

Regelwerk

Anmeldung & Allgemeines

DTHO HipHop Meisterschaft

Willkommen bei der DTHO HipHop Meisterschaftsserie!

Bei unseren DTHO HipHop Meisterschaften wird ein offener HipHop-Begriff zugrunde gelegt. Zum HipHop gehören für uns alle modernen, heute getanzten Bewegungsformen.

Auf den DTHO HipHop Meisterschaften legen wir großen Wert auf ein sportliches und faires Verhalten auf und neben der Tanzfläche:

- Wertschätzung der künstlerischen und sportlichen Leistungen Anderer
- Gegenseitiger Support, auch bei einer Siegerehrung
- Gegenseitige Achtung von anderen TänzerInnen auf der Fläche
- Anerkennung der Arbeit von Judges
- Sorgfältiger Umgang mit Hallenräumen

Spread Love, don't Fight!

Anmeldung zu einer Meisterschaft

- 1.** Registriere dich im Meldeportal der Ritter Danceevents.
- 2.** Klicke auf den Button „Tänzer“ und lege alle deine Tänzerinnen an. TänzerInnen sind die realen Personen.
- 3.** Klicke auf den Button „Starter“ und lege alle deine Starter an. Starter können Solos, Duos, Trio/Quads oder Teams sein. Hier trägst du oben den Künstlernamen/Teamnamen ein. Sollte es keinen Künstlernamen geben, gib den normalen Namen des Tänzers ein.
- 4.** Wenn du deinen Starter angelegt hast, klicke bei deinem Starter auf Bearbeiten/Anmeldung. Hier kannst du unter der Überschrift Tänzer im Starter, deine TänzerInnen hinzufügen, die zu diesem Starter gehören.
- 5.** Hast du alle TänzerInnen hinzugefügt, wähle aus der Überschrift Anmeldungen das entsprechende Turnier aus, zu welchem du deinen Starter anmelden möchtest.
- 6.** Unter dem Reiter Anmeldungen findest du nun deine gemeldeten Starter. Dort kannst du auch die Musik hochladen, indem du auf den Button „Bearbeiten“ des gewünschten Starters klickst. Die Rechnung ist nach Meldeschluss in deinem Meldeportal drin.

DTHO HipHop Meisterschaft

Anmeldung zu einer Meisterschaft

- Pro Team gibt es ein kostenfreies Trainerbändchen dazu. Bei Freestyle & Routine wird pro Institution gerechnet: Pro 10 Teilnehmenden gibt es ein freies Trainerbändchen.
- In den Altersgruppen MiniKids, Kids, Juniors 1 und Juniors 2 werden bauchfreie oder zu freizügige Outfits (kurze Shorts, kurze Röcke etc.) nicht gestattet. Sollte dem Veranstalter ein Outfit besonders negativ auffallen, kann er während der Veranstaltung darum bitten, den Tänzerinnen etwas anderes anzuziehen.
- Zu Requisiten zählen Dinge, die am Körper getragen werden können und kein Verletzungsrisiko für Tanzende oder Zuschauende darstellen. Sie dürfen in den Turnieren verwendet werden, bei denen zu eigener Musik getanzt wird.
- Der Veranstalter legt vorab fest, welche Wettbewerbsarten bei einer DTHO Meisterschaft angeboten werden. Die Anmeldung zu einem Turnier erfolgt über das Ritter Danceevents Meldeportal. Alle Daten des Users werden im Turnierprogramm so übernommen, wie sie vom User eingetragen wurden (Schreibweise des Namens etc.). Mit der Anmeldung verpflichten sich die Teilnehmer zur Teilnahme und zur Anerkennung der Teilnahmebedingungen und der Turnierordnung des DTHO.
- Mit der Anmeldung zum Turnier besteht eine entsprechende Zahlungspflicht. Eine kostenfreie Abmeldung ist bis zum Meldeschluss möglich. Sollte eine Rechnung nicht beglichen werden, ist eine Teilnahme am Turnier nicht möglich. Die Zahlungsverpflichtung besteht trotzdem.
- Einer Speicherung und Verarbeitung der Daten für die Turnierabwicklung für die DTHO und den Veranstalter wird automatisch zugestimmt. Die notwendige Datenschutzerklärung jedes einzelnen Teilnehmers muss den anmeldenden Institutionen vorliegen. Mit der Anmeldung im Meldeportal werden die Allgemeinen Geschäftsbedingungen anerkannt.
- Vor, während und nach jedem DTHO Turnier werden Foto- und Videoaufnahmen erstellt, die von der DTHO selbst oder den Turnierausrichtenden für Dokumentations- und Werbezwecke eingesetzt werden können. Mit der Anmeldung erklären sich die Teilnehmenden damit einverstanden, dass die Urheber- und uneingeschränkten Nutzungsrechte unentgeltlich an die DTHO und Ritter Danceevents übergeben und stimmen einer Verwertung ausdrücklich zu. Eine Weitergabe an Dritte erfolgt nicht.

Regelwerk

Teams

Allgemein

Wettbewerbsarten

- S-Teams (3 bis 8 Personen)
- M-Teams (9 bis 16 Personen)
- L-Teams (17 bis 30 Personen)
- XL-Teams (ab 31 Personen - bitte die Größenfläche beachten)
- Ein Wechsel zwischen Gruppengrößen ist nach Meldeschluss nicht mehr möglich.

Altersgruppen

Entscheidend für die Einteilung in den verschiedenen Altersgruppen ist das Geburtsjahr.

- MiniKids - bis einschließlich 9 Jahre
- Kids - 10 Jahre bis einschließlich 12 Jahre
- Juniors 1 - 13 Jahre bis einschließlich 15 Jahre
- Juniors 2 - 16 Jahre bis einschließlich 18 Jahre
- Adults - 19 Jahre bis einschließlich 29 Jahre
- Ü30 - ab 30 Jahre

In den Altersklassen MiniKids bis Adults ist eine Altersüberschreitung von maximal 20 % der Teilnehmenden gestattet, eine Unterschreitung ist nicht reglementiert.

bis 9 Personen = 1 Person, ab 10 Personen = 2 Personen, ab 15 Personen = 3 Personen, ab 20 Personen = 4 Personen, ab 25 Personen = 5 Personen, bei 30 Personen = 6 Personen

Sonderheit Ü30:

Hier ist eine Unterschreitung von maximal 20% der Teilnehmer gestattet.

Teams der Altersgruppe Ü30 haben zudem die Option, sich bei der Anmeldung zu einer DTHO HipHop Meisterschaft bei den Adults anzumelden, anstatt Ü30 zu tanzen.

Bei den XL-Teams gibt es keine Alterseinteilung.

Musik

- S-Teams (1:30 min. plus/minus 10 Sekunden)
- M-Teams (2:30 min. bis 3:00 min. plus/minus 10 Sekunden)
- L-Teams (2:30 min. bis 3:00 min. plus/minus 10 Sekunden)
- XL-Teams (3:30 min. bis 4:00 min. plus/minus 10 Sekunden)

Die Musik aller Teams muss clean sein. Das Fluchen und verwenden von Schimpfwörtern ist nicht gestattet. Bei Nicht-Beachtung der Regel gibt es pro Runde 40% Abzug der Gesamtpunktzahl des Teams.

Der Musik-Upload erfolgt über das Ritter Danceevents Meldeportal und ist ab dem Tag der Anmeldung bis fünf Tage vor dem Turnier änderbar.

Ablauf Teams Meisterschaft

Regionalmeisterschaften

Bei allen regionalen Teams Meisterschaften tanzt jede Gruppe eine Sichtungsrunde und ein Finale. Nach der Sichtungsrunde werden die Teams durch die Wertungen der Judges in Leistungsklassen (MasterClass, A-Class, B-Class etc.) eingeteilt. In den jeweiligen Klassen wird dann die Finalrunde getanzt.

Dem Veranstalter ist es erlaubt M- und L-Teams einer Altersgruppe zusammenzulegen, sollten in einer Teamgröße weniger als drei Starter gemeldet sein.

Deutsche Meisterschaft

Bei der Deutschen Meisterschaft gilt das gleiche Turniersystem wie bei den regionalen Turnieren in den Altersgruppen MiniKids, Kids, Juniors 1 und Ü30

In den Altersgruppen Juniors 2 und Adults entfällt die Einteilung in die Leistungsklassen.

Alle Teams tanzen mindestens zwei Mal. Das System für die Anzahl der Runden ist abhängig von der Anzahl der teilnehmenden Teams:

- Bis 8 Teams: Sichtungsrunde und Finale
- Ab 9 Teams: Sichtungsrunde, Zwischenrunde und Finale

Nach der Sichtungsrunde kommen die ersten drei Teams direkt in das Finale. Aus der Zwischenrunde kommen maximal 5 weitere Teams ins Finale. Das Finale wird unter maximal 8 Teams ausgetanzt.

Bewertungskriterien

Qualifikation

Für alle Teams ist die Teilnahme an einer Regionalmeisterschaft verpflichtend, um die Chance auf eine Qualifikation zur Deutschen Meisterschaft zu haben. Gegen eine Teilnahme an mehreren Regionalmeisterschaften ist nichts einzuwenden. Ein Team kann sich jedoch eine Qualifikation nur über die bei ihr nächstliegende Regionalmeisterschaft ertanzen. Ausnahmen müssen mit dem Veranstalter abgesprochen werden.

Alle teilnehmenden Teams der Altersgruppen MiniKids, Kids und Ü30 sind automatisch und unabhängig von der Platzierung zur Deutschen Meisterschaft qualifiziert.

Bei den Juniors 1, Juniors 2 und Adults qualifizieren sich die besten drei Teams der jeweiligen Regionalmeisterschaft direkt. Bei den weiteren Teams gilt eine Quotenregelung:

Alle Teams-Meisterschaften haben denselben Termin zum Meldeschluss. Danach wird über alle vier Regionalmeisterschaften ein entsprechender Schnitt für jede Alters- und Gruppengröße berechnet, woraus die Zahl der qualifizierten Teams für die Deutsche Meisterschaft entsteht.

Wertungssystem

Die Judges vergeben in der Sichtungsrunde Punkt auf einer Skale von 1 -10:

0 - 2 = ok 3 - 4 = ausreichend 5 - 6 = gut 7 - 8 = sehr gut 9 - 10 = exzellent

Im Mittelpunkt steht die tänzerische Qualität, akrobatische Elemente von einzelnen Tanzenden als „Showeinlage“ führen nicht zu einer Verbesserung der Gesamtbeurteilung.

In der Bewertung werden vier verschiedenen Kriterien unterschiedlich gewichtet. In jedem Kriterium können maximal 10 Punkte erlangt werden, danach wird mit folgenden Multiplikatoren gerechnet:

- „Tanzen“ wird mit dem Faktor 3 multipliziert - maximal 30 Punkte
- „Kreativität“ wird mit dem Faktor 2 multipliziert - maximal 20 Punkte
- „Performance“ wird mit dem Faktor 1,5 multipliziert - maximal 15 Punkte
- „Gesamtwirkung“ wird mit dem Faktor 1,5 multipliziert - maximal 15 Punkte

Somit kann ein Team pro Runde maximal 80 Punkte erreichen.

Bewertungskriterien (1)

Tanzen

Erläuterung

Qualität der Bewegung	Wie gut kann das Team die Bewegungen ausführen? Die Coaches sollten sich an dem tänzerischen Level ihrer Teams orientieren und auf diesem Level daran arbeiten, die Bewegungen qualitativ gut zu präsentieren. Eine besonders anspruchsvolle Bewegung wird nicht auf Grund des Anspruchs besser bewertet, wenn sie nicht gut ausgeführt ist.
Umsetzung von Musik in Bewegung	Wie ist die Musikalität? Für eine sehr gute Bewertung ist die Nutzung verschiedener Tempi, Rhythmen und Akzenten in der Musik wichtig.
Schwierigkeitsgrad	Welchen tänzerischen Schwierigkeitsgrad tanzt das Team? Auch hier sollten sich die Coaches am tänzerischen Level des Teams orientieren, denn eine schwierige Bewegung wird nicht auf Grund ihrer Schwierigkeit besser bewertet, wenn sie nicht gut getanzt ist. Natürlich bringt aber ein gut ausgetanzter, hoher Schwierigkeitsgrad eine sehr gute Bewertung.

Kreativität

Erläuterung

Levels	Nutzen die Teams verschiedene Ebenen oder wird die Show durchgehend auf einer gleichbleibenden Ebene getanzt?
Variabilität der Bewegung	Zeigt das Team viele verschiedene Bewegungen? Das bedeutet nicht, dass unbedingt viele Styles vertanzt werden müssen.
Bilder	Sind die Positionen der einzelnen TänzerInnen klar erkennbar? Verschiedene Positionen während der Show sollen den Auftritt interessant und spannend gestalten. Je nach Gruppengröße, gibt es eine Vielzahl an Positionsmöglichkeiten. Entscheidend ist aber nicht, wer zuletzt die höchste Zahl an Bildern hatte.
Bilderwechsel	Wie ist die Qualität der Bilderwechsel? Getanzte Bilderwechsel sind schwieriger, als wenn das Team nur von einer zur nächsten Position läuft.

Bewertungskriterien (2)

Performance

Erläuterung

Gestik	Wie ist die Körpersprache im Team? Das Team sollte präsent sein und fokussiert wirken. Mit der Gestik wird eine Show mit Emotionen gefüllt. Dabei gibt es keine falschen Emotionen, wenn das Gesamtpaket authentisch vermittelt wird.
Mimik	Wird die Show auch in den Gesichtern repräsentiert? Genauso wie die Gestik, füllt auch die Mimik eine Show mit Emotionen. Der Gesichtsausdruck trägt zur Gesamtperformance bei uns ist wichtig, um bei den Judges auch in Erinnerung zu bleiben
Kondition	Kann das Team die Energie während der ganzen Show beibehalten? Für eine sehr gute Bewertung sollte die Kondition über die gesamte Showzeit hinweg gleichbleiben. Es reicht nicht, wenn nur der Anfang oder das Ende stark sind.
Dynamik	Wirken die TänzerInnen dynamisch? Die Bewegungen sollten kraftvoll und energisch wirken, was aber nichts mit dem Tempo zu tun hat. Langsame Bewegungen können ebenso dynamisch getanzt werden wie Schnelle.

Gesamtwirkung

Erläuterung

Synchronität	Wie synchron und auf welchem Level ist das Team synchron? Die Synchronität im gesamten Körper stellt dabei den höchsten Schwierigkeitsgrad.
Nutzung der Tanzfläche	Kann das Team entsprechend der Gruppengröße die Fläche gut nutzen?
Schwierigkeitsgrad	Sieht man ein Team auf der Fläche oder nur viele einzelne TänzerInnen? In einem Team sind alle Mitglieder wichtig, egal auf welcher Position sie stehen. Eine Platzierung kann nicht anhand der drei stärksten Teammitglieder in der ersten Reihe ausgemacht werden.