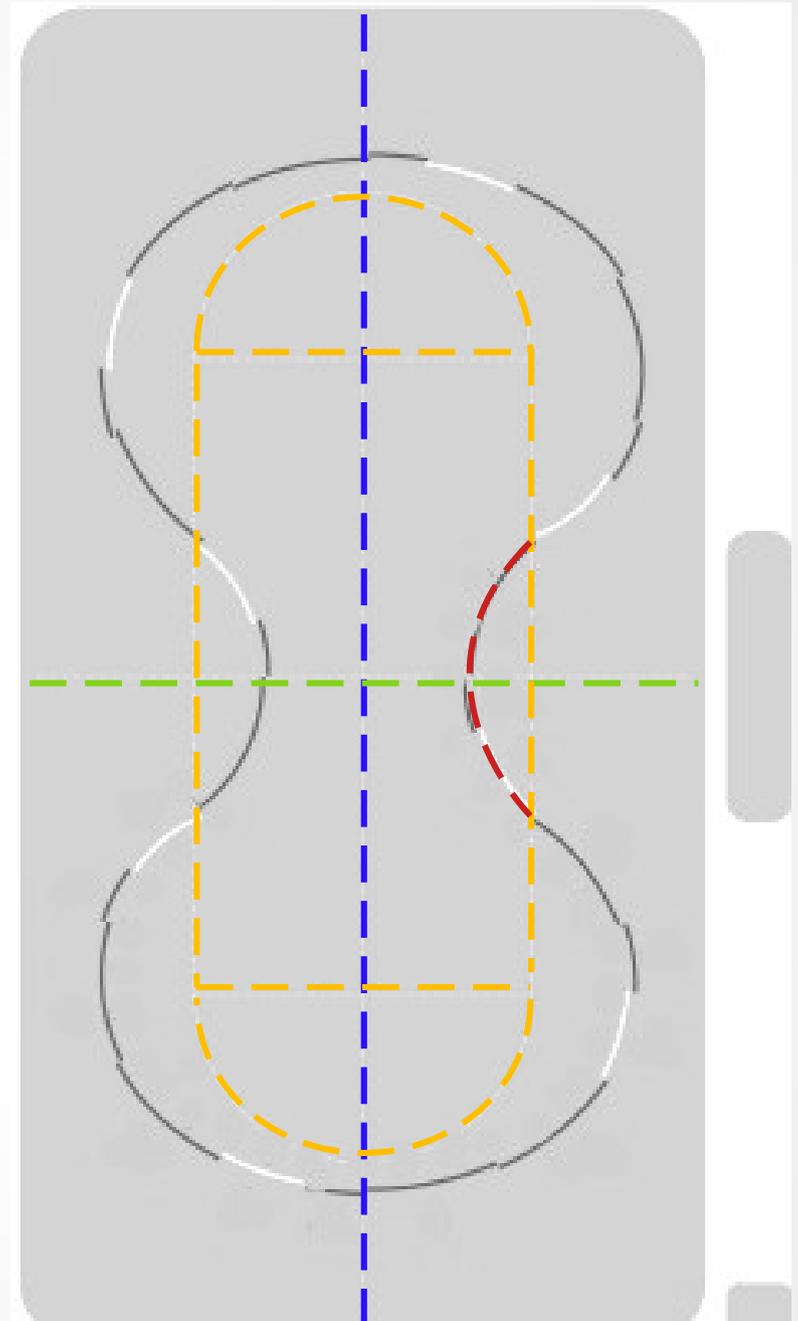
CENNI STORICI

- ✓ La Solo Dance è stata introdotta da circa un ventennio in Italia dopo che è nata e si è sviluppata soprattutto negli Stati Uniti.
- ✓ La Toscana si è avvicinata alla disciplina nel 2010 in occasione dei Campionati Nazionali, svolti a Calenzano, ai quali la Società organizzatrice ha partecipato per la prima volta con alcuni suoi atleti. Da quel momento quei tecnici e i loro ragazzi hanno portato avanti un lungo lavoro, che gli ha permesso di accedere alle categorie assolute, facendo sì che anche altre Società toscane sposassero la Specialità.
- ✓ La Solo Dance si svolge in forma individuale e permette di trasferire la tecnica della danza, una volta di competenza esclusiva delle coppie, a tutto il movimento del Pattinaggio Artistico, arricchendolo con le nozioni ritmiche e stilistiche tipiche della Specialità e migliorando la tecnica di piede.



TERMINOLOGIA

- ✓ **BASELINE:** E' una linea immaginaria che corre lungo il perimetro interno della pista, in relazione al quale si esegue il disegno della Danza
- ✓ **ASSE LONGITUDINALE (Long Axis):** Linea retta immaginaria che passa per il centro e divide in due la lunghezza della pista
- ✓ **ASSE TRASVERSALE (Trasverse Axis):** Linea retta immaginaria che passa per il centro e divide in due la larghezza della pista
- ✓ **DISEGNO (Pattern):** E' lo schema prestabilito dei passi della danza sulla superficie della pista che si sviluppa intorno alla Baseline
- ✓ **LOBO (Lobe):** E' un passo o una sequenza di passi eseguiti su uno stesso lato della Baseline, con forma approssimativa di semicerchio.
- ✓ **SEQUENZA DI DANZA (Pattern Dance):** E' l'insieme di passi che costituisce la Danza dal passo n°1 all'ultimo prescritto. Le Sequenze possono essere Simmetriche (sviluppate su metà pista) e Asimmetriche (a pista intera)



TERMINOLOGIA

- ✓ **BATTITO (Beat):** E' la regolare, ricorrente pulsazione che costituisce l'unità di misura in tutte le battute musicali
- ✓ **BATTUTA o MISURA (Measures):** E' un gruppo di battiti. Tutte le battute di un dato tipo di musica contengono lo stesso numero di battiti
- ✓ **TEMPO:** E' la velocità della musica, il numero dei battiti per minuto (bpm)
- ✓ **FRASEGGIO MUSICALE:** E' un gruppo di battute o misure. Una frase musicale è composta da un numero pari di battute musicali. Nelle danze obbligatorie tutte le frasi iniziano sul battito forte
- ✓ **RITMO (Rhythm):** E' la regolare ripetizione lunga e corta, come pure forte e debole di battiti che danno ad ogni tipo di musica la sua individuale caratterizzazione
- ✓ **TIMING:** tutti i passi, movimenti, azioni devono essere eseguite a tempo di musica. Per la danza obbligatoria/schema di danza è obbligatorio mantenere il tempo corretto per raggiungere un livello adeguato

Music: Foxtrot 4/4
Pattern: Set

Tempo: 96 bpm

ELEMENTI TECNICI

- ✓ **DANZA OBBLIGATORIA (Compulsory Dance)**
- ✓ **SEQUENZA di CLUSTER (Clusters Sequence)**
- ✓ **SEQUENZA di TRAVELING (Traveling Sequence)**
- ✓ **SEQUENZA di PASSI (Footwork Sequence)**
- ✓ **SEQUENZA ARTISTICA di PASSI (Artistic Footwork Sequence)**
- ✓ **SEQUENZA COREOGRAFICA (Choreographic Sequence)**

ELEMENTI TECNICI

✓ DANZA OBBLIGATORIA (Compulsory Dance):

ACADEMY BLUES

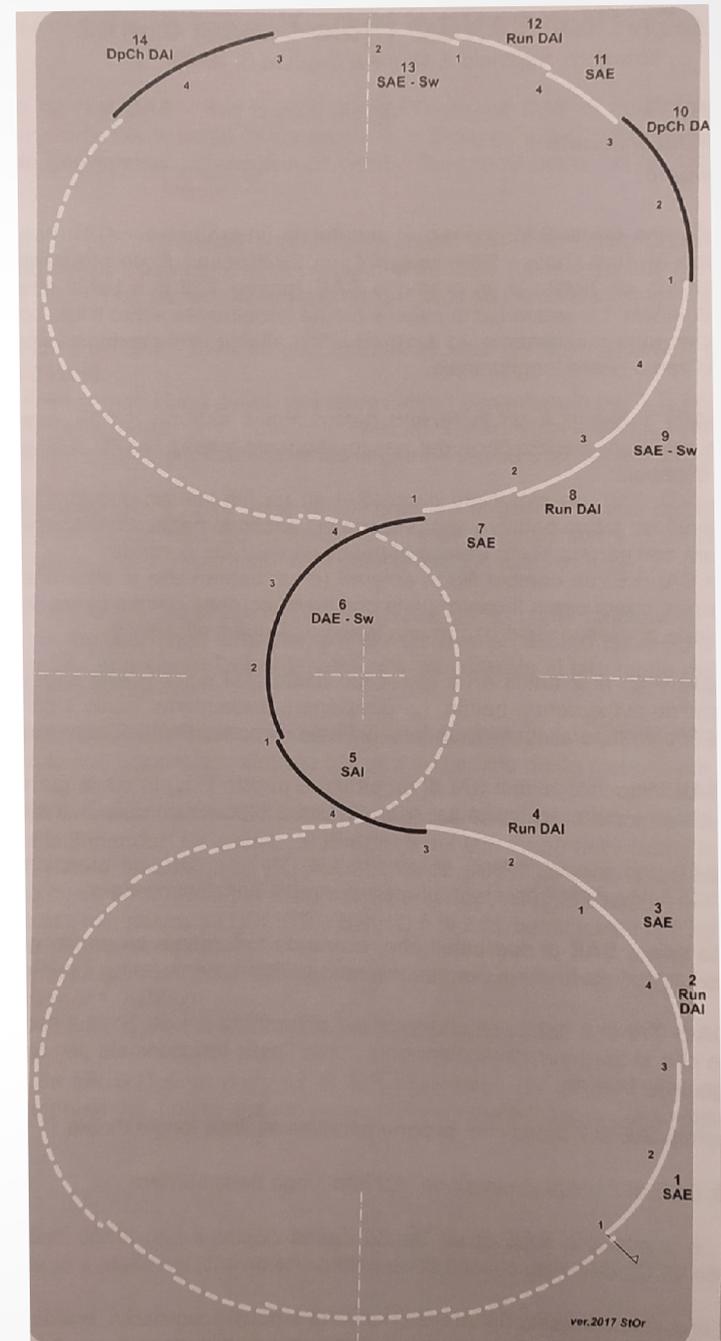
Inventori: Lane, M Clauchlen & Irwin

Musica: Blues 4/4

Tempo: 92 battiti al minuto

Schema: Obbligato

N°1	PASSI	BATTITI MUSICALI
1	SAE	2
2	Run DAI	1
3	SAE	1
4	Run DAI	2
5	SAI	2
6	DAE-Sw	4
7	SAE	1
8	Run DAI	1
9	SAE-Sw	2
10	DpCh DAI	2
11	SAE	1
12	Run DAI	1
13	SAE-Sw	2
14	DpCh DAI	2



ELEMENTI TECNICI

✓ DANZA OBBLIGATORIA (Compulsory Dance):

ASSOCIATION VALZER (Solo)

Inventori: L. Gowing, Ronald E. Gibbs

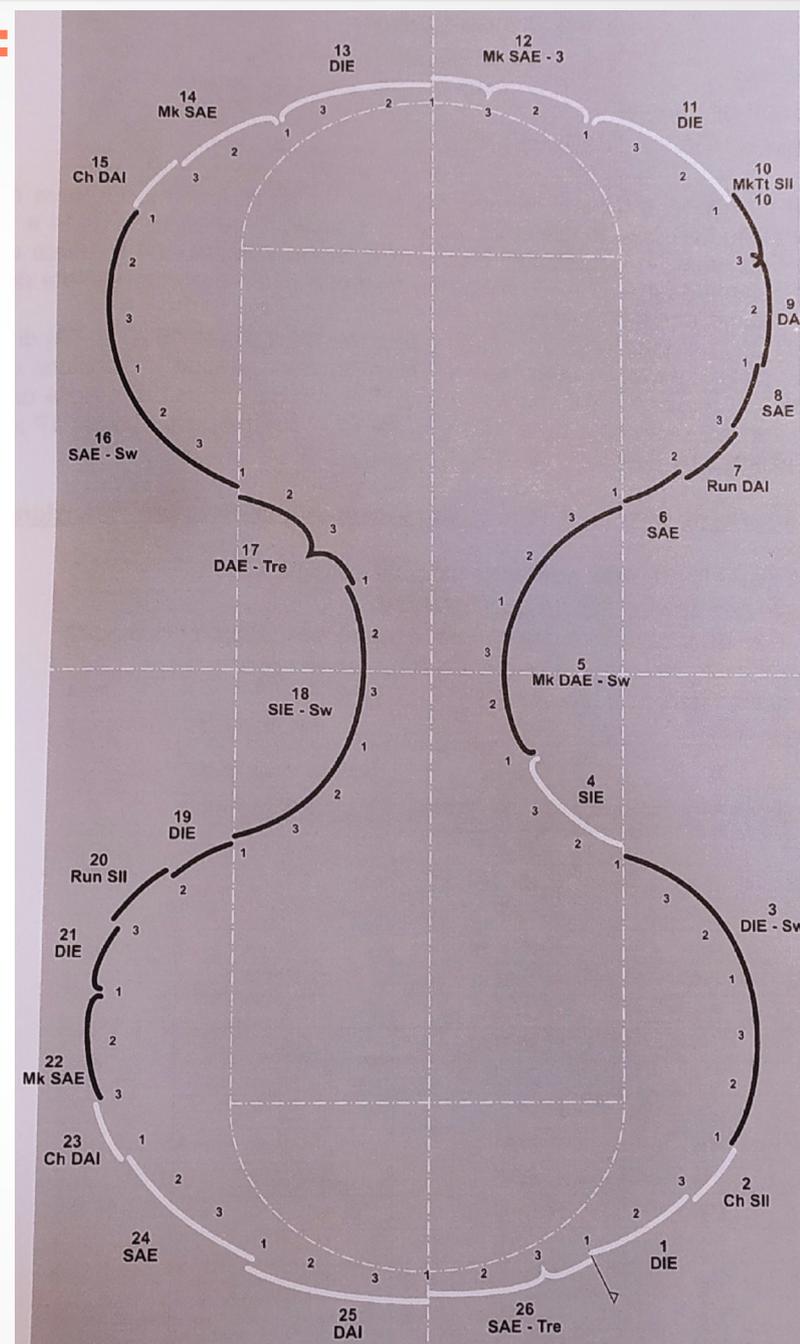
Musica: Valzer 3/4

Tempo: 132 battiti al minuto

Schema: Obbligato

N°	PASSI	BATTITI MUSICALI
1	DIE	2
2	Ch SII	1
3	DIE - Sw (sul 4° battito)	3+3
4	SIE	3
5	Mk DAE - Sw (sul 4° battito)	3+3
6	SAE	1
7	Run DAI	1
8	SAE	1
9	S DAI	2
10	MkTT SII	1
11	DIE	3
12	Mk SAE - Tre (a SII)	2+1
13	DIE	3

14	Mk SAE	2
15	Ch DAI	1
16	SAE - Sw (sul 4° battito)	3+3
17	DAE - Tre (a DII)	2+1
18	SIE - Sw (sul 4° battito)	3+3
19	DIE	1
20	Run SII	1
21	DIE	1
22	Mk SAE	2
23	Ch DAI	1
24	SAE	3
25	S DAI	3
26	SAE - Tre (a SII)	2+1



ELEMENTI TECNICI

✓ SEQUENZA di CLUSTER (Clusters Sequence) CISq

Il pattinatore deve eseguire due (2) Set di Clusters, separati da passi o turns su due piedi. I turns su un piede non sono consentiti ed ogni set deve contenere almeno tre (3) turns.

Il Cluster ha un limite di tempo a seconda della categoria.

I turns che compongono il Set devono essere differenti tra loro e non è permesso cambiare il filo tra i primi 3 turns. E' possibile utilizzare gli stessi turns nei due Set ma con un ordine di esecuzione differente, il Tre e il Travellig potranno essere inseriti come turns solo una volta all'interno dell'intera sequenza. Il valore dell'elemento è determinato dal livello presentato dall'atleta.

Livello Base - CISqB	Livello 1 - CISq1	Livello 2 - CISq2	Livello 3 - CISq3	Livello 4 - CISq4
Una sequenza di cluster che rispecchia i requisiti basici	Livello B con almeno tre (3) turns confermati in entrambi i set e deve includere una (1) feature	Livello B con almeno tre (3) turns confermati in entrambi i set e deve includere due (2) differenti features	Livello B con almeno tre (3) turns confermati in un set e quattro (4) turns confermati nell'altro set e deve includere tre (3) differenti features	Livello B con almeno quattro (4) turns confermati in entrambi i set e deve includere tre (3) differenti features

FEATURES

1. Entrate difficili diverse per entrambi i sets

Le entrate difficili possono essere: Choctaw (solo dall'avanti all'indietro), Ina Bauer (utilizzo un minimo di sei (6) ruote), Spread Eagle, un salto di una (1) rotazione completa.

2. Body movements:

I pattinatori devono presentare due body movements di due gruppi differenti: uno nel primo set e uno nel secondo set. Non si possono eseguire all'inizio e alla fine dei set devono essere eseguiti durante o in mezzo ai turns.

3. Piedi differenti

ELEMENTI TECNICI

✓ SEQUENZA di TRAVELING (Traveling Sequence) Tr

Il pattinatore deve eseguire due (2) Set di almeno due (2) rotazioni separati da passi di piede o turns. La durata massima della Sequenza di Traveling è di dieci (10) secondi.

Il valore dell'elemento è determinato dal livello presentato dall'atleta.

FEATURES

GRUPPO 1:

- a. Entrata difficile nel primo set dell'elemento
- b. Piedi differenti

GRUPPO 2:

Features di braccia e busto

GRUPPO 3:

Features di gambe e parte inferiore del corpo

GRUPPO 4:

Extra features: terzo set, cambio del livello della gamba libera o della gamba portante con movimento continuo ad onda, busto spostato dall'asse verticale o ruotato di almeno 45 gradi

Livello Base - TrB	Livello 1 - Tr1	Livello 2 - Tr2	Livello 3 - Tr3	Livello 4 - Tr4
Una sequenza di almeno due (2) rotazioni che rispetta i requisiti basilari	Livello B e ogni Set deve essere di almeno tre (3) rotazioni. Deve includere una (1) feature	Livello B e ogni Set deve essere di almeno tre (3) rotazioni. Deve includere due (2) feature da due gruppi differenti. Uno dei set deve ruotare in direzione opposta	Livello B e ogni Set deve essere di almeno tre (3) rotazioni. Deve includere tre (3) feature da tre gruppi differenti. Uno dei set deve ruotare in direzione opposta	Livello B e ogni Set deve essere di almeno quattro (4) rotazioni. Deve includere quattro (4) feature da quattro gruppi differenti. Uno dei set deve ruotare in direzione opposta

ELEMENTI TECNICI

✓ SEQUENZA di PASSI (Footwork Sequence) FoSq

Il pattinatore deve eseguire una Sequenza di Passi con schema libero che copra almeno i $\frac{3}{4}$ della superficie della pista. C'è un limite di tempo per eseguirla che varia da 30 a 40 secondi in base alla categoria.

La Sequenza di Passi deve includere il numero di turns richiesti dal livello presentato oltre a passi e movimenti di collegamento.

Il valore dell'elemento è determinato dal livello presentato dall'atleta.

Livello Base - FoSqB	Livello 1 - FoSq1	Livello 2 - FoSq2	Livello 3 - FoSq3	Livello 4 - FoSq4
Una sequenza di passi che rispecchia i requisiti basilari	Livello B e devono eseguire quattro (4) turns e includere una (1) feature (scelta solo tra il gruppo 1 o il gruppo 2)	Livello B e devono eseguire sei (6) turns e includere due (2) features differenti (una delle quali deve essere del gruppo 1 o del gruppo 2)	Livello B e devono eseguire otto (8) turns e includere tre (3) features diverse.	Livello B e devono eseguire dieci (10) turns e includere quattro (4) features diverse.

FEATURES

1. Body movements: sono richiesti tre (3) differenti movimenti del corpo, devono essere di gruppi diversi.

2. Choctaws: I pattinatori devono eseguire almeno due (2) Choctaws, uno in senso orario e uno in senso anti-orario. Saranno considerati solo i Choctaws dall'avanti all'indietro.

3. Cluster

4. Turns con piedi diversi: i turns confermati e richiesti per il livello devono essere eseguiti equamente sia sul piede destro che sul piede sinistro, o se trattasi di boccole e traveling in senso orario ed antiorario.

NB: Il Tre (Three Turn) non verrà considerato come turn nella sequenza di passi

ELEMENTI TECNICI

✓ SEQUENZA ARTISTICA di PASSI (Artistic Footwork Sequence) ASq

La Sequenza Artistica è una sequenza di passi che include l'utilizzo di passi, turns, elementi di pattinaggio e movimenti artistici esteticamente gradevoli che dimostrino le naturali capacità creative dell'atleta. Il pattinatore deve eseguire una sequenza di passi con schema libero che copra almeno i $\frac{3}{4}$ della superficie della pista. Il limite di tempo di tale sequenza è differente a seconda della categoria.

Il valore dell'elemento è determinato dal livello presentato dall'atleta.

Livello Base - ASqB	Livello 1 - ASq1	Livello 2 - ASq2	Livello 3 - ASq3	Livello 4 - ASq4
Una sequenza di passi che rispecchia i requisiti basici	Livello B e devono eseguire quattro (4) turns e includere una (1) feature (scelta solo tra il gruppo 1 o il gruppo 2)	Livello B e devono eseguire quattro (4) turns e includere due (2) features differenti (una delle quali deve essere del gruppo 1 o del gruppo 2)	Livello B e devono eseguire sei (6) turns e includere tre (3) features diverse.	Livello B e devono eseguire otto (8) turns e includere quattro (4) features diverse.

FEATURES

1 Tre differenti Elementi di pattinaggio (Skating Elements)

- Ina Bauer, spread eagles, hackenmond;
- Salto del cervo, salto in spaccata, butterfly, fly camel;
- Un (1) salto di una (1) rotazione.
- Biellman, rovesciata, ring (verticale o orizzontale);
- Charlotte, illusion;
- Trottola di tre (3) rotazioni minimo realizzata su un piede e filo

2. Choctaws: I pattinatori devono eseguire almeno due (2) Choctaws, uno in senso orario e uno in senso anti-orario. Saranno considerati solo i Choctaws dall'avanti all'indietro.

3. Cluster

4. Turns su un piede differente: i turns confermati e richiesti per il livello devono essere eseguiti equamente sia sul piede Destro che sul piede Sinistro, o se trattasi di boccole e travelling in senso orario ed antiorario.

ELEMENTI TECNICI

✓ SEQUENZA COREOGRAFICA (Choreo Step Sequence) ChStS

La Sequenza Coreografica è una Sequenza di elementi di libera scelta, dove gli atleti devono dimostrare: l'abilità di pattinare, creatività, abilità coreografica, originalità, musicalità e l'utilizzo dello spazio personale con i movimenti del corpo (body movements). I pattinatori devono dimostrare l'abilità di pattinare sulla musica e interpretarla utilizzando elementi tecnici come: passi, turns, arabesque, pivot, ina bauer, spread eagles, hackenmond, salti di una rotazione (non dichiarati ed inclusi nei salti consentiti), trottole veloci. Non c'è uno schema da seguire. La sequenza deve iniziare da una posizione stazionaria o da uno stop & go e coprire i $\frac{3}{4}$ della pista. Il tempo di esecuzione di questa sequenza è di massimo trenta (30) secondi. Sono permessi gli stop. Ha un valore fisso.



CATEGORIE

SOLO DANCE

**FISR DIV. NAZIONALE
UISP DANCE + PLUS**

**FISR PROMOZIONALE
UISP SUPER DANCE**

**FISR DIV. INTERNAZIONALE
UISP DANCE PRO**



CATEGORIE

UISP DANCE + PLUS

Per ogni Categoria sono previste 3 Danze Obbligatorie. Le competizioni sono composte da una **semifinale** e una **finale**. Nella semifinale si eseguono le prime 2 Danze e partecipano tutti i concorrenti, nella finale (dove accedono i primi 4-8-12-16 atleti classificati in base al numero dei partecipanti) si esegue la terza Danza.

La gara si effettua per gruppi di atleti: **massimo 4** per la semifinale e 2 per la finale.

I concorrenti del gruppo chiamati in pista si dispongono per la partenza 2 a destra e 2 a sinistra, ogni concorrente per non essere di ostacolo inizia con almeno **8 o 12 battiti di ritardo** rispetto a chi lo precede.

I concorrenti portano un **numero dietro la schiena** per essere individuabili dagli Ufficiali di Gara. **Il punteggio non viene comunicato** al pubblico ma al termine della semifinale viene stilata la classifica provvisoria.

Solo nella Uisp è possibile, per chi vuole, fare una Danza Libera **PLUS**, per partecipare alla quale non è determinante la disputa della Danza di Finale.



CATEGORIE

FISR

ESORDIENTI NAZIONALI

ALLIEVI NAZIONALI

DIVISIONE NAZIONALE A

DIVISIONE NAZIONALE B

DIVISIONE NAZIONALE C

DIVISIONE NAZIONALE D

UISP

UISP DANCE PRIMAVERA

UISP DANCE ALLIEVI

UISP DANCE A

UISP DANCE B

UISP DANCE C

UISP DANCE D

TUTTE QUESTE CATEGORIE IN UISP POSSONO FARE FREE DANCE con minutaggio e regolamento che si trovano sulle Norme di Attività e dovranno al momento dell'iscrizione indicare la Categoria UISP + PLUS

CATEGORIE

UISP DANCE PRO

Per le Specifiche degli Elementi ed i Regolamenti di queste categorie ogni anno ci si attiene alle Norme FISR e World Skate. Attualmente le Competizioni sono formate da:.

UISP DANCE PRO MINI-ON → 1 Danza Obbligatoria e 1 Danza Libera

UISP DANCE PRO PRIMAVERA → 2 Danze Obbligatorie e 1 Danza Libera

UISP DANCE PRO ALLIEVI → 2 Danze Obbligatorie e 1 Danza Libera

UISP DANCE PRO CADETTI → 2 Danze Obbligatorie e 1 Danza Libera

UISP DANCE PRO JEUNESSE → 2 Danze Obbligatorie e 1 Danza Libera

UISP DANCE PRO JUNIOR E SENIOR → 1 Style Dance e 1 Free Dance

CATEGORIE

STYLE DANCE

LA Style Dance è un programma che combina gli elementi tecnici della Free Dance con le Danze Obbligatorie. Di anno in anno viene selezionato il ritmo sul quale costruire il programma, scegliendolo tra quelli presenti in tabella. Il numero degli elementi tecnici richiesti è quattro e sarà sempre presente la sequenza di una danza obbligatoria (o di una parte di questa) in tema con il ritmo selezionato scelto dalla Commissione Tecnica Internazionale



RITMI della Style Dance

Swing Medley

Foxtrot, Quickstep, Swing, Charleston, Lindy Hop

Spanish Medley

Paso Doble, Flamenco, Tango, Spanish Waltz, Bolero Gypsy Music, Fandango

Classic Medley

Waltz, Classic Polka, March, Galop

Latin Medley

Mambo, Salsa, Merengue, Bachata, Bossa nova, Batucada, Cha Cha Cha, Samba, Rumba

Rock Medley

Jive, Boogie Woogie, Rock & Roll, Blues, Old Jazz

Folk Dance

Ethnic Dance

Modern Music Medley

Disco Music, Pop, Dance, Hip Hop, Soul, Rap, Techno, House, Hard Rock

Musical-Operetta Medley

CATEGORIE

FREE DANCE

La Free Dance è una Danza Libera che è presente in tutte le categorie internazionali ed ha durata ed elementi tecnici diversi in progressione dalla Categoria Giovanissimi alla Categoria Senior.



CATEGORIE

UISP SUPER DANCE

Composta da:

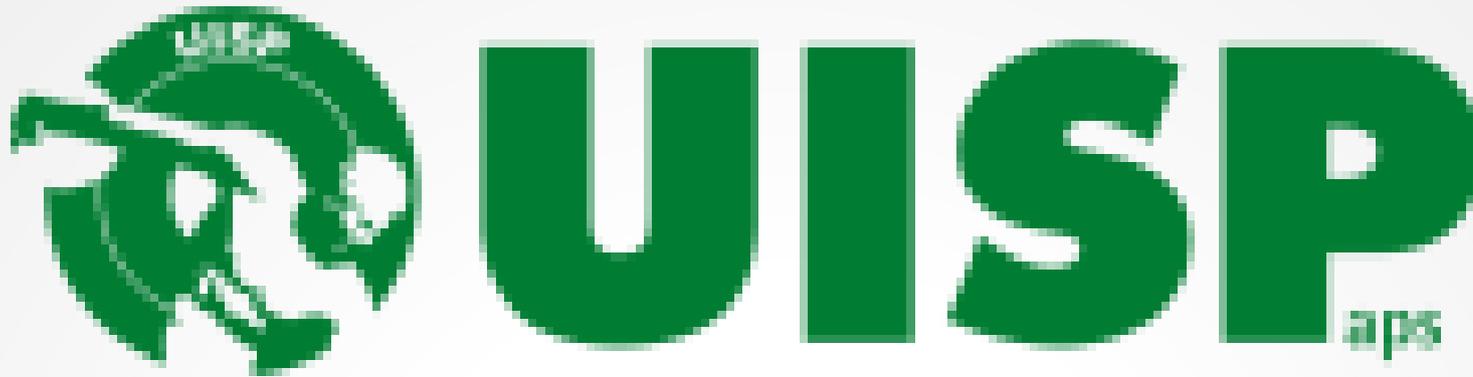
- ✓ Una Danza Obbligatoria della Categoria precedente rispetto alla Solo Dance Internazionale
- ✓ Una Free Dance dove gli elementi saranno stabiliti dalle Norme e non avranno limiti di tempo ma solo di livello

Il punteggio è esposto sia per la Danza Obbligatoria che per la Free Dance esattamente come per le Categorie Internazionali

**In FISR la Promozionale
parte dalla Categoria Allievi**

**In UISP la Super Dance parte
dalla Categoria Esordienti**

SOLO DANCE



sportpertutti

BIBLIOGRAFIA:

Manuale di Coppia Danza e solo dance, 2017

Rule Book – FIRS-ATC 2021/22

A cura di: Sig.ra Antonella Cerbai

Con la collaborazione di:

Sig.ra Chiara Marnica e Sig.ra Elisa Battistini