

FEDERACJA TAŃCA SPORTOWEGO



WYTYCZNE DO RYWALIZACJI W INNYCH FORMACH TAŃCA

Opracowanie: Tadeusz Krupiński
Współpraca: Joanna Szewczyk

Zatwierdzone uchwałą Zarządu FTS nr 71/2019 z dn. 30.08.2019

SPIS TREŚCI

1. OGÓLNY OPIS DYSCIPLINY.....	3
2. OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA.....	3
3. OGÓLNE ZASADY.....	3
4. PRZEPISY TURNIEJOWE SZTUKA TAŃCA (ARTS DANCE).....	4
5. PRZEPISY TURNIEJOWE TAŃCE MIEJSKIE (URBAN DANCE).....	8
6. PRZEPISY TURNIEJOWE TAŃCA DISCO.....	21
7. UCZESTNICY RYWALIZACJI W INNYCH FORMACH TAŃCA.....	23
8. BAZA DANYCH.....	24
9. POSTANOWIENIA KOŃCOWE.....	24
10. STROJE	25

§1

OGÓLNY OPIS DYSCYPLINY

Inne formy tańca są sportem, w którym taniec jest wykonywany przez solistę, duet lub zespół używający określonej techniki tańca połączonej z interpretacją muzyki w celu stworzenia artystycznego występu tanecznego.

§2

OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA

1. W niniejszych przepisach uwzględniono tylko te dyscypliny i konkurencje, w których będzie przeprowadzana rywalizacja współzawodnictwa sportowego przez FTS.
2. Inne formy tańca będą realizowane w następujących dyscyplinach i konkurencjach:
 - 2.1 Sztuka tańca (Art Dance)
 - Jazz Dance – szybkie tempo
 - Jazz Dance – wolne tempo
 - Modern Dance i taniec współczesny
 - 2.2. Tańce miejskie
 - Hip Hop
 - Hip Hop Battle
 - Street Dance Show
 - 2.3. Taniec Disco
 - Taniec Disco
 - Akrobatyczny Taniec Disco (Freestyle)

§3

OGÓLNE ZASADY

1. Rodzaje współzawodnictwa w innych formach tańca.
Inne formy tańca dzielimy ze względu na stopień zaawansowania uczestników rywalizacji:
 - a) Sport przygotowawczy
 - Klasa D – Debiuty (zawodnicy tańczący pierwszy rok)
 - Klasa P - grupy początkująca
 - b) Sport Powszechny
 - Klasa S - grupy średniozaawansowane
 - Klasa Z - grupy zaawansowane
 - c) Sport Wyczynowy
 - Klasa PRO - grupy Professional

2. przynależności do danej klasy tanecznej decyduje trener.

Soliści, duety i zespoły mają prawo do wejścia na jakikolwiek poziom, ale po występie na danym poziomie nie można przejść na niższy poziom aż do momentu przekroczenia limitu wieku i startu w nowej kategorii.

3. Rodzaje rozgrywanych turniejów w tańcu nowoczesnym

- Mistrzostwa Polski FTS
- Puchar Polski FTS
- Mistrzostwa Województw
- Pucharu Województw
- Turnieje ogólnopolskie
- Turnieje międzynarodowe

4. Stroje

Obowiązują stroje dowolne, obuwiu sportowe lub taneczne, fryzura dowolna.

5. Zasady organizowania zawodów tanecznych:

5.1. Zgłoszenie zawodów z 4-tygodniowym wyprzedzeniem do Zarządu odpowiedniego związku wojewódzkiego lub w przypadku Mistrzostw Polski i Pucharu Polski do Zarządu FTS, wraz z opinią odpowiedniego związku wojewódzkiego i w terminie określonym przez Zarząd FTS.

5.2. Zarząd związku wojewódzkiego na wniosek organizatora w ciągu 1 tygodnia wydaje pisemną decyzję (akceptację lub brak akceptacji).

5.3. Zatwierdzony turniej powinien być niezwłocznie umieszczony w kalendarzu imprez.

§4

PRZEPISY TURNIEJOWE SZTUKA TAŃCA (ARTS DANCE)

I. ZASADY OGÓLNE

1. Zasady ogólne

a) Przepisy w tym rozdziale mają zastosowanie w następujących konkurencjach.

- Taniec Jazzowy – szybkie tempo
- Taniec Jazzowy – wolne tempo – liryczne
- Taniec Modern i współczesny
- Showdance

b) W ramach tych konkurencji występują następujące kategorie:

- Solo
- Duet (dowolna kombinacja dwóch tancerzy)
- Zespół (3-24 tancerzy)

2. Kategorie wiekowe

2.1 Kategorie wiekowe wyznaczane są na podstawie roku kalendarzowego.

2.1. Kategorie wiekowe

Kategorie wiekowe określone są według roku kalendarzowego.

- Solo

- Dzieci – do 12 lat
- Młodzież 1 – 13 -14 lat
- Młodzież 2 – 15 -16 lat
- Dorośli – pow. 17 lat

- Duet i Zespół

- Dzieci – do 12 lat
- Młodzież – 13 -16 lat
- Dorośli – pow. 17 lat

- Inscenizacja

Nie ma ograniczeń wieku

2.2. Różnice wieku w duetach i zespołach

Starszy zawodnik w duetach lub zespołach określa wejście do danej kategorii wiekowej na turnieju.

Można dołączyć do każdej konkurencji w jednej kategorii wiekowej powyżej swojej kategorii. Nie można dołączyć do żadnej konkurencji w kategorii poniżej własnej kategorii. Wszystkie kategorie wiekowe są dopuszczane do uczestnictwa.

3. Struktura turnieju

a) Rundy

- Rundy eliminacyjne (w zależności od ilości zgłoszeń)

O liczbie zawodników/duetów/zespołów typowanych do następnej rundy decyduje sędzia główny kierując się systemem 48-24-12-6. Do następnej rundy typuje się minimum 50% zawodników/duetów/zespołów.

Maksymalna liczba zawodników w rundzie finałowej jest 6 - 8 zależnie od wyniku poprzedniej rundy.

b) Wykonanie i rundy

- W rundach eliminacyjnych nie dopuszcza się żadnej zmiany w wykonaniu. Muzyka musi być taka sama, kostiumy/ubiór, rekwizyty nie mogą być zmieniane między rundami. Choreografia nie może być zmieniana podczas rund.
- W rundzie finałowej tancerz /tancerze mogą mieć nową choreografię z nową muzyką, kostiumem czy rekwizytem. Styl tańca musi pozostać taki sam jak w rundach eliminacyjnych.

4. Muzyka

- Uczestnicy powinni tańczyć do swojej własnej muzyki.
- Jeżeli występuje techniczny problem spowodowany przez innych, to solista/duet/zespół mogą zatańczyć jeszcze raz
- Muzyka musi być właściwa dla wieku tancerzy.

5. Rozmiar parkietu

- a) Minimalny rozmiar parkietu dla solistów i duetów wynosi 10 x 12 m

b) Minimalny rozmiar parkietu dla zespołów wynosi 12 x 18 m

6. Przepisy dotyczące próby parkietu

6.1. Solo/Duety

Występ do własnej muzyki zawodników: soliści i duety: będą mieli 20 minut tańca na scenie w tym samym czasie bez muzyki. Będzie to „sucha rozgrzewka”.

6.2 Zespoły/Produkcja

Każdy zespół będzie miał rozgrzewkę bez muzyki przez jedną minutę.

6.3. Charakter rozgrzewki może być zmieniony przez sędziego w zależności od zgłoszeń

7. Czas trwania występu w kategoriach

- Soliści, Duety - 1 min. 45 sek. do 2 min.

- Zespoły - 2 min. 30 sek. do 3 min.

- Produkcja – 4 min. do 8 min.

Sędzia główny może skrócić czas trwania występu.

Solista/Duet/Zespół, który nie przestrzega czasu trwania będzie zdyskwalifikowany.

8. Zmiany w składach

W wyjątkowych okolicznościach (np. nieprzewidziane urazy) tancerze w zespołach mogą zostać zastąpieni. Maksymalna liczba zastępstw to jeden tancerz. Wcześniej każde zastępstwo musi być zgłoszone do Sędziego Głównego.

II. ZASADY SZCZEGÓŁOWE

1. PRZEPISY TAŃCA JAZZOWEGO (SZYBKI TEMPO, WOLNE TEMPO)

1.1. Wykonanie tańca jazzowego

Całe wykonanie musi składać się z techniki jazzowej (np. izolacje, podskoki, obroty).

Dozwolony jest wpływ innych stylów ale nigdy nie mogą one zdominować uznanego stylu Tańca Jazzowego.

1.2. Style Tańca Jazzowego

a) Szybkie tempo tańca jazzowego.

b) Wolne tempo, liryczny taniec jazzowy.

1.3. Akrobatyka

a) W tańcu jazzowym dozwolone są tylko ograniczone ruchy akrobatyczne. Wymogiem dotyczącym ruchów akrobatycznych jest, aby podczas całego ruchu akrobatycznego, przynajmniej jedna część ciała dotykała parkietu. Salta są zabronione.

b) Podnoszenia są dozwolone. Podnoszenie jest definiowane jako ruch i/lub figura, w której obydwie stopy jednego ze współpartnerów są nad parkietem i ruch i/lub figura jest fizycznie wspierana przez drugiego współpartnera.

1.4. Rekwizyty

a) Akcesoria odzieżowe będące integralną częścią kostiumu/ubrania są dozwolone. Mogą być zdejmowane i wymieniane ale nie powinny pozostawać na parkiecie i go zaśmiecać. Wszystkie akcesoria odzieżowe muszą zostać usunięte wraz z opuszczeniem parkietu przez tancerza.

- b) Rekwizyty ręczne i rekwizyty sceniczne (np. teczki, laski, parasolki, krzesła) mogą być wykorzystywane o ile są integralną częścią całego występu.
- c) Używanie urządzeń elektrycznych jest dozwolone o ile są one zasilane przez baterie.
- d) Przedmioty używane do dekoracji lub ozdoby sceny są niedozwolone.

1.5. Imitacja śpiewu jest niedozwolona podczas turniejów tańca jazzowego.

2. PRZEPISY TAŃCA MODERN I TAŃCA WSPÓŁCZESNEGO

2.1. Akrobatyka

- a) Dozwolone są tylko ograniczone ruchy akrobatyczne. Wymogiem dotyczącym ruchów akrobatycznych jest, aby podczas całego ruchu akrobatycznego, przynajmniej jedna część ciała dotykała parkietu. Salta są zabronione.
- b) Podnoszenia są dozwolone. Podnoszenie jest definiowane jako ruch i/lub figura, w której obydwie stopy jednego ze współpartnerów są nad parkietem i ruch i/lub figura jest fizycznie wspierana przez drugiego współpartnera.

2.2. Kostium/ubiór

Ubiór powinien być estetyczny i zgodny z tematem/pomysłem ale przede wszystkim powinien być odpowiedni dla wieku.

2.3. Rekwizyty

Rekwizyty są dopuszczalne ale nie powinny odwracać uwagi od samego wykonania.

- a) Akcesoria odzieżowe będące integralną częścią kostiumu/ubrania są dozwolone. Mogą być zdejmowane i wymieniane ale nie powinny pozostawać na parkiecie i go zaśmiecać. Wszystkie akcesoria odzieżowe muszą zostać usunięte wraz z opuszczeniem parkietu przez tancerza.
- b) Rekwizyty ręczne i rekwizyty sceniczne (np. teczki, laski, parasolki, krzesła) mogą być wykorzystywane o ile są integralną częścią całego występu.
- c) Używanie urządzeń elektrycznych jest dozwolone o ile są one zasilane przez baterie.
- d) Przedmioty używane do dekoracji lub ozdoby sceny są niedozwolone.

2.4. Imitacja śpiewu jest niedozwolona podczas turniejów tańca modern i współczesnego.

3. PRZEPISY TAŃCA SHOWDANCE

3.1. Style

Konkurencja Show Dance powinna zawierać głównie taniec sceniczny i taniec teatralny. Wolne tempo jest niedozwolone w tej konkurencji, chyba że jest użyte jako wprowadzenie/połączenie przed rozpoczęciem choreografii (dla kontrastu).

3.2. Akrobatyka

- a) Dozwolone są tylko ograniczone ruchy akrobatyczne. Wymogiem dotyczącym ruchów akrobatycznych jest, aby podczas całego ruchu akrobatycznego, przynajmniej jedna część ciała dotykała parkietu. Salta są zabronione.
- b) Podnoszenia są dozwolone. Podnoszenie jest definiowane jako ruch i/lub figura, w której obydwie stopy jednego ze współpartnerów są nad parkietem i ruch i/lub figura jest fizycznie wspierana przez drugiego współpartnera.

3.3. Rekwizyty

Rekwizyty są dopuszczalne ale nie powinny odwracać uwagi od samego wykonania.

- a) Akcesoria odzieżowe będące integralną częścią kostiumu/ubrania są dozwolone. Mogą być zdejmowane i wymieniane ale nie powinny pozostawać na parkiecie i go zaśmiecać. Wszystkie akcesoria odzieżowe muszą zostać usunięte wraz z opuszczeniem parkietu przez tancerza.

- b) Rekwizyty ręczne i rekwizyty sceniczne (np. teczki, laski, parasolki, krzesła) mogą być wykorzystywane o ile są integralną częścią całego występu.
 - c) Używanie urządzeń elektrycznych jest dozwolone o ile są one zasilane przez baterie.
 - d) Przedmioty używane do dekoracji lub ozdoby sceny są niedozwolone.
- 3.4. Imitacja śpiewu jest dozwolona podczas turniejów tańca showdance.

§5

PRZEPISY TURNIEJOWE TANCE MIEJSKIE (URBAN DANCE)

I. ZASADY OGÓLNE

1. Ogólne przepisy przedstawione w tym rozdziale będą zastosowane w następujących konkurencjach tańca:

- Hip Hop
- Hip Hop Battle
- Street Dance Show

2. W ramach tych konkurencji tańca występują następujące kategorie:

- Solo męskie
- Solo żeńskie
- Duety (każda kombinacja z dwóch tancerzy)
- Małe Zespoły (4-8 tancerzy)
- Duże Zespoły (9-24 tancerzy)
- Mega Zespoły (25 tancerzy i więcej)

3. Kategorie wiekowe

3.1 Kategorie wiekowe wyznaczane są na podstawie roku kalendarzowego.

- Dzieci – 12 lat i młodsze
- Junior 13-16 lat
- Dorośli – powyżej 17 lat

3.2. Różnice wieku w duetach i zespołach

Starszy zawodnik w duetach lub zespołach określa wejście do danej kategorii wiekowej na turnieju.

Można dołączyć do każdej konkurencji w jednej kategorii wiekowej powyżej swojej kategorii.

Nie można dołączyć do żadnej konkurencji w kategorii poniżej własnej kategorii.

W Zespołach i Dużych Zespołach maksymalnie 50% tancerzy może mieć niższy przedział wiekowy.

Minimalny wiek w Zespole i Dużym Zespole w Juniorach wynosi 10 lat.

Minimalny wiek w Zespole i Dużym Zespole zawodników dorosłych wynosi 13 lat.

Wszystkie kategorie wiekowe są dopuszczane do uczestnictwa.

4. Struktura turnieju

- Rundy eliminacyjne (w zależności od ilości zgłoszeń)

O liczbie zawodników/duetów/zespołów typowanych do następnej rundy decyduje sędzia główny kierując się systemem 48-24-12-6. Do następnej rundy typuje się minimum 50% zawodników/duetów/zespołów.

Maksymalna liczba zawodników w rundzie finałowej jest 6 - 8 zależnie od wyniku poprzedniej rundy.

5. Rozmiar parkietu

- a) Minimalny rozmiar parkietu dla solistów, duetów i małych zespołów wynosi 10x12 metrów.
- b) Minimalny rozmiar parkietu dla dużych zespołów i mega zespołu wynosi 12x18 metrów.
- c) Minimalny rozmiar sceny dla Urban Choreography wynosi 20x12

6. Muzyka

O ile nie zaznaczono inaczej w odpowiednich rozdziałach, występy będą tańczone do muzyki organizatora.

7. Strój/kostium

Nie dopuszcza się do zmiany stroju/kostiumu przez tancerzy podczas występu turniejowego.

8. Rekwizyty sceniczne i/lub sceniczne tło

- a) Rekwizyty sceniczne w dyscyplinie Street Dance są dopuszczone jako część kostiumu, o ile nie zaznaczono inaczej w odpowiednim rozdziale. Rekwizyty sceniczne muszą być strojem/ubranie (np. płaszcz, kapelusz, szal, sweter) mogą być wymieniane między współpartnerami/członkami zespołu, trzymane w rękach lub obracane na zewnątrz i do wewnątrz. Nie zezwala się na rzucanie rekwizytów scenicznych podczas występów.
- b) Rekwizyty sceniczne nie będące odzieżą są niedozwolone.
- c) Dozwolone jest używanie osobistego oświetlenia w ubraniu o ile jest zasilane przez baterie i nie kłóci się to z żadnym innym przepisem dotyczącym rekwizytu scenicznego lub odzieży.
- d) Rekwizyty parkietowe nie są dopuszczone, chyba że pozwala na to odpowiedni rozdział.
- e) Sceniczne tło i/lub niewygodne sceniczne rekwizyty są niedozwolone, chyba że pozwala na to odpowiedni rozdział.
- f) Teatralne używanie rąk nie jest dopuszczalne, chyba że inny rozdział stanowi inaczej.
- g) Sceniczne rekwizyty, które mogą zniszczyć parkiet, zaśmiecać go lub mogą być niebezpieczne w żaden sposób nie są dopuszczane (np. płyny).
- h) Niedopuszczalne jest używanie ognia.
- i) Niedopuszczalne jest wykorzystywanie zwierząt.

9. Zmiany w składach

- a) W przypadku wyjątkowych okoliczności (np. urazy, nieprzewidziane warunki) tancerze z zespołu mogą być zastąpieni przez zmiennika. O pozwoleniu na zmianę w tym przypadku musi zdecydować sędzia główny. Maksymalna liczba zmian to 2 w każdym zespole.
- b) Zamiany nie są dopuszczane w solistach i duetach.

10. Akrobatyka

- a) Akrobatyka jest dozwolona w tej dyscyplinie, chyba że jest zakazana w rozdziale dotyczącym danej konkurencji.
- b) Akrobatyka powinna się odróżniać od ruchów gimnastycznych i gimnastycznych linii. Ruchy gimnastyczne i linie nie są właściwe dla Street Dance.
- c) Akrobatyka nie jest dopuszczana, kiedy więcej niż 1 solista, duet, mały zespół są w tym samym czasie na parkiecie.

d) Ruchy akrobatyczne niekoniecznie poprawią ocenę tancerza, mogą nawet obniżyć ocenę, jeśli wykonanie nie będzie poprawne technicznie.

11. Podnoszenia

a) Podnoszenie będzie definiowane jako ruch i/lub figura, w której obie stopy jednego współpartnera znajdują się nad parkietem i/lub figura jest fizycznie wspomagana przez drugiego współpartnera.

b) Podnoszenia są dopuszczalne w tej konkurencji, chyba że jest to zakazane w odpowiednim rozdziale tej konkurencji.

c) Podnoszenia są niedozwolone kiedy więcej niż 1 zespół (duet) są w tym samym czasie na parkiecie.

II. ZASADY SZCZEGÓŁOWE

1. PRZEPISY HIP HOP

1.1. Czas trwania występu Hip Hop

Ilość tancerzy	Kategorie	Czas trwania występu	Tempo takty/min Ilość bitów na minutę (bpm)	Muzyka
1	Solo	3x1min. +/- 5 sek.	25-28 100-112	Organizator
2	Duet	3x1min. +/- 5 sek.	25-28 100-112	Organizator
4-8	Hip Hop Małe Zespoły DJ	2 min. +/- 5 sek.	25-28 100-112	Organizator
	Hip Hop Małe Zespoły	2 min.-2.30 min	Bez ograniczeń	Muzyka własna
9-24	Duże zespoły	2.30 min.-3 min	Bez ograniczeń	Muzyka własna
Powyżej 25	Mega zespoły	3 min. – 5 min.	Bez ograniczeń	Muzyka własna

Solista/Duet/Zespół, który nie przestrzega czasu trwania będzie zdyskwalifikowany.

Sędzia główny może skrócić czas trwania występu.

1.2. Hip Hop Solo

1.2.1. Akrobatyka

Akrobatyka jest dozwolona, gdy na parkiecie znajduje się tylko 1 tancerz.

1.2.2. Struktura turnieju

Wszystkie rundy rozpoczynają się 1 minutowym występem w grupie/grupach. Potem soliści tańczą rundę porównawczą w grupie złożonej maksymalnie z 6 tancerzy przez 1 minutę. Kiedy wszyscy soliści mają już przetańczoną tę drugą minutę, ostatnia runda 1 minutowa rozpocznie się ze wszystkimi tancerzami jeszcze raz. Finałowa runda jest identyczna jak rundy eliminacyjne z jednym wyjątkiem, gdzie podczas drugiej części rundy finałowej występuje na parkiecie maksymalnie 2 tancerzy w tym samym czasie.

1.2.3. Tempo

Tempo dla każdej grupy powinno być takie samo. Między rundami i grupami muzyka może być zmieniana.

1.3. Hip Hop Duet

1.3.1. Akrobatyka

Akrobatyka jest dozwolona, gdy na parkiecie znajduje się tylko 1 duet.

1.3.2. Struktura turnieju

Wszystkie rundy rozpoczynają się 1 minutowym występem, w którym wszystkie duety występują w grupie/grupach. Potem duety wykonują 1 minutową rundę porównawczą z maksymalnie 6 duetami na parkiecie. Kiedy wszystkie duety mają już przetańczoną tę drugą minutę, ostatnia runda 1 minutowa rozpocznie się ze wszystkimi duetami z pierwszego występu jeszcze raz. Finałowa runda jest identyczna jak rundy eliminacyjne z jednym wyjątkiem, gdzie podczas drugiej części rundy finałowej występują na parkiecie maksymalnie 2 duety w tym samym czasie.

1.3.3. Podnoszenia

Podnoszenia są dozwolone tylko wtedy, gdy na parkiecie znajduje się tylko 1 duet.

1.3.4. Tempo

Przepisowe tempo wynosi 25-28 taktów na minutę (100-112 uderzeń na minutę). Tempo dla wszystkich grup powinno być takie samo. Między rundami i grupami muzyka może być zmieniana.

1.4. Hip Hop Małe Zespoły

Ogólne zasady

W tej dyscyplinie występują dwie różne formy turnieju:

a) Hip Hop Małe Zespoły DJ: na turnieju używana jest muzyka organizatora

1. Akrobatyka

Akrobatyka jest dozwolona, gdy na parkiecie znajduje się tylko 1 mały zespół.

2. Struktura turnieju

Wszystkie rundy będą trwały 2 minuty. Podczas rund eliminacyjnych w zależności od wielkości parkietu dwa lub trzy małe zespoły będą tańczyły w tym samym czasie. Podczas rundy finałowej tylko 1 zespół będzie tańczył swój występ.

3. Figury i elementy

Solo, duety i zredukowane elementy grupowe będą dozwolone, ale małe zespoły będą sędziowane jako całość w każdym momencie.

4. Podnoszenia

Podnoszenia są dozwolone tylko wtedy, gdy na parkiecie znajduje się tylko 1 mały zespół.

5. Tempo

Tempo podczas każdej rundy powinno być takie samo. Między rundami i grupami muzyka może być zmieniana.

b) Hip Hop Małe Zespoły: na turnieju używana jest muzyka własna

1. Akrobatyka

Akrobatyka jest dozwolona, gdy na parkiecie znajduje się tylko 1 mały zespół w tym samym czasie. Akrobatyka nie powinna dominować nad całym występem.

2. Figury i elementy

Solo, duety i zredukowane elementy grupowe są dozwolone, ale małe zespoły będą oceniane jako całość w każdym momencie.

3. Podnoszenia

Podnoszenia są dozwolone tylko wtedy, gdy na parkiecie w tym samym czasie znajduje się tylko 1 mały zespół.

1.5. Hip Hop Duże Zespoły

1.5.1. Akrobatyka

Akrobatyka jest dozwolona, gdy na parkiecie znajduje się tylko 1 duży zespół w tym samym czasie. Akrobatyka nie powinna zdominować całego występu.

1.5.2. Figury i elementy

Solówki, duety i zredukowane elementy grupowe są dozwolone, ale duży zespół będzie oceniany jako całość w każdym momencie.

1.5.3. Podnoszenia

Podnoszenia są dozwolone tylko wtedy, gdy na parkiecie w tym samym czasie znajduje się tylko 1 duży zespół. Podnoszenia nie powinny zdominować całego występu.

1.6. Hip Hop Mega Zespoły

1.6.1 Akrobatyka

Akrobatyka jest dozwolona gdy na parkiecie znajduje się tylko 1 mega zespół w tym samym czasie. Akrobatyka nie powinna zdominować całego występu.

1.6.2. Figury i elementy

Solówki, duety i zredukowane elementy grupowe są dozwolone ale mega zespół będzie oceniany jako całość w każdym momencie.

1.6.3. Podnoszenia

Podnoszenia są dozwolone tylko wtedy, gdy na parkiecie w tym samym czasie znajduje się tylko 1 mega zespół. Podnoszenia nie powinny zdominować całego występu.

2. PRZEPISY HIP HOP BATTLE

2.1. Z powodu ilości tancerzy zespoły, duże zespoły i mega zespoły są wyłączone z bitwy na turniejach.

2.2. Kategorie bitew

Hip Hop 1 na 1

Hip Hop Zespół na Zespół (3-5 tancerzy)

Wszystkie style 2 na 2

Locking 1 na 1

Popping 1 na 1

2.3. Muzyka

Muzyka własna tancerza/tancerzy.

2.4. Taniec

Styl/style tańca są dowolne ale choreografia musi składać się z minimum 1 z tych gatunków w kategorii choreografii tańców miejskich (choreografia Urban)

- Breaking
- Hip Hop
- Popping
- Locking
- House

2.5. Czas trwania występu

Solo – 2 min. +/- 15 sek.

Duet – 3 min. +/- 15 sek.

Zespół – 4 min. +/- 15 sek.

2.6. Podłoga powinna być parkietem w kształcie koła. Wymiary zalecane dla okręgu to 6-8 m. średnicy.

Standardowo, powierzchnia parkietu powinna być drewniana.

Cypher (okrąg) może być oznaczony naklejką podłogową. Krąg tańca bitwy zostanie podzielony na 2 części, czerwoną i niebieską. Pierwszy tancerz (A), który zostanie ogłoszony do tańca bitwy, zawsze zaczyna od czerwonej strony, a drugi tancerz (B) zawsze zaczyna od strony niebieskiej.

Tancerze są przedstawiani swoimi pseudonimami w tańcu bitwie, a nie numerami startowymi.

2.7. Format tańca bitwy

2.7.1. Istota tańca bitwy

W tańcu bitwie celem jest pokazanie swojej wyższości nad przeciwnikiem. Taniec bitwa jest wygrany lub przegrany. Odtwarzana muzyka zależy od wyboru osoby odtwarzającej muzykę (DJ). Tancerz rzuca wyzwanie przeciwnikowi, wykorzystując każdą umiejętność taneczną stylu Hip Hop. Interakcja między tancerzami może być postrzegana jako dialog, w którym tancerz odpowiada na taniec drugiego tancerza. Taniec może być również skierowany do publiczności, sędziów, własnej ekipy lub partnera, kamery i innych. Tancerze muszą wykazywać ogólny szacunek dla swoich przeciwników. Fizyczna interakcja jest niedozwolona.

2.7.2. Jam session

Przed lub pomiędzy tańcami bitwami ważne są jam session jako pokazanie stylów tanecznych i element towarzyskiej imprezy. Jest to nie tylko rozgrzewka dla tancerzy ale także wprowadzają klimatyczną energię na sali oraz wśród publiczności. Wszyscy sędziowie powinni być jego częścią i stanowić przykład na to jak się wczuć w atmosferę i rozluźnić się. Zbieranie się na linii koła formuje się spontanicznie i nie należy go wymuszać.

2.7.3. Prezentacje sędziów

Często przed finałami sędziowie demonstrują taniec przed publicznością.

Uwaga! Tancerz może wyzwąć sędziego. Może się to zdarzyć z różnych powodów i od sędziego zależy czy podejmie wyzwanie czy nie. Wyzwanie sędziego nie jest domyślnie traktowane jako brak szacunku.

2.8. Fazy w trakcie tańca bitwy

2.8.1. Eliminacja, faza wstępna i odpadnięcie

Wszystkie fazy będą odbywać się jako taniec bitwa ale selekcja uczestników będzie inna.

Eliminacja uczestników we wstępnej selekcji do fazy wstępnej jest największa (np. ze 125 tancerzy tylko 32 tancerzy przechodzi dalej do fazy wstępnej). Żaden z tancerzy nie zostanie wyeliminowany bezpośrednio po rundzie tańca bitwa o eliminację, co znaczy że sędziowie nie wskażą żadnego zwycięzcy tańca bitwy. Sędziowie będą używać kryteriów i punktów do każdego tańca bitwy i to będzie podstawą do uszeregowania wszystkich zawodników. 32 tancerzy z najwyższymi wynikami przejdzie do następnej fazy. Tancerz/e z najwyższymi wynikami będą walczyć z tancerzem z najniższym wynikiem.

1 runda 45-65 sek. na tancerza (1 na 1)
 1 runda 45 sek. na tancerza (2 na 2)
 3-5 min tańca bitwa zespoły

2.8.2. Faza wstępna i odpadnięcie

Żadni tancerze nie zostaną wyeliminowani bezpośrednio w eliminacjach, co oznacza że sędziowie nie wskażą żadnego zwycięzcy tańca bitwy. Sędziowie będą używać kryteriów i punktów do każdego tańca bitwy, a to będzie podstawą do uszeregowania wszystkich zawodników. 16 tancerzy z najwyższą sumą punktów przejdzie do następnej fazy. Tancerze z najwyższym wynikiem będą walczyć z tancerzami o najniższym wyniku.

1 runda 45-60 sek. na tancerza (1 na 1)
 1 runda 45 sek. na tancerza 2 na 2
 3-5 minut w tańcu bitwie Zespoły

2.8.3. Finały z odpadnięciem

W tej fazie będzie używany Battle Spider i 1 tancerz w każdym tańcu bitwy zostanie wyeliminowany. Sędziowie będą oceniać jawnie, wskazując wybranego zwycięzcę. Konferansjer odliczy od 3,2, 1, a sędziowie wskażą „zero”.

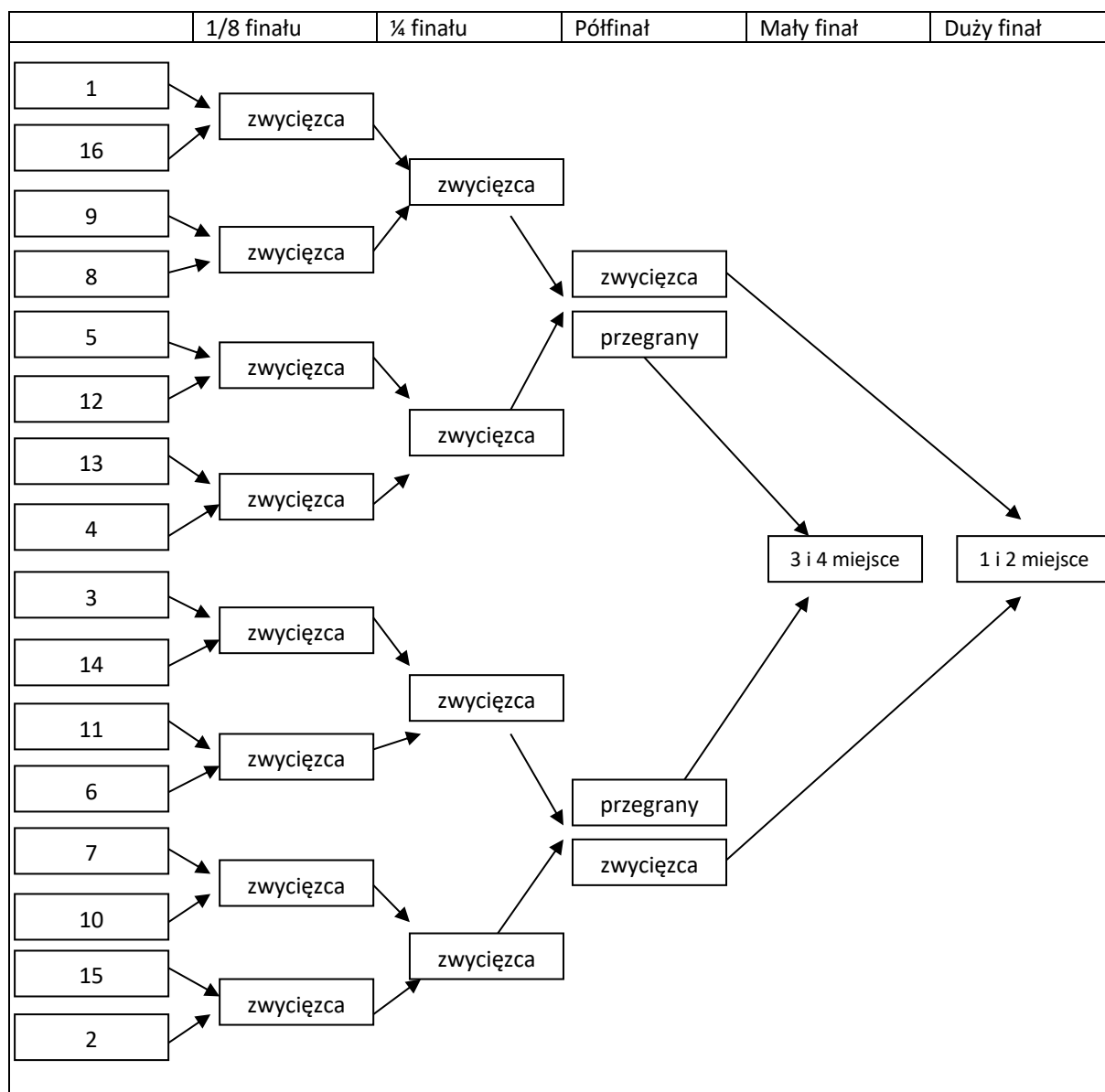
W tej fazie 16 najlepszych tancerzy zostanie podzielonych na 4 grupy w na podstawie wyników rankingowych uzyskanych w poprzedniej fazie. Grupa A to najlepsi 4 tancerze z najwyższymi wynikami, grupa D to tancerze z najniższymi wynikami.

2 rundy po 45-60 sek. na tancerza od ośmiu do półfinałów (1 na 1)
 3 rundy po 45-60 sek. na tancerza w finale (1 na 1)
 2 rundy po 45 sek. na tancerza od ośmiu do półfinałów (2 na 2)
 3 rundy po 45 sek. na tancerza w finale (2 na 2)
 3-5 minut w tańcu bitwie Zespołów

2.8.4. Schemat dla tańca bitwy Spider

Najlepsza 16stka z Eliminacji - Ranking			1/8 finału - 8 Bitw z odpadnięciem	
Grupa A	#1	23p	A na D	23p na 3p
	#2	22p	A na D	22p na 5p
	#3	21p	A na D	21p na 9p
	#4	18p	A na D	18p na 10p
Grupa B	#5	17p	B na C	17p na 12p
	#6	15p	B na C	15p na 13p
	#7	15p	B na C	15p na 14p

	#8	15p	B na C	15p na 14p
Grupa C	#9	14p	C na B	14p na 15p
	#10	14p	C na B	14p na 15p
	#11	13p	C na B	13p na 15p
	#12	12p	C na B	12p na 17p
Grupa D	#13	10p	D na A	10p na 18p
	#14	9p	D na A	9p na 21p
	#15	5p	D na A	5p na 22p
	#16	3p	D na A	3p na 23p



Konfiguracja jest taka sama dla każdego tańca bitwy. Jediną różnicą jest to, że każdy taniec bitwa zespołów będzie miał czas trwania 3 do 5 minut. W tym czasie oba zespoły będą walczyć na zmianę z rundami freestyle i maksymalnie 1 minutę kombinacji (wcześniej przygotowana

krótka choreografia). Mogą to być krótkie/długie rundy i nie wszyscy członkowie zespołu muszą tańczyć.

2.8.5. Inne fazy w tańcu bitwie

a) Eliminacje tańca bitwy - każdy tancerz spotyka innego tancerza w tańcu bitwie w formacie odpadania (knock-out). Każdy tancerz otrzymuje 1 rundę trwającą 1 minutę. Po każdej rundzie nie zostaną wybrani zwycięzcy, ponieważ wybór opiera się na systemie rankingowym.

b) Eliminacja Cypher - wszyscy uczestnicy zostaną podzieleni na mniejsze grupy i razem utworzą krąg tancerzy Cypher. Każdy tancerz odwróci się prezentując swój taniec w Cypherze (w kole). Każdy cypher będzie składał się z łącznego czasu równego 1 minucie na tancerza.

Przykład: Cypher z 8 tancerzami otrzyma 8 minut. Te 8 minut musi być dzielone pomiędzy tancerzami cyphera. Oznacza to również, że suma i czas rundy mogą się różnić, a tancerze mogą „zabrać” lub „oddać” czas.

c) Eliminacja Jam - Wszyscy uczestnicy będą tańczyć w tym samym czasie na całym parkiecie. Czas będzie się różnił w zależności od tego co wyznaczy/doradzi sędzia główny/sędziowie/organizator. Tańce bitwy i Cypher mogą się zdarzyć w trakcie.

Przykład: 60 tancerzy tańczy w tym samym czasie przez 20 minut. W tym czasie do tancerze muszą starać się, aby być zauważonymi przez sędziów. Po prezentacji rundy a, b, lub c sędzia główny zgromadzi sędziów na spotkanie selekcyjne. Istnieją trzy sposoby aby przejść od eliminacji do tańców bitew z odpadnięciem (knock-out). Ta faza nazywa się „Aktem wyboru”.

2.8.6. Faza wstępna

a) Akt wyboru (Top/Bottom) - sędziowie porównują wszystkich uczestników, a następnie tworzą ranking swoich Top 16 lub 8 najlepszych tancerzy. Następnie sędziowie sparują najwyższej sklasyfikowanego tancerza z najniżej sklasyfikowanym tancerzem w fazie pucharowej (knock-out). Następnie drugi najwyższej sklasyfikowany tancerz zostanie sparowany z drugim najniżej sklasyfikowanym itd. W tej fazie sędziowie mają dużą kontrolę nad przebiegiem tańca bitwy.

Uwaga: jest to najmniej preferowany wybór ze względu na przejrzystość sportu.

b) Akt wyboru (czerwony/niebieski) - sędziowie porównują wszystkich uczestników, a następnie tworzą ranking swoich najlepszych 16 lub 8 tancerzy. W tym rozwiązaniu sędziowie klasyfikują tancerzy w dwóch grupach: grupa czerwona (A) i grupa niebieska (B). Jedna grupa składa się z tancerzy o najniższym rankingu, podczas gdy druga grupa to tancerze najwyższej oceniani. Po tym tancerze o najniższym rankingu mogą wybrać przeciwnika z innej grupy do tańca bitwy w fazie pucharowej. To rozwiązanie daje tancerzom Akt wyboru na następną tańce bitwy.

c) Akt wyboru (poprzez losowanie) - sędziowie porównują wszystkich uczestników, a następnie tworzą ranking swoich najlepszych 16 lub 8 tancerzy. Sędziowie nie będą klasyfikować ani grupować. Teraz wybór przeciwnika odbywa się przez przypadek wybrany przez losowanie. Losuje tancerz albo ktoś w imieniu tancerza. Wybieranie przeciwników za

pomocą losowania odbywa się przez pisanie imienia każdego tancerza na kartce papieru. Dwa następujące imiona, które pojawią się będą wybranymi przeciwnikami w fazie pucharowej.

d) Akt wyboru (Mix)

Sędziowie porównują wszystkich uczestników, a następnie tworzą ranking swoich najlepszych 16 lub 8 tancerzy. Sędziowie nie będą klasyfikować ani grupować. Teraz wybór przeciwnika odbywa się poprzez wybór każdego indywidualnego tancerza. Przykładowo, tancerz może wybrać przeciwnika wybierając go przypadkowo lub dać wybór komuś innemu. Może to być sędzia, inny tancerz, ktoś z widowni lub trener. Jeśli liczba uczestników jest mała, faza prezentacji może zostać pominięta, co oznacza, że turniej rozpocznie się bezpośrednio w fazie pucharowej. Sędzia główny nadal musi wybrać preferowany Akt wyboru, aby ustalić przeciwników do tańców bitew z odpadnięciem (knock-out).

2.8.7. Bitwa Armagedon

Oznacza bitwy składającą się z 3 przeciwników. Jest tylko jeden zwycięzca w Armagedonie. W niektórych przypadkach bitwy Spider do fazy pucharowej nie typuje się 16, 8, 4 lub 2 uczestników. Koncepcja Armagedonu wskazuje, w jaki sposób należy przeprowadzić ten etap rundy. Przykładowo, jeśli w turnieju bierze udział 18 uczestników, sędzia główny może wybrać:

Przykład 1

Faza eliminacji z 18 tancerzami.

Najlepszych 8 tancerzy przechodzi do 1/4 finału (10 tancerzy odpada)

Przykład 2

Faza eliminacji z 18 tancerzami.

Najlepszych 16 tancerzy przechodzi do 1/8 finału (2 tancerzy odpada)

Przykład 3

Bezpośrednia faza pucharowa z 18 tancerzami.

9 tańców bitew w 1/8 finału

3 x regularne tańce bitwy plus 1 x Armagedon w ćwierćfinale (5 tancerzy odpada)

Przykład 4

Bezpośrednia faza pucharowa z 18 tancerzami.

6x regularny taniec bitwa plus 2x Armagedon w 1/8 finału (10 tancerzy odpada)

2.8.8. Faza odpadnięcia (knock-out)

W zależności od ilości uczestników kwalifikacje zaczynają się od 16, 8, 4 lub 2 najlepszych tancerzy.

1/8 finału, ćwierćfinał, półfinał, finał odbywa się jak taniec bitwa i w formacie pucharowym (knock-out). Odbywają się 2 rundy i każdy tancerz ma 45 sek. na prezentację w każdej rundzie. W końcowych tańcach bitwach każdy tancerz otrzymuje 3 rundy po 45sek. na tancerza w każdej rundzie.

2.9. Hip Hop Bitwa Solo

2.9.1. Akrobatyka

Akrobatyka może być włączona do występu ale nie może dominować nad tańcem. Akrobatyka jest tylko dozwolona podczas bitwy podczas rund eliminacyjnych jeśli tylko więcej niż 1 solista będzie występował na tym samym parkiecie w tym samym czasie.

2.9.2. Struktura turnieju.

a) Rundy eliminacyjne

W rundach eliminacyjnych maksymalnie 6 tancerzy może być na parkiecie w tym samym czasie. Będą oni demonstrować 4 różne style zgodnie z następującym programem:

1 minuta: Nowy Styl

30-40 sekund: Inny Styl

30-40 sekund: Inny Styl

1 minuta: Stary Styl

Stary Styl może zawierać:

- D step
- House
- Popping
- Ragga
- Rhythm&Blues

Najlepszych 16 tancerzy będzie kontynuowało rundę-bitwę. Tancerze będą uszeregowani od 1 do 16 zgodnie ocenami sędziowskimi z rund eliminacyjnych.

b) Rundy bitwy

Podczas wszystkich rund-bitew tancerze będą demonstrować 3 różne style zgodnie z następującym programem:

30-40 sekund: Nowy Styl

30-40 sekund: Inny Styl

30-40 sekund: Stary Styl

Inne Style mogą zawierać:

- D step
- House
- Popping
- Ragga
- Rhythm&Blues

Dla rund-bitwa tancerze będą tańczyli zgodnie z ich rankingiem z rund eliminacyjnych zgodnie z systemem pucharowym.

2.9.3. Tempo

Nie ma ograniczeń dotyczących tempa.

2.10. Hip Hop Bitwa Duet

2.10.1. Akrobatyka

Akrobatyka może być włączona do występu ale nie może dominować nad tańcem. Akrobatyka jest tylko dozwolona podczas bitwy jak i podczas rund eliminacyjnych jeśli więcej niż jeden duet będzie występował w tym samym czasie na parkiecie.

2.10.2. Struktura turnieju

a) Rundy eliminacyjne

W rundach eliminacyjnych maksimum 6 tancerzy będzie na parkiecie w tym samym czasie. Będą demonstrować 4 różne style zgodnie z następującym programem:

1 minuta: Nowy Styl

30-40 sekund: Inny Styl

30-40 sekund: Inny Styl

1 minuta: Stary Styl

Stary Styl może zawierać:

- D step
- House
- Popping
- Ragga
- Rhythm&Blues

b) Rundy bitwy

W rundach-bitwa duety będą tańczyły zgodnie z ich rankingiem z rund eliminacyjnych zgodnie z systemem pucharowym.

2.10.3. Tempo

Nie ma ograniczeń dotyczących tempa.

2.11. Hip Hop Bitwa Małe zespoły

2.11.1. Akrobatyka

Akrobatyka może być włączona do występu ale nie może dominować nad tańcem.

2.11.2. Struktura turnieju

a) Rundy eliminacyjne

Runda eliminacyjna składa się z prezentujących swoje występy wszystkich zespołów. Czas trwania tych występów wynosi 2-3 min.,. Najlepszych 16 zespołów kontynuuje rundę-bitwę. Małe zespoły uszeregowane są od 1-16 zgodnie z ocenami sędziowskimi z rundy eliminacyjnej.

b) Rundy-Bitwa

Podczas wszystkich rund – bitwa małe zespoły będą demonstrować 5 różnych stylów zgodnie z następującym programem:

30-40 sekund: Nowy Styl

30-40 sekund: Inny Styl

30-40 sekund: Inny Styl

30-40 sekund: Inny Styl

30-40 sekund: Stary Styl

Inne Style mogą zawierać:

- D step
- House
- Popping
- Ragga
- R&B

W zależności od liczby zarejestrowanych na turnieju organizator może zdecydować o pominięciu rund-bitwa i rozpocząć bezpośrednio od najlepszych 8 małych zespołów. Minimum 4 małe zespoły powinny kontynuować rundy bitwa. W przypadku tylko 4 małych zespołów będzie kontynuacja rund-bitwa, małych zespołów uszeregowanych na 3 i 4 miejscu w rundzie

eliminacyjnej i zespołów uszeregowanych na miejsca 1 i 2 w rundzie eliminacyjnej odbędzie się bitwa o 1 i 2 miejsce.

2.11.3. Muzyka

Podczas rundy eliminacyjnej zespoły będą używały własnej muzyki. W rundach-bitwa małe zespoły będą tańczyć do muzyki organizatora.

2.11.4. Tempo

Nie ma ograniczeń dotyczących tempa. Tempo może być zmieniane między rundami-bitwa.

3. PRZEPISY STREET DANCE SHOW

3.1. Tabela czasów występu

Liczba tancerzy	Kategoria	Czas trwania występu	Tempo	Muzyka
1	Solo	1.45 min – 2.00 min	Bez ograniczeń	Własna muzyka
2	Duet	1.45 min – 2.00 min	Bez ograniczeń	Własna muzyka
4-8	Mały zespół	2.00 min – 2.30 min	Bez ograniczeń	Własna muzyka
9-24	Duży zespół	2.30 min – 3.00 min	Bez ograniczeń	Własna muzyka
Powyżej 25	Mega zespół	3.00 min – 5.00 min	Bez ograniczeń	Własna muzyka

Solista/Duet/Zespół, który nie przestrzega czasu trwania będzie zdyskwalifikowany.

Sędzia główny może skrócić czas trwania występu.

3.2. Rekwizyty sceniczne i/lub sceniczne tło.

Rekwizyty sceniczne i sceniczne tło są dopuszczalne podczas występu arts, chyba że inaczej stanowi to w odpowiednim rozdziale.

Czas na ustawienie i ułożenie rekwizytów scenicznych i/lub scenicznego tła jest ograniczony zgodnie z zapisem powyżej. Używanie teatralnych gestów i/lub wspieranie jest dozwolone ale powinna być przejrzystość sceny w tych samych ramach czasowych jak uczestnicy byli wspierani.

- Dla Solo, Duet i Tercet: 20 sekund dla zbudowania i 20 sekund na demontaż

-Dla Małych Grup i Formacji: 30 sekund na zbudowanie i 30 sekund na demontaż

Czas trwania zaczyna być odliczany, w momencie gdy pierwsze rekwizyty/wsparcie wejdą na parkiet i odliczanie kończy się, kiedy ostatni rekwizyt i wsparcie zostanie usunięte z parkietu. Rekwizyty i sceniczne/tło, które może zniszczyć parkiet, zaśmiecić go lub może sprawić, że parkiet będzie niebezpieczny nie są dozwolone (np. płyny). Nie jest dozwolony ogień i wykorzystywanie zwierząt.

3.3. Struktura turnieju

Zależnie od liczby zawodników w poszczególnych turniejach odbędą się rundy wstępne, następnie runda finałowa lub tylko runda finałowa. Podczas każdej rundy wstępnej liczba zawodników będzie redukowana do połowy do następnej rundy. Maksymalna ilość zawodników w rundzie finałowej mieści się między 6-8, zależnie od organizacji. Czas na konstrukcję sceny z rekwizytami i/lub tłem scenicznym nie jest określony.

3.4.Figury i elementy

Występ powinien składać się z techniki Street Dance i obecnych trendów. To powinno korespondować z wiekiem i umiejętnościami ruchowymi poszczególnych tancerzy. Każdy występ powinien posiadać tytuł, linię historii, pomysł lub koncepcję, które muszą być przejrzyste widoczne i rozpoznawalne podczas występu. Linia historii, temat, pomysł lub koncepcja musi być w dobrym guście i być odpowiednia dla danej grupy wiekowej i kiedy wykorzystujemy intymne ludzkie sytuacje powinno to być akceptowalne do oglądania przez wszystkich.

Solówki, duety i zredukowane elementy grupowe są dozwolone ale małe, duże i mega zespoły będą oceniane jako całość w każdym momencie.

3.5.Muzyka

Wszystkie wejścia będą tańczone do własnej muzyki. Muzyka ma wspierać występ.

3.6.Tempo

Nie ma restrykcji dla tempa.

§6

PRZEPISY TURNIEJOWE TAŃCA DISCO

I ZASADY OGÓLNE

1.1 Ogólne przepisy w tym rozdziale będą miały zastosowanie do następujących tańców:

- Taniec Disco
- Akrobatyczny Taniec Disco

1.2. W ramach konkurencji Taniec Disco występują następujące kategorie:

- Solo
- Duet (dziewczyna plus dziewczyna, chłopak plus chłopak i mieszana kombinacja dwóch tancerzy)*
- Mały zespół (3-7 tancerzy)
- Duży zespół (8 - 24 tancerzy)
- Mega zespół (25 tancerzy lub więcej)

* Zawody z oddzielnymi kategoriami w duetach potrzebne są przynajmniej 3 duety współzawodniczące w każdej kategorii. Jeśli na turniej są zgłoszone mniej niż 3 duety z każdej kategorii to duety chłopców są łączone z duetami mieszanymi i jeśli jest to możliwe to wszystkie duety współzawodniczą razem.

1.3. W ramach konkurencji Akrobatyczny Taniec Disco (Freestyle) występują następujące kategorie:

- Solo

2. Kategorie wiekowe

2.1. Kategorie wiekowe wyznaczone są na podstawie roku kalendarzowego.

Solo

- Dzieci - do 12 lat
- Junior – 13 - 14 lat
- Młodzież 15 - 16 lat
- Dorośli - 17 - 27 lat
- Dorośli I - 28 lat i powyżej

Duety i Zespoły

- Dzieci - do 12 lat
- Młodzież 13 - 16 lat
- Dorośli - powyżej 17 lat

2.2. Różnice wieku w duetach i zespołach

2.2.1. Duety: najstarszy zawodnik w duecie określa wejście do kategorii wiekowej dla jakiegokolwiek turnieju.

2.2.2. Zespoły

W zespołach dozwolone jest maksymalnie 50% młodszych tancerzy. Na każdych 7 tancerzy dozwolony jest starszy tancerz (maksymalnie 4 lata starszy)

3. Zastępstwa w zespołach

3.1. W przypadku wyjątkowych okoliczności (np. obrażenia, nieprzewidziane warunki) tancerze w zespołach mogą być zastąpieni przez swoich zastępców. Maksymalna liczba zastępców to jeden tancerz. Wcześniej na takie zastępstwo musi pozwolić Sędzia Główny.

4. Rozmiar parkietu

4.1. Minimalny rozmiar parkietu dla solistów i duetów wynosi 10x12 metrów.

4.2. Minimalny rozmiar parkietu dla zespołów wynosi 12 x18 metrów.

5. Struktura turnieju

- Rundy eliminacyjne (w zależności od ilości zgłoszeń)

O liczbie zawodników/duetów/zespołów typowanych do następnej rundy decyduje sędzia główny kierując się systemem 48-24-12-6. Do następnej rundy typuje się minimum 50% zawodników/duetów/zespołów.

Maksymalna liczba zawodników w rundzie finałowej jest 6 - 8 zależnie od wyniku poprzedniej rundy.

II ZASADY SZCZEGÓLOWE

1. Czas trwania występu, tempo, muzyka

Liczba tancerzy	kategoria	Czas trwania	Tempo takty/min Ilość bitów na minutę (bpm)	Muzyka

Taniec Disco				
1	Solo	3x1 min* (+/- 5 sek.)	35 /140	Organizator
2	Duet	3x1 min* (+/- 5 sek.)	35/140	Organizator
3 – 24	Zespół	2,5 do 3 min***	25-40/100 - 160	Własna
Akrobatyczny Taniec Disco				
1	Solo	3x1 min**	35/140	Organizator

1.1. *Rundy 3x1 Taniec Disco

- 1 prezentacja, wszyscy tancerze

1 grupa (w zależności od zgłoszeń)

1 zakończenie, wszyscy tancerze

długość grupowa +/- 5 sek.

- Pierwsza runda eliminacyjna rozpoczyna się od 1-minutowej prezentacji wszystkich tancerzy.

Wszystkie inne rundy eliminacyjne trwają 30 sekund ze wszystkimi pozostałymi tancerzami.

- Grupy po prezentacji trwającej 1 minutę składają się z 6 tancerzy maksymalnie w solistach i maksymalnie z 3 duetów

- Każda eliminacyjna runda kończy się z wszystkimi tancerzami - 1 minuta na parkiecie

- Runda finałowa rozpoczyna się przez 30 sek. z wszystkimi tancerzami, następnie taniec 1-minutowy z maksymalnie 2 tancerzami/duetami i zakończenie 30 sekundowe z wszystkimi tancerzami.

1.2. **Rundy 3x1 Akrobatyczny Taniec Disco (Freestyle)

- 3x1 runda

1 prezentacja, wszyscy tancerze

1 grupa (w zależności od zgłoszeń)

1 zakończenie, wszyscy tancerze

Długość tańca +/- 5 sekund

- Rundy eliminacyjne i finał rozpoczynają się 20-sekundową prezentacją wszystkich tancerzy tańca Disco

- Grupa po prezentacji zawierającej finał trwający 1 minutę i składa się z maksymalnie 2 tancerzy Akrobatycznego Tańca Disco. Taniec Akrobatyczny musi być prezentowany z płynnością i taneczną muzykalnością.

- Rundy eliminacyjne i finał kończą się z 20-sekundową prezentacją wszystkich tancerzy Tańca Disco

- Runda finałowa rozpoczyna się 30-sekundową prezentacją wszystkich tancerzy, potem w prezentacji 1-minutowej maksymalnie tańczy 2 tancerzy/duety, kończąc 30-sekundową prezentacją wszystkich tancerzy.

1.3. ***Rundy z Zespołami Tańca Disco

- Jeden zespół w tym samym czasie tańczy do własnej muzyki

- Muzyka, choreografia i strój pozostają takie same podczas wszystkich rund

§7

UCZESTNICY RYWALIZACJI W INNYCH FORMACH TAŃCA

1. Prawo startu w turniejach tanecznych w innych formach tańca organizowanych przez FTS mają:
 - a) Zawodnicy FTS
 - b) Zawodnicy bez przynależności do klubu będącego członkiem zwyczajnym lub wspierającym związku wojewódzkiego - mogą brać udział w rywalizacji tanecznej po uiszczeniu jednorazowej licencji za prawo do startu w wysokości zgodnej z cennikiem FTS na dany rok na konto FTS (dotyczy tylko Mistrzostw Polski i Pucharu Polski)
2. Klub (szkoła tańca) zgłaszający swoich zawodników na turnieje zobowiązany jest do wykupienia rocznej licencji wg cennika FTS.
3. Opłaty zawodników: licencja zgodna z cennikiem FTS na dany rok.
4. Niezależnie od ilości konkurencji, w których dany zawodnik występuje, wykupuje on jedną licencję.
5. Zawodnicy są zwolnieni z posiadania książeczek startowych.

§8

BAZA DANYCH

1. Wszelkie niezbędne dane personalne tancerza są ewidencjonowane w bazie danych FTS zgodnie z Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych osobowych).
2. Zakres danych ewidencjonowanych przez BD FTS niezbędnych do dopuszczenia tancerza do udziału w rywalizacji tanecznej FTS:
 - złożenie deklaracji zawodnika
 - licencja zawodnika
 - posiadana klasa taneczna
 - zestawienie duetu, tercetu, zespołu
 - dane osobowe zawodnika
 - przynależność klubowa
 - osiągnięte wyniki,
 - zawieszenia (dyskwalifikacje).

§9

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Pozostałe zagadnienia, nieujęte w niniejszym Regulaminie obowiązują według Przepisów Rywalizacji w Sporcie Tanecznym FTS.
2. W przypadkach nieujętych niniejszymi Przepisami i Przepisami Rywalizacji w Sporcie Taneczny FTS decyduje Komisja ds. Innych Form Tańca.

Stroje

W dyscyplinach Sztuka Tańca, Tańce Miejskie, Tańce Disco obowiązują stroje dowolne, obuwiu sportowe lub taneczne, fryzura dowolna.

SZTUKA TAŃCA (ARTS DANCE)

- Strój i kostium powinien być stosowny i zgodny ze stylem tańca i tematem występu.
- Kostiumy muszą zakrywać intymne części. Tancerzom nie pozwala się tańczyć z odsłoniętą klatką piersiową w kategorii Dzieci i Młodzież.
- Makijaż i kostium musi być odpowiedni do wieku i płci.
- Osobista biżuteria jest zakazana

TAŃCE MIEJSKIE (URBAN DANCE)

- Obowiązują stroje dowolne
- Obuwiu sportowe lub taneczne
- Fryzura dowolna
- Makijaż i kostium musi być odpowiedni do wieku i płci.
- Intymne powierzchnie muszą być zakryte
- W kategorii Dzieci pępek powinien być zakryty

TANIEC DISCO I AKROBATYCZNY TANIEC DISCO

- Strój powinien być odpowiedni i zgodny z zasadami dobrego gustu.
- Kostium sportowca musi zakrywać intymne części ciała
- Intymne powierzchnie muszą być przykryte przez obcisłe spodenki/szorty
- Spodenki nie mogą być przezroczyste lub w kolorze ciała
- Kostium i makijaż musi być odpowiedni do kategorii wiekowej i typu zawodów.