

Ръководство за правила и наредби на СТСФ

Брейк



Дата: Февруари 2019 (Версия 1)

Тази версия на Ръководство за Правила и Наредби в Брейка на СТСФ е адаптирана от документа за правила за Младежките Олимпийски Игри на СТСФ, който е бил създаден за СТСФ от следните автори през 2018 година:

Автори (Азбучен Ред):

Dominik Fahr, and8

Kevin "Renegade" Gopie

Steve "Silverback" Graham

Patrick Grigo, and8

Dr. Gabriel Ma

Niels "Storm" Robitzky

Mario Roth, Six Step GmbH

Thomas Shaughnessy, WDSF

Коректор и форматиране:

Géraldine Zahnd, WDSF

Фотографии

Заглавна снимка от Little Shao Photographer

1. Предговор	3
2. Въведение в танцовата форма на брейка	4
2.1. Кратка история на брейка	4
2.2. Елементи в брейка	5
3. Основен регламент	8
3.1. Формат на състезанието	8
3.2. Изисквания за Танцова Брейк Битка	8
3.3. Поведение на атлетите	9
4. Система за оценяване	10
4.1. Ценностна система “Тривиум”	10
4.2. Метафизика на ценностната система “Тривиум”	10
4.3. Критериите и тяхната йерархия	11
4.4. Ръчният интерфейс на системата “Тривиум”	12
4.4.1. Описателна легенда на ръчното устройство “Тривиум”	14
4.5. Бутоните с Бърз достъп за Наказания и Резултати	15
4.5.1. Четири Наказателни Бутона разделени на Червена Страна и Синя Страна	15
4.5.2. Бутоните с Бърз Достъп за Обикновени наказания	16
4.5.3. Бутоните с Бърз Достъп за Сложни наказания	16
4.5.4. Четири бутона за оценка, разделени на + и -	20
4.6. Детайлно описание на шестте критерия за оценка	20
4.6.1. Физически качества - област от високо ниво в Тривиум системата	21
4.6.2. Интерпретативни качества - област от високо ниво в Тривиум системата	23
4.6.3. Артистични качества - област от високо ниво в Тривиум системата	24
4.6.4. Припокриващи се ценности	25
4.7. Технически аспекти и изисквания на Ценностната система “Тривиум”	28
5. Правила и наредби на състезанието	30
5.1. Правила и наредби на соло битките	30
5.1.1. Предварителен подбор за соло битките	30
5.1.2. Кръгов етап на соло битки	30
5.1.3. Нокаут етап на соло битки	32
5.2. Правила и наредби на Отборните битки	35
5.2.1. Предварителен подбор за Отборните битки	35
5.2.2. Кръгов етап на Отборните битки	35
5.2.3. Нокаут етап на Отборните битки	37
5.3. Роля на съдиите	40

5.4. Главен съдия	40
5.5. Роля на DJ / Роля на Музиката	41
5.6. Роля на Водещият	41
5.7. Роля на техниците по системата за оценяване	42
6. Ръководене и график на събитието	43
6.1. Изисквания за сцена и танцов под	43
6.3. Предна част	44
6.4. Светлина/ Звук	45
Светлина:	45
6.5. Изисквания към персонала	46

1. Предговор

Това Ръководството за Правила и Наредби в Брейка (РПНБ) съдържа основните правила, разпоредби и изисквания за планирането, организирането и провеждането на състезания по брейк към Световната танцова спортна федерация (СТСФ)

Важно е да се отбележи, че състезателните формати за брейк се състоят не само от състезание 1vs1 (един-срещу-един) и 2vs2 (двама-срещу-двама). Размерите на състезаващите се отбори могат да бъдат съвместими, така че е възможно да има формати например 3vs3, 4vs4, а също така и състезания с групи с разнообразен и дори неравномерен брой членове на групата. Изборът на посочените категории не е изчерпателен, тъй като съществуват много други популярни формати.

Еволюция на съдържанието

Това е настоящата версия на РПНБ (Версия 1), публикувана през февруари 2019 г. Световната танцова спортна федерация (СТСФ) запазва правото си да променя този документ и правилата, отразени тук.

2. Въведение в танцовата форма на брейка

Брейкът (наричан още b-boying или b-girling) е градски танцов стил, възникнал в средата на 70-те години на миналия век в квартала Бронкс в Ню Йорк. Най-ранните новатори на брейка са били афро-американски и пуерторикански младежи. През следващите приблизително 40 години, брейкът се разраства от корените си в Бронкс до международно призната форма на изкуството, с елементи от градския танц, преплетени с изключителен атлетизъм.

2.1. Кратка история на брейка

Брейк изкуството еволюира от много различни танци и други дейности, които вдъхновили младежите от Ню Йорк в годините, водещи до средата на 70-те. В ранните години брейкърите са танцували на партита, в клубове и на улицата, тренирали са у дома и в коридорите на сгради или в читалища. По време на тази епоха рядко са се провеждали структурирани състезания със съдийство.

В началото на 80-те години на миналия век брейкът започва да привлича вниманието на главните медии в Съединените Американски Щати и танцът става все по-популярен, като се разпространява бързо в САЩ и в чужбина. Брейк групи като Zulu Kings, Rock Steady Crew, Dynamic Rockers и New York City Breakers развиват не само основата на танца, но и по-сложните движения.

През 1983 г. известният филм “Флашданс” (Flashdance) представя брейка на масовата публика в по-голям мащаб. Въпреки че “Флашданс” (Flashdance) не е имал за цел да бъде брейк филм сам по себе си, а съдържа само някои кратки сцени с брейк, филмът оказва голямо влияние върху танца, вдъхновявайки хора по целия свят да танцуват брейк.

След “Флашданс” се създават редица филми, които са изцяло фокусирани върху брейка, като Breakin' и Beat Street. Beat Street включва една от най-известните брейк сцени, показани някога на филм - битката между Rock Steady Crew и New York City Breakers. Тя е заснета в “Рокси”, който е бил популярен нощен клуб в западен Манхатън, както и ключово място за брейк сцената, където отбори от цял Ню Йорк са се събирали за да танцуват брейк и да се надиграват в танцови битки.

До средата на 80-те години, брейкът се превръща в глобален феномен със силно медийно присъствие, но в края на 80-те години мнозина в САЩ смятат, че както бързо се е появил, така и след това бързо е изчезнал.

С приближаването на 90-те години само една малка част от брейкърите по целия свят осъзнават културната значимост на брейка като форма на изкуството и започват да

издирват други танцьори, които са пред финала на своята кариера, за да им помогнат да възродят отново танцовата сцена. Тогава започват много дейности и колаборации в областта на танцовия театър, но също така се отваря и друга нова врата - състезания със съдии.

През 1990 година се създава International Battle of The Year (**BOTY** = Битка на годината). Според правилата на BOTY, брейк отбори изпълняват шоу, представяйки държавата си. Международна група от съдии избира отборите, които са се представили най-добре с шоуто си, след което те влизат в танцова битка един срещу друг за първото място. BOTY е първото състезание, което утвърждава брейк състезания с обективно съдийство на международно ниво. Днес за BOTY се провеждат квалификации на всички континенти и това състезание е станало най-голямото брейк събитие в света спрямо брой зрители.

С разгръщането на 90-те се създават още международни състезания по брейк като Pro-Am в Маями, The Bboy Summit и Freestyle Session в Калифорния. С навлизането на брейк състезанията със съдийство, в градските среди интересът към брейка бива възроден. Брейкърите, които започват да се състезават през 90-те години, порастват и се развиват, участвайки в организирани брейк състезания/битки по целия свят.

Освен Battle of the Year и Freestyle Session, сред големите международни брейк състезания се нареждат и The Notorious IBE (Холандия), Outbreak Europe (Словакия), Red Bull BC One Championships (световно), the UK B-Boy Championships (Англия), The Silverback Open (САЩ), BIS (Китай), и The Undisputed World Finals (световно), сред много други държави, те се провеждат предимно в Северна Америка, Европа и Азия.

В момента съществува не само активна брейк сцена, включваща състезания с парични награди и професионални турнета, като Undisputed World Bboy Series (десет международни събития и финал) и UDEF Pro Breaking Tour (40 събития с парични награди, главно в Северна Америка), но също така брейкът е редовно част от телевизионни предавания и реклами, както и от театрални постановки или пък от контемпорари изпълнения. Накратко, брейкът се развива като глобална форма на изкуството, включваща много елементи от спорта, имайки предвид атлетичната страна на танца. Тези факти доведоха до решението на Международния Олимпийски Комитет (МОК) през 2016 г. да включи брейка в Младежките Олимпийски Игри в Буенос Айрес през 2018 г.

2.2. Елементи в брейка

Брейкът се състои от три основни елемента: топ рок, доун рок и фрийзове, които ще бъдат подробно обяснени в следващите точки.

A. Топ Рок (Top Rock)

В топ рока (също така **toprock**) всички движения се изпълняват в изправено положение. Когато танцуват топ рок, брейкърите се подготвят да слязат на земята. Обикновено брейк солата започват с топ рок. Изначално, целта на движенията от топ рок-а е била да сигнализира на другите танцьори да направят място за танцуващия. Отношението, което брейкърът има, когато танцува топ рок, по време на своето брейк соло е енергично и силно. Например, когато брейкърите танцуват по средата на клуб пълен с хора, обикновено привличат вниманието върху себе си с топ рок и чрез него създават кръг около себе си, който им дава пространство да изпълнят следващите по-сложни движения на земята. Корените на повечето топ рок движения в брейка идват от танц наречен рок танц или рокинг (**rocking**). Най-често използваните стъпки в топ рока са Indian или Outlaw Two-Step и Crossover Step.

B. Даун рок (Down Rock):

Даун рокът (също **downrock**) се състои изцяло от движения на пода, при които брейкърът докосва земята с ръце. Към даун рока също така се причисляват позициите, когато брейкърът е на пода по гръб или по корем. За да придобием по-ясна представа за това какво е даун рок, можем да го разделим на следните подкатегории:

- **Слизания (Drops):** Слизанията представляват различни начини, с които се преминава към движенията на пода и по този начин те формират прехода между топ рока и даун рока. Някои от най-известните слизания (drops) се наричат „sweeps” или „coin drops”.
- **Футуърк/движения с краката (Footwork/Legwork):** Това описва сложните стъпки, ритници и замахвания с краката, които се извършват при танцуването на земя. Съществуват цели концепции като six step (шест стъпки), 8-ball или pretzel, които са съставени от различни комбинации от стъпки на пода, също както и от разнообразни интерпретации, всяка от които има своите уникални компоненти и традиции в танца.
- **Завъртания:** Всяко завъртане на минимум 360 градуса, докато брейкърът е на земята, се счита за завъртане. Когато се извършат много завъртания подред, движението става част от семейството на силовите движения (**power moves/ powermoves**). Ако завъртане на 360 градуса се извърши във въздуха, то обикновено се нарича пълно усукване (air twist). Колкото по-вертикално е въртенето, толкова по-трудно е да се задържи баланса. Следователно, движението “1990” (завъртане на едната ръка на стойка на ръце) или движението “2000” (в което брейкърите се въртят на две ръце, хванати една за друга на стойка на ръце), понякога се считат за едни от най-трудните завъртанията. Движения с въртене, като въртенето на главата (headspin), въртенето на гръб (backspin) или плъзгането на ръце (hand glide), са движения, които брейкърите най-често свързват с брейка през 1980-те години.

- **Силови движения (Power Moves):** Power Moves или силови движения, са сложен набор движения, при които играта с гравитацията се засилва чрез центробежна сила - скоростта и динамиката на движенията са довели до този описателен термин - **powermove**. Всички силови движения имат въртящ се момент и често водят до образуването на кръг около брейкърите на дансинга. При комбинация изцяло от силови движения, краката на брейкъра рядко докосват земята. Някои от най-често срещаните силови движения са производни на “air flares”, “windmills” (хеликоптери) и “floats”, всяко от които представлява група от движения.

- **Избухвания (Blow Ups):** Избухванията са бързи и експлозивни комбинации, които водят до изненадващ момент в сета на един брейкър. Понякога те съдържат салта и фриизовете.

- **Движения във въздуха:** Терминът показва, че има момент в сета на брейкъра, по време на който цялото тяло не докосва земята. Всеки вид скок отговаря на това описание. Салтата, например, се считат за част от семейството на въздушните движения. Няколко други примера са “air backspin”, “air flare” или “air twist”.

- **Преходи (Transitions):** Преходите са движенията между движенията. Това са връзките, които придават динамичния вид на брейк танца. Те могат да бъдат много малки и детайлни, но се взимат под голямо внимание по време на състезания. Докато други движения, като например “windmills” (хеликоптери) или “swipes” (гумен кръст) често могат да се изпълняват с повторения, преходните движения най-често се изпълняват само веднъж в сет и често превръщат изпълнението на брейкъра в нещо неочаквано. Преходите могат да бъдат правени също така между топ рока и даун рока.

В. Фрийзове (Freezes)

Фрийзът (freezes) е позиция, в която танцьорът спира напълно по средата на сета. Фрийзът е перфектната противоположност на динамичното движение на брейкъра. Фрийзовете изискват много сила и баланс, също така и много гъвкавост. В случай, че брейкърът прави по-лесен фрийз, то тогава е важно той да вложи характер в движението за да изпъкне. Нещо, което може да е объркващо, е фактът, че фрийзовете може да се използват и като движения сами по себе си – например “baby freeze” стойката може лесно да стане част от футуърка на брейкъра, ако той реши да не спре на стойката, а да продължи движението си. Единствено пълното спиране в съответната позиция се зачита за фрийз. Обикновено имената на фрийзовете произтичат от описанието на това как те изглеждат. Няколко примера са: “chair freeze” (стойка на стол), където брейкърът стои на една ръка в позиция, наподобяваща седене на стол; “hollow-back freeze” (стойка с огънат гръб), това е стойка на глава, по време на която брейкърът огъва гърба си така, че краката му почти да пипнат земята; “ninja freeze” стойката, при която изглежда все едно се прави ритник във въздуха.

3. Основен регламент

Долуописаните наредби покриват следните дисциплини, но могат да бъдат приложени и за други формати (като например 3 срещу 3, и тн.)

- Брейк 1 срещу 1 (брейкъри и брейкърки), като всеки сет е с продължителност максимум 60 секунди.
- Брейк 2 срещу 2 (отборна танцова битка), като всеки сет е с продължителност максимум 90 секунди

По време на всяка отборна танцова битка, и двамата брейкъри (отбор, две брейкърки или двама брейкъра) от всеки отбор трябва да са танцували еднакво дълго време, след като се сумират всички рундове. Въпреки това няма изрично наказание за разминавания във времето, в което са танцували брейкърите.

3.1. Формат на състезанието

Всички събития по време на състезанието се състоят или от танцови битки между двама брейкъра или между два отбора. Всяка танцова битка се състои от определен брой рундове, които имат определена последователност: един брейкър (отбор) изиграва сета си първи и след това другият брейкър (отбор) отговаря със своят сет. Тези два сета отговарят на един рунд от танцовата битка.

Танцовите битки ще отсъждат минимум трима съдии или друг неравен брой съдии и един главен съдия (рефер), който ще отговаря за спазването на правилата и разпоредбите.

В зависимост от броя участници, двете солови състезания (мъжки и женски) и отборното състезание ще започнат с фаза на предварителен подбор, последвана от Кръгов етап и след това Нокаут етап. Възможни са различни формати на Кръговия етап в зависимост от броя на участниците (за примери виж Приложение III). Форматът на танцовата битка се определя от организатора и/или от мениджърът на състезанието и с одобрението на СТСФ.

По време на танцовите битки физическият контакт между състезателите е забранен. Всякакви физически сблъсъци ще водят до предупреждения и потенциално до дисквалификация от съдиите, в зависимост от естеството на сблъсъка.

3.2. Изисквания за Танцова Брейк Битка

Задължителни елементи:

- 2 съревноваващи се брейкъра или отбора (всеки брейкър или отбор може да бъде съпроводен от антураж с до трима човека)

- 1 водещ с микрофон, свързан към звуковата система (за допълнителни детайли виж глава 6.4.)
- 1 DJ с два грамофона и миксер, свързани към звуковата система (за допълнителни детайли виж глава 6.4.)
- Неравен брой съдии (минимум 3) (за допълнителни детайли виж глава 5.3.)
- 1 главен съдия (допълнително към панела от съдии) (за допълнителни детайли виж глава 5.4.)
- Система за оценяване с подходящ оператор (за допълнителни детайли виж глава 4.)
- Звукова система (за допълнителни детайли виж глава 6.4.)
- Не брандиран танцов под с размери - минимум 6 метра х 6 метра, или 19.7 фута х 19.7 фута – с ясно отбелязани и маркирани червена и синя страна (за допълнителни детайли виж глава 6.1. И 6.3.)

Роля на съдиите

Главната роля на съдиите се състои в оценяването на брейкърите, сравнявайки техните умения рунд за рунд – съдиите ще гласуват след всеки рунд по време на танцовата битка (за допълнителни детайли виж глава 5.3.)

Всеки съдия ще анализира брейкърите, които се състезават, сравнявайки представянето на единия брейкър (отбор) спрямо другия брейкър (отбор) след всеки рунд. Оценките на съдиите ще се базират на критериите установени от ценностната система „Тривиум“ (глава 4.)

Съгласно ценностната система „Тривиум“ (за повече детайли виж глава 4.1.), съдията ще използва устройство с ръчен плъзгач, с което ще отсъжда представянето на брейкърите. Чрез устройството ръчно ще се определя различната степен на представени качества от съревноваващите се състезатели. Чрез плъзгача всеки съдия ще дава израз на личната си интерпретация на наблюдаваните умения, отново позовавайки се на съдийските критерии установени от ценностната система „Trivium“. Съдиите дават оценките си след всеки един рунд по време на танцовата битка.

3.3 Поведение на атлетите

Всички спортисти трябва да се държат отговорно и с добро спортно поведение в съответствие с указанията на Международния Олимпийски Комитет (МОК), включително, но не само, уважавайки другите атлети, без никакво обидно или заплашително поведение. Всички състезатели също трябва да са навреме за състезанията, по време на които също така няма да се допускат тютюнопушенето или консумацията на алкохол. Освен това, всички спортисти трябва да спазват правилата, определени от Световната антидопингова агенция (САА), за всякакви съмнения прегледайте списъкът за забрани на САА (www.wada-ama.org).

4. Система за оценяване

Системата за оценяване “Тривиум” е препоръчителна система за употреба на състезания по брейк към СТСФ основавайки се на опита си от Младежките Олимпийски Игри в Буенос Айрес през 2018 г. Други системи за оценяване могат да бъдат разглеждани заедно с организатора и мениджъра на състезанието при одобрение от СТСФ.

4.1. Ценностна система “Тривиум”

Представяне на плъзгача:

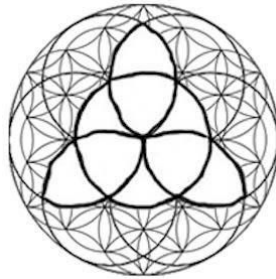


При сравняването на представянето на брейкърите по време на състезанието, балансът между тях може постоянно да се променя. Благодарение на скалата на плъзгача, съдиите могат да избегнат крайни решения, като това им позволява да отсъдят постепенно, вземайки решение по близо до реалността. За това главният инструмент от системата “Тривиум” е плъзгачът, защото той позволява на съдиите да нанасят корекции върху оценката си за всеки критерий от оценяването.

4.2. Метафизика на ценностната система “Тривиум”

Ценностната система “Тривиум” е цялостен модел за оценяване, при който всички критерии са взаимосвързани. Цялото е винаги повече от сумата на неговите частите. Следователно, съдиите трябва да наблюдават изцяло изпълнението с цялото си съдържание, различни аспекти и начинът, по-който то се развива.

Терминът “Тривиум” произтича от средновековния латински език и първоначално е означавал място, на което три пътя се пресичат. По-късно думата започва да се употребява като обозначение на изучаването на граматиката, реториката и логиката, концептуално аналогично с умът-тялото-душата.



4.3. Критериите и тяхната йерархия

Най-добрият начин да се представи идеята/концепцията, която стои в основата на ценностната система “Тривиум”, е да се изобрази чрез триъгълник, като всеки един от ъглите представлява един от главните критерии: (1) Физическо качество (за тялото), Интерпретативно качество (за душата) и (3) Артистично качество (за ума). Всяка една от тези три категории се разделя на по две подкатегории с “Тривиум”. Ето как се представени всички критерии, които са взаимосвързани и си влияят взаимно:

Тялото: Физически качества 1 - Техника 20.0% стойност на плъзгача 2 - Разнообразие 13.333% стойност на плъзгача	
Душата: Интерпретативни качества 3 - Представяне 20.0% стойност на плъзгача 4 - Музикалност 13.333% стойност на плъзгача	Умът: Артистични качества 5 - Креативност 20.0% стойност на плъзгача 6 - Индивидуалност 13.333% стойност на плъзгача

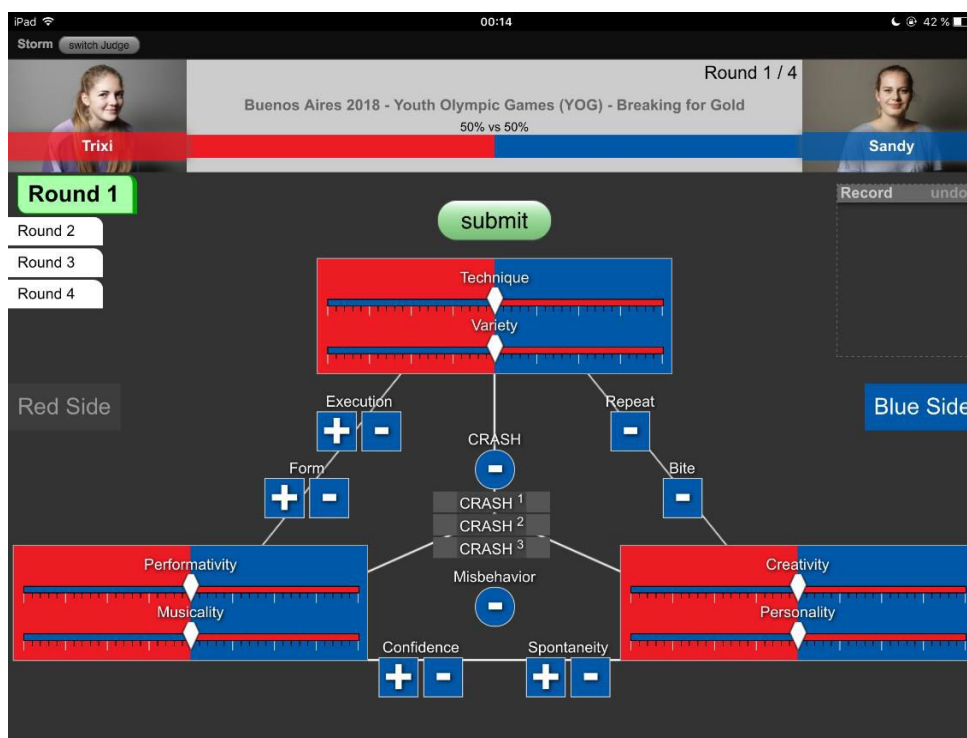
За всеки от тези шест критерия съдиите имат съответно плъзгач на ръчното устройство “Тривиум” (критериите са дефинирани по-подробно в глава 4.6).

Всеки плъзгач представлява претеглянето на критерия в матрицата на системата. Стойността на сумата от всички критерии е 100% (за повече подробности виж глава 4.6).

По време на и веднага след всеки рунд от танцовата битка, съдията може да регулира плъзгачите спрямо това, което е видял по време на изпълненията.

4.4. Ръчният интерфейс на системата “Тривиум”

Отдолу е представен пример на интерфейса на “Тривиум”. Първото изображение изобразява първоначалната настройка (синята страна е активирана), второто представя системата в действие спрямо синята страна и последното изображение съдържа описанията на различните бутони (червената страна е активирана).



4.4.1 Описателна легенда на ръчното устройство “Тривиум”

Цифрите в скобите са представени на предходното изображение.

- (1) Информация за рунда (например първи рунд от четири)
- (2) Лента на съревнованието
- (3) Смяна на съдията - смяна на съдията в ръчния интерфейс (само за администрацията, ако е необходимо)
- (4) Отмяна на последното извършено действие
- (5) Запис на последните действия
- (22) Бутонът за изпращане се натиска след като рундът е приключил
- (6) **Бутон на Червената Страна:**
Обозначава, че брейкърът (смесеният отбор) от червената страна танцува
- (19) **Бутон на Синята Страна:**
Обозначава, че брейкърът (смесеният отбор) от синята страна танцува

Бутони с Бърз достъп за Резултати:

- (7) Изпълнение: за да се нагласи позитивно или негативно за представящият се танцьор
- (8) Форма: за да се нагласи позитивно или негативно за представящият се танцьор
- (11) Самоувереност: за да се нагласи позитивно или негативно за представящият се танцьор
- (14) Спонтанност: за да се нагласи позитивно или негативно за представящият се танцьор

6 плъзгача за критериите:

- (9) Представяне: за да се определи баланса спрямо този критерий
- (10) Музикалност: за да се определи баланса спрямо този критерий
- (15) Индивидуалност: за да се определи баланса спрямо този критерий
- (16) Креативност: за да се определи баланса спрямо този критерий
- (20) Разнообразие : за да се определи баланса спрямо този критерий
- (21) Техника: за да се определи баланса спрямо този критерий

Бутони с Бърз достъп за Наказания:

- (12) Пребиване (crash) за всеки танцьор
 - а. При натискане веднъж за една секунда=> подхлъзване, преброяване
CRASH 1
 - б. При натискане два пъти за една секунда => пребиване, преброяване
CRASH 2
 - в. При натискане три пъти за една секунда => ликвидиращо пребиване,
преброяване CRASH 3

- (13) Лошо поведение за всеки танцьор:
 - а. Всяко натискане на бутона от съдия се брои за предупреждение от съответния съдия
 - б. Натрупани предупреждения могат да доведат до дисквалификация
- (17) Копиране (bite) за всеки танцьор
- (18) Повторение за всеки танцьор

Интерфейсът е равномерно разделен на червено и синьо, което представя участващите страни, тоест Червена Страна и Синя Страна.

Лентата най-отгоре съдържа следната информация:

- Името на съдията, който използва интерфейса.
- Състоянието на текущия рунд и колко рунда остава.
- Името на текущото състезание.
- Имената и снимките на състезателите, както и цвета на всеки от тях (червен/син)
- Лента, която обобщава всички въведени стойности.

Следващите страници ще предоставят подробно обяснение и описателни ключове за ръчния интерфейс “Тривиум”.

4.5. Бутоните с Бърз достъп за Наказания и Резултати

Като допълнение към плъзгачите, за които е нужно бързо, но внимателно докосване, има и няколко бутона, които са директно свързани със съответните плъзгачи. Те дават възможност на съдията да реагира бързо на определени моменти по време на танцовата битка (намери разположението на бутоните на ръчния интерфейс в глава 4.3).

В момента, в който танцовата битка започне, всеки съдия трябва да натисне Бутон на Червената Страна за да включи Бутоните с Бърз достъп за Резултатите за Червената Страна или Бутон на Синята Страна за да включи Бутоните с Бърз достъп за Резултатите за Синята Страна.

Следователно, съдиите могат да реагират на ключови моменти по време на изпълнението на брейкъра. Има общо четири бутона; **2 бутон за обикновени наказания и 2 бутон за сложни наказания**

4.5.1 Четири Наказателни Бутон раздели на Червена Страна и Синя Страна

Бутон	Повлиян критерии	Тежест на всяко натискане
-------	------------------	---------------------------

Повторение	Разнообразие, Креативност	1.66%
Копиране (bite)	Разнообразие, Креативност, Индивидуалност	2.34%
Пребиване (crash)	Всички плъзгачи	1 натискане = подхлъзване: 2.50% 2 последователни натискания = crash: 5.00% 3 последователни натискания = ликвидиране: елиминация
Лошо поведение	Представяне, Креативност, Индивидуалност	1 натискане = слабо: 2.66% 2 натискания = средно: 5.34% 3 натискания = тежко: 8.00%

4.5.2. Бутоните с Бърз Достъп за Обикновени наказания

Бутоните с Бърз Достъп за Обикновени наказания се намират на линиите между критериите, с които са свързани, и плъзгачите, на които влияят (за допълнителни детайли виж глава 4.5.4).

- Бутони с Бърз Достъп за Наказания имат червена и синя страна и имат само минус (-) функция
- Ако танцува брейкър от Червената Страна, то трябва да бъде избрана червената част от наказанието
- Ако танцува брейкър от Синята Страна, то трябва да бъде избрана синята част от наказанието

1 - Повторение 2 - Копиране (bite)	Свързан с плъзгачи на критериите: разнообразие, креативност Свързан с плъзгачи на критериите: разнообразие, креативност, индивидуалност
---	---

Всяко натискане на бутона ще се брой в кеша.

4.5.3. Бутоните с Бърз Достъп за Сложни наказания

Има два Бутона с Бърз Достъп за Сложни наказания с повече функции от това просто да влияят на позициите на плъзгачите. Могат да доведат до внезапна загуба на рунд или дори до дисквалификация.

3 - Пребиване (crash) 4 - Лошо поведение	Свързан с плъзгачи на критериите: всички критерии в системата Свързан с плъзгачи на критериите: Представяне, Креативност, Индивидуалност
---	---

Пребиване (crash)

Бутонът има специална функция да бъде активен една секунда след натискането му, което позволява да бъде натиснат още няколко пъти. Бутонът може да бъде натиснат между един и три пъти в рамките на една секунда.

Бутона за пребиване може да приеме три стойности, които ще бъдат оценявани по следния начин:

1. **Подхлъзване:** Отнема същия процент от засегнатите критерии както всички други бутони за наказание.
2. **Пребиване:** Стойността му е два пъти по тази на подхлъзването.
3. **Ликвидиращо пребиване:** Това е толкова сериозно пребиване, че целият рунд може да бъде напълно загубен. (за повече детайли виж глава 4.5.4.)

Системата дава индикация, в случай че съдията натисне бутона за ликвидиращо пребиване. Ако бутонът е натиснат случайно, то трябва да се използва бутона за отмяна на последното извършено действие.

За да може брейкър да спечели рунд, в който е получил ликвидиращо пребиване, то противникът му трябва да се пребие или също толкова лошо или дори повече, за да бъдат изравнени стойностите.

Съдията трябва да продължи да оценява представянето на брейкъра, дори след ликвидиращо пребиване.

Лошо поведение

Докато другите три бутона Пребиване, Повторение и Копиране отразяват единствено индивидуалната оценка на съдията, бутонът за Лошо поведение има допълнителна роля освен намаляването на стойностите:

- Брейкърите или смесените отбори натрупват предупреждения за Лошо поведение по време на участието си.
- Предупреждението се задейства, когато мнозинството от съдиите отбележат един и същи акт на неправомерно/лошо поведение и са натиснали бутона за Лошо поведение (мнозинство се състои от трима или повече съдии).

- Има оценяване на живо, което показва на състезателите както и на публиката общият сбор от натрупани предупреждения на екран; тази информация е показана също така и на ръчното устройство на всеки съдия
- Статусът на натрупани предупреждения на състезателя (смесения отбор) остава в сила до края на състезанието.
- Степента на предупреждението се увеличава с броя натискания на бутона.

Освен, че бутонът за Лошо поведение влияе на всички критерии, той може да доведе и до дисквалификация по два различни начина (за още детайли виж глава 4.5.4).

Начин на дисквалификация #1: Три лоши постъпки = Дисквалификация

- Ако мнозинството от съдиите натисне бутона за лошо поведение веднъж за една и съща постъпка, брейкърът или смесеният отбор получава предупреждение. Тоест, ако брейкър или отбор предприеме действие, което да доведе до трима или повече съдии да натиснат бутона за лошо поведение за съответното действие, то брейкърът или смесеният отбор получава първото си предупреждение.
- Ако мнозинството от съдии натисне път бутона за лошо поведение втори път за друга постъпка, брейкърът или смесеният отбор получава второ предупреждение.
- Ако мнозинството от съдиите натисне бутона за лошо поведение трети път за още едно лошо действие, брейкърът или смесеният отбор ще бъде дисквалифициран от цялото състезание. Това подлежи на последно окончателно гласуване на мнозинство от съдиите спрямо дисквалификацията за да се гарантира сигурността в решението за дисквалификация.

Начин на дисквалификация #2: Три независими предупреждения = Дисквалификация

- Брейкър или отбор ще получи предупреждение от отделен съдия, ако съдията натисне бутона за лошо поведение три пъти по време на състезанието за съответния брейкър или отбор.
- Ако брейкър или отбор получи три такива предупреждения от трима различни съдии, тоест трима съдии са натиснали бутона за лошо поведение три пъти във връзка с действия предприети от брейкъра или смесения отбор, тогава брейкърът или смесеният отбор ще бъде дисквалифициран, независимо от рундове и танцови битки. Това подлежи на последно окончателно гласуване на мнозинство от съдиите спрямо дисквалификацията за да се гарантира сигурността в решението за дисквалификация.
- С други думи, ако брейкър или отбор извършат действие, което доведе до трима съдии да натиснат по три пъти бутона за лошо поведение

Момент за вземане на решение за дисквалификация

- Брейкър или отбор може да бъде формално дисквалифициран едва след приключването на Кръговият етап. Тогава се провежда гласуване между съдиите и ако мнозинството от тях са съгласни, дисквалификацията се приема.

- По време на Нокаут етапът, брейкър или отбор може да бъде дисквалифициран, но за целта е нужно мнозинството от съдиите да приемат дисквалификацията.
- Ако мнозинството е съгласно, то брейкърът или отборът ще бъдат директно дисквалифицирани за следващото нарушение, което отново подлежи на гласуване. Ако се приеме от мнозинството, състоянието на брейкъра или отбора ще се отрази на устройствата за гласуване.

Събиране на предупреждения, водещи до дисквалификация

- Бутонът за наказание дава на участникът или отборът предупреждение, което се запазва за цялото състезание и се асоциира със съдията, който го е докладвал.
- Всеки съдия може да даде на всеки брейкър или отбор до три предупреждения, но не повече.
- Като последиствие, всеки участник или отбор може да бъде дисквалифициран ако събере достатъчен брой предупреждения.

Възможна директна елиминация

- Бутонът за наказание може да бъде натиснат до три пъти в зависимост от нивото на нарушение, забелязано от съдията.
- Това означава, че още след първата проява един брейкър или отбор може да бъде дисквалифициран, ако мнозинството съдии са натиснали три пъти бутонът за наказание. Но, както пише по-горе, тази дисквалификация се подлага на гласуване, за да стане факт.

Бутон за отмяна

(Намерете мястото на този бутон в картинката на интерфейса от глава 4.4.)

Бутона за отмяна дава възможността да се отмени последната направена промяна. Ако някой плъзгач или бутон е бил натиснат случайно, бутонът за отмяна трябва да се натисне, за да се премахне грешката.

Бутон за изпращане

(Намерете мястото на този бутон в картинката на интерфейса от глава 4.4.)

След като двете страни за приключили сетовете си и рундът е свършил, всички плъзгачи са нагласени и отговарят на оценката на съдията, едва тогава трябва да се натисне бутонът за изпращане. По този начин всички данни се изпращат към основният компютър и се изчислява победителят за рунда.

Процес на оценяване

Съдийският екип се състои от нечетен брой съдии (минимум три). Всеки съдия има по един глас на рунд.

- **За да спечели рунд, един брейкър или отбор трябва да събере мнозинството от гласовете на съдиите.**

- За да спечели битка по време на Нокаут етапът, един брейкър или отбор трябва да спечели мнозинството от рундове в тази битка.

Ако се стигне до равен резултат се изпълнява още един рунд.

4.5.4. Четири бутона за оценка, разделени на + и -

Бутонът за Синята страна разграничава Синият състезател, а бутонът за Червената страна - Червеният състезател. (вижте глава 4.6.4. за повече подробности относно бутоните за оценяване).

Бутон	Повлиян критерии	Тежест на всяко натискане
Изпълнение	Техника, Представяне	2.00%
Форма	Техника, Представяне	2.00%
Самоувереност	Представяне, Индивидуланост	1.66%
Спонтанност	Представяне, Креативност	2.00%

- Съдиите натискат + ако танцьорът е направил нещо добре
- Съдиите натискат - ако танцьорът е направил нещо зле
- Бутонът за изпращане се натиска след всеки рунд на битката

Два примера за ползване на бутоните за наказание и оценка:

- Ако състезател се пребие, това ще има негативни последици върху всички аспекти на представянето му. Вместо да манипулира всички плъзгачи поотделно, съдията натиска Бутона за Пребиване и съответните плъзгачи се преместват с определена отрицателна стойност за състезателя.
- Ако състезател покаже спонтанност по време на танца си, съдията няма нужда да мести плъзгачите за Креативност и Представяне. Вместо това натиска Бутона за Спонтанност и плъзгачите се преместват с определената положителна стойност.

4.6. Детайлно описание на шестте критерия за оценка

Шест плъзгача за шестте критерия

Техника 20.0%	Разнообразие 13.33%
---------------	---------------------

Представяне 20.0%	Музикалност 13.33%
Креативност 20.0%	Индивидуалност 13.33%

Следните критерии трябва да бъдат взети под внимание от съдиите докато формират оценките си.

4.6.1. Физически качества - област от високо ниво в Тривиум системата

33.333% Тежест в оценката

Тази област от високо ниво (една от три) представлява качества, свързани с Тялото и се разделя на две подкатегории - Техника (20.0%) и Разнообразие (13.33%). Тези подкатегории от своя страна са разделени на ценности, показващи ключовите качества, които съдиите трябва да следят докато оценяват брейкърите.

Техника

- Способност и атлетичност
- Сръчност - фин контрол на тялото
- Стигане до лимита на тялото
- Баланс
- Сила и издръжливост
- Гъвкавост
- Динамика
- Контрол на пространството

Разнообразие

- Измерения
- Емпатичен подход

Ценности на Техниката

Способност и атлетичност

Съдиите трябва да сравнят компетенцията на участниците и да следят колко добре използват физиологическите си особености като предимство. Това означава достигането до по-високо ниво на умение чрез тези физиологически способности и/или превръщането на недостатък в предимство.

Сръчност - фин контрол на тялото

Съдиите трябва да сравнят компетенцията на участниците и до колко владенят и изпълняват с лекота детайлни, като в същото време не губят цел и увереност.

Стигане до лимита на тялото

Съдиите трябва да сравнят компетенцията на участниците и да имат предвид рисковете и трудностите, асоциирани с екстремните движения.

Баланс

Съдиите трябва да сравнят компетенцията на участниците и да следят до колко успяват да запазят своя баланс с минимално нагласяне и до каква степен промените в скоростта на движение му влияят.

Сила и издръжливост

Съдиите трябва да сравнят компетенцията на участниците и да оценят до колко умело използват силата на тялото си за да контролират силите, приложени върху тях от околната среда (за опора и структура) и експлозивната им сила при екстремните движения. Трябва да се обърне внимание и на това до колко умело прикриват умората си.

Гъвкавост

Съдиите трябва да сравнят движението и позициите на тялото и да имат преценят дали движенията изглеждат ограничени (или не), дали са естетически издържани и дали се спазва съответната форма. Трябва да се обърне внимание на движения или позиции, демонстриращи контрол при екстремни движения на крайниците.

Динамика

Съдиите трябва да оценят използването на контраст в движенията, завъртанията, скоростта, формата и т.н. и как е включен в танцът на участниците.

Контрол на пространството

Съдиите трябва да оценят компетенцията на участниците в управлението на ориентацията и позицията на тялото им вътрешно и външно, спрямо околната среда.

Ценности на разнообразието

Желателно е участниците да демонстрират богат набор от движения с минимални повторения по време на състезанието. Повтарянето на движения и стъпки може да доведе до наказания чрез специално предвидения бутон. Натискането му отнема точки от показателите за Техника (критерии от Физическите качества) и Креативност (критерии от Артистичните качества).

Измерения

Съдиите трябва да сравнят способността на танцьорите да изпълняват научените си стъпки спрямо движението си в и през множество оси.

Емпатичен подход

За да могат съдиите да оценят движенията като повторени или разнообразни е много важно те самите да разбират нюансите на тези движения. В следствие на собственото си разбиране на трудностите, които трябва да се преодолеят за да се изпълни дадено движение, съдиите могат по-адекватно да преценят контекста на едно движение и да направят разлика между повторения и вариации.

4.6.2. Интерпретативни качества - област от високо ниво в Тривиум системата

33.333% Тежест в оценката

Тази област от високо ниво (една от общо три) представлява качества, свързани с Душата и се разделя на две подкатегории - Представяне (20.0%) и Музикалност (13.333%). Тези подкатегории от своя страна са разделени на ценности, показващи ключовите качества, които съдиите трябва да следят докато оценяват брейкърите.

Представяне

- Композиция и Разказ
- Елементът на Изненадата
- Емоционално Ангажиране
- Автентичност

Музикалност

- Последователност
- Акцентиране
- Синкопиране
- Текстура
- Изразяване

Ценности на Представянето

Композиция и Разказ

Съдиите трябва да оценят дали участниците структурират добре комбинациите си и до колко разказът, представляващ техният танц, е разбран от публиката и всички зрители.

Елементът на Изненадата

Съдиите трябва да оценят до колко участниците използват неочаквани и непредсказуеми движения, които предизвикват удивлението на зрителите.

Емоционално Ангажиране

Съдиите трябва да оценят до колко участниците са инвестирани в героят, който показват по време на танцът си и до колко зрителите са пленени и ангажирани от представянето.

Автентичност

Съдиите трябва да преценят до колко правдоподобни им изглеждат участниците и до колко искрен и откровен изглежда танцът им.

Ценности на Музикалността

Последователност

Съдиите трябва да оценят до колко движенията на участниците са синхронизирани с пулсът на музиката.

Акцентиране

Съдиите трябва да сравнят уменията на участниците визуално да акцентират и наблягат на движения, следващи такта на музиката.

Синкопиране

Съдиите трябва да сравнят уменията на участниците да подчертават визуално неакцентирани части на музиката, докато спазват такта.

Текстура

Съдиите трябва да оценят до колко участниците усещат и изразяват музиката, като свързват движенията с качествата и естеството на музиката.

Изразяване

Съдиите трябва да оценят цикличността на движенията на танцьорите, съпоставени към музикалните правила на песента.

4.6.3. Артистични качества - област от високо ниво в Тривиум системата

33.333% Тежест в оценката

Тази област от високо ниво (една от общо три) представлява качествата, свързани с Умът и се разделя на две подкатегории - Креативност (20.0%) и Индивидуалност (13.333%). Тези подкатегории от своя страна са разделени на ценности, показващи ключовите качества, които съдиите трябва да следят докато оценяват брейкърите.

Креативност

- Развитие на основните движения

Индивидуалност

- Присъствие и Харизма
- Индивидуалност и Характер

Ценности на креативността

Развитие на основните движения

Съдиите трябва да сравняват уменията на състезателите да развиват нови концепции и нови движения. За да може това да се случи, първо е важно да се установи определено изходно ниво относно терминът Основни движения за да може след това да се направят пълноценни наблюдения спрямо напредъка и развитието.

В този документ, Основните движения се дефинират като рамка за основните концепции, структури и композиции, движещи танца. Това изисква цялостно разбиране на механиката на тялото, както и културните и философски промени относно танцовия стил.

Съдиите трябва да оценяват до каква степен състезателите са развили вече съществуващи идеи и концепции (не само в рамките на танца), но също така и по отношение на иновациите - с други думи, дали изпълнението е било толкова впечатляващо за да развие съществуващите параметри, да предефинира старите норми.

Важно е да се отбележи, че един съдия може да прави сравнения само на базата на това, което знае в този конкретен момент във времето, което може да доведе до промени в перспективата след усвояването на нова информация.

Ценности на индивидуалността

Присъствие на сцената и харизматичност

Съдиите трябва да сравняват компетентността на състезателите в способността им да изразяват енергията си навън. Състезателите трябва да показват самоувереност, която да завладява и грабва зрителя така, че да задържи вниманието му през цялото време на изпълнението.

Индивидуалност и характер

Съдиите трябва да сравняват способността на състезателите да предават и подчертават чувството за уникален стил и отличаваща се идентичност. След като това се установи, то предоставя основа за оценяването на свързани области, като присъствие на сцената, характер и представяне. Независимо от това колко сложни физически са движенията на един състезател, те винаги трябва да са представени с отношение и характер.

4.6.4 Припокриващи се ценности

Има много ценности, които не пасват конкретно на един критерий, а е установено, че влияят на различни комбинации от критерии.

Засегнати са Физическият и Интерпретативният критерий

Формата (влияе на Техниката и Представянето)

Съдиите трябва да оценяват способността на състезателите да запазват чисти и ясни фигури, както в основния им вид, така и в по-сложните.

Изпълнение (влияе на Техника и Представяне)

Съдиите трябва да оценяват способността на състезателите да завършват до край предвидените движения с цел и яснота.

Засегнати са Интерпретативният и Артистичният критерий

Самоувереност (влияе на Представяне и Индивидуалност)

Съдиите трябва да оценяват способността на състезателите да се представят с вяра и увереност.

Спонтанност (Представяне и Креативност)

Съдиите трябва да оценяват способността на състезателите да се адаптират и да създават на момента, за да подобрят представянето си.

Засегнати са Артистичният и Физическият критерий

Повторение (Разнообразие и Креативност)

Съдиите трябва да оценяват способността на състезателите да представят разнообразни движения по време на състезанието, с минимални повторения (това важи от н)

Копиране (Разнообразие, Креативност и Индивидуалност)

Копиране (bite) е фраза или комбинация от движения, взети от друг танцор.

Важно е да се отбележи, че има разлика между това един участник умишлено да твърди (с идеята да излъже) че дадено движение е създадено от него (и по този начин да получава чужди заслуги) и един участник несъзнателно да използва движение, признато от всички като продукт на друг танцор. Но на практика съдиите могат единствено да реагират на видяното, особено като се има предвид колко е трудно да се определи създателят на движението.

Елементи, копирани от други брейкъри се наказват.

Засегнати са всички критерии

Пребиване

Непредумишлени или случайни действия се разделят на три вида спрямо сериозността си:

Подхлъзване

Участникът допуска малка грешка в движението си, която е достатъчно значителна за да намали качеството и увеличи несигурността на дадено движение, но не му пречи в изпълнението на последвалите движения. Танцорите умеят бързо да се възстановяват

след подобни грешки. В резултат се намаляват 2.50% от оценката на участника за всеки съдия, който е забелязал подхлъзването.

Пребиване

Участникът допуска умерена грешка в движението си, която води до значително залитане или друг признак на загубване на физически контрол, което кара движението на танцьора да изглежда тромаво. В резултат се намаляват 5.00% от оценката на участника за всеки съдия, който е забелязал пребиването.

Пълно пребиване

Участникът допуска голяма грешка в движението си, напълно се проваля в изпълнението му и видимо е прекъснал рундът си. В резултат целият сет не се брои, освен ако и опонентът му не претърпи пълно пребиване - в този случай сравнението на сетовете протична както обикновено.

Лошо поведение

Тази ценност засяга критериите за Изпълнение, Креативност и Индивидуалност. Съдиите трябва да си спомнят следното правило когато се налага да решават дали да накажат даден участник за лошо поведение:

“Брейкърите не бива да се държат по начин, който би навредил на репутацията на танца. Те трябва да се въздържат от открито неприлични, груби, расистки, обидни, дискриминативни, сексуални или насилствени жестове или действия.”

По конкретно, лошото поведение включващо Физически контакт се разделя на три вида спрямо сериозността си:

Слабо

Случаен или неумишлен физически контакт, при който се отнемат 2.66% от оценката на участника за всеки съдия, който е забелязал действието.

Умерено

Умишлен физически контакт, при който се отнемат 5.34% от оценката на участника за всеки съдия, който е забелязал действието.

Силно

Умишлено или агресивно нарушение на кодекса за поведение води до вот за дисквалификация (от този специфичен съдия). За да бъде наистина дисквалифициран участникът мнозинството от съдиите трябва да сметнат действието за силно нарушение. Всички решения за дисквалификация подлежат на финално гласуване преди да влязат в сила. В системата има актуално отразяване на събраните предупреждения на всеки участник - видимо е върху екраните с резултати за участниците и зрителите и върху мобилните устройства за гласуване за съдиите.

Расистки, крайно насилствени и крайно сексуални действия и жестове; Съдиите са инструктирани да дисквалифицират участник, ако прави подобни жестове, но за целта е нужно мнозинството от съдиите да са съгласни. Всички решения за дисквалификация подлежат на финално гласуване преди да влязат в сила:

- По време на Предварителният Подбор гласуването за дисквалификация се случва моментално след като е демонстриран подобен жест.
- По време на Кръговият Етап не се извършва такъв финален вот за дисквалификация, а съдиите гласуват едва след като е завършил етапът.
- По време на Нокаут Етапът гласуването за дисквалификация се случва моментално след като е демонстриран подобен жест.

4.7. Технически аспекти и изисквания на Ценностната система “Тривиум”

За да се осигури безпроблемно изпълнение трябва да се покрият следните изисквания:

Място на провеждане

Техническият екип управляващ системата трябва да има неограничен достъп до всички нужни места. За да има възможност за бърза намеса в случай на усложнения или въпроси и за да се намали шансът за проблеми с връзката (колкото по-близо, толкова по-добре) трябва да се осигурят поне 3 кв.м. свободно работно пространство в близост до съдиите. Нужна е и маса с около 2 кв.м. работна площ и два стола, за разполагане на техника (сървър, рутер, безжична мрежа и т.н.). Работното място на техниците трябва да е покрито, за да се предпази техниката от всякакви метеорологични условия - дъжд, вятър, силно слънце и т.н.

Извеждане на данни

По подразбиране, техническият екип предпочита Full-HD HDMI връзка към крайните устройства. Нужни са минимум 1 LET стена или 2 HD телевизионни екрана. Всички графики за оптимизирани за следната резолюция - 16:9 с 1920x1080 пиксела (Full HD). Всички крайни устройства трябва да поддържат този стандартен формат!

Имайте предвид, че специални формат и резолюции за LED стената и т.н. могат да бъдат предложени, но трябва да се поръчат поне 4 седмици преди събитието.

Връзки

Организаторът трябва да предостави всички нужни връзки (вкл. кабели). Техническият екип няма да предоставя никакви връзки и конектори към крайните устройства.

Организаторът трябва да изпрати информация за връзките (HDMI, VGA или други) на техническият екип поне една седмица преди събитието. Устройствата на техническият екип използват Европейски Стандартен Контакт (Тип F), така че трябва да се осигури и този вид контакт. Захранването трябва да бъде предпазено от UPS (Система за

непрекъсваемо токозахранване). Повече информация може да бъде намерена в Допълнение VI от Техническият Наръчник.

Процедура в случай на проблеми със системата за оценяване

Всеки съдия ще използва един червен и един син флаг за да покаже за кого гласува. Гласовете на всеки съдия ще бъдат записани от статистическият екип по време на Кръговият и Нокаут етап. Техническият екип ще управлява документирането, подготвянето на документи, изчислението и прехвърлянето на данни към заинтересованите страни.

5. Правила и наредби на състезанието

5.1. Правила и наредби на соло битките

5.1.1. Предварителен подбор за соло битките

Ако има голям брой участници, състезанието трябва да започне с предварителен подбор. Това включва по една битка на танцор, състояща се от един рунд. Съдиите оценяват участниците и така се съставя ранглиста, без да се избират директни победители от всяка битка. Ако има малък брой участници, предварителният подбор се пропуска и се започва с Кръговият етап.

5.1.2. Кръгов етап на соло битки

Според ранглистата от предварителният подбор, първите 8, 16, 32 и т.н. се допускат до Кръговият етап. Той се състои от поредица битки за всеки брейкър, като всяка битка има два рунда. Различни формати на Кръговият етап са възможни.

Класиране

По време на Кръговият етап танцорите се разделят на подгрупи от еднакъв брой брейкъри на базата на ранглистата от предварителният подбор. Всеки се състезава срещу другите танцор от групата му по веднъж, като всяка битка се състои от два рунда.

Например, при Кръгов етап с 16 участника се образуват четири подгрупи на базата на ранглистата от предварителният подбор.

- 1) Група 1: №1, №8, №9, №16
- 2) Група 2: №2, №7, №10, №15
- 3) Група 3: №3, №6, №11, №14
- 4) Група 4: №4, №5, №12, №13

- В двата рунда от всяка битка от Кръговият етап единият танцор започва да танцува първи, последван от другия.
- Танцорът с по-нисък ранг започва да танцува първи, както е описано по-долу.
- Щом приключи кръговият етап се образува ранглиста както е описано по-долу и чрез нея се определя класирането за Нокаут етапа на състезанието. Например за Нокаут етап с 8 участника, №1 танцува срещу №8 в четвъртфиналите, №2 срещу №7, №3 срещу №6 и №4 срещу №5. Победителите преминават към полуфиналите, а загубилите са елиминирани. След полуфиналите победителите преминават към финалите, а загубилите към битка за трето място.

- Ако танцор се откаже след Кръговият етап, но преди Нокаут етапа, дали поради контузия или друга причина, тя или той ще бъде заместен то следващият танцор според ранглистата, образувана по време на Кръговият етап.

Правило кой танцува първи по време на Кръговият етап на соло битките

Ранглистата от предварителният подбор се използва при определянето на редът на танцорите по време на Кръговият етап. С други думи, ако №1 танцува срещу №6, №6 започва да танцува първи.

Първа серия битки (Кръгови битки)

По време на първата серия битки, танцорът с по-нисък ранг започва да танцува първи.

Втора серия битки (Кръгови битки)

По време на втората серия битки, танцорът с по-нисък ранг започва да танцува първи.

Трета серия битки (Кръгови битки)

По време на третата серия битки, танцорът с по-нисък ранг започва да танцува първи.

Преди битка:

1. Преди да започне битка съдиите трябва да заемат своите места и да проверят дали тяхното Тривиум мобилно устройство работи; съдийските места трябва да са близо до сцената.
2. DJ апаратурата с грамофон и миксер трябва да е готова и DJ-ят трябва да е подготвил песента, която ще пуска.
3. От този момент водещият контролира събитието и поддържа визуалната връзка между главните съдии, съдиите, участниците, DJ-я, зрителите и техническите лица, за да може да се реагира бързо във всяка ситуация.
4. Водещият проверява микрофона и се обръща към публиката и всички участници в събитието.
5. Водещият призовава брейкърите на сцената. На дансинга има две определени места за танцорите:
 - a. Червената страна, в която седи Червеният участник (Червената страна е отредена за танцорите с по-нисък ранг в този момент на състезанието)
 - b. Синята страна, в която седи Синият участник (Синята страна е отредена за танцорите с по-висок ранг в този момент на състезанието)
6. Танцорите застават в отредената за тях част и се подготвят за действие. Подкрепящата група (до трима човека) трябва да стои зад танцора извън сцената и да го подкрепя.
7. Максималната продължителност на един рунд от битката за всеки участник е 60 секунди. Ако танцор прекрачи времето се наместват главните съдии и водещият призовава участникът да приключи. Няма наказания за прекалено дълги или кратки рундове.
8. Водещият обявява началото и края на всяка битка и всеки рунд от битката.

9. Водещият обявява и кои танцьор трябва да започне първи.

Първи рунд на всяка битка от Кръговият етап

1. Водещият обявява първият рунд.
2. DJ-ят пуска първата песен (музиката се избира и пуска от DJ-я)
3. Червеният участник започва да танцува първи (Червеният участник е винаги този с по-ниския ранг към този момент на състезанието)
4. Всеки съдия натиска бутона за Червената страна на своето мобилно устройство и реагира на представянето на танцьора, като натиска бутоните за бърз достъп спрямо каквото е видял и интерпретирал.
5. Червеният участник изпълнява първото соло на дансинга:
 - a. Тя или той приключва като се връща обратно в Червената страна. По този начин показва на Синият участник и на DJ-я, че е приключил своето изпълнение.
6. DJ-ят пуска същата песен от начало.
7. Синият участник изпълнява своето соло.
8. Всеки съдия натиска бутона за Синята страна на своето мобилно устройство и оценява представянето на танцьора. Щом Синият участник е приключил, съдиите нагласят нивата на плъзгачите, като сравняват уменията на Червената спрямо Синята страна.
9. Съдиите натискат бутона за изпращане щом са уверени, че оценката им описва точно представянето на танцьорите. Това е краят на рунд 1.
10. Резултатът се показва на публиката щом първият рунд е приключил.

Втори рунд от всяка битка от Кръговият етап:

Вторият рунд се провежда аналогични на първият. Представянето на участниците може да варира. Отново, резултатът се показва на публиката след краят на всеки рунд.

Краят на всяка битка от Кръговият етап:

- Водещият обявява края на вторият рунд.
- Състезателите се здрависват.
- Музиката спира.
- Водещият привлича вниманието към екранът с резултати.
- Резултатът се изписва на екрана.
- Водещият обявява победителят.

5.1.3. Нокаут етап на соло битки

Щом приключи Кръговият етап се образува класиране, според което се определят топ участниците за Нокаут етапа. Ако Нокаут етапа включва 8 брейкъра, то №1 играе срещу №8 в четвъртфиналите, №2 срещу №7, №3 срещу №6 и №4 срещу №5. Победителите

продължават към полуфиналите, а загубилите са елиминирани. След полуфиналите, победителите продължават към финалите, а загубилите към битка за трето място.

- По време на Нокаут епата, всяка битка ще се състои от четири рунда, разделени от 90 секундна пауза.
- В първата половина (която включва два рунда), Червеният участник започва първи да танцува.
- Във втората половина (отново включваща два рунда), Синият участник започва да танцува първи.
- Алтернатива: Нокаут етап с по два рунда за всяка битка може да се приложи, ако има одобрение от СТСФ и организаторите на събитието.

Преди битката:

1. Преди да започне битка съдиите трябва да заемат своите места и да проверят дали тяхното Тривиум мобилно устройство работи; съдийските места трябва да са близо до сцената.
2. DJ апаратурата с грамофон и миксер трябва да е готова и DJ-ят трябва да е подготвил песента, която ще пуска.
3. Водещият проверява микрофона и се обръща към публиката и всички участници в събитието.
4. Водещият призовава танцьорите на дансинга. На дансинга има две определени места за танцьорите:
 - a. Червената страна, в която седи Червеният участник (Червената страна е отредена за танцьорите с по-нисък ранг в този момент на състезанието)
 - b. Синята страна, в която седи Синият участник (Синята страна е отредена за танцьорите с по-висок ранг в този момент на състезанието)
5. Танцьорите застават в отредената за тях част и се подготвят за действие. Подкрепящата група (до трима човека) трябва да стои зад танцьора извън дансинга и да го подкрепя.
6. От този момент водещият контролира събитието и поддържа визуалната връзка между главните съдии, съдиите, участниците, DJ-я, зрителите и техническите лица, за да може да се реагира бързо във всяка ситуация.
7. Максималната продължителност на един рунд от битката за всеки участник е 60 секунди. Ако танцьор прекрачи времето се наместват главните съдии и водещият призовава участникът да приключи. Няма наказания за прекалено дълги или кратки рундове.
8. Водещият обявява началото и края на всяка битка и всеки рунд от битката.
9. Водещият обявява и кои танцьор трябва да започне първи.

Първи рунд на всяка битка от Нокаут етапа:

1. Водещият обявява първият рунд.
2. DJ-ят пуска първата песен (музиката се избира и пуска от DJ-я).
3. Червеният участник започва да танцува първи.

4. Всеки съдия натиска бутона за Червената страна на своето мобилно устройство и реагира на представянето на танцъора, като натиска бутоните за бърз достъп спрямо каквото е видял и интерпретирал.
5. Червеният участник изпълнява първото соло на дансинга:
 - a. Червеният участник приключва като се връща обратно в Червената страна. По този начин показва на Синият участник и на DJ-я, че е приключил своето изпълнение.
6. DJ-ят пуска същата песен от начало.
7. Синият участник изпълнява своето соло.
8. Всеки съдия натиска бутона за Синята страна на своето мобилно устройство и оценява представянето на танцъора. Щом Синият участник е приключил, съдиите нагласят нивата на плъзгачите, като сравняват уменията на Червената спрямо Синята страна.
9. Съдиите натискат бутона за изпращане щом са уверени, че оценката им описва точно представянето на танцъорите. Това е краят на рунд 1.

Втори рунд от всяка битка от Нокаут етапа:

Вторият рунд се провежда аналогично на първият. Представянето на участниците може да варира. Резултатът се показва на публиката едва след като и двата рунда от битката са приключили.

Пауза

Водещият обявява пауза щом приключи първата част на битката. Паузата продължава 90 секунди. В това време участниците могат да получават съвети, масажи, да сменят екипировката си, да пият вода и т.н.

Трети рунд на всяка битка от Нокаут етапа:

1. Синият участник започва първи във втората половина.
2. Водещият обявява начало на третия рунд.
3. DJ-ят пуска първата песен (музиката се избира и пуска от DJ-я).
4. Синият участник изпълнява първото соло на дансинга
5. Всеки съдия натиска бутона за Синята страна на своето мобилно устройство и реагира на представянето на танцъора, като натиска бутоните за бърз достъп спрямо каквото е видял и интерпретирал. Синият участник приключва своето представяне и се придвижва към своята страна на дансинга.
6. DJ-ят пуска същата песен от начало.
7. Червеният участник изпълнява своето соло.
8. Всеки съдия натиска бутона за Червената страна на своето мобилно устройство и оценява представянето на танцъора. Щом Червеният участник е приключил, съдиите нагласят нивата на плъзгачите, като сравняват уменията на Червената спрямо Синята страна.
9. Съдиите натискат бутона за изпращане щом са уверени, че оценката им описва точно представянето на танцъорите. Това е краят на рунд 3.

Четвърти рунд на всяка битка от Нокаут етапа:

Четвъртият рунд се провежда аналогични на третият (Синият участник е първи). Представянето на участниците може да варира. Резултатът се показва на публиката едва след като и двата рунда от битката са приключили.

Краят на всяка битка от Нокаут етапа:

- Водещият обявява края на четвъртият рунд.
- Състезателите се здрависват.
- Музиката спира.
- Водещият привлича вниманието към екранът с резултати.
- Резултатът се изписва на екрана.
- Водещият обявява победителят.

5.2. Правила и наредби на Отборните битки

5.2.1. Предварителен подбор за Отборните битки

Ако има голям брой участници, първият етап трябва да включва предварителен подбор. Това означава по една битка за всеки отбор, състояща се от един рунд за всеки брейкър. Съдиите оценяват отборите и така се съставя ранглиста, без да се избират директни победители от всяка битка. Ако има малък брой отбори, предварителният подбор се пропуска и се започва с Кръговият етап.

5.2.2. Кръгов етап на Отборните битки

Според ранглистата от предварителният подбор, първите 8, 16, 32 и т.н. отбора се допускат до Кръговият етап. Той се състои от поредица битки за всеки отбор, като всяка битка има два рунда.

След като приключи Кръговият етап се образува ранглиста както е описано по-долу и чрез нея се определят отборите за Нокаут етапът. Ако се избират топ 8, тогава №1 се изправя срещу №8, №2 срещу №7, №3 срещу №6 и №4 срещу №5. Победителите продължават към полуфиналите, изгубилите са елиминирани; след полуфиналите победителите продължават към финалите, а загубилите към битка за трето място.

Ако отбор се откаже след Кръговият етап и преди Нокаут етапът, дали поради контузия или друго, той бива заместен от следващият отбор според ранглистата образувана по време на Кръговият етап.

Формат на битките от Кръговия етап:

Кръговият етап за отборните битки включва подгрупи от по няколко отбора, с примерно класиране както е описано по-долу, като всеки отбор се изправя срещу другите от групата си.

1. Група 1: №1, №8, №9, №16
2. Група 2: №2, №7, №10, №15
3. Група 3: №3, №6, №11, №14
4. Група 4: №4, №5, №12, №13

Кръгов етап:

Във всички битки отборът с по-ниско класиране започва първи и двата рунда на битката. С други думи, ако №1 отбор се изправи срещу №6, №6 започва първи.

- Ако два отбора с равно класиране трябва да играят, Главният съдия решават кой отбор да започне първи.
- По време на смесените битки се очаква мъжете и жените да танцуват сравнително близък период от време като се съберат всички рундове от битката; но няма изрично наказание за небалансирано време между участниците в отбор.

Преди битката:

1. Преди да започне битка съдиите трябва да заемат своите места и да проверят дали тяхното Тривиум мобилно устройство работи; съдийските места трябва да са близо до сцената.
2. DJ апаратурата с грамофон и миксер трябва да е готова и DJ-ят трябва да е подготвил песента, която ще пуска.
3. Водещият проверява микрофона и адресира публиката и всички участници, включително състезатели, съдии и DJ.
4. Водещият призовава брейкърите на сцената. На нея има две определени места за танцьорите:
 - a. Червената страна, в която седи Червеният отбор
 - b. Синята страна, в която седи Синият отбор
5. Танцьорите застават в отредената за тях част и се подготвят за действие. Подкрепящата група (до трима човека) трябва да стои зад танцьора извън дансинга и да го подкрепя.
6. От този момент водещият контролира събитието и поддържа визуалната връзка между главните съдии, съдиите, участниците, DJ-я, зрителите и техническите лица, за да може да се реагира бързо във всяка ситуация.
7. Максималната продължителност на един рунд от битката за всеки отбор е 90 секунди, включително времето в което танцуват и двамата съотборници. Ако отбор прекрачи времето се наместват главните съдии и водещият призовава отборът да приключи. Няма наказания за прекалено дълги или кратки рундове.
8. Водещият обявява началото и края на всяка битка и всеки рунд от битката.
9. Водещият обявява и кои отбор трябва да започне първи.

Битката:

1. Водещият обявява първият рунд.
2. DJ-ят пуска първата песен (музиката се избира и пуска от DJ-я).
3. Всеки отбор може свободно да реши композицията и реда на изпълненията си.
4. Червеният отбор започва да танцува първи.
5. Всеки съдия натиска бутона за Червената страна на своето мобилно устройство и реагира на представянето на танцьора, като натиска бутоните за бърз достъп спрямо каквото е видял и интерпретирал.
6. Червеният отбор изпълнява първото соло на дансинга. Изпълнението приключва като танцьора се връща обратно в Червената страна. По този начин показва на Синият отбор и на DJ-я, че е приключил своето изпълнение.
7. DJ-ят пуска същата песен от начало.
8. Синият отбор изпълнява своето първо соло.
9. Всеки съдия натиска бутона за Синята страна на своето мобилно устройство и оценява представянето на танцьора. Щом Синият отбор е приключил, съдиите нагласяят нивата на плъзгачите, като сравняват уменията на Червената спрямо Синята страна.
10. Съдиите натискат бутона за изпращане щом са уверени, че оценката им описва точно представянето на танцьорите. Това е краят на рунд 1.

Втори рунд на всяка битка от Кръговия етап:

Структурата на втория рунд е идентична със структурата на първия рунд. Изпълнението на танцьорите варира. Резултатите за всяка битка се показват на публиката след като и двата рунда са приключили.

Краят на всяка битка от Кръговия етап

- Водещият обявява края на четвъртия рунд.
- Състезателите се здрависват.
- Музиката спира.
- Водещият привлича вниманието към екранът с резултати.
- Резултатът се изписва на екрана.
- Водещият обявява победителят.

5.2.3. Нокаут етап на Отборните битки

Щом приключи Кръговият етап се образува ранглиста, от която се определят осемте класирани отбора за Нокаут етапа. Ако са класирани 8 отбора, то №1 играе срещу №8 в четвъртфиналите, №2 срещу №7, №3 срещу №6 и №4 срещу №5. Победителите продължават към полуфиналите, а загубилите са елиминирани. След полуфиналите, победителите продължават към финалите, а загубилите към битка за трето място.

- Ако отбор се откаже от състезанието след провеждането на Кръговия етап, дали поради контузия или друго, бива заместен от следващият отбор в ранглистата.

- По време на Нокаут епата, всяка битка ще се състои от четири рунда, разделени от 90 секундна пауза.
- В първата половина (която включва два рунда), единият отбор започва първи да танцува. Във втората половина (отново включваща два рунда), другият отбор започва да танцува първи.
- Алтернатива: Нокаут етап с по два рунда за всяка битка може да се приложи, ако има одобрение от СТСФ и организаторите на събитието.

Преди битката:

1. Преди да започне битка съдиите трябва да заемат своите места и да проверят дали тяхното Тривиум мобилно устройство работи; съдийските места трябва да са близо до сцената.
2. DJ апаратурата с грамофон и миксер трябва да е готова и DJ-ят трябва да е подготвил песента, която ще пуска.
3. Водещият проверява микрофона и се обръща към публиката и всички участници в събитието.
4. Водещият призовава брейкърите на сцената. На нея има две определени места за танцьорите:
 - a. Червената страна, в която седи Червеният отбор
 - b. Синята страна, в която седи Синият отбор
5. Танцьорите застават в отредената за тях част и се подготвят за действие. Подкрепящата група (до трима човека) трябва да стои зад танцьора извън дансинга и да го подкрепя.
6. От този момент водещият контролира събитието и поддържа визуалната връзка между главните съдии, съдиите, участниците, DJ-я, зрителите и техническите лица, за да може да се реагира бързо във всяка ситуация.
7. Максималната продължителност на един рунд от битката за всеки отбор е 90 секунди. Ако отборът прекрачи времето се наместват главните съдии и водещият призовава отборът да приключи. Няма наказания за прекалено дълги или кратки рундове.
8. Водещият обявява началото и края на всяка битка и всеки рунд от битката.
9. Водещият обявява и кои танцьор трябва да започне първи.

Първи рунд на всяка битка от Нокаут етапа:

1. Водещият обявява първият рунд.
2. DJ-ят пуска първата песен (музиката се избира и пуска от DJ-я).
3. Всеки отбор може свободно да реши композицията и реда на изпълненията си.
4. Червеният отбор започва да танцува първи.
5. Всеки съдия натиска бутона за Червената страна на своето мобилно устройство и реагира на изпълнението, като натиска бутоните за бърз достъп спрямо каквото е видял и интерпретирал.
6. Червеният отбор изпълнява първото соло на дансинга:

- a. Отборът приключва като се връща обратно в Червената страна. По този начин показва на Синият отбор и на DJ-я, че е приключил своето изпълнение.
7. DJ-ят пуска същата песен от начало.
8. Синият отбор изпълнява своето соло.
9. Всеки съдия натиска бутона за Синята страна на своето мобилно устройство и оценява изпълнението. Щом Синият отбор е приключил, съдиите нагласят нивата на плъзгачите, като сравняват уменията на Червената спрямо Синята страна.
10. Съдиите натискат бутона за изпращане щом са уверени, че оценката им описва точно представянето на танцьорите. Това е краят на рунд 1.

Втори рунд от всяка битка от Нокаут етапа:

Вторият рунд се провежда аналогично на първият. Представянето на участниците може да варира. Резултатът се показва на публиката едва след като и двата рунда от битката са приключили.

90 секундна пауза

Водещият обявява пауза щом приключи първата част на битката (след края на втория рунд). Паузата продължава 90 секунди. В това време участниците могат да получават съвети, масажи, да сменят екипировката си, да пият вода и т.н.

Трети рунд на всяка битка от Нокаут етапа:

1. Синият отбор започва първи във втората половина.
2. Водещият обявява начало на третия рунд.
3. DJ-ят пуска първата песен (музиката се избира и пуска от DJ-я).
4. Всеки съдия натиска бутона за Синята страна на своето мобилно устройство и реагира на изпълнението, като натиска бутоните за бърз достъп спрямо каквото е видял и интерпретирал.
5. Синият отбор изпълнява първото соло на дансинга.
 - a. Синият отбор приключва своето представяне и се придвижва към своята страна на дансинга. По този начин показва на Червения отбор и на DJ-я, че е приключил своето изпълнение.
6. DJ-ят пуска същата песен от начало.
7. Червеният отбор изпълнява своето соло.
8. Всеки съдия натиска бутона за Червената страна на своето мобилно устройство и оценява изпълнението. Щом Червеният отбор е приключил, съдиите нагласят нивата на плъзгачите, като сравняват уменията на Червената спрямо Синята страна.
9. Съдиите натискат бутона за изпращане щом са уверени, че оценката им описва точно представянето на танцьорите. Това е краят на рунд 3.

Четвърти рунд на всяка битка от Нокаут етапа:

Четвъртият рунд се провежда аналогични на третият. Представянето на участниците може да варира. Резултатът се показва на публиката едва след като и двата рунда от битката са приключили.

Краят на всяка битка от Нокаут етапа:

- Водещият обявява края на четвъртият рунд.
- Състезателите се здрависват.
- Музиката спира.
- Водещият привлича вниманието към екранът с резултати.
- Резултатът се изписва на екрана.
- Водещият обявява победителят.

5.3. Роля на съдиите

Както се споменава в раздел **3. Основен регламент**, всички битки трябва да имат минимум 3 или друг нечетен брой съдии.

- Всички съдии трябва да са одобрени от СТСФ.
- Съдийският състав трябва да е постоянен за цялото събитие.
- Ролята на съдиите е да оценяват подобаващо представянето на участниците според правилата на състезанието.
- Съдиите не са задължени да оправдават оценките си пред главния съдия или участниците, освен ако главният съдия не смята, че има несъответствие със стандартите за оценяване.
- По време на състезанието или между отделните рундове съдиите не могат да обсъждат представянето на участниците със самите участници или зрители, освен ако не са в капацитета си на главен съдия.
- Съдиите не бива да се повлияват от външни фактори, включително коментари от публиката или водещият.

5.4. Главен съдия

Освен другите съдии има и един главен съдия. Главният съдия трябва да изпълнява описаните долу задължения. В случай, че има разногласие по спорен въпрос, главният съдия трябва да вземе финалното решение.

- Главният съдия трябва да прегледат и наблюдават големината и качеството на сцената.
- Главният съдия трябва да наблюдават и/или потвърдят:
 - Готовността на статистическият екип и компютърният екип.
 - Че статистическият екип е отделен от зрителите и от всякакви непозволени посетители.
 - Че присъства екип за първа помощ.

- Че осветлението е адекватно.
- Че звуковата система има нужните контроли.

Главният съдия трябва също:

- Да се уверят, че всички съдии присъстват и да намерят квалифициран заместник съдия ако се налага.
- Да се срещнат със съдиите преди състезанието и да ги инструктират относно техните задължения.
- Да се гарантират, че всички съдии са по местата си 15 минути преди началото на следващата битка.
- Да се уверят, че по време на почивките съдиите са в предвидената за целта стая или отделна част от състезателната зала.
- Да наблюдават че поведението на съдиите спрямо кодекса на поведение и етика.
- Да предотвратят всякакво неетично поведение от страна на състезателите, треньорите или публиката към съдиите.
- Да инспектират оценките и да се уверят, че правилните участници са класирани.
- Да се уверят, че участниците танцуват в определените им рундове и че всички танцьори са на дансинга по време на рундовете им.
- Да проверяват работата на статистическият екип по време на почивките.
- Да взимат решения по въпроси и проблеми, които възникват по време на състезанието.
- Да осигурят, че единствено главният съдия и статистическият отбор имат достъп до оценките, докато не бъдат доставени на водещият.
- Да се уверят, че DJ-ят изпълнява подходящата музика.

5.5. Роля на DJ / Роля на Музиката

DJ-ят пуска музиката по време на състезанието. Битката започва, когато DJ-ят пусне песента. По време на битката DJ-ят пуска музика, подходяща за изпълненията на участниците. Отговорност на DJ-ят е да подбере адекватна музика за брейк танци.

DJ-ят трябва да пуска една и съща част от песен за двамата участника във всеки рунд. Трябва да има честна размяна на рундове между участниците преди музиката да бъде сменена. Броят рундове, в които се пуска дадена песен се решава от DJ-ят.

5.6. Роля на Водещият

- Водещият (MC, Master of Ceremonies) трябва да комуникира с всички участващи.
- Водещият е задължителна част от състезанието и трябва да осигури гладко и точно протичане на събитието.
- Водещият представя съдиите, DJ-ят и участниците.

- Водещият призовава участниците на сцената и ги подрежда по стартовите им позиции. Водещият трябва да се увери, че участникът, който не танцува, не излиза от обособената му част на сцената.
- Водещият обявява края на един сет, преминаването към друг сет, преминаването към следващият рунд и края на битката.
- Водещият ангажира публиката по подходящ начин.

5.7. Роля на техниците по системата за оценяване

Техническите лица присъстват, за да осигурят гладкото ползване на системата за оценка и да оправят всякакви възникнали с нея проблеми.

Статистики:

Статистиките трябва да събират данните и да предоставят крайните резултати на Главните Съдии. Статистиките трябва на кратко да представят системата “Тривиум” на съдиите преди събитието и да им покажат как да използват мобилните устройства за гласуване.

Ревизор:

Ревизорът трябва да наблюдава и да докладва на главният съдия за всякакви несъответствия в оценките, включително надценяване и подценяване от съдиите в следствие на национална принадлежност или всякакъв друг вид предубеждение.

Ревизора се грижи всички участници и официални представители да следват правилата, затова трябва да познава този правилник обстойно.

Ревизорът може да оценява данните със или без знанието на главният съдия. Ревизорът трябва да поддържа връзка с регистраторът, за да бъде сигурен, че всички състезатели присъстват и да регистрирани коректно.

6. Ръководене и график на събитието

Има определени изисквания, които трябва да бъдат изпълнени, за да се подsigури безпроблемното и гладко преминаване на състезанието по брейк и да се даде възможност на брейкърите да се представят на най-високо ниво.

Внимание: Ако някое от изискванията, описани в тази главата, не може да бъде спазено, СТСФ трябва да бъде уведомена преди да се проведе състезанието, за да прецени ситуацията и да се адаптира към различните условия.

6.1. Изисквания за сцена и танцов под

Танцов Под: 6x6 метра (или 6 м. в диаметър) плоскости от фазер, 5см. дебелина или подобно на твърда и равна повърхност. Лявата половина от кръглата част на танцовия под трябва да бъде маркирана с червена линия; дясната половина от кръглия танцов под трябва да е маркирана със синя линия, които да показват на танцьорите от коя страна да застанат. Никакви реклами на пода. За да се подsigури качеството на настилката, Организаторът трябва да получи одобрение от СТСФ поне един месец преди събитието.

- Звук (за повече детайли виж Приложение VI, Технически Райдър)
- Светлина
- Една видео стана, изобразяваща на живо картини и резултати
- 2 безжични микрофона за водещите (за повече детайли виж глава 6.4., Светлина/Звук)
- 2 Technics 1210ег грамофона, всеки от които на твърда повърхност за да бъдат стабилни
- 2 миксера за DJ-ите (за повече детайли виж Приложение VI, Технически Райдър)
- Интерком (вътрешен телефон) за персонала
- Удобни седалки с облегалки за съдиите, удобни седалки за асистентите на съдиите, както и за главните съдии
- Система за оценяване (за повече детайли виж Приложение VI, Технически Райдър)
- Покрив за защита от дъжд или слънце
- Питейна вода в достатъчни количества трябва да бъде предоставена по всяко време на състезанието за атлетите, съдиите, водещите и DJ-ите.
- Парцал за почистване на танцовия под
- Осем папки (клипборда) с бели листа и моливи

6.2. Бекстейдж

За да се подsigури място, където участниците да могат да си починат, загреят и презаредят, бекстейджът трябва да бъде подготвен и оборудван по следния начин описан долу.

Пространство за загреване и изчакване с капацитет, позволяващ събирането на всички танцьори и целия персонал. Идеално би било това пространство да се намира точно зад танцовия под (на максимално 20 м. разстояние) и за предпочитане е да има директен достъп до танцовия под, така че да не трябва да се минава през публиката за да се стигне до него.

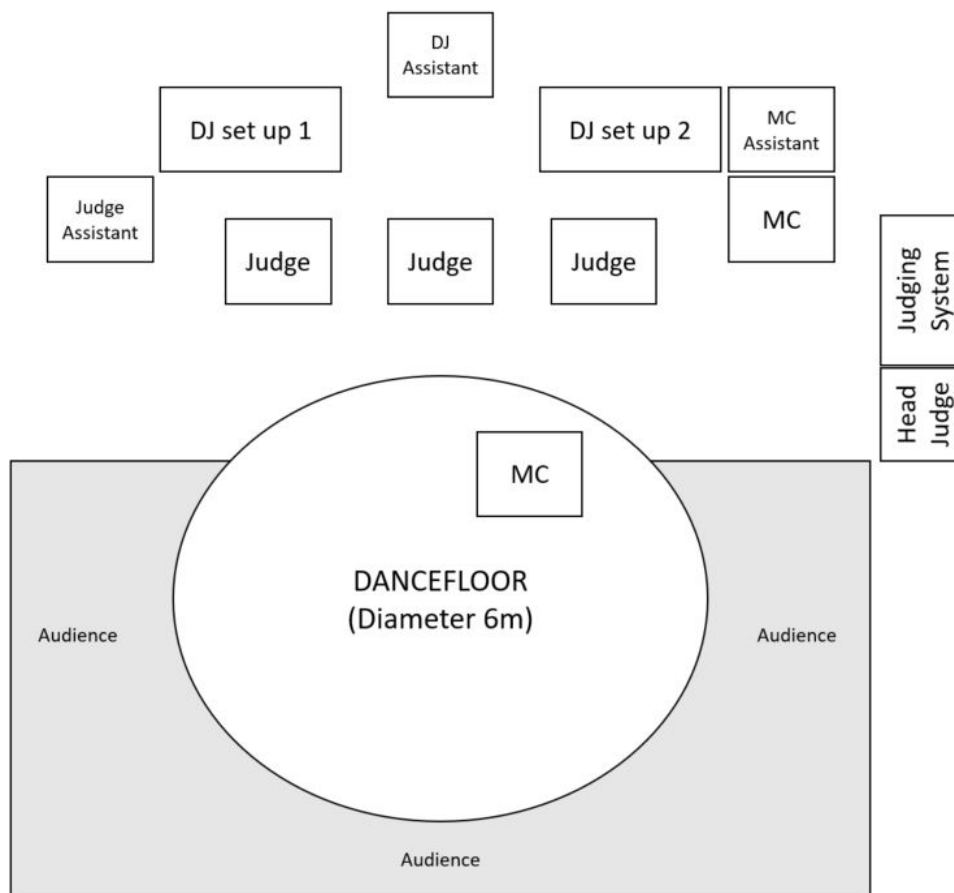
В Бекстейджа следните неща трябва да са на разположение:

- Танцов под за загревка: 6x6 метра, фазер или подобна повърхност, на твърда и равна земя
- За предпочитане малки монитори/ видеостени, показващи образ на живо от предната част по време на състезанието
- Дъска, показваща класирането и подреждането в танцовите битки
- Вода за пиене, плодове и снаксове
- Столове
- Сухо, затворено и заключено помещение за танцовия под, столовете, и тн.

6.3. Предна част

Публика:

- Идеално, места за сядане за по-голяма част от публиката, предоставящи добра гледка за състезанието и място за публиката да седи около танцовия под
- Съдии: На седящи места от едната страна (задната) на танцовия под
- DJ-и: Необходимо е да имат свободен изглед към дансинга, позиционирани идеално по-високо зад съдиите или от едната им страна (лява или дясна)
- Предложено разположение на предната част е представено на графиката отдолу (още примери има и в Приложение IV) с цел да се предоставят идеалните условия за участници, съдии, DJ-и и зрители



6.4. Светлина/ Звук

Светлина:

За сигурността на атлета цялата сцена трябва да бъде осветена (без тъмни ъгли); за предпочитане е цветът на светлината да бъде бял. Също така светлината не бива да бъде променяна по време на състезанието. Не трябва да се използват стробоскоп светлини, движещи се светлини или други дразнещи светлини.

Звук:

Следното оборудване трябва да се използва за да се осигури задоволително ниво на звука:

Устройства за DJ 1:

- 2x Technics 1210MK2
- 1x Pioneer DJM 900 SRT или 1x Rane TTM 57MK2
- 1x bi-amped Cue Wedge включ. всичкото нужно напречно усилване и окабеляване

Устройства за DJ 2:

- 2x Technics 1210MK2
- 1x Pioneer DJM 900 SRT или 1x Rane TTM 57MK2
- 1x bi-amped Cue Wedge включ. всичкото нужно напречно усилване и окабеляване

Водещ/ Модератор:

- 2x Shure Beta 58 на безжични Shure URXD Series

РА:

- Цялата РА система трябва да бъде способна да предостави не изкривено звуково налягане от 110 dB(A) до всяко седящо място в публиката в честотен диапазон между 40Hz - 16kHz. Приети системи Adamson E15/E12, S10 Meyersound LEO/MILO, d&b J, L-Acoustics K1/K2/Kara или подобни.

Monitoring Stage:

- Side-fill системи bi- или tri-amped включ. всичкото нужно напречно усилване и окабеляване. Указание за усилването: 2kW от всяка страна.

Приемливи системи:

- L-Acoustics ARCS + SB28, Meyersound CQ/650P, JM1+ 700HP or UPA/USW, d&b C7, K&F Access или 6x identical bi-amped wedges включ. всичкото нужно напречно усилване и окабеляване. Указание за усилването: 1kW за говорител.

Приемливи системи:

- Adamson M12 / M15, Meyersound MJF212, L-Acoustics 115 XT HiQ, Martin LE1200, LE1500, EV XW12, d&b M4 / M2, EAW SM84

6.5. Изисквания към персонала

Финалният брой на персонала зависи от реалните условия на брейк състезанието, включ. къде (и колко далече) пространството за загряване ще бъде от дансинга.

Има няколко, но важни умения, които всеки член на персонала трябва да може да изпълни:

- Членовете на персонала трябва да говорят свободно английски език
- Членовете на персонала трябва да имат опит в провеждането на събития (особено брейк състезания)

За да се осигури безпрепятствено протичане на събитието членовете на персонала трябва да бъдат организирани по следния начин (това е препоръка и трябва да се адаптира спрямо нуждите на всяко събитие):

- 1x член на персонала, отговорен за DJ-я

- 1x член на персонала, отговорен за съдиите
- 1x член на персонала, отговорен за водещите
- 1x член на персонала в ролята на мениджър на сцената (трябва да има опит в тази област)
- 5x члена на персонала (минимум) за мениджмънт на бекстейджа/ пространството за загрявка и предната част
- Персонал за звука и светлината (броят зависи от техническата настройка)
- Охрани (броят зависи от ситуацията на съответното място)

Приложение I

План за извънредни ситуации

Следващата глава разглежда методи за справяне с извънредни ситуации относно самото състезание и други извънредни ситуации, като промени в графика поради екстремни метеорологични условия или технически неизправности.

Основни ситуации

Проблем: Има затруднения с DJ-я/музиката (напр. иглата прескача, плоча се счупва).

Решение: Ако главният съдия не реагира, то съдиите трябва да продължат да с отсъждането. В случай на по значителни затруднения, някой рунд може да трябва да бъде повторен. Ако ситуацията се повтори още веднъж, главният съдия може да смени DJ-я.

Проблем: Някой съдия не работи задоволително спрямо съдийските стандарти.

Решение: Главният съдия трябва да обсъди ситуацията със съответния съдия, в случай, че поведението се повтори, съдията трябва да бъде сменен.

Проблем: Има технически затруднения с компютърната Тривиум система за оценяване.

Решение: Ще има подготвена хартиена система за подобни извънредни ситуации, с която ще се следят резултатите. Съдиите трябва да показват флаг (червен/син) за победителя след всеки рунд по време на батъла (за повече детайли виж Приложение II).

Проблем: По време на танцова битка се случва физическа разправа и двата отбора трябва да бъдат дисквалифицирани или един танцьор трябва да бъде дисквалифициран и другият танцьор не може да продължи заради контузия.

Решение: По време на Кръговия етап, всеки отбор или индивидуален танцьор, чийто действия заслужават дисквалификация, ще загуби всички рундове в съответната танцова битка, както и всички гласове в съответната танцова битка. Отборът с контузен танцьор, който не е бил дисквалифициран, ще спечели рундовете за съответния батъл и ще получи всички гласове от тази танцова битка. По време на Нокаут етапа, всеки отбор, който е дисквалифициран, ще загуби всички рундове от съответната битка, както и всички гласове от съответната танцова битка.

Извънредни ситуации

В случай на закъснение или отсъствие от страна на състезатели, промени в графика на състезанието, влизане в зоната на състезанието от страна на зрители или състезатели, или несъответстващо облекло, носено от състезатели или персонал, участващ в състезанието, главният съдия ще определи следващите стъпки, координирайки при необходимост със съдиите и длъжностните лица. Ако се случат непредвидими ситуации (например технически трудности, непредсказуеми климатични ситуации), състезанието може да бъде забавено, отложено или прекъснато. Примерите включват следното:

Закъснение или отсъствие:

Проблем: Един или повече състезатели са закъснели или отсъстват.

Решение: След гратисен период от 15 мин., състезателят или отбора ще бъде отстранен от състезанието, и следващият брейкър в ранглистата ще заеме неговото място.

Забавяне на събитието/ Отлагане:

Проблем: Състезанието не започва по график.

Решение: Състезанието трябва да бъде разсрочено, спрямо указанията на организаторите.

Прекъсване на събитието:

Проблем: Поради непредвидени обстоятелства, състезанието може да бъде прекъснато.

Решение: Ако прекъсването надвишава 24 часа, състезанието ще бъде започнато отново от начало, освен ако мнозинство от съдиите не се съгласи състезанието да продължи от там, където е било прекъснато.

Ситуации при едно-на-едно танцови битки

Сценарий - Преди събитието да започне:

Проблем: Квалифициран брейкър не може да пътува до състезанието.

Решение: Брейкърът ще бъде сменен със следващия допустим брейкър от ранглистата, при спазване на правилата за смяна.

Проблем: Брейкър не може да се включи в Кръговия етап точно преди началото на състезанието.

Решение: Ако няма наличен допустим брейкър, който да го замени, то ще бъде приложен алтернативен формат на Кръговия етап, който е описан в Приложение III.

Сценарий - По време на Кръговия етап:

Проблем: Брейкър не може да завърши танцова битка по време на Кръговия етап.

Решение: В този случай опонентът в битката автоматично получава всички гласове и един рунд, и битката приключва.

Проблем: Брейкър няма опонент.

Решение: В този случай брейкърът автоматично получава всички гласове и един рунд.

Сценарий - Преди Нокаут етапа:

Проблем: Някой брейкър не може да се включи в първата танцова битка.

Решение: Брейкърът ще бъде сменен със следващия танцор в ранглистата, създадена след завършването на Кръговия етап.

Сценарий - По време на Нокаут етапа:

Проблем: Брейкър не може да завърши танцова битка.

Решение: Опонентът автоматично получава гласовете за всички рундове, в които другият брейкър не може да се състезава, и битката приключва.

Проблем: Брейкър бива дисквалифициран (различни причини).

Решение: Опонентът автоматично взема гласовете за всички рундове, в които дисквалифицираният брейкър не може да участва, и битката приключва.

Сценарий - След приключване на Нокаут етапа:

Проблем: Брейкър бива дисквалифициран (различни причини).

Решение: Брейкърите с по-нисък ранг в класирането се преместват към по-високите позиции, като заемат местата на дисквалифицираните брейкъри.

Сценарий при Отборното състезание

Сценарий - Преди състезанието да е започнало:

Проблем: Един брейкър от отбор не може да се включи в Кръговия етап точно преди състезанието да започне.

Решение: Ако не са на лице допустими брейкъри като алтернативи съгласно правилата за заместване и алтернативи, тогава трябва да бъде приложен алтернативен формат на Кръговия етап, който е описан в Приложение III.

Проблем: Един брейкър от отбор е дисквалифициран (различни причини) по време на танцовите битки един-на-един.

Решение: Въпреки това този брейкър не може да участва и в отборното състезание.

Сценарий - По време на Кръговия етап:

Проблем: Един от брейкърите от отбора не може да завърши битка по време на Кръговия етап.

Решение: В този случай отборът опонент автоматично получава всички гласове и един рунд, и битката приключва.

Проблем: И двамата брейкъра от отбора не могат да завършват битка в рамките на Кръговия етап.

Решение: Отборът опонент автоматично получава всички гласове и един рунд, и битката приключва.

Проблем: Отбор няма опонент.

Решение: В този случай отборът без опонент автоматично получава всички гласове и един рунд.

Сценарий - Преди началото на Нокаут етапа:

Проблем: Един брейкър от отбор не може да се включи в първата танцова битка.

Решение: Този отбор губи - отборът ще бъде заменен от следващия най-високо класиран отбор в ранглистата, създадена по време на Кръговия етап.

Сценарий - По време на Нокаут етапа:

Проблем: Един брейкър от отбор не може да завърши битка.

Решение: Отборът на противника автоматично получава гласовете за всички рундове, които екипът в неравностойно положение не може да завърши и битката приключва.

Проблем: Отбор бива дисквалифициран (различни причини).

Решение: Отборът на противника автоматично получава гласовете за всички рундове, през които дисквалифицираният отбор не може да се състезава и битката приключва.


Сценарий - След приключване на Нокаут етапа:

Проблем: Отбор бива дисквалифициран.

Решение: Отборите с по-нисък ранг се преместват на следващите по-горни позиции в класирането.

Приложение II

Извънредна хартиена версия на системата за оценяване “Тривиум”

 and8 Service – Battle Brackets & Formats

provided by and8



Service & Support

Battle Brackets & Formats

TOP12 Round Robin

1 Group

World Ranking Position

of each qualified contestant after the World Youth Breaking Championships in Tokyo (JPN)

World Ranking	Artist name of contestant	won Battles	won Rounds	Collected Votes
	Name			
	Name			
	Name			
	Name			
	Name			
	Name			
	Name			
	Name			
	Name			
	Name			
	Name			
	Name			

Battle Group 1

Battle 1

1

1st round

VS.

2nd round

4

Battle 2

2

1st round

VS.

2nd round

5

Battle 3

3

1st round

VS.

2nd round

6

Battle 4

7

1st round

VS.

2nd round

10

Battle 5

8

1st round

VS.

2nd round

11

Battle 6

9

1st round

VS.

2nd round

12

Battle Group 2

Battle 1

1	1 st round	VS.	2 nd round	7
---	-----------------------	-----	-----------------------	---

Battle 2

2	1 st round	VS.	2 nd round	8
---	-----------------------	-----	-----------------------	---

Battle 3

3	1 st round	VS.	2 nd round	9
---	-----------------------	-----	-----------------------	---

Battle 4

4	1 st round	VS.	2 nd round	10
---	-----------------------	-----	-----------------------	----

Battle 5

5	1 st round	VS.	2 nd round	11
---	-----------------------	-----	-----------------------	----

Battle 6

6	1 st round	VS.	2 nd round	12
---	-----------------------	-----	-----------------------	----

Battle Group 3

Battle 1

1	1 st round	VS.	2 nd round	10
---	-----------------------	-----	-----------------------	----

Battle 2

2	1 st round	VS.	2 nd round	11
---	-----------------------	-----	-----------------------	----

Battle 3

3	1 st round	VS.	2 nd round	12
---	-----------------------	-----	-----------------------	----

Battle 4

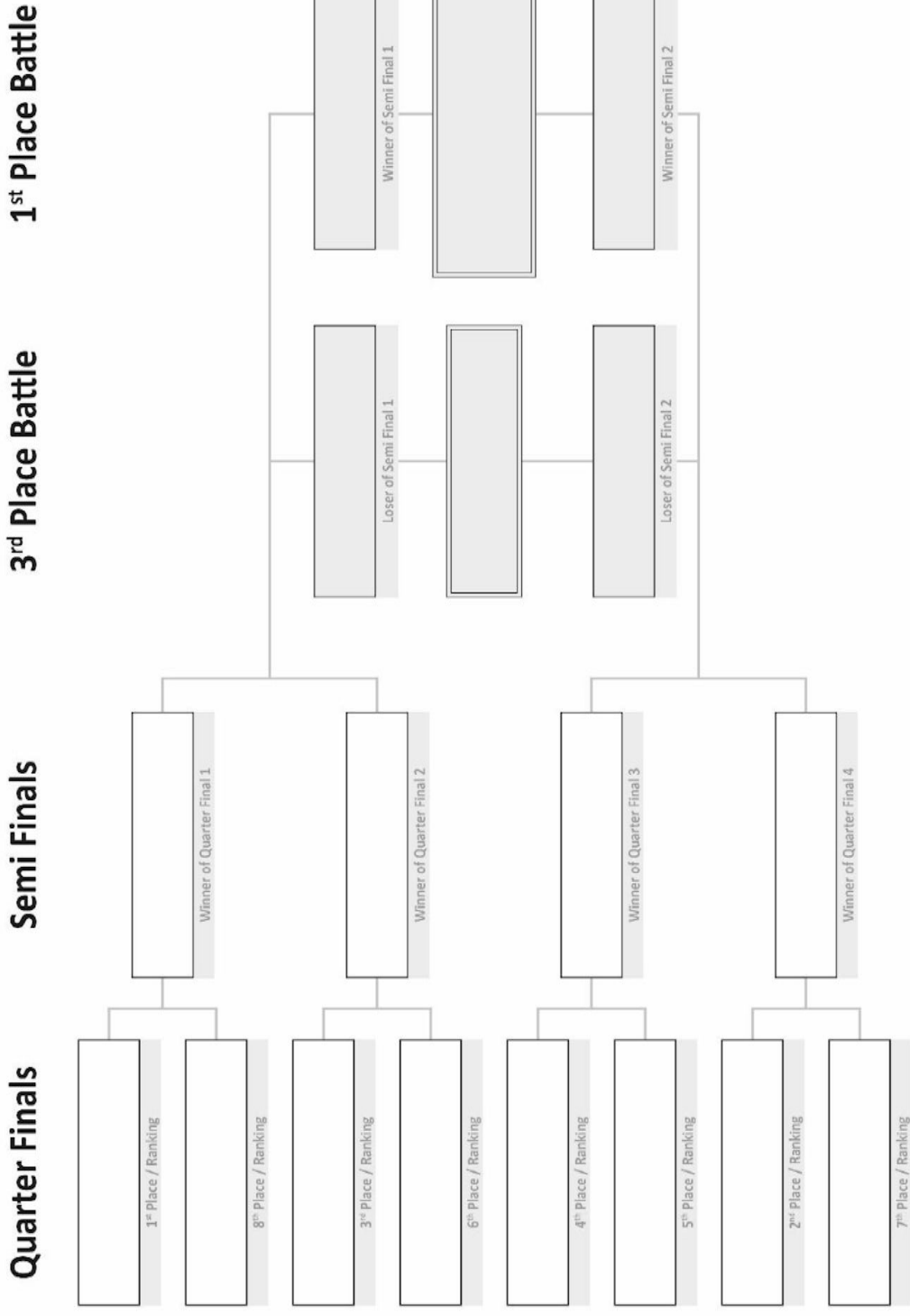
4	1 st round	VS.	2 nd round	7
---	-----------------------	-----	-----------------------	---

Battle 5

5	1 st round	VS.	2 nd round	8
---	-----------------------	-----	-----------------------	---

Battle 6

6	1 st round	VS.	2 nd round	9
---	-----------------------	-----	-----------------------	---

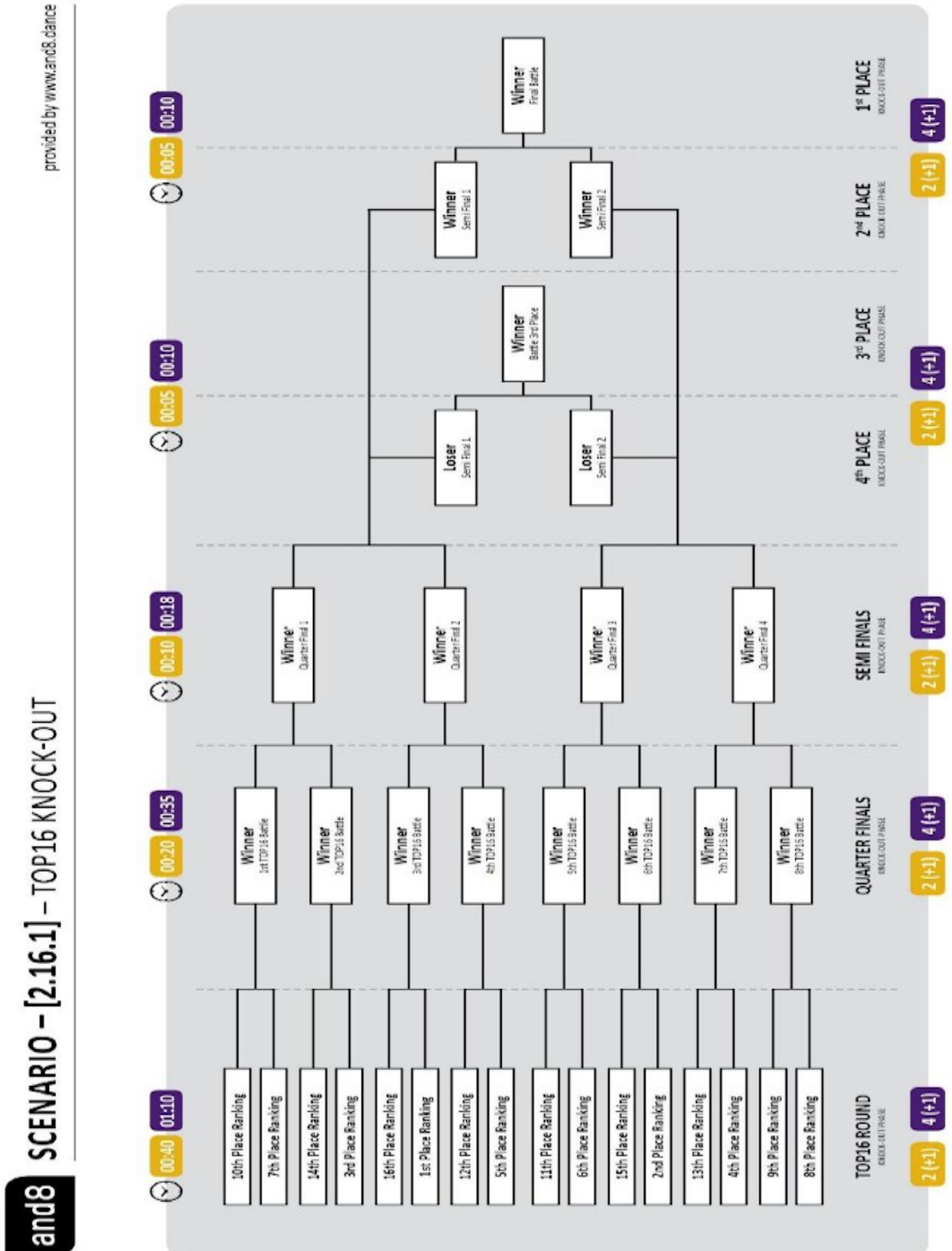


Trivium Value System - Print Form

Judge	Dancer name 1	Dancer name 2	
<p>The diagram shows a central 'Performance' box with 'Musicality' below it. To its left is a 'Technique' box with 'Variety' below it. To its right is a 'Creativity' box with 'Personality' below it. Below 'Performance' are 'Form' and 'Execution'. Below 'Technique' are 'Repeat' and 'Bits'. Below 'Creativity' are 'Spontaneity' and 'Confidence'. In the center, there are three 'CRASH!' boxes, with 'Misbehaviour' below them. Lines connect 'Form' to 'Performance', 'Execution' to 'Technique', 'Repeat' to 'Technique', 'Bits' to 'Creativity', 'Spontaneity' to 'Creativity', 'Confidence' to 'Creativity', and 'CRASH!' boxes to 'Performance'.</p>	<p>The diagram shows a central 'Performance' box with 'Musicality' below it. To its left is a 'Technique' box with 'Variety' below it. To its right is a 'Creativity' box with 'Personality' below it. Below 'Performance' are 'Form' and 'Execution'. Below 'Technique' are 'Repeat' and 'Bits'. Below 'Creativity' are 'Spontaneity' and 'Confidence'. In the center, there are three 'CRASH!' boxes, with 'Misbehaviour' below them. Lines connect 'Form' to 'Performance', 'Execution' to 'Technique', 'Repeat' to 'Technique', 'Bits' to 'Creativity', 'Spontaneity' to 'Creativity', 'Confidence' to 'Creativity', and 'CRASH!' boxes to 'Performance'.</p>	<p>The diagram shows a central 'Performance' box with 'Musicality' below it. To its left is a 'Technique' box with 'Variety' below it. To its right is a 'Creativity' box with 'Personality' below it. Below 'Performance' are 'Form' and 'Execution'. Below 'Technique' are 'Repeat' and 'Bits'. Below 'Creativity' are 'Spontaneity' and 'Confidence'. In the center, there are three 'CRASH!' boxes, with 'Misbehaviour' below them. Lines connect 'Form' to 'Performance', 'Execution' to 'Technique', 'Repeat' to 'Technique', 'Bits' to 'Creativity', 'Spontaneity' to 'Creativity', 'Confidence' to 'Creativity', and 'CRASH!' boxes to 'Performance'.</p>	<p>The diagram shows a central 'Performance' box with 'Musicality' below it. To its left is a 'Technique' box with 'Variety' below it. To its right is a 'Creativity' box with 'Personality' below it. Below 'Performance' are 'Form' and 'Execution'. Below 'Technique' are 'Repeat' and 'Bits'. Below 'Creativity' are 'Spontaneity' and 'Confidence'. In the center, there are three 'CRASH!' boxes, with 'Misbehaviour' below them. Lines connect 'Form' to 'Performance', 'Execution' to 'Technique', 'Repeat' to 'Technique', 'Bits' to 'Creativity', 'Spontaneity' to 'Creativity', 'Confidence' to 'Creativity', and 'CRASH!' boxes to 'Performance'.</p>
<div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 20px;"></div>			

Приложение III

Примери за конструкции Кръговия и Нокаут етапа



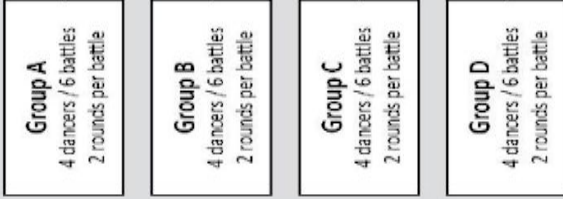
Yellow boxes – shows rounds to dance for example 2 (+1) and the duration of a phase or sub-phase for example 00:20 minutes related to the „Best of 3“ judging mode.

Purple boxes – shows rounds to dance for example 4 (+1) and the duration of a phase or sub-phase for example 00:30 minutes related to the „Olympic“ judging mode.

and8 SCENARIO – [2.16.2] – TOP16 ROUND ROBIN INTO TOP4 KNOCK-OUT

PHASE 1 TOP16 – Round Robin

01:20



ROUND ROBIN / ROUNDS
HELIXMENT PHASE

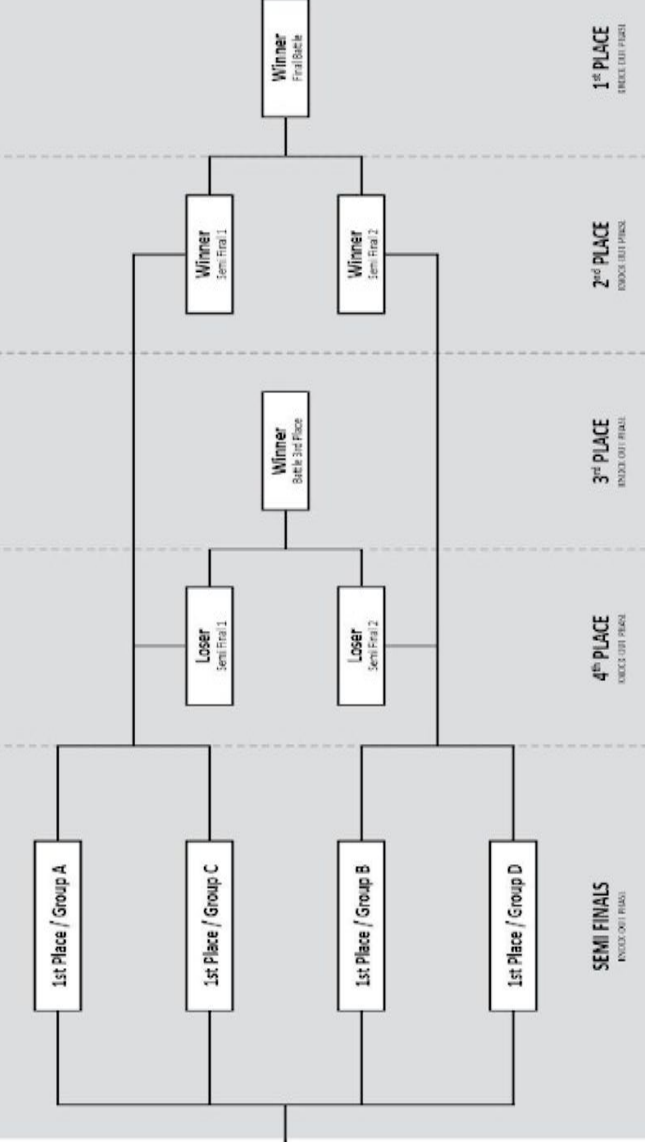
6

PHASE 2 TOP4 – Knock-Out

00:30 00:18

00:05 00:10

00:05 00:10



SEMI FINALS
KNOCK-OUT PHASE

2 (+1) 4 (+1)

4th PLACE
KNOCK-OUT PHASE

2 (+1) 4 (+1)

3rd PLACE
KNOCK-OUT PHASE

2 (+1) 4 (+1)

2nd PLACE
KNOCK-OUT PHASE

2 (+1) 4 (+1)

1st PLACE
KNOCK-OUT PHASE

4 (+1)

Grey boxes – shows rounds to dance for example 6 and the duration of a phase or sub-phase for example 01:20 hours related to a „Fixed Rounds“ judging mode.

Yellow boxes – shows rounds to dance for example 2 (+1) and the duration of a phase or sub-phase for example 00:20 minutes related to the „Best of 3“ judging mode.

Purple boxes – shows rounds to dance for example 4 (+1) and the duration of a phase or sub-phase for example 00:50 minutes related to the „Olympic“ judging mode.

and8 SCENARIO – [2.16.3] – TOP16 ROUND ROBIN INTO TOP8 KNOCK-OUT

PHASE 1

TOP16 – Round Robin

01:20



PHASE 2

TOP8 – Knock-Out

00:20

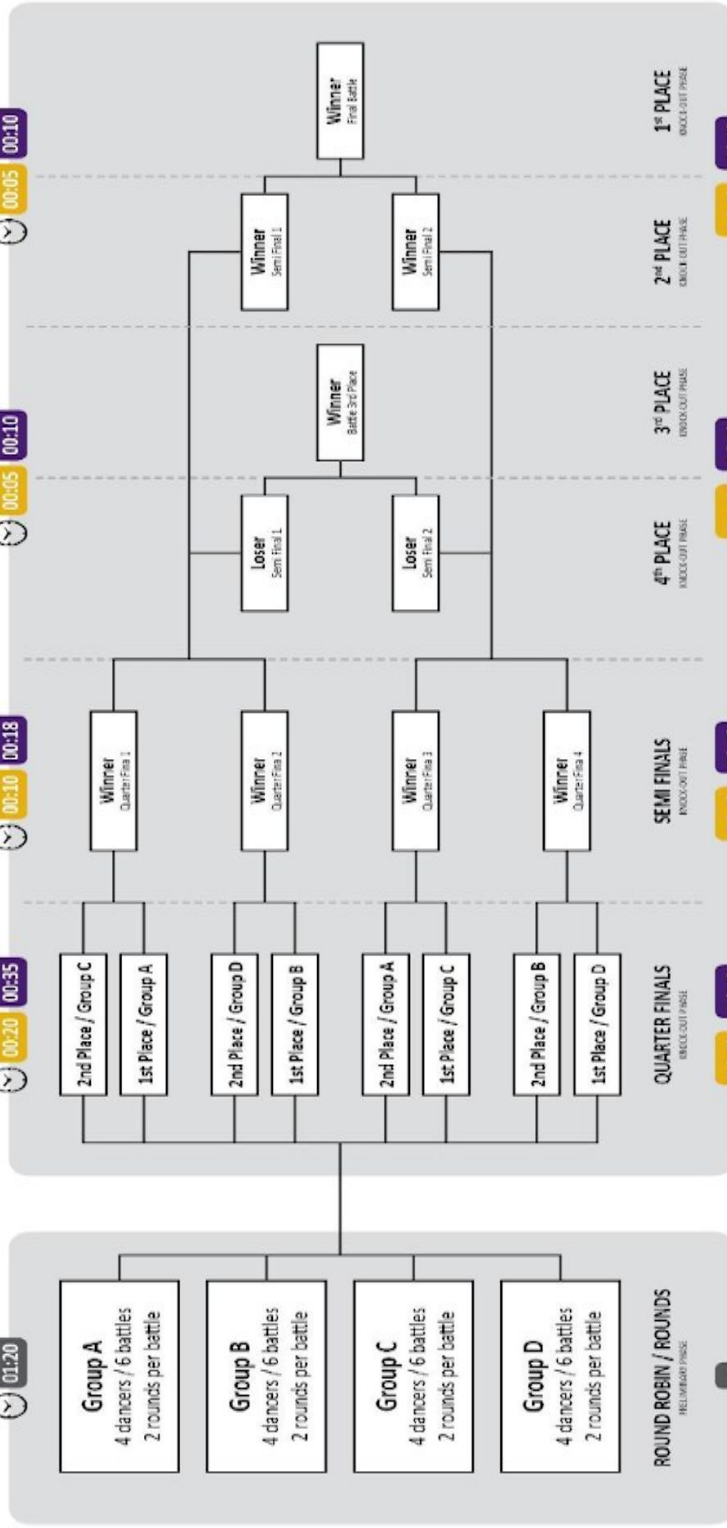
00:35

00:10

00:05

00:05

00:10



Grey boxes – shows rounds to dance for example 6 and the duration of a phase or sub-phase for example 01:20 hours related to a „Fixed Rounds“ judging mode. Yellow boxes – shows rounds to dance for example 2 (+1) and the duration of a phase or sub-phase for example 00:20 minutes related to the „Best of 3“ judging mode. Purple boxes – shows rounds to dance for example 4 (+1) and the duration of a phase or sub-phase for example 00:30 minutes related to the „Olympic“ judging mode.

Приложение IV

Примери за подредба на сцената (предна част)



Приложение V

Предпочитана политика за името на ателта/ политика на псевдонима

Policy Title	WDSF Athlete Preferred Name Policy / Nickname Policy
Policy Code	WDSF .011
Status	Approved
Lead Functional Area	Sport

POLICY OBJECTIVES

To define the process for verifying the preferred name(s) / nickname(s) of athletes and capturing these names as data for use during WDSF Competitions.

POLICY DESCRIPTION

All WDSF Competition Management Systems, containing athletes' information, will utilise athlete's preferred name(s) / nickname(s) captured in the accreditation process. Although the format of these names may be different than their passport name(s), the name is still associated with the athlete. (To be noted that when this document refers to "Nickname", it also relates to "Street Name").

The existence of different formats of athletes' names serves specific purposes throughout the WDSF Competitions / Events (e.g. TV graphics, scoreboards, videoboards, athletes' clothing or printed reports).

WDSF aims at following a process to ensure that athletes are identified by the name they are internationally recognized.

Athletes must provide all their naming and other relevant information directly to WDSF by applying on-line for a WDSF license.

The license application form will, apart from additional required data, ask for the preferred names and passport names according to the "[ODF Names Policy](#)" and the nickname following a modified ODF Names Policy (no truncating/case change but transliteration).

The authenticity of the provided data is to be verified by the WDSF National Member Body of the applicant's country, or where such does not exist by the WDSF office staff against identification documents provided by the athlete.

Once names are approved the athlete will be provided a WDSF license number.

Event Organisers can use the WDSF license number to validate data provided during their accreditation process.

RATIONAL/BACKGROUND INFORMATION

The names captured are:

Passport name

The applicant's surname (family name) and first name(s) (given name(s)) as they appear on the athlete's passport. Accreditation controls these fields and ensures they match with the provided supporting documentation.

Preferred family and given name(s) / Nicknames

The name(s) used by athletes who are recognized by names other than the ones stated in their passport. The name (s) provided in this field will appear on the athlete's accreditation card. The names on accreditation cards are generated by family and given names unless preferred names / nicknames have been provided.


For the Event Organiser and for Scoring & Results purposes, the preferred name is the name by which the athlete is known and recognized in regular DanceSport competitions and major international events. In most cases, it is the same name(s) as written in the athlete's passport and/or the preferred names on the accreditation forms but there are instances where such names are different. In these cases, the athlete will compete under a name that is not the same as their passport name but is the name by which they are known in international competition.

Examples:

Passport Name:	Preferred Name:
Niels Robitzki	STORM
Ricardo Fernandez	Speedy Legs

Authority to make exceptions to Policy	WDSF Managing Committee
Last Updated	23 May 2017

Reviewed by (Name, Function)	Date
John Caprez, Webmaster	16 May 2017
Jim Fraser, 1st Vice-President	23 May 2017

Approved by	Jean-Laurent Bourquin	Signature /Date	 19.6.17
--------------------	-----------------------	------------------------	---

Requirements at the spot

To ensure an interruption-free implementation during the usage of „and8 Judge“ the organiser has to fulfill the following requirements. In special cases and for questions please do not hesitate to contact the and8 Team in advance!



Workplace

The „and8 Spot“

- unlimited access to all necessary stage and backstage areas
- a minimum of 3m² free working space close to the placement of the judges
 - quick intervention in case of complications & questions
 - reduce of connection issues (the closer the better)
- 1 table (with about 2m² working surface) and 2 chairs have to be provided
 - needed for the placement of the hardware (Server, Router, Wifi etc.)
- in case of outdoor activities the „and8 Spot“ have to be covered by a roof
 - to protect the technical equipment against weather influences (sun, wind or else)



Data output

Output devices / Screens

- by default we prefer a HDMI-connection (Full-HD) has to be available
- minimum 1x Beamer+ Screen or 1x LED-Wall or 2x HD-TV Screens are needed
- all and8 graphics are optimized in the following formats and resolutions:
 - **16:9** Resolution: 1920 x 1080 px (Full HD) and 1280 x 720 px (HD Ready)
 - **4:3** Resolution: 1024 x 768 px (VGA) - **please talk to us in case of using 4:3**
- all output devices have to provide one of these standard formats!

Special formats & resolutions e.g. for LED-Walls can be provided.
In this case they have to be ordered minimum 4 weeks before the event!



Connctions

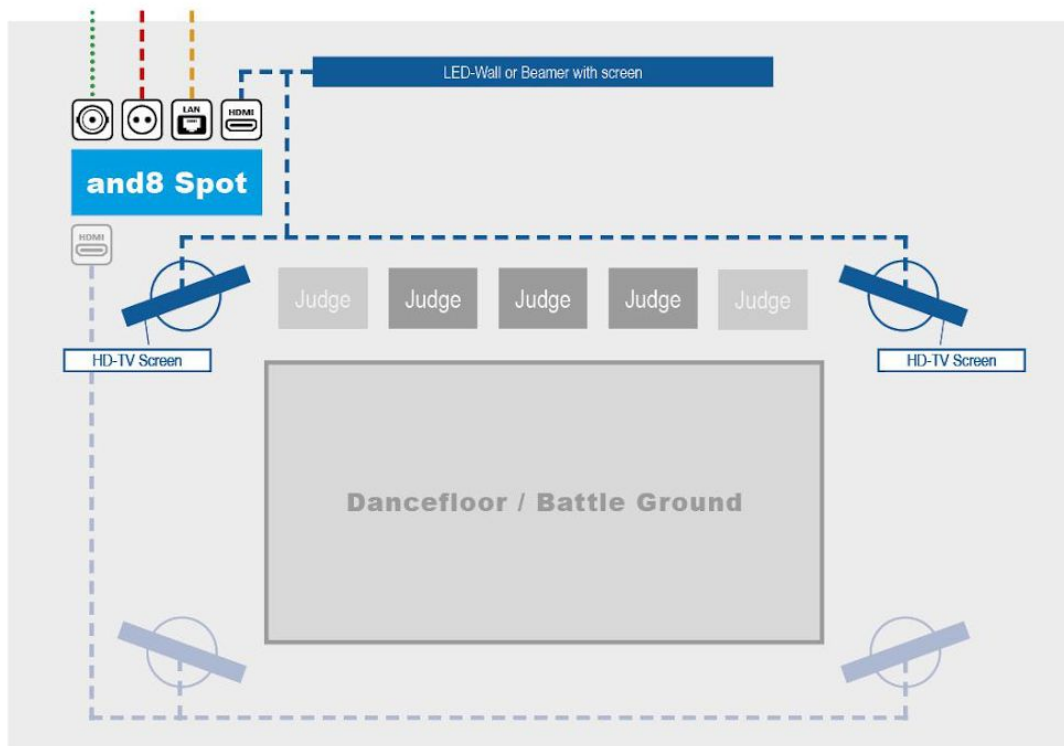
The organiser has to provide all needed connections (incl. all cables) at the „and8 Spot“! The and8 team will not provide any connections / cables to the output devices! The organiser has to send pre-information about the connection (HDMI, VGA or other) to and8 a minimum of 1 week before the event.



- **European Standard Plug (Type F) (incl. UPS - Uninterruptible Power Supply)**
 - power supply for hardware and the input devices
- **HDMI-Connection**
 - to the output devices e.g. LED-Walls, Screens, Beamer etc.
- **Internet-Connection (LAN-Connection or WIFI)**
 - for transmission of data & results (realtime evaluation etc.)
- **SDI-Connection**
 - for data transmission e.g. livestream
- **Audio-Connection**
 - for music playback in case of using vidoes, trailers etc.

Scenario 1 (Optimal)





To create a perfect situation for participants, judges, the hosts and the spectators the following concept of arrangement is recommended. Please check the remarks for a better understanding!



Important remarks:

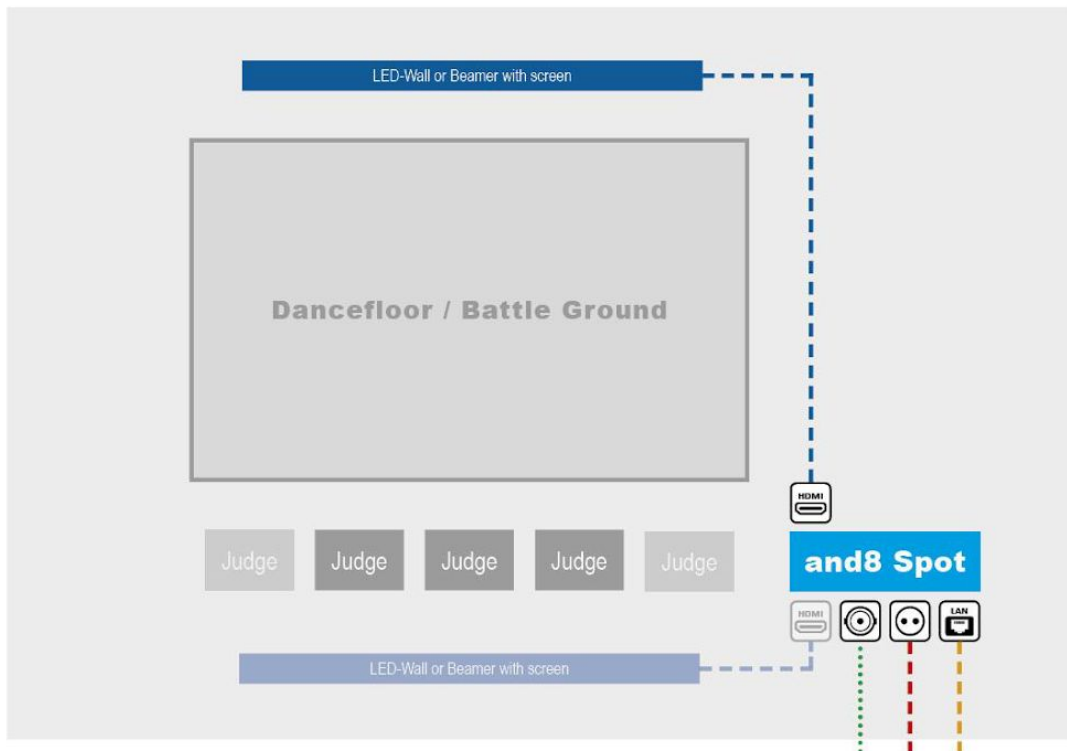
- The position of the screens as well as of the LED-Wall or Beamer with screen has to be focused on the spectators to ensure the crowd is able to see the results. It's important that the dancers see the results as well!
- Furthermore for a better understanding the marking of the red and blue side (either with red and blue spotlights or appropriate floor stickers) is recommended.

Legend:

-  **European Standard Plug**
(Type F) USP- Power supply
220/230 V
-  **LAN-Connection (Internet)**
strong internet connection
for realtime transmission
of data & results
-  **HDMI-Connection**
to output devices like e.g.
LED-Wall, Beamer, HD-TV
Screens, Monitors ...
-  **SDI-Connection**
for data transmission,
e.g. livestream

Scenario 2





There is only one LED-Wall or one Beamer with screen available. The LED-Wall or the screen is placed behind or in front of the judges. Please check the remarks for a better understanding!



Important remarks:

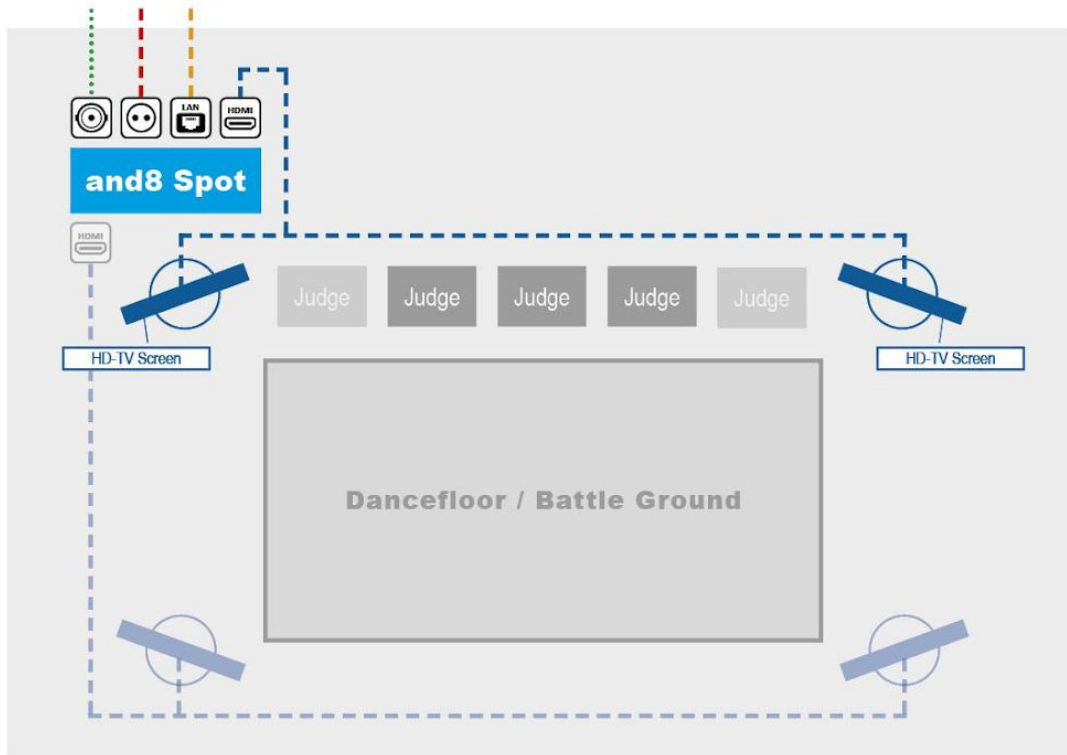
- The position of the LED-Wall or Beamer with screen has to be focused on the spectators to ensure the crowd is able to see the results. It's important that the dancers see the results as well!
- Furthermore for a better understanding the marking of the red and blue side (either with red and blue spotlights or appropriate floor stickers) is recommended.

Legend:

-  **European Standard Plug**
(Type F) USP- Power supply
220/230 V
-  **LAN-Connection (Internet)**
strong internet connection
for realtime transmission
of data & results
-  **HDMI-Connection**
to output devices like e.g.
LED-Wall, Beamer, HD-TV
Screens, Monitors ...
-  **SDI-Connection**
for data transmission,
e.g. livestream

Scenario 3





A minimum of 2 HD-TV screens has to be available. The screens are placed behind or in front of the judges.
Please check the remarks for a better understanding!



Important remarks:

- The position of the screens has to be focused on the spectators to ensure the crowd is able to see the results. It's important that the dancers see the results as well!
- Furthermore for a better understanding the marking of the red and blue side (either with red and blue spotlights or appropriate floor stickers) is recommended.

Legend:

-  **European Standard Plug**
(Type F) USP- Power supply
220/230 V
-  **LAN-Connection (Internet)**
strong internet connection
for realtime transmission
of data & results
-  **HDMI-Connection**
to output devices like e.g.
LED-Wall, Beamer, HD-TV
Screens, Monitors ...
-  **SDI-Connection**
for data transmission,
e.g. livestream