



REGOLAMENTO GENERALE

Regole valide per tutte le tappe ufficiali Dragon Battle

TECNICA / FLOW / METRICA / ORIGINALITÀ / IMPROVVISAZIONE

ORGANIZZAZIONE E PROMOZIONE

MEDIA PARTNER

MERCHANDISING E PREMI

**CANTINA
DEI MOSTRI**

THE DOME



ROBA DA CULT

Regolamento generale

Il presente documento disciplina lo svolgimento delle tappe ufficiali Dragon Battle. Le informazioni variabili, tra cui luogo, orari, giuria, premio in denaro e modalità di iscrizione, sono comunicate per ciascuna tappa attraverso i canali ufficiali dell'organizzazione.

01 Finalità e ambito di applicazione

Dragon Battle è una competizione di freestyle rap ideata per valorizzare tecnica, flow, metrica, originalità, presenza scenica e capacità d'improvvisazione. Ogni appuntamento del circuito costituisce una tappa provinciale e individua un vincitore che accede alla finalissima Dragon Show, secondo le modalità comunicate dall'organizzazione.

Il regolamento si applica a tutti i partecipanti, alla fase di selezione e alla fase finale. L'iscrizione comporta la piena accettazione delle disposizioni qui indicate.

02 Partecipazione e iscrizioni

- La partecipazione è gratuita, salvo diversa comunicazione ufficiale della singola tappa.
- Possono iscriversi MC provenienti da qualsiasi comune italiano, senza vincoli legati alla provincia ospitante.
- La pre-iscrizione online può essere resa disponibile attraverso i canali ufficiali e attribuisce priorità nella gestione degli accessi.
- L'iscrizione in loco è ammessa quando prevista; il termine di chiusura viene comunicato per ciascuna tappa.
- Ogni partecipante deve presentarsi nei tempi indicati dallo staff e confermare la propria presenza prima dell'inizio delle selezioni.

03 Fase di selezione

Tutti gli MC regolarmente iscritti partecipano alle selezioni, finalizzate a individuare i sedici concorrenti che accedono al tabellone a eliminazione diretta.

- Gli MC vengono normalmente suddivisi in cypher da quattro partecipanti.
- Ogni MC dispone di un minuto di freestyle libero per mostrare le proprie capacità.
- Tutti gli iscritti presenti e ammessi hanno diritto a esibirsi durante le selezioni.
- La giuria seleziona i sedici qualificati sulla base dei criteri indicati nel presente regolamento.
- Se il numero degli iscritti non è divisibile per quattro, lo staff adatta la composizione delle cypher garantendo a ogni partecipante il proprio tempo di esibizione.

04 Fase finale e tabellone

I sedici MC selezionati accedono alla fase finale. Il tabellone procede a eliminazione diretta: il vincitore di ciascuna sfida avanza al turno successivo, mentre l'altro concorrente viene eliminato.

TURNO	MC IN GARA	SFIDE	QUALIFICATI
Ottavi di finale	16	8	8
Quarti di finale	8	4	4
Semifinali	4	2	2
Finale provinciale	2	1	1 vincitore

05 Modalità di sfida

Minuto libero Freestyle a tema libero, con piena libertà espressiva.

Quattro quarti Scambio articolato in quartine alternate tra i due MC.

Situazione Improvvisazione a partire da uno scenario o da una situazione proposta.

Personaggi Improvvisazione attraverso personaggi, ruoli o identità assegnate.

Beat juggling Freestyle su basi manipolate o variate dal DJ per valutare adattabilità, musicalità e prontezza.

L'organizzazione sceglie le modalità da utilizzare in base al turno e allo svolgimento della competizione. Le modalità applicabili vengono comunicate agli MC prima dell'inizio della relativa sfida.

06 Giuria, criteri e verdetti

La giuria è composta da almeno due membri designati dall'organizzazione. I nomi dei giurati possono variare tra le tappe e vengono comunicati attraverso i canali ufficiali.

La valutazione delle performance considera:

- tecnica, metrica e incastri;
- flow, musicalità e gestione del beat;
- originalità, punchline ed efficacia delle rime;
- capacità d'improvvisazione e adattamento alla modalità di sfida;
- presenza scenica e impatto complessivo della performance.

In caso di parità tra i giurati, il pubblico viene coinvolto per contribuire alla decisione finale. I verdetti determinano il passaggio del turno e sono definitivi.

07 Premi e qualificazione

Il vincitore di ciascuna finale provinciale riceve i riconoscimenti previsti per la tappa. L'eventuale premio in denaro e il relativo importo sono indicati nella comunicazione ufficiale dell'evento.

- Trofeo ufficiale Dragon Battle.
- Premio in denaro, se previsto dalla tappa.
- Qualificazione alla finalissima Dragon Show.

Le modalità organizzative della finalissima, incluse convocazione, conferma della presenza e tempi di partecipazione, vengono comunicate direttamente al vincitore dallo staff.

08 Comportamento e rispetto della competizione

- Ogni partecipante deve rispettare avversari, giuria, DJ, host, pubblico, staff e struttura ospitante.
- Il linguaggio competitivo e le punchline rientrano nella natura artistica della battle, ma non sono ammessi contatti fisici, minacce reali, danneggiamenti o condotte che compromettano la sicurezza.
- Comportamenti antisportivi, aggressivi o idonei a interrompere il regolare svolgimento dell'evento possono comportare richiamo, perdita della sfida o esclusione.
- Il partecipante deve attenersi alle indicazioni tecniche e organizzative impartite dallo staff durante tutte le fasi.

09 Disposizioni organizzative

Per esigenze tecniche, di sicurezza o di corretto svolgimento, l'organizzazione può adattare ordine delle esibizioni, composizione delle cypher, abbinamenti, durata delle pause e modalità dei round, preservando per quanto possibile la parità di trattamento tra i concorrenti.

Per ogni situazione non espressamente disciplinata dal presente regolamento, l'organizzazione adotta le decisioni necessarie a garantire continuità, sicurezza e regolarità della competizione.

10 Accettazione del regolamento

La registrazione e la partecipazione a una tappa Dragon Battle confermano la presa visione e l'accettazione integrale del presente regolamento generale e delle informazioni operative pubblicate per la singola tappa.

Una provincia. Sedici MC. Un solo vincitore.

Tecnica, flow e improvvisazione dal vivo.