Competition Guideline

Regelwerk, Rundown & Notfallszenarien



• Kategorien •
• Qualifikationsrunden •
• Knock-Out-Runden •
• Szenario: 1vs1 B-Girl Kids •
• Szenario: 1vs1 B-Boy Kids / Newcomer •
• Szenario: 1vs1 B-Boy Kids / Pro-Am •
• Szenario: 1vs1 B-Girl Youth •
• Szenario: 1vs1 B-Boy Youth •
• Notfallpläne •

Weitere Informationen und Details zur Anmeldung unter:
www.themovementarena.ch | www.badenbreaks.ch | www.and8.dance/e/5450

Kategorien

Die Battles sind in insgesamt 5 Kategorien aufgeteilt. Dabei wird zwischen weiblich (B-Girls) und männlich (B-Boys) unterschieden. Bei den männlichen Kindern bis 12 Jahre gibt es zudem nach der Preselection eine Einteilung in Newcomer und Pro-Am, damit die Chancengleichheit gewahrt wird.

1vs1 B-Girl Kids (bis 12 Jahre)
1vs1 B-Boy Kids (bis 12 Jahre) - **Newcomer**
1vs1 B-Boy Kids (bis 12 Jahre) - **Pro-Am**
1vs1 B-Girl Youth (13 bis 18 Jahre)
1vs1 B-Boy Youth (13 bis 18 Jahre)

Qualifikationsrunden

In den Qualifikationsrunden, den sogenannten »Preselections«, präsentieren sich die einzelnen Teilnehmer:innen, in der jeweiligen Kategorie, den Judges und werden von jedem Judge in einer persönlichen Reihenfolge in einem Ranking angeordnet. Die individuellen Rankings der Judges werden dann in einem Gesamt-Ranking zusammengefasst. Qualifikationsrunden können dabei wie nachfolgend beschrieben ablaufen:

Show Battle

bis zu 20 Teilnehmer:innen in der Kategorie

Bei einer Qualifikation als »Show Battle« tanzen immer 2 Teilnehmer:innen gegeneinander. Diese stehen sich meist auf einer farblich gekennzeichneten Seite (rot/blau) gegenüber. Vor dem Start wird die Seite festgelegt, die beginnt. Teilnehmer:innen werden durch den Host (Moderator:in) aufgerufen, kommen auf die Tanzfläche und das Show Battle beginnt. Es können 1 oder 2 Runden getanzt werden.

4-Corner-Pre

ab 21 Teilnehmer:innen in der Kategorie

Bei einer Qualifikation als »4-Corner-Pre« tanzen immer 4 Teilnehmer:innen gegeneinander. Diese platzieren sich in den 4 Ecken der Tanzfläche. Eine Startreihenfolge wird vor Beginn festgelegt (clockwise oder counter clockwise). Teilnehmer:innen werden durch den Host (Moderator:in) aufgerufen, kommen auf die Tanzfläche, performen und verlassen diese wieder, nachdem alle Teilnehmer:innen ihre Performance abgeliefert haben.

Für alle Qualifikationsrunden-Formate gilt: Die Musik kommt vom DJ und ist im Vorfeld nicht bekannt. Es gibt keine offen angezeigte Entscheidung der Jury.

Knock-Out-Runden

Das »Knock-Out-System« auch bekannt unter »KO-System« oder »Einzelausscheidung« (Single Elimination) ist eines der am häufigsten im urbanen Tanz verwendetsten Wettbewerbsmodelle. In komplexen Wettbewerben, bei denen das KO-System nur teilweise zum Einsatz kommt, wird oft auch von der »KO-Phase« oder »Knock-Out-Phase« gesprochen. Die Positionen im sogenannten »Bracket« und die daraus resultierenden Paarungen der Battles werden dabei nach der Platzierung im Ranking aus einer vorangegangenen Qualifikationsrunde (Preselection) gesetzt. Dies ist notwendig, damit z.B. gewährleistet wird, dass im Finale auch die Besten aufeinander treffen. Dabei wird das Prinzip »Top-VS-Bottom« (z.B. Platz 1 gegen Platz 16, Platz 2 gegen Platz 15 ...) angewendet.

Battle Modus

Alle Breaking Battles werden **»Round per Round«** bewertet, d.h. nach jeder getanzten Runde wird eine Entscheidung durch die Judges (Jurymitglieder) getroffen. Wie sich die Anzahl der einzelnen Runden im Detail zusammensetzt und was das genau bedeutet, kann der nachfolgenden Beschreibungen entnommen werden. Zusätzlich wird in allen Phasen die **verdeckte Wertung** genutzt, d.h. das Ergebnis wird erst am Ende des Battles angezeigt.

1-Round-Modus

Es wird lediglich eine Runde getanzt und danach entscheidet die Jury, durch die Bewertung dieser Runde, welche/r Teilnehmer:in das Battle gewonnen hat.

Best-of-3 Modus

Es werden maximal 3 Runden getanzt. Sieger:in ist, wer zuerst 2 Runden gewonnen hat. Die ersten Ergebnisse werden nach der 2. Runde angezeigt.

3-Rounds-Modus

Es werden insgesamt 3 Runden getanzt. Die Jury bewertet jede Runde. Das Ergebnis ist verdeckt und wird, meist durch einen Countdown eingeleitet, am Ende angezeigt.

Bewertungsmethode

Die Battles werden mit dem **»Threefold Value System«** über das Judging System von and8.dance bewertet. Über 3 sogenannte Fader wird in den 3 übergeordneten Bewertungskriterien verglichen. Dabei muss bei einer Bewertung mindestens ein Fader bewegt werden. Die Bewertung wird nach jeder Runde abgegeben. Die Kriterien der Fader wurden wie folgt festgelegt:



Physical Quality - Body - "What and Where?"

Technique: Athleticism, Body Control, Dynamics, Spatial Control
Variety: Vocabulary, Variation

Artistic Quality - Mind - "How and Who?"

Creativity: Progression from the Foundation, Response, Improvisation
Personality: Stage Presence, Character

Interpretive Quality - Soul - "Why and When?"

Performance: Composition, Impact, Authenticity
Musicality: Coherence, Texture, Rhythm

Hast du mehr Interesse an diesem Thema?

Dann hol Dir die kostenlose »**and8 Judging App**«! Lade Dir die App herunter und setze Dich intensiver damit auseinander. Das hilft Dir nicht nur besser zu verstehen, wie die Bewertung funktioniert, sondern unterstützt auch die Weiterentwicklung Deiner Performance bei Battles.

Die App gibt's im **Apple**- und **Google-Play**-Appstore.

Du findest sie über den Suchbegriff: **and8 Judge Threefold**

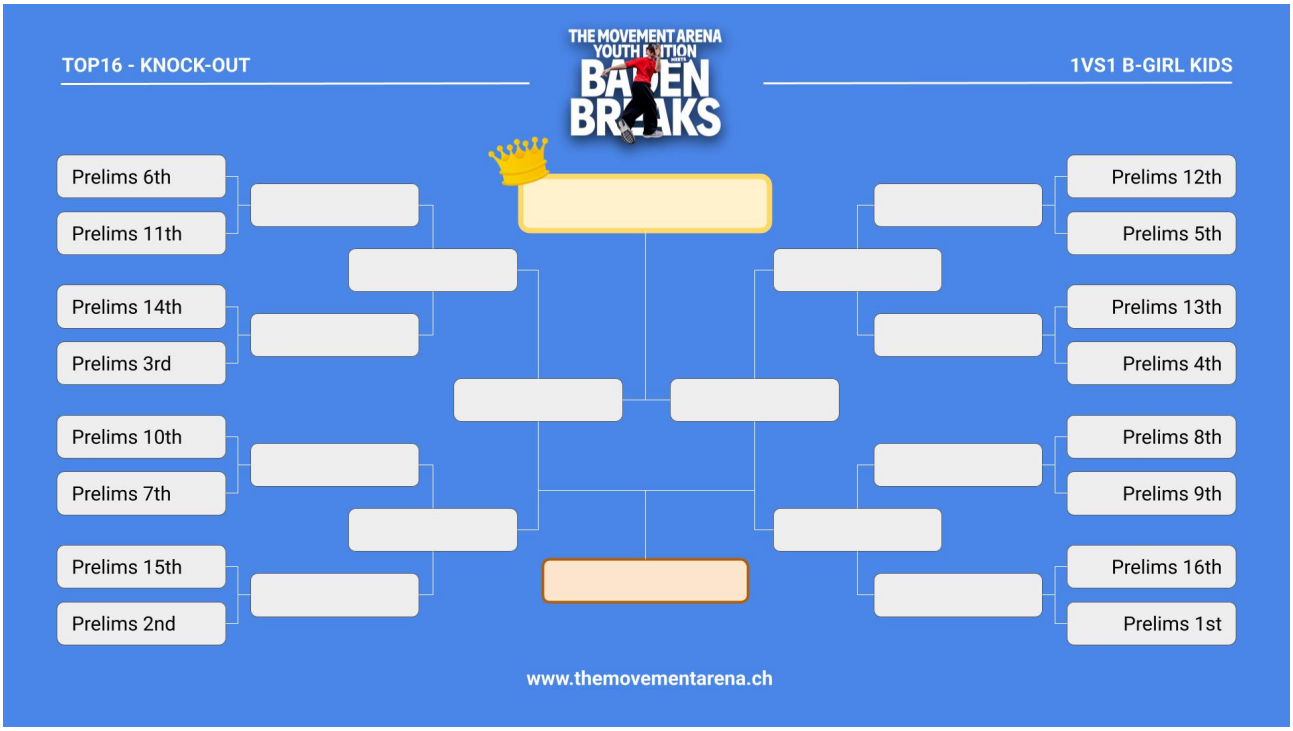
Szenario: 1vs1 B-Girl Kids

Qualifikationsrunde

1 Runde pro Tänzerin
maximal 45-50 Sekunden

Knock-Out-Runde

TOP16 – 1 Runde pro Tänzerin
TOP8 – 1 Runde pro Tänzerin
TOP4 – 1 Runde pro Tänzerin
3. Platz & Finale – Best-of-3



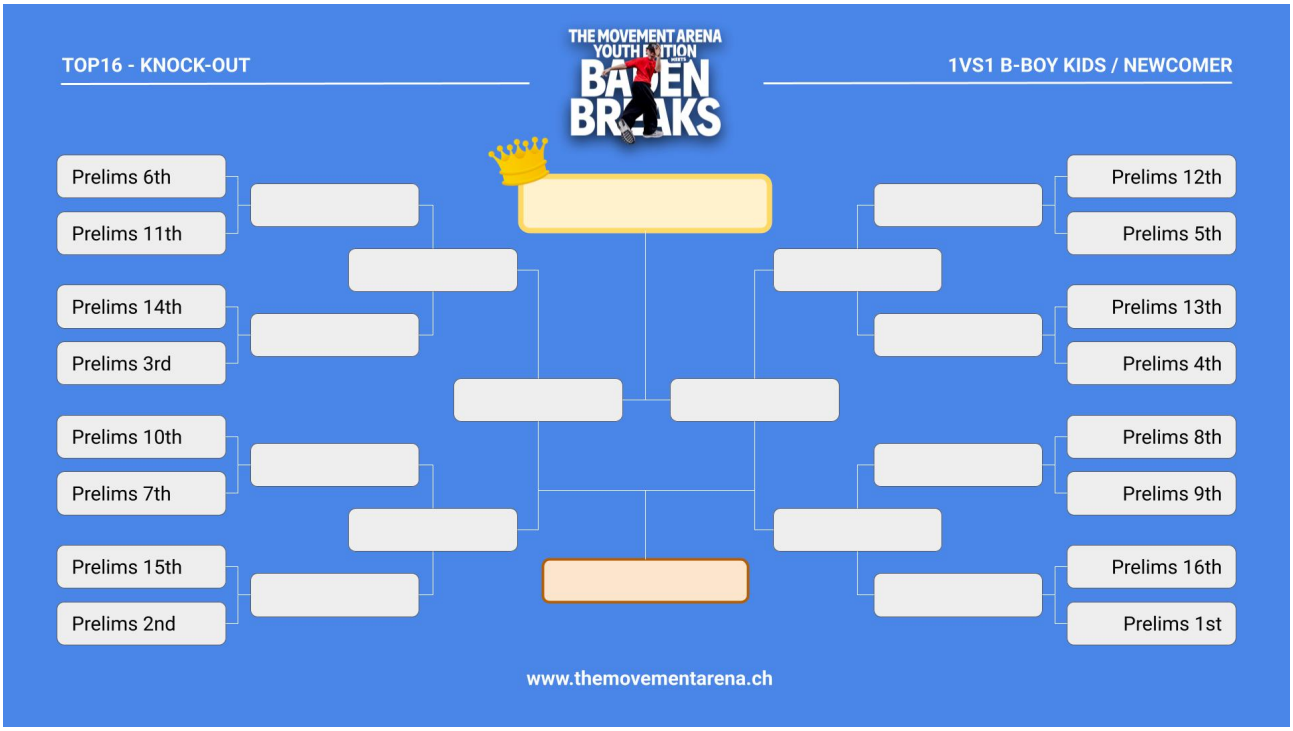
Szenario: 1vs1 B-Boy Kids / Newcomer

Qualifikationsrunde

1 Runde pro Tänzer
maximal 45-50 Sekunden

Knock-Out-Runde

TOP16 – 1 Runde pro Tänzer
TOP8 – 1 Runde pro Tänzer
TOP4 – 1 Runde pro Tänzer
3. Platz & Finale – Best-of-3



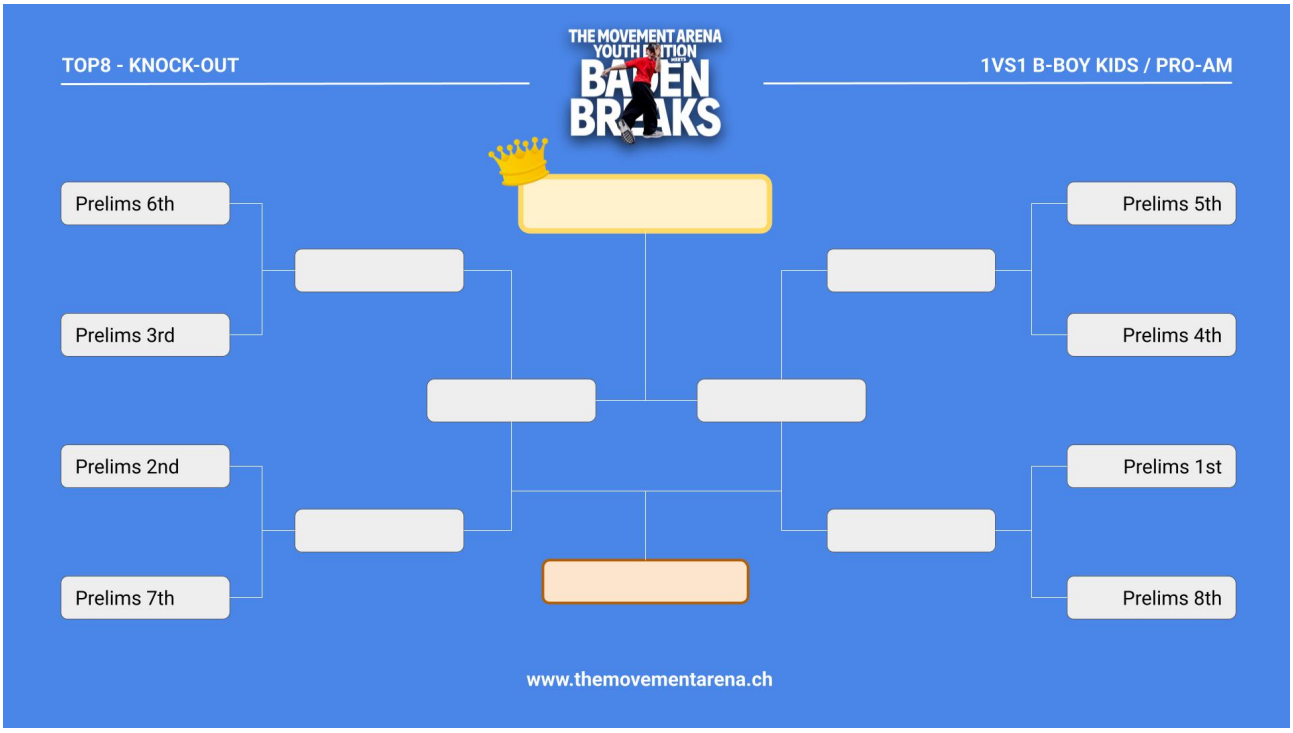
Szenario: 1vs1 B-Boy Kids / Pro-Am

Qualifikationsrunde

1 Runde pro Tänzer
maximal 45-50 Sekunden

Knock-Out-Runde

TOP8 – 1 Runde pro Tänzer
TOP4 – 1 Runde pro Tänzer
3. Platz & Finale – Best-of-3



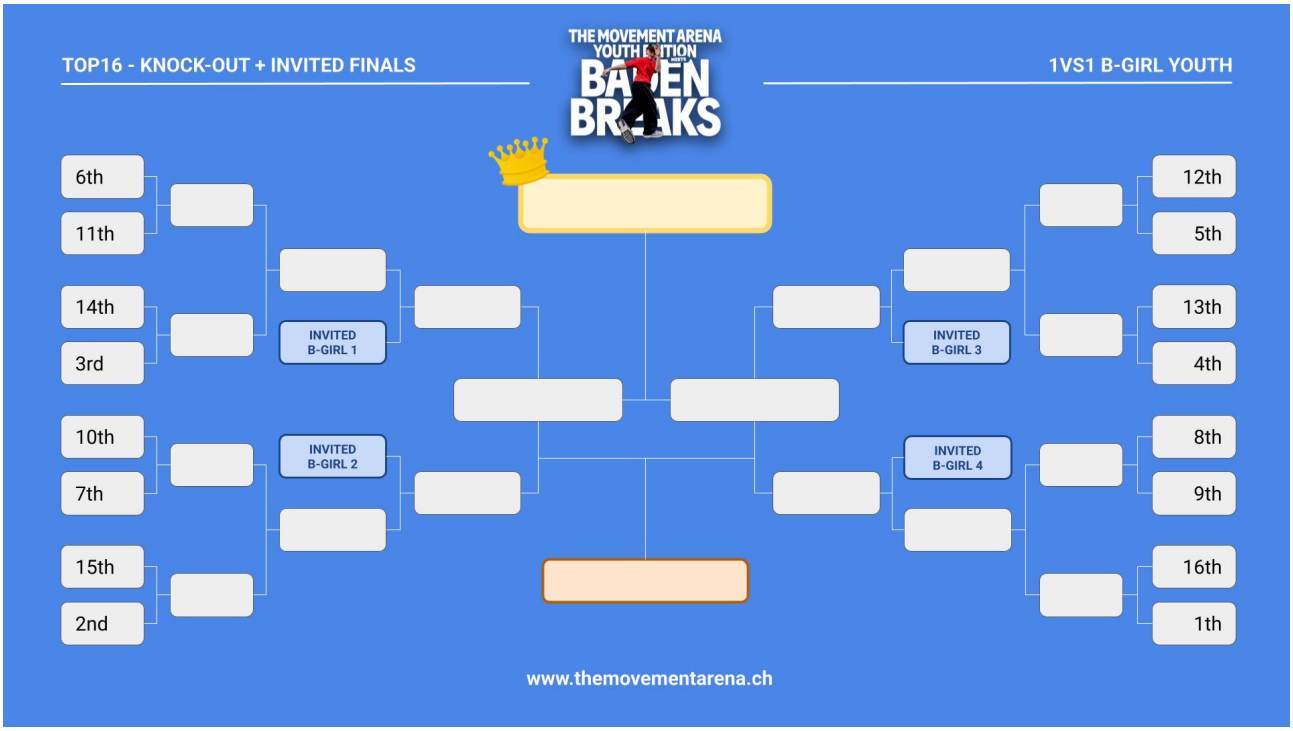
Szenario: 1vs1 B-Girl Youth

Qualifikationsrunde

1 Runde pro Tänzerin
maximal 45-50 Sekunden

Knock-Out-Runde

TOP16 – 1 Runde pro Tänzerin
TOP8 Qualifikation – Best-of-3
TOP8 Finals (inkl. Invited) – Best-of-3
3. Platz & Finale – 3 Runden pro Tänzerin



<u>Wichtige Information für Tänzerinnen und Coaches (nur für diese Kategorie):</u>
Ab den TOP 8 (inklusive der eingeladenen B-Girls) steht allen Teilnehmenden ihr gesamtes Repertoire bzw. Material uneingeschränkt zur Verfügung. Die Judges werten die Runden nicht negativ, wenn Moves oder Abläufe aus der Preselection oder den Vorrunden wiederholt werden (Repeats); andernfalls wären die direkt gesetzten Tänzerinnen im unfairen Vorteil.

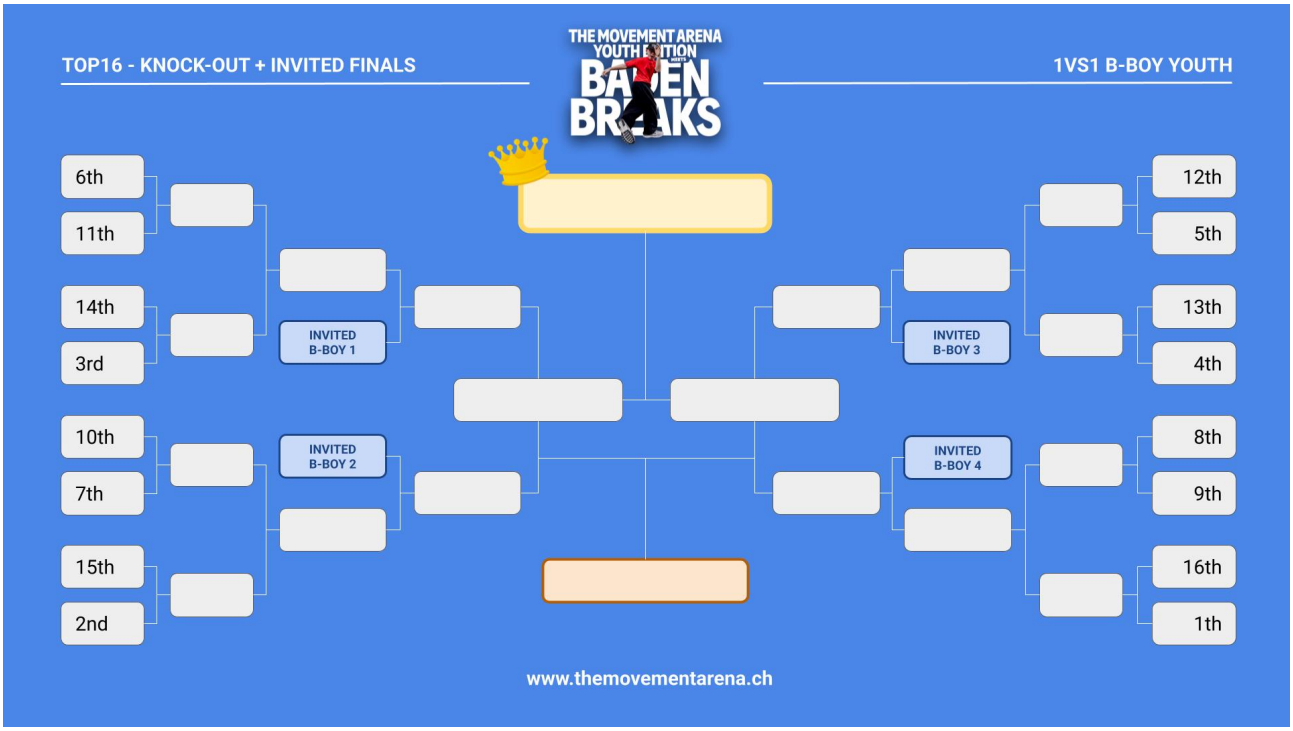
Szenario: 1vs1 B-Boy Youth

Qualifikationsrunde

1 Runde pro Tänzer
maximal 45-50 Sekunden

Knock-Out-Runde

TOP16 – 1 Runde pro Tänzer
TOP8 Qualifikation – Best-of-3
TOP8 Finals (inkl. Invited) – Best-of-3
3. Platz & Finale – 3 Runden pro Tänzer



<u>Wichtige Information für Tänzer und Coaches (nur für diese Kategorie):</u>
Ab den TOP 8 (inklusive der eingeladenen B-Boys) steht allen Teilnehmenden ihr gesamtes Repertoire bzw. Material uneingeschränkt zur Verfügung. Die Judges werten die Runden nicht negativ, wenn Moves oder Abläufe aus der Preselection oder den Vorrunden wiederholt werden (Repeats); andernfalls wären die direkt gesetzten Tänzer im unfairen Vorteil.

Notfallpläne

Dieser Plan dient als klare Orientierung für alle Teilnehmenden und Offiziellen bei unerwarteten Situationen im Rahmen von »**the movement ARENA Youth Edition meets Baden Breaks**«. Ziel ist es, professionell, transparent und fair auf Abweichungen im Ablauf zu reagieren – im Sinne aller Beteiligten und das tanz-sportlich-kulturellen Miteinanders.

Verantwortliche Personen

Crisis-Team:	Head of Event, Head of Production
RDM-Team:	Rundown Management Team von and8.dance
Judges:	Alle Jurymitglieder
Hosts:	Moderator:innen

Allgemeine Grundsätze

Alle Entscheidungen mit Außenwirkung

Dazu zählen u.a. Ausschlüsse DSQ (Disqualified), Nachrücker:innen und DNS/DNF-Wertungen. Diese werden durch das Crisis-Team (siehe oben) je nach Situation in notwendiger enger Abstimmung mit Judges, RDM-Team und den Hosts getroffen.

Verletzungen, Fehlverhalten oder technische Ausfälle

führen nicht automatisch zur Disqualifikation – sondern werden situationsabhängig bewertet.

DNS oder DNF Entscheidungen

Entscheidungen wie **DNS** (Did Not Start) oder **DNF** (Did Not Finish) sind **final und unwiderruflich**. Eine faire und klare Kommunikation an das Publikum und alle Beteiligten erfolgt stets durch den Host nach vorheriger Information des Showcallers bzw. Rundown Managers (bei Preselection und Pre-Battles).

Artistic Director: Coşkun Kenar | coskun@themovement.ch – Vorstandspräsident: Lorenz Flendrie | lorenz@themovement.ch
Head of Production: Patrick Grigo | patrick@themovement.ch | +49 171 6482447

Preselection (Qualifikation)

Vor Beginn der Preselection

Person ist zu spät, meldet jedoch vorab die Verspätung durch Nachricht an das Team.	*Info an RDM* – Wird angemeldet, eingecheckt und ans Ende der Preselection gesetzt.

Während der Preselection (läuft noch)

Person kommt erst nach Beginn der Preselection an und möchte teilnehmen.	*Info an RDM* – Wird angemeldet, eingecheckt und ans Ende der Preselection gesetzt.
Person hat sich verletzt und kann in der Preselection doch nicht mitmachen.	*Info an RDM + Host* – Nicht auschecken! Wird von den Hosts bekannt gegeben und von den Judges im System aus der Wertung genommen. Hosts kommunizieren die Info an Teilnehmende und Besucher:innen.
Person verhält sich nicht angemessen (Andeutungen, Wortlaute, handgreiflich …)	*Info von Judges* – Rücksprache zwischen Judges und Crisis-Team mit Entscheidung über eine mögliche Disqualifikation (Ausschluss). Anschließende Information an das RDM und die Hosts zur Kommunikation an Teilnehmende und Besucher:innen.

Nach der Preselection

Person hat sich verletzt oder kann an den Knock-Out-Battles nicht mehr teilnehmen.	*Info an RDM* – Nächste Person im Ranking rutscht nach. Bereits bestehende Brackets müssen möglicherweise neu berechnet werden. Die Hosts kommunizieren diese Info an Teilnehmende und Besucher:innen.

Artistic Director: Coşkun Kenar | coskun@themovement.ch – Vorstandspräsident: Lorenz Flendrie | lorenz@themovement.ch
Head of Production: Patrick Grigo | patrick@themovement.ch | +49 171 6482447

Knock-Out-Battles

Während der Battles

Person kann ein Battle nicht antreten (Verletzung, Übelkeit etc.)	Das Battle wird als **DNS** gewertet und die verbleibende Person gewinnt aufgrund von Nichtantreten der ausgeschiedenen Person. ***Diese Entscheidung ist unwiderruflich!***
Person kann ein Battle nicht beenden (Verletzung, Übelkeit, Aufgabe etc.)	Das Battle wird als **DNF** gewertet und die verbleibende Person gewinnt aufgrund von Aufgabe der ausscheidenden Person. ***Diese Entscheidung ist unwiderruflich!***
Person verhält sich nicht angemessen (Andeutungen, Wortlaute, handgreiflich …)	*Info von Judges* – Rücksprache zwischen Judges und Crisis-Team mit Entscheidung über eine mögliche Disqualifikation (**DSQ**) und Ausschluss von den weiteren Battles: • Ausschluss von 1 Person – die andere Person gewinnt automatisch das Battle • Ausschluss von beiden Personen – keine der beiden Personen kommt in die nächste Runde. Das im Bracket resultierende nächste Battle wird mit **DNS** gewertet. • Ausschluss von beiden Personen im Finale – die nach Jurystimmen nächstplatzierte Person ist automatisch Gewinner:in. Bei Gleichstand nach Jurystimmen muss die Entscheidung in einem Battle herbeigeführt werden.