

E' uno dei molti sistemi di notazione per descrivere tricks con le palline (e clave). Sicuramente e' uno dei metodi piu' "compatti" perche' si basa sui numeri. Questo rende possibile l'utilizzo del pc per analizzare, verificare e soprattutto creare nuovi pattern (schemi o tricks).

Quando si effettua un lancio, l'unica cosa che la notazione siteswap ci dice precisamente e' in quale mano il lancio e' destinato e il numero di "beat" (tempo) che impieghera' per arrivarci.

Cio' significa che con questo tipo di notazione, nella sua versione base, non ci sono differenze tra una normale cascade a 3 palline e un mill's mess, o piu' precisamente possiamo dire che il Siteswap non tiene conto della posizione delle mani durante i lanci e le prese.

Il sistema non descrive lo stile con cui si gioca (reverse cascade, half shower, mill's mess, etc.)

Questo e' un problema che si puo' facilmente aggirare definendo uno stile su un particolare siteswap (tutti i simulatori che ci sono in giro per la rete implementano questa funzione)

**Qui sul sito abbiamo [JugglinLab](#), che potete utilizzare per vedere in azione gli esempi che vi proponiamo di seguito**

Possiamo quindi vederla in questo modo: da una parte il sistema non ci da' nessuna informazione sullo stile del lancio (dietro la schiena, sotto gamba, interno o esterno, rimbalzo a terra etc.), dall'altra ci lascia piena liberta' di interpretare i siteswap a nostro piacimento, secondo lo stile che ognuno preferisce.

Passiamo alla pratica.

Il caso piu' semplice e' quello in cui il giocoliere esegue lanci uguali alternativamente dalla mano destra alla sinistra.

Definiamo questi lanci come 3. Questo e' lo standard cascade pattern (3 palline che seguono una traiettoria a forma di otto sdraiato)

Il sistema specifica su quale mano atterra il lancio semplicemente utilizzando numeri dispari per i lanci che incrociano (pasano) da una mano all'altra e i numeri pari per lanci sulla stessa mano.

Percio' i siteswap descrivono semplicemente una sequenza di lanci con una sequenza di numeri. Il primo numero descrive il primo lancio e cosi' via.....

La sequenza dei lanci e' sempre alternata, prima una mano poi l'altra ...destra... sinistra ...destra ... (es. 531, se inizio con la destra: lancio 5 con mano destra, 3 con mano sinistra, 1 con mano destra, cosi' via....)

Qualche esempio con 3 palline:

3 standard cascade

51 shower

42 due palline su una mano e una ferma nell'altra

441

531

55500 flash con 3 palline

Qualche chiarimento sui lanci 0 1 e 2:

0 significa mano vuota

1 e' un lancio teso e veloce da una mano all'altra, esattamente il lancio che si utilizza nello shower.

2 pallina ferma in mano

proseguendo avremo:

3 lancio che si effettua per giocare 3 palline cascade

4 lancio che si effettua per giocare 4 palline fountain (pattern base 4 palline)

5 lancio che si effettua per giocare 5 palline cascade

Per i lanci con valori maggiori di 9 si utilizzano le lettere minuscole dell'alfabeto :

a = 10

b = 11

c = 12

Attenzione! Non e' detto che ogni sequenza di numeri sia "jugglabile", per questo motivo e' utile avere un programmino che verifica e crea i siteswap.

## MULTIPLEXING

Quello che abbiamo detto fino ad ora ci impone alcune restrizioni:

- solo juggler (niente passing)

- le mani lanciano sempre in modo alternato destra sinistra (asynchronous juggling, niente colonne con 4 palline)

- un lancio alla volta (niente multiplex)

Infatti questa e' la forma piu' semplice del siteswap, spesso chiamato VANILLA siteswap, la prima ad essere inventata, nel 1985, da tre persone. Che la hanno scoperta indipendentemente l'una dall'altra: Bruce Tiemann (Caltech), Paul Klimek (Santa Cruz), and Mike Day (Cambridge, England).

Nel corso degli anni sono state chiaramente eliminate queste restrizioni.

Vediamo come:

- per prima cosa iniziamo a descrivere i lanci contemporanei dalla stessa mano (MULTIPLEX)

Il modo piu' semplice per descrivere un multiplex e' quello di raggruppare i lanci contemporanei tra parentesi quadre:

24[54] multiplex con 5 palline

- Quindi descriviamo i tricks sincroni ( es. colonne 4 palline)

In questo caso i lanci contemporanei eseguiti con entrambe le mani (non da una sola mano come nel multiplex) vengono racchiusi tra parentesi tonde

(4,4) colonne con 4 palline

Aggiungiamo il simbolo "x" per stabilire se un lancio sara' incrociato (da una mano all'altra), quindi anche un lancio descritto da un numero pari puo' essere incrociato se e' seguito da una x

(4x,4x) colonne incrociate con 4 palline

ed i lanci (2x) (0x) ?

il lancio (2x) non e piu' pallina ferma in mano, ma diventa un lancio simile al 1 mentre (0x) non esiste !

## PASSING

In questo caso e' necessario descrivere le azioni di ogni singolo juggler che esegue il passing,  
per esempio:

<3|3|3|3> questo site swap describe 4 persone che giocolano contemporaneamente 3 palline (standard cascade) senza nessun pass.  
ogni juggler e' diviso dal simbolo < | >

Per descrivere un pass e' sufficiente aggiungere la lettera "p" dopo un lancio, nel caso ci siano piu' di 2 giocolieri e' necessario specificare a quale giocoliere e' destinato il lancio.  
Per convenzione si contano i juggler da sinistra  
<3p|3p> e' uguale a <3p1| 3p2> entrambi descrivono 2 persone 6 oggetti 1-count (o Ultimate)

qualche esempio:

<3p|3p><3|3><3|3><3|3> passing tra 2 persone 6 oggetti 4-count (self and pass)

<3p|3p><3|3><3|3> passing tra 2 persone 6 oggetti 3-count

<3p|3p><3|3> passing tra 2 persone 6 oggetti 2-count (shower)

<4p|3><2|3p> un lancio doppio incrociato eseguito sul tempo precedente