



NATIONALE IDO SWISS BREAKDANCE

WETTBEWERBSREGELN 2016

BREAK DANCE ALLGEMEIN

Im Break Dance gibt es die Kategorien Solo, 2 vs. 2 und Crew.

ALTERSKATEGORIE

Kids : bis 11 Jahre

Juniors : von 12 bis 15 Jahren

Adults : ab 16 Jahren

ANMELDUNG

Die Schweizermeisterschaft ist für alle Tänzer offen welche ihren Wohnsitz in der Schweiz oder im Fürstentum Lichtenstein haben. Die Anmeldefrist ist generell bis 10 Tage vor dem Turnier möglich. Ob eine spätere Anmeldung akzeptiert wird hängt vom Veranstalter ab. Die Startgebühr muss bis 10 Tage vor dem Turnier an den jeweiligen Veranstalter überwiesen werden, die Anmeldung ist erst definitiv gültig, wenn die Gebühr auf dem Konto des Veranstalters gutgeschrieben ist. Anmeldungen müssen über das offizielle Registrierungssystem folgender Homepage gemacht werden: <http://swissidobreakdance.ch/>

DAUER DER AUFFÜHRUNG

In jeder Kategorie, in der die Musik vom Veranstalter gestellt wird, müssen die Tänzer so lange tanzen, bis die Musik stoppt, ansonsten werden sie verwarnet. Sollten die Teilnehmer nicht in den erforderlichen Minuten auftreten, erfolgt eine direkte Disqualifikation (D). In Spezialfällen, wenn Tänzer nicht weiter am Turnier teilnehmen können, werden sie Letztplatzierte in der Runde, in der sie aufgetreten sind.

REQUISITEN

Requisiten, die nicht als Kleidung definiert werden, **dürfen NICHT benutzt werden** z.B. Hand-Requisiten wie Stöcke, Schirme, Ballons, Skateboards, Taschen, Headsets, Masken, Bilder, (Sonnen-) Brillen, etc.

Hüte, Mäntel, Pullover, Schals, etc., können verwendet werden, solange sie zur Kleidung gehören und die Tänzer sie schon zu Beginn der Aufführung dabei haben und sie während der ganzen Aufführung behalten. Die Kleidung kann umgestülpt, in den Händen gehalten, mit einem Partner ausgetauscht werden etc., aber **NICHT** weggeworfen werden während der Aufführung.

Flüssigkeiten oder andere Substanzen, welche die Fläche/ Bühne verunreinigen, beschädigen oder unsicher machen, dürfen in keiner Kategorie oder Disziplin benutzt werden.

HEBUNGEN

Hebungen sind Bewegungen/ Figuren, bei denen beide Füße eines Tänzers nicht auf dem Boden sind und Bewegungen/ Figuren, die mit Hilfe/ körperlicher Unterstützung einer anderen Person aufgeführt werden. Hebungen sind in einigen, aber nicht allen Disziplinen und Alterskategorien erlaubt. In der Kategorie Kids sind Hebungen NICHT erlaubt.

AKROBATIK-ELEMENTE

Akrobatische Elemente sind Bewegungen, wobei der Körper sich um die Pfeil- oder Frontalachse dreht, z.B. Salto, Rad oder ähnliche Figuren. Diese führen aber nicht automatisch zu mehr Punkten. Wenn akrobatische Elemente und Hebungen nicht technisch sauber ausgeführt werden, kann das wiederum zu einem Punktabzug führen.

VERBOTENE ELEMENTE

Elemente und Figuren, die für den Tänzer zu schwierig sind und nicht seinen Fähigkeiten entsprechen, zu Verletzungen oder zum Tode führen könnten.



CHOREOGRAPHIE

Typische Break Dance Elemente: Crown, Headspin, Backspin, Turtle, Helicopter, Windmill, Bailey Windmill, Uprock, Freeze, Sixstep, One Hand Up, Swipe, Atomic, Flair, Holoback, Traxx, 99, variable footwork, etc., einschliesslich verschiedener Variationen dieser Figuren, Elemente und Bewegungen. Keen 'breaks' (stopping of movement), isolations, breaking movements, und akrobatische Bewegungen in verschiedenen Kombinationen sind zu erwartende Punkte von Break Dance Routinen. Die technische Schwierigkeit von aufgeführten Elementen, das Verbinden von Elementen (fliessende, in einander verschmelzende Akrobatik-Elemente), Originalität, etc. sind höchst wichtig und die ganze Aufführung als Ganzes wird bewertet.

BITTE BEACHTEN: Es ist wichtig, mehr als nur zwei verschiedene Figuren und Elemente zu zeigen. Figuren und Elemente, die zweimal getanzt wurden, werden nur einmal gezählt. Bei Wiederholungen wird der bessere Versuch bewertet.

WERTUNGSRICHTER / JURY

Der Turnierleiter ist verantwortlich für den gesamten Verlauf des Turniers. Die Jury setzen sich aus mindestens drei bis fünf Wertungsrichtern zusammen. Alle Wertungsrichter sind Breakdancer.

Entscheidung: Die Entscheidungen der Wertungsrichter sind vollumfänglich zu respektieren. Diese dürfen weder von Tänzern, noch von Trainern oder Besuchern auf ihre Wertung hin angesprochen werden.

MEDIZINISCHER ASPEKT

Die Organisatoren behalten sich das Recht vor, zu jedem Zeitpunkt des Wettkampfes einen Teilnehmer herauszunehmen, sollte dieser medizinische Hilfe benötigen oder sollte dessen Gesundheitszustand Grund zur Besorgnis geben. Jeder Teilnehmer ist selber für sich verantwortlich und sollte um eine notwendige Versicherung versorgt sein. Die Organisatoren übernehmen keinerlei Verantwortung.

DISQUALIFIKATION

Sollte das Reglement nicht korrekt befolgt werden, indem falsche Angaben gemacht werden, ist der Veranstalter bevollmächtigt die beteiligten Personen (bzw. Gruppen) auszuschliessen. Hierunter fallen: Altersangaben, Teilnehmerzahl, Bezahlung der Startgebühr etc.

FAIRPLAY

Sämtliche Teilnehmer und Besucher halten sich strikt an die sportlichen Fairplay-Regeln. Wer dagegen verstösst kann von der Swiss-IDO für eine begrenzte oder dauerhafte Zeit für sämtliche IDO-Turniere gesperrt werden.

WELTMEISTERSCHAFT

Für die Weltmeisterschaft ist nur das INTERNATIONALE REGLEMENT gültig. Qualifiziert für die WM sind folgende Tänzer, der Schweizer Meisterschaft:

Kategorie Solo: jeweils die 5 (fünf) Erstplatzierten bei den Juniors und Adults

Kategorie Crew: jeweils die 3 (drei) Erstplatzierten bei den Juniors und Adults

In allen anderen Kategorien gibt es keine Qualifikation für die WM

Die berechtigten Tänzer werden von den offiziellen Swiss IDO Breakdance Verantwortlichen schriftlich benachrichtigt.

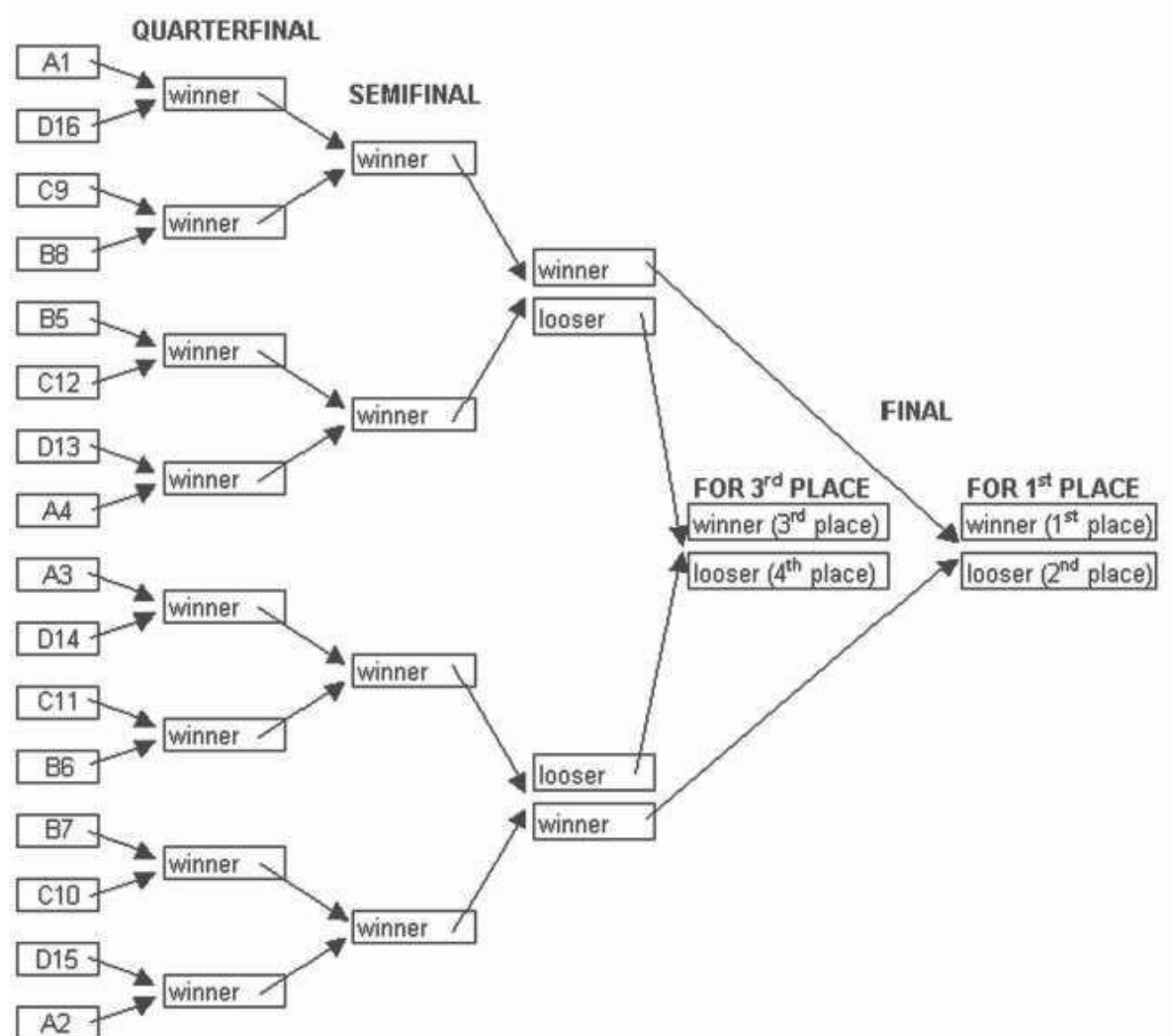
BATTLE

Je nach Kategorie und Anzahl Startende wird nach der Vorrunde ab dem Achtel- oder Viertelfinale gebattelt. Danach folgt das Halbfinale und zum Schluss das Finale für die Drittplatzierte-Viertplatzierte und Erstplatzierte-Zweitplatzierte. Genaue Infos siehe Spider of Battles

Rangliste nach der ersten Runde:

1A	5B	9C	13D
2A	6B	10C	14D
3A	7B	11C	15D
4A	8B	12C	16D

Spider of Battles



Bei 10-17 Teilnehmern in der ersten Runde, werden nur acht Teilnehmer qualifiziert, d.h. zwei für Gruppe A (4 Punkte), zwei für Gruppe B (3 Punkte), zwei für Gruppe C (2 Punkte) und zwei für Gruppe D (1 Punkt).

Daraus folgen dann vier Battles (A1/D8; B3/C6; A2/D7; B4/C5). Die Gewinner dieser Battles kämpfen in den nächsten zwei Battles um den dritten und vierten, bzw. um den ersten und zweiten Platz.

Bei weniger als zehn Teilnehmern in der ersten Runde werden nur vier Teilnehmer qualifiziert, je ein Tänzer für jede Gruppe und in den folgenden zwei Battles (A1/D4; B2/C3) kämpfen die Tänzer um den dritten und vierten, bzw. um den ersten und zweiten Platz.

In Break Dance Solo Battles sollten drei, falls notwendig vier Durchgänge pro Tänzer reichen.

KATEGORIE SOLO

ALTER

Das Geburtsjahr (Jahrgang) des Teilnehmers muss der Alterskategorie entsprechen.

MUSIK

Die Musik Break Dance Style, wird vom Veranstalter gestellt. Tempo: Keine Einschränkungen.

KURBESCHREIBUNG BATTLE

Vorrunde: 2 Minuten aufgeteilt in 3 Teile von je 40 Sekunden. Zusätzlich gibt es eine Eröffnungsminute in der ersten Runde, die aber nicht bewertet wird. In der Vorrunde tanzen mehrere Teilnehmer gleichzeitig. Die besten 16 Teilnehmer tanzen 1 gegen 1 in Battles im „Knock-out-System“ (5-10 Minuten pro Battle)

ABLAUF BREAK DANCE SOLO

Erste Runde/ Vorrunde: Jede Teilnehmergruppe beginnt in einer einmütigen Vorrunde zu tanzen, in einem „Warm-up“, das jedoch nicht bewertet wird.

Danach tanzen eine gewisse Anzahl Tänzer in einer 40-Sekunden-Runde.

Sobald alle Teilnehmer getanzt haben, beginnt die nächste 40-Sekunden-Runde in derselben Reihenfolge. Diese Runde dient der Jury dazu, die Tänzer zu vergleichen. Um allfällige Verletzungen zu vermeiden, läuft die Jury während dieser letzten Runde um die Tanzfläche herum. Die besten 16 Teilnehmer kommen weiter und fahren fort mit den Battles (Knock-out-System).

Qualifikation: In der ersten Runde werden die besten 16 Tänzer qualifiziert bei mind. 18 Teilnehmern.

In der ersten Runde bewertet die Jury jeden Tänzer mit den Punkten von 1-10.

Die Kriterien für die Punkte sind:

- 1- **schlecht**- kein Element wurde sauber aufgeführt, nicht im Takt
- 2- **schlecht**- nur ein oder zwei Elemente sauber aufgeführt, nicht im Takt
- 3- **nicht schlecht**- schwacher Auftritt, keine gute Choreografie
- 4- **nicht schlecht**- einige Elemente und verschiedene Styles vorhanden
- 5- **zufriedenstellend**- verschiedene Elemente und Styles, aber Wiederholungen von Elementen, ineinanderfließen vom einen Element ins andere fehlt
- 6- **gut**- verschiedene Elemente und Styles, aber nicht genug Power oder schlechter Ausdruck
- 7- **sehr gut**- korrekte Ausführung von Elementen und Styles, nur wenige Fehler
- 8- **sehr gut**- korrekte Ausführung von Elementen und Styles, aber Kondition lässt allmählich nach
- 9- **exzellent**- verschiedene Elemente und Styles auf sehr hohem Niveau
- 10- **hervorragend** – verschiedene Elemente und Styles, persönliche Note in der Performance eingebracht

Den Punkten zufolge vergibt die Jury die Buchstaben A, B, C oder D und zusätzlich X's für diejenigen Tänzer, welche sie in der nächsten Runde sehen möchte. Die Stimmzähler zählen die Buchstaben und X's folgendermassen:

A – 4 Punkte, B – 3 Punkte, C – 2 Punkte, D – 1 Punkt. Das X zählt 0.5 Punkte.

Die Tänzer werden nach der Totalpunktzahl aus den Buchstaben und X's für die nächste Runde (Spyder) aussortiert.

Bei Punktegleichstand werden zuerst die Punkte der Buchstaben gezählt (C und D ist besser als nur B). Wenn immer noch Punktegleichstand herrschen sollte, werden alle Punkte der Jury (1-10) dazugezählt, um zu bestimmen, wer in die nächste Runde kommt. Bei immer noch bestehendem Punktegleichstand. Sollte nach diesen zwei Verfahren immer noch Punktegleichstand herrschen,



werden diese Tänzer nochmals aufgefordert zu tanzen. Punkte und Buchstaben werden neu vergeben und der Teilnehmer mit der höheren Punktzahl kommt in die nächste Runde.

BATTLES

In den folgenden 8 Battles, battled die Tänzer aus der Gruppe A gegen diejenigen aus Gruppe D. Die Tänzer aus der Gruppe B battled gegen diejenigen aus Gruppe C (der Erstplatzierte aus Gruppe A gegen den Letztplatzierten aus Gruppe D etc.) Weder die Jury noch die Teilnehmer werden informiert, wer aus welcher Gruppe ist, nur die Stimmentzähler und der Vorsitzende der Jury. Die Liste der Battles ist wird ausgeschreiben. Nach 8 Battles werden die Gewinner in den nächsten 4 Battles battled und in den letzten 2 Battles kämpfen die Tänzer um den dritten und vierten, bzw. um den ersten und zweiten Platz. Alle Entscheidungen der Jury müssen vom Stimmentzähler und vom Vorsitzenden der Jury schriftlich festgehalten werden (siehe Spyder of Battle).

Sollte in einem Battle der Gewinner nicht deutlich sein (Arme gekreuzt/Tie) wird noch eine Runde gebattlet (beide Teilnehmer je ein Durchgang / One breaker one move). Nach dieser Zusatzrunde, muss die Jury sich entscheiden, wer das Battle gewonnen hat. Dabei wird mit der Hand auf denjenigen Tänzer gezeigt, der gewonnen hat. Dann wird mit der Hand auf den jeweiligen Teilnehmer gezeigt. Der Vorsitzende und die Stimmentzähler kontrollieren die gezeigten Hände.

2 VS. 2

ALTER

Die Alterseinteilung wird durch das Geburtsjahr (Jahrgang) des Teilnehmers festgelegt.

Der Jahrgang des älteren Tänzers ist ausschlaggebend für die Alterskategorie. Der Jüngere Partner darf max. zwei Jahre jünger sein als die untere Altersgrenze dieser Alterskategorie. Zusätzlich darf der Altersunterschied zwischen beiden Tänzern nicht mehr als drei Jahre betragen. Tänzer dürfen nur in einer Alterskategorie bei 2 vs. 2 mittanzen. Jüngeren Tänzern ist es nicht erlaubt mit einem älteren Partner bei den Adults und mit einem Jüngeren Partner zusätzlich bei den Juniors mit zu tanzen. Sie können aber zusätzlich in der Kategorie Solo oder Crew mittanzen.

MUSIK

Die Musik Break Dance Musik und wird vom Veranstalter gestellt. Tempo: Keine Einschränkungen.

ABLAUF 2 VS.2

Erste Runde/ Vorrunde: In der ersten Runde werden die besten 16 Teams qualifiziert für das Achtelfinale bei mind. 18 Teams. Die Teilnehmergruppen werden ausgelost gegen wer sie Battlen. Die Jury vergibt die Buchstaben A, B, C oder D und zusätzlich X's für diejenigen Tänzer, welche sie in der nächsten Runde sehen möchte. Die Stimmzähler zählen die Buchstaben und X's folgendermassen:

A – 4 Punkte, B – 3 Punkte, C – 2 Punkte, D – 1 Punkt. Das X zählt 0.5 Punkte.

Achtelfinale: Die besten 16 Teams kommen weiter und fahren fort mit den Battles (Knock-out-System siehe Spyder of Battle).

BATTLES: In den folgenden 8 Battles, battlen die Tänzer aus der Gruppe A gegen diejenigen aus Gruppe D. Die Tänzer aus der Gruppe B battlen gegen diejenigen aus Gruppe C (der Erstplatzierte aus Gruppe A gegen den Letztplatzierten aus Gruppe D etc.) Weder die Jury noch die Teilnehmer werden informiert, wer aus welcher Gruppe ist, nur die Stimmzähler und der Vorsitzende der Jury. Die Liste der Battles ist wird ausgeschrieben. Nach 8 Battles werden die Gewinner in den nächsten 4 Battles battlen und in den letzten 2 Battles kämpfen die Tänzer um den dritten und vierten, bzw. um den ersten und zweiten Platz. Alle Entscheidungen der Jury müssen vom Stimmzähler und vom Vorsitzenden der Jury schriftlich festgehalten werden (Siehe Spyder of Battle).

Sollte in einem Battle der Gewinner nicht deutlich sein (Arme gekreuzt/Tie) wird noch eine Runde gebattlet (beide Teilnehmer je ein Durchgang / One breaker one move). Nach dieser Zusatzrunde, muss die Jury sich entscheiden, wer das Battle gewonnen hat. Dabei wird mit der Hand auf denjenigen Tänzer gezeigt, der gewonnen hat. Dann wird mit der Hand auf den jeweiligen Teilnehmer gezeigt. Der Vorsitzende und die Stimmzähler kontrollieren die gezeigten Hände

Sollte eine Crew den Auftritt einer anderen Crew stören / behindern oder dessen Sicherheit gefährden, führt dies zum Verlust von Punkten.

CREW

Anzahl Tänzer: 3-7

ALTERSZUSAMMENSETZUNG

Max. 50% der Tänzer in Der Crew oder darf zwei Jahre jünger sein als die in der getanzten Alterskategorie angegebene Alterseinteilung. Das Alter der übrigen Tänzer muss genau der Alterskategorie entsprechen

MUSIK

Die Crews müssen ihre eigene Musik benutzen in der ersten Runde. In der letzten Runde wird die Musik des Veranstalters (Break Dance Style) benutzt. Das Musikstück muss auf einer CD aufgenommen werden (kein USB-Stick, Mini-Disc etc.). Es wird zudem geraten eine Sicherheitskopie mitzubringen. Bitte die CD mit dem Namen der Gruppe sowie der Alterskategorie gut leserlich beschriften. Die Tänzer sind verantwortlich für die Abspielbarkeit der Musik.

Dauer der Aufführung: in der ersten Runde: 150-180 Sekunden (2:30 – 3:00 Minuten)

Die Crews verwenden ihre eigene Musik. Sollte die Zeit nicht eingehalten werden, wird das Team disqualifiziert.

Das Halbfinal-Battle (dritter und vierter Platz) dauert ca. 5-10 Minuten. Das Final-Battle dauert 10-15 (20) Minuten, je nach Entscheidung des Vorsitzenden der Jury. Die letzte Minute wird angekündigt. Die Musik muss auf einer CD gebrannt sein und mit

Tempo: Keine Einschränkungen.

Typische Break Dance Elemente: Siehe Allgemein unter Choreographie, zusätzlich: Akrobatische Elemente sollten mit verschiedenen Styles verbunden werden. Die Choreographie der Crew zur eigenen Musik muss ein klarer Teamauftritt sein und keine Performance einzelner zusammenhangsloser Solovorführungen. Musikalität, Schwierigkeit der Bewegungen und Figuren, Originalität und Teamvariabilität werden hoch gewertet. Synchrone Bewegungen, shadow standing, mirror positions und fließende Übergänge dieser Komponenten, sowie die Vielfältigkeit der Choreographie und der Umgang mit Raum und Platz auf der Tanzfläche werden bewertet. Alle typischen Break Dance Elemente sollten aufgeführt werden – Styles- Pop- Locking- Power Moves- Electric Boogie.

Sollte eine Crew den Auftritt einer anderen Crew stören / behindern oder dessen Sicherheit gefährden, führt dies zum Verlust von Punkten.

Das Final-Battle jedes Wettbewerbs sollte aus individuellen Auftritten der Tänzer aus den konkurrierenden Teams sein, wobei jeder Tänzer mind. einen Soloauftritt hat. Der Auftritt wird als Ganzes gewertet.

Der Vorsitzende der Jury wird die Anordnung der Battles bestimmen, basierend auf den Resultaten der ersten Runde (Erstplatzierte – Zweitplatzierte und Drittplatzierte – Viertplatzierte)

Alle weiteren Regeln: wie beschrieben in „Break Dance Solo“

ABLAUF BREAK DANCE CREW

Die erste Runde ist ein Auftritt, wobei die Teams zu ihrer eigenen Musik tanzen. Die Jury bewertet die Aufführungen und vergibt Buchstaben A, B, C und D. Die Stimmenzähler zählen die Punkte folgendermassen: A – 4 Punkte, B – 3 Punkte, C – 2 Punkte, D – 1 Punkt. Die besten acht Teams kommen weiter und battlen zur Musik des Veranstalters (Viertelfinal, Halbfinal, Finale Drittplatzierte-Viertplatzierte und Erstplatzierte–Zweitplatzierte). Siehe Spider of Battles