

## 709. SISTEMA DI GIUDIZIO

### 709.01 Difficoltà

A. Generale. I giudici dovrebbero attribuire un punteggio sia ai tentativi di mossa/trick che alle mosse completate. È necessario tenere in considerazione il rischio relativo dei trick. Se il giocatore esegue un tentativo ragionevole, ma il disco cade, bisognerebbe assegnare un punteggio leggermente più basso rispetto a quello attribuito se il disco non cadesse. Se lo sbaglio è più evidente, bisognerebbe regolare il punteggio di conseguenza. Tuttavia i giudici devono ricordare che l'esecuzione è una categoria di giudizio separata.

B. Attribuzione del punteggio ibrido blocchi di tempo/frasi (insieme di movimenti). La difficoltà viene giudicata sulla base di blocchi di tempo di 15 secondi. È possibile attribuire il punteggio di difficoltà relativo a un blocco di tempo da 4 secondi prima a 4 secondi dopo la fine del blocco (8 secondi in totale), quindi il primo punteggio dovrà essere assegnato fra l'11° e il 19° secondo. La finestra temporale di attribuzione del punteggio è scandita dal ticchettio di un metronomo. Il giudice può assegnare un punteggio per un blocco di tempo specifico quando sente il metronomo. L'ideale è dare il punteggio dopo una pausa naturale all'interno del gioco (una frase che termina con una presa, un drop o una pausa), in modo che i punti attribuiti riflettano combinazioni complete e che l'assegnazione del punteggio non distraiga il giudice dalla routine. Non si dovrebbe attribuire il punteggio dopo che il metronomo ha smesso di ticchettare. Il giudice dovrà scrivere un punteggio che rispecchi sia le mosse più difficili provate nei 15 secondi precedenti che la difficoltà totale relativa a quel lasso di tempo. Utilizzate tutta la scala da 0 a 10 per giudicare la difficoltà nel corso della routine, considerando il livello di gioco previsto. Quando il tempo della routine termina, la registrazione dirà "Time". Non considerate e non attribuite punti di rischio/difficoltà alle mosse effettuate dopo il "Time".

C. Scala di difficoltà. La scala per giudicare i blocchi di tempo/frasi va da 0 a 10. I punti dovrebbero venire assegnati secondo i seguenti criteri:

- 0: nessun trick
- 1-2: trick molto semplici
- 3-4: trick semplici
- 5-6: trick di difficoltà media
- 7-8: trick difficili
- 9-10: trick molto difficili

D. Punti extra per la consecutività. Quando assegnano il punteggio di difficoltà relativo al blocco di tempo precedente, i giudici dovrebbero considerare il livello di consecutività (*trovate una descrizione dettagliata e alcuni esempi del concetto di consecutività nell'appendice allegato*). Scrivete "+" vicino al punteggio di ogni blocco di tempo che presenti una consecutività sopra la media e un "-" se la consecutività è al di sotto della media. Scrivete "+-" se la consecutività è nella media.

E. Calcolare il punteggio globale della difficoltà. Eliminate il punteggio più basso e sommate il resto. Aggiungete un punto per ogni "+" e sottraete un punto per ogni "-" ("+-" non influisce sul punteggio). Dividete il risultato ottenuto per il numero di blocchi meno uno

(quello eliminato) e moltiplicate per 1,5. Approssimate al decimo di punto più vicino (Esempio:  $5.34 = 5.3$  mentre  $5.35 = 5.4$ ).

## F. Fattori di rischio

1. Consecutività: bisognerebbe valorizzare la difficoltà nel combinare mosse. Mosse interrotte da pause o esitazioni (THE) non dovrebbero venire valorizzate quanto gli stessi trick collegati fra di loro consecutivamente (*trovate una descrizione dettagliata e alcuni esempi del concetto di consecutività nell'appendice allegato*).

2. Difficoltà Tecnica: considerate se il trick richiede un alto grado di timing (tempismo), precisione, manipolazione o gestione del disco e/o gestione del corpo.

3. Difficoltà Atletica: considerate se il trick richiede controllo, flessibilità o forza eccezionali. Bisognerebbe riservare un trattamento più generoso alle mosse in cui il giocatore si trova a testa in giù o in posizioni contorte, ristrette o acrobatiche.

4. Durata del momento critico: considerate se la difficoltà tecnica e/o atletica sono amplificate dal rallentamento o dall'accelerazione del gioco. Per esempio, la presenza di "tempi ciechi" (trick in cui il giocatore non vede il disco) e la loro durata rientrano in quest'ambito.

5. Complessità e timing dei co-op: le mosse cooperative (co-op) fra partner solitamente presentano un livello di intricatezza e un timing maggiori rispetto agli stessi trick effettuati da un singolo giocatore. Premiate la complessità e il timing delle interazioni fra giocatori.

6. Numero di tentativi di presa: le prese comportano un elevato rischio di drop. Premiate i blocchi di tempo/frasi che contengono molti tentativi di presa. Un esempio potrebbe essere un blocco di tempo/frase con una lunga sezione di lanci e prese (*speed flow*) - (*trovate una descrizione dettagliata e alcuni esempi del concetto di speed flow nell'appendice allegato*)

## 709.02 Impressione artistica

A. Generale: l'impressione artistica è il risultato della media di 5 sottopunteggi: Variety, Teamwork, Music Choreography, Form e Flow. Ogni categoria riceve un punteggio da 0 a 10.

B. Variety (varietà): la varietà riflette i diversi modi di manipolazione del disco e di interazione fisica utilizzati dai giocatori. Lo scopo principale è evitare o limitare la ripetizione. Giudicate la routine come una serie di idee. Considerate se la squadra presenta una serie di idee uniche (punteggio alto) o la stessa idea riproposta più volte (punteggio basso).

Un'idea può essere un lancio, una presa, un evento sensazionale che coinvolge il disco o una porzione consecutiva di una combinazione. Concentratevi attentamente sull'esecuzione di ogni mossa/trick dato che ripetere lo stesso trick usando le due mani, i due giri del disco (counter e clock) o con il disco sottosopra non implica necessariamente una ripetizione.

Prestate molta attenzione alla ripetizione intenzionale che non dovrebbe venire penalizzata se la routine è comunque varia.

1. Tipi di varietà: la varietà comprende le 5 sottocategorie descritte più sotto.

Nella lista di controllo della varietà, sono presenti elementi comunemente associati a ogni sottocategoria. Alla fine della routine, attribuite un punteggio a ogni sottocategoria usando la lista di controllo per aiutarvi. Questo processo dovrebbe essere veloce e intuitivo, senza calcoli complicati. Assegnate un punteggio da 0 a 2 per ogni sottocategoria e sommate i 5 punteggi per ottenere la varietà totale.

*Nota: L'elenco degli elementi per ogni sottocategoria della lista di controllo della varietà non è completo ed è solo una linea guida indicativa. Anche gli elementi di freestyle non presenti nell'elenco devono essere valutati ai fini della varietà (per ogni sottocategoria).*

a. Lanci: le variazioni comprendono l'uso di impugnature, mani e lanci diversi.

b. Prese: le variazioni comprendono prese diverse e diverse esecuzioni della stessa presa (saltata vs. standing; gamba o mano destra vs. gamba o mano sinistra).

c. Gestione del disco: le variazioni comprendono manipolazioni basilari del disco (controlli, brush, variazioni dell'angolo, turnover, roll, deflessione, ecc.).

d. Stili di gioco: le variazioni comprendono una varietà di elementi basilari di freestyle (dischi multipli, mosse di giocoleria, padiddle, twirl, speed flow, ecc.).

e. Direzione del disco e ambidestrisimo: le variazioni comprendono l'uso di entrambe le mani e dei due giri del disco (clock e counter). Bisognerebbe attribuire punteggi alti se la squadra utilizza entrambi i giri e tutte e due le mani.

C. Teamwork (lavoro di squadra): valutate la qualità e la quantità dei co-op e dei segmenti di speed flow. Valutate la quantità sia per quanto riguarda il tempo utilizzato per eseguire i co-op e i segmenti di speed flow che per il numero di questi elementi.

D. Music Choreography (coreografia sulla musica): valutate come la squadra si relaziona allo stile e al contenuto della musica utilizzata. *Non decidete il punteggio in base ai vostri gusti musicali*. Le routine che seguono la cadenza della musica o che mostrano un legame saldo con lo stile e il contenuto del brano dovrebbero venire maggiormente premiate rispetto a una routine slegata dalla musica. Tuttavia la coreografia sulla musica non riguarda solo le battute e le pause del brano, ma anche come il tempo/ritmo, lo stile e persino l'emozione del gioco si fondono con la musica. Non considerate la coreografia proposta prima del primo lancio o dopo lo scadere del tempo (*potete trovare una lista più dettagliata dei punti da considerare quando si giudica la coreografia sulla musica nell'appendice allegata*).

E. Flow (fluidità): valutate il flow dimostrato da ogni squadra nel corso della loro routine. Una routine non dovrebbe interrompere il flow o al massimo dovrebbe presentare delle rotture minime. In ogni fase della routine, dovrebbe essere evidente che i giocatori sanno cosa sta succedendo e dove dovrebbero essere posizionati. Una routine disordinata o con dei buchi di memoria non dovrebbe venire premiata. Valutate anche il flow dello stile dei singoli giocatori. Per esempio, una transizione fluida fra la presa e il lancio dovrebbe essere premiata in questa sottocategoria. Pause intenzionali non dovrebbero venire considerate come rotture del flow a meno che non interrompano nettamente la continuità di una routine o di un co-op, di una combinazione o di un trick.

F. Form (forma): valutate fino a che punto la squadra cura le posizioni del corpo. Premiate le routine che includono posizionamenti del corpo studiati rispetto a routine con posizionamenti confusi o poco curati. Prestate attenzione a non favorire uno stile di forma rispetto a un altro.

Alcuni componenti della forma da considerare, soprattutto quando il giocatore è in possesso del disco, sono: posizione di braccia e gambe, buon equilibrio e linea del corpo. Giudicate la linea del corpo in base alla struttura fisica del giocatore. Non penalizzate un giocatore che non ha una forma fisica particolarmente buona. Un esempio di forma riguardante il posizionamento delle gambe è quando un giocatore tende le punte dei piedi (le punte tese non sono l'unica posizione delle dita che può venire premiata in questa categoria, ma sono l'esempio più comune di posizionamento ricercato della gamba). Va premiato il giocatore che ricerca intenzionalmente una buona forma.

### 709.03 Esecuzione

A. Generale. I giudici dovrebbero valutare il grado di perfezione della performance di ogni squadra. Puntate all'eccellenza e siate coerenti. Il punteggio parte da 10 e viene ridotto man mano che vengono commessi errori. Ogni giudice tiene nota di errori gravissimi, gravi, intermedi e minori. Alla fine della routine, sommate le deduzioni e sottraete il numero ottenuto da 10.

B. Categorie di deduzione. Ci sono quattro categorie di deduzioni nell'esecuzione corrispondenti al grado di rottura del flow (es. più i giocatori spezzano il flow dei loro movimenti, più alta dovrebbe essere la deduzione). Le linee guida generali per ogni categoria di deduzione sono riportate qua sotto:

1. Errore gravissimo (-0,5): riservato a errori che disturbano pesantemente la routine come un lancio fuori controllo, una pausa lunga e imbarazzante o un incidente che mette a repentaglio il pubblico. I giudici dovranno usare questa deduzione solo quando il pubblico è chiaramente a rischio, non semplicemente quando i giocatori si esibiscono vicino agli spettatori. Le prese vicino al pubblico possono rendere la routine più entusiasmante senza costituire un pericolo per gli spettatori.

2. Errore grave (-0,3): questa categoria riguarda tutti i dischi che cadono senza toccare la mano del giocatore interrompendo il flow del movimento in maniera significativa. Può anche darsi che non ci sia un drop, ma che l'errore spezzi il flow talmente tanto da dovere attribuire una deduzione per errore grave (es. quando il disco viene colpito in maniera incontrollata cercando di riottenere il controllo). Momenti di stallo incisivi dovrebbero venire indicati come errori gravi (es. periodi di tempo prolungati in cui il giocatore ridà giro al disco per più secondi continuativi). I giudici possono decidere se attribuire questa deduzione invece della deduzione per errore gravissimo ai lanci incontrollati. I drop recuperati da terra fluidamente e senza spezzare significativamente il flow dovrebbero essere valutati come errori intermedi.

3. Errore intermedio (-0,2): gli errori di questo tipo possono includere drop in cui il disco tocca la mano del giocatore e drop che non toccano la mano del giocatore, ma che il giocatore risolve senza interrompere significativamente il flow e la routine (come per esempio i drop nelle sequenze di speed flow). Anche altre pause come movimenti del corpo impacciati o interruzioni della routine come le prese "the" (presa a una o due mani senza restrizioni del corpo) chiaramente non volute, possono essere considerate errori intermedi.

4. Errore minore (-0,1): errori minimi, ma evidenti che influenzano il flow della routine. Questa categoria può comprendere movimenti del disco non voluti, scarso controllo dei movimenti del corpo, tentativi lunghi e involontari di rimettere in gioco il disco o interruzioni della continuità. È importante segnalare gli errori minori siccome spesso possono costituire una parte fondamentale dell'esecuzione. È possibile attribuire questa deduzione anche a

salvataggi estremi se il giocatore non raggiunge il suo scopo, ma riesce comunque a prendere il disco.

## **APPENDICE AL SISTEMA DI GIUDIZIO**

### **I. Cos'è lo Speed Flow**

Nel Freestyle Frisbee®, il termine speed flow fa riferimento a uno scambio rapido del disco da lancio a presa. Nella maggior parte dei casi questo implica un giocatore che lancia il disco e un partner che effettua una presa acrobatica direttamente dal lancio. Di solito i giocatori sono posizionati a qualche metro di distanza l'uno dall'altro, ma non è sempre così. È possibile eseguire anche minime manipolazioni del disco tra lancio e presa che rientrano comunque nel concetto di speed flow. Il criterio base dello speed flow è che il disco prosegua o "fluisca" dal lancio alla presa senza esitazioni o pause significative.

#### Esempi di speed flow:

1. Il giocatore A lancia un forehand (tredita), il giocatore B fa una presa sotto la gamba direttamente dal lancio.
2. Il giocatore A lancia un backhand (rovescio) al vento e, alla sua destra, il giocatore B estende il volo del disco con un brush direttamente da lancio al giocatore C che effettua una presa scarecrow direttamente dal brush.
3. Il giocatore A lancia un overhand al giocatore B che deflette il disco con la mano per poi eseguire una presa lacer direttamente dopo la deflessione.
4. Il giocatore A esegue un bounce verso il giocatore B che effettua un tip sotto la gamba direttamente da lancio e prende il disco subito dopo il tip.

#### La difficoltà delle componenti dello speed flow dipende:

1. dalla difficoltà dei lanci
2. dalla difficoltà delle prese
3. dalla difficoltà delle deflessioni, dei brush e o dei tip eseguiti fra il lancio e la presa
4. dalla velocità degli scambi: i lanci veloci sono più rischiosi di quelli lenti; pause brevi fra presa e lancio sono più rischiose di pause lunghe.

In generale, lo speed flow è più difficile di quanto non sembri perché contiene molte prese e le prese sono solitamente la parte più rischiosa di una combo.

### **II. Cos'è la consecutività**

Idealmente la consecutività è la transizione diretta da una mossa ristretta a un'altra. Un trick diventa la preparazione diretta per il trick successivo. Consecutività significa unire i trick

invece di spezzare le combinazioni in mosse base. La consecutività aumenta la difficoltà e l'attrattiva del gioco.

Passare direttamente da un trick ristretto a un altro crea consecutività. "Resettare" la combinazione con una mossa non ristretta interrompe la consecutività.

Una mossa non ristretta è un trick di base come il nail delay eseguito di fronte al corpo. In questo caso il nail delay non risulta più difficile perché non c'è una difficoltà atletica o una torsione del corpo. Questa mossa viene definita "THE delay".

### Esempi di restrizione

1. Movimento: giri, mosse aeree.
2. Arti/Busto: passare oltre una parte del corpo per eseguire un set, eseguire il delay, eseguire una pull o effettuare una presa. Es. pull dietro la schiena o set sotto la gamba.
3. Posizione del corpo: utilizzo non convenzionale della posizione delle braccia (es. mano rovesciata) o di altre parti del corpo (es. delay sul gomito o sul piede) per eseguire un trick.
4. Vista: eseguire dei trick senza vedere il disco (es. presa phlaud)
5. Aspetto tecnico: eseguire manipolazioni del disco che sfidano le leggi giroscopiche. Es. mosse against the spin, turnover, cambiare il giro, cambiare l'angolo del disco. In alcuni casi, anche l'utilizzo del third world (disco in rotazione su assi diversi) o di trick efficaci in cui il disco non è in rotazione.
6. Gioco: utilizzare più dischi contemporaneamente per eseguire dei trick di giocoleria o usare un disco per effettuare un trick con un altro disco.
7. Cooperazione: usare il corpo di un altro giocatore come restrizione. Es. set sotto la gamba di un compagno di squadra.

Passare da un set ristretto a una ricezione ristretta esprime maggiore consecutività. Passare da ricezione a set (o da set a ricezione) con fluidità migliora la consecutività. Non è necessario che il set sia ristretto per preservare la consecutività purché venga mantenuto il flow della combinazione. Una pausa nel flow prima di un set non ristretto può spezzare una successione di mosse consecutive.

### Valutare la consecutività di body roll e brush:

L'ideale di consecutività è radicato nel freestyle basato sul delay. Gli stessi principi possono essere applicati ai body roll (back roll, roll ricevuti o settati sotto una gamba) o all'air brush (brush sotto la gamba, con ginocchia, piedi, ecc.), ma lo standard per la consecutività si basa essenzialmente sulla ripetizione e sul flow. Per esempio, una sequenza di air brush che esprime totale consecutività sarebbe idealmente formata solo da brush ristretti, ma eseguire più brush di fila rientra comunque nella consecutività perché ogni mossa fluisce nella mossa successiva senza pause.

### Esempi di diversi livelli di combo consecutive:

1. Nessuna consecutività: la transizione da un trick ristretto al successivo è interrotta da un "THE delay":  
*THE delay --> set non ristretto --> un giro --> THE delay --> tip sotto la gamba --> THE delay --> presa dietro la schiena.*
2. Consecutività parziale: alcune mosse della combinazione sono collegate. Altre risultano spezzate:  
*THE delay --> set grapevine --> pull dietro la schiena --> THE delay --> presa flamingo.*
3. Consecutività elevata: tutti o quasi tutti i trick della combinazione sono collegati:  
*Ricezione sotto la gamba da lancio --> set grapevine --> pull dietro la testa --> pull sotto la gamba --> presa scarecrow*

### **III. Music coreography - Punti da considerare**

Punti da considerare quando si giudica la coreografia sulla musica:

1. La velocità di gioco rispecchia la velocità della musica? I cambi di velocità della musica vengono espressi nei cambiamenti di velocità del gioco? Bisognerebbe premiare le pause nel gioco (principalmente prese, ma non solo) che cadono sulle pause musicali.
2. La squadra enfatizza le battute o le pause della musica? Anche i tentativi di seguire una battuta o una pausa musicale che falliscono di poco dovrebbero venire premiati, seppure con un punteggio inferiore.
3. Gli elementi musicali ricorrenti sono interpretati, per esempio, con una sequenza di tip? In questi casi interpretativi è possibile premiare la ripetizione delle mosse.
4. Gli stili di gioco espressivi dovrebbero venire premiati di più rispetto a stili meno espressivi, se l'espressione artistica della squadra riflette la musica. Anche non andare intenzionalmente a tempo può rientrare in questa casistica.
5. Passi di danza ed elementi acrobatici dovrebbero venire premiati se si adattano alla musica.
6. Non attribuite il punteggio in base ai vostri gusti musicali!