TÄVLINGSREGLEMENTE
Hiphopdel

2022-02-05

SVENSKA DANSSPORTFÖRBUNDETS TÄVLINGSREGLEMENTE

2022.1

Innehållsförteckning

H1 ALLMÄNT 1

H2 TÄVLINGSFUNKTIONÄRER 1

H2.1 Domare 1
H2.2 Tävlingsledare (TL) och Tävlingskontrollant (TK) 1

H3 FÖRUTSÄTTNINGAR FÖR DELTAGANDE 1

H3.1 Reklam på tävlingsdräkt 1
H3.2 Nummerlapp 1

H4 TÄVLINGSARRANGEMANG 1

H4.1 Golvyta 2
H4.2 Mästerskapstävlingar 2
H4.3 GP-Tävling 3

H5 ÅLDERSGRUPPER 3

H5.1 Solo och Duo 3
H5.2 Small Team och Big Team 3
H5.3 Ålderskillnader Duo, Small Team och Big Team 3
H5.4 Åldersflyttning 4

H6 KLASSINDELNING 4

H6.1 Allmänt 4
H6.2 Danser och grenar 4
H6.3 Klasser 4
H6.4 Grenar 4
H6.5 Tävlingsindelning Hiphop 5*
H6.6 Tävlingsindelning Popping 5
H6.7 Tävlingsindelning Locking 6
H6.8 Tävlingsindelning House 6
H6.9 Tävlingsindelning Hiphop Battle 7

H7 KLASSTILLHÖRIGHET 9

H7.1 Start i rätt klass 9
H7.2 Uppflyttning till högre klass 9
H7.3 Uppflyttningspoäng 9

H8 RANKING 10

H8.1 Uträkning av ranking 10

H9 DANSBESTÄMMELSER 10

H9.1 Hiphop 10
H9.2 Popping 11
H9.3 Locking 11
H9.4 House 11
H9.5 Otillåtna steg 12
H9.6 Bedömningskriterier 12
H9.7 Musik 13
H9.8 Klädesbestämmelser 14
H9.9 Definitioner 14

H1 ALLMÄNT

Denna reglementsdel gäller tillsammans med den generella delen som tävlingsreglemente för danserna Hiphop, Popping, Locking och House. Hänvisningar till den generella delen ges i förekommande fall i början av varje kapitel.

H2 TÄVLINGSFUNKTIONÄRER

Se även kapitel 3 i den generella delen.

H2.1 Domare

H2.1.1 Antal domare

Tävling ska dömas av ett udda antal domare.

Nationell Tävling ska dömas av minst tre domare. R-tävling med enbart rekryteringsklasser får dock dömas av en N-domare förutsatt att denna har behörighet i grenen.

H2.1.2 Domarbehörighet

- Domare med behörighet steg 1 (R-domare) får döma Rekrytering och Rising Star.
- Domare med behörighet steg 2 (N-domare) får döma alla tävlingar inklusive GP och DM förutom SM och internationellt.
- Domare med behörighet steg 3 (A-domare) får döma samtliga tävlingar inklusive SM samt påbörja utbildning för internationell domarlicens.

H2.2 Tävlingsledare (TL) och Tävlingskontrollant (TK)

På Nationell tävling ska finnas Tävlingskontrollant och Tävlingsledare vilket kan vara samma person. På tävling med enbart Rekryteringsklasser kan dessas uppgifter skötas av Tävlingsorganisatör.

H3 FÖRUTSÄTTNINGAR FÖR DELTAGANDE

Se även kapitel 4 i den generella delen.

H3.1 Reklam på tävlingsdräkt

Reklam får endast förekomma i högsta öppna klass i åldersgrupperna Adult och Youth. Den får inte vara stötande eller strida mot idrottens grundidé.

Reklamen får högst ha storleken 40 cm²/sponsor och från högst 3 sponsorer.

H3.2 Nummerlapp

Varje dansare i Solo respektive en dansare i varje Duo ska på tävlingskläderna ha en nummerlapp med texten väl synlig. Nummerlappens storlek får inte överskrida formatet A5.

I Solo och Duo i alla grenar är placering av nummerlappen valfri men på rygg, mage eller lår rekommenderas. I Small Team, Big Team i Hiphop ska dansare ha nummerlappen placerad fram.

Reklam på nummerlappen får inte vikas undan.

H4 TÄVLINGSARRANGEMANG

Se även kapitel 5 i den generella delen.

H4.1 Golvyta

Minimum golvyta är per halvt dansgolv 10×12 meter och per helt dansgolv 20×12 meter.

Vid mindre golv, ska arrangörsförening kommunicera golvstorleken i förväg till tävlande föreningar och dansare. TL ska anpassa/minska antal dansare på golvet vid mindre golv.

H4.2 Mästerskapstävlingar

H4.2.1 Nationella Mästerskap

Nationellt mästerskap arrangeras för att kora Svensk Mästare och Svensk Juniormästare i
- Hiphop Solo, Duo, Small Team och Big Team,
- Hiphop Battle All Styles Solo och Duo.

Samtliga mästerskap är öppna för dansare i Elit och Superstar i åldersgrupper enligt följande.

Tävlingen om Svenskt Mästerskap är öppen för dansare tillhörande åldersgruppen Adult. Dansare i Youth i klass enligt ovan har rätt att delta i tävlingen om Svenskt Mästerskap. Svensk Mästare blir den som vinner i tävlingen om Svenskt Mästerskap.

Tävlingen om Svenskt Juniormästerskap är öppen för dansare tillhörande åldersgruppen Youth och Junior i klass enligt ovan och som fyller minst 13 år under innevarande kalenderår. Svensk Juniormästare blir den som vinner i tävlingen om Svenskt Juniormästerskap.

För att få deltaga i Nationellt Mästerskap krävs att dansare i Solo respektive i Duo/Team tillsammans har deltagit i aktuell dans på minst en tävling i högre klass än Rising Star på Nationell Tävling, Distriktsmästerskap eller internationell Tävling. Dansare som gått upp till Superstar så nära före Mästerskap att det inte funnits någon tävling att delta i får dock starta på Mästerskapet. Tävlingsdeltagandet tillgodoräknas om det ägt rum sedan anmälningstiden gick ut för det föregående Nationella Mästerskapet fram till anmälningstidens utgång för det Mästerskap anmälan avser. Tävlingsresultat ITG (ingen tävling genomförd pga att dansare varit ensamma startande) räknas som deltagit.

H4.2.2 Nationellt Lagmästerskap

Nationellt Mästerskap i lag kan arrangeras av DSF en gång per år i fem grenar i danserna Hiphop, Popping, Locking, House och Battle. Förbundsstyrelsen meddelar senast den 31 december vilka nationella mästerskap för lag som ska arrangeras kommande år enligt de regler som gäller för den högsta öppna klassen för respektive åldersgrupp och gren, barnklasser får inte delta.

H4.2.2.1 Åldersgrupper

Junior 13 – 15 år (Junior enligt H5.1)
Vuxen 16 år och uppåt (Youth och Adult enligt H5.1)

H4.2.2.2 Grenar

- Hiphop Solo
- Hiphop Duo
- Popping Duo
- House Solo
- All Style Battle Solo

H4.2.2.3 Genomförande

- Lagen måste ställa upp i minst 3 grenar.
- Max 2 dansare får dubblera, dvs ställa upp i mer än en gren.
- Max 30 % av ett Vuxenlag får tillhöra åldersgruppen Junior definierad enligt H4.2.2.1.
- En dansare får inte starta i både junior- och vuxenlag.
- Dansare i vuxenklass får ej ingå i juniorlag.
- Föreningar kan ställa upp med hur många lag man vill.

På tävlingen genomförs respektive gren efter samma regler som på övriga Nationella Mästerskap, dvs system och reglemente som i Superstar respektive Elit gällande antal heat, hur länge man dansar, tempo på musik etc och att högsta klassens regler i respektive klass gäller.

Föreningarna väljer helt vilka dansare de tar med i sitt lag oberoende av vilken tävlingsklass dansarna normalt tävlar i.

H4.2.3 Distriktsmästerskap

Distriktsmästerskap är öppna i
- Hiphop Solo, Duo, Small Team och Big Team,
- Hiphop Battle, One Style & All Styles

Samtliga mästerskap är öppna för dansare i Elit och Superstar i åldersgrupper enligt följande.

Distriktsmästerskapet är öppet för dansare tillhörande åldersgruppen Adult och Youth. Distriktsmästare blir den som vinner Distriktsmästerskapet.

Juniordistriktsmästerskapet är öppet för dansare tillhörande åldersgruppen Youth och Junior och som fyller minst 13 år under innevarande kalenderår. Juniordistriktsmästare blir den som vinner Juniordistriktsmästerskapet.

H4.3 GP-Tävling

Tävling med GP-status arrangeras i högsta klass i Adult, Youth och Junior.

H5 ÅLDERSGRUPPER

H5.1 Solo och Duo

K	Kids		t.o.m. 9 år
C	Children	fr.o.m. 10 år	t.o.m. 12 år
J	Junior	fr.o.m. 13 år	t.o.m. 15 år
Y	Youth	fr.o.m. 16 år	t.o.m. 17 år
A	Adult	fr.o.m. 18 år	

H5.2 Small Team och Big Team

C	Children	t.o.m. 11 år	
J	Junior	fr.o.m. 12 år	t.o.m. 15 år
A	Adult	fr.o.m. 16 år	

H5.3 Ålderskillnader Duo, Small Team och Big Team

All åldersbestämning sker per kalenderår. I en Duo eller ett Team avgör den äldsta dansaren vilken åldersgrupp man tävlar i.

Det är tillåtet att tävla i en åldersgrupp högre än sin egen ålderstillhörighet, men inte i en lägre åldersgrupp.

I Small Team och Big Team får maximalt 50 % av dansarna vara yngre än den åldersgrupp de tävlar i. Dansare i Small Team och Big Team får vara maximalt 2 år yngre än den åldersgrupp de tävlar i för att ingå i ett juniorteam. Exempel: Minimum 10 år för att tävla i Juniorklass.

Dansare i Small Team och Big Team får vara maximalt 3 år yngre än den åldersgrupp de tävlar i för att ingå i ett Adultteam. Exempel: Minimum 13 år för att tävla i Adultklass.

H5.4 Åldersflyttning

Vid åldersflyttning flyttar dansaren/Duon/Teamet till nästa åldersgrupp i samma klass och uppflyttningspoäng behålls. Om ”nästa åldersgrupp” inte existerar eller om den är stängd, flyttar dansaren/Duon/Teamet till nästa åldersgrupp i närmast högre klass. Uppflyttningspoängen tas då inte med.

H6 KLASSINDELNING

H6.1 Allmänt

När DSF finner det nödvändigt, kan de klasser som finns nedan öppnas respektive stängas. Öppning respektive stängning måste meddelas samtliga medlemsföreningar senast tre månader i förväg.

H6.2 Danser och grenar

Danser	Grenar
Hiphop	Solo, Duo, Small Team, Big Team
Popping	Solo, Duo,
Locking	Solo, Duo,
House	Solo, Duo,
Hiphop Battle*	Solo, Duo,

* Hiphop Battle innehåller två kategorier One Style (då man battlar i en av stilarna Hiphop, Popping, Locking, eller House) eller All Styles vilket innefattar att man battlar i alla stilar (Hiphop, Popping, Locking och House).

H6.3 Klasser

Grenar	Nivå
HipHop Solo, Duo	Rekrytering, Rising Star, Superstar och Elit
Popping Solo, Duo	Rekrytering, Rising Star, Superstar och Elit
Locking Solo, Duo	Rekrytering, Rising Star, Superstar och Elit
House Solo, Duo	Rekrytering, Rising Star, Superstar och Elit
Small Team	Rising Star och Elit
Big Team	Rising Star och Elit
Hiphop Battle One Style	Rising Star och Elit
Hiphop Battle All Styles	Rising Star och Elit

H6.4 Grenar

Solo, Duo
Small Team är 4-7 dansare
Big Team är 8-24 dansare

*H6.5 Tävlingsindelning Hiphop**

Regelgrupp	RG1	RG2	RG3	RG4
Klasser	**Elit**	**Superstar**	**Rising Star**	**Rekrytering**
Musik	Arrangörens om ej annat anges			
Hiphop **Solo** Tempo (bpm) Heat [1]	80–120 3×1 min [4] [5]		90–112 2×1 min [2] [3]	100–108 2×1 min [2] [3]
Duo Tempo (bpm) Heat [1]	90–112 3×1 min [4] [5]		100–112 2×1 min [2] [3]	100–108 2×1 min [2] [3]
Small Team Tempo (bpm) Heat [1]	100–108 2 min [6]		100–108 1,5 min [6]	
Big Team Tempo (bpm) Heat [1]	Egen musik 2,5–3 min [7]		Egen musik 2,5–3 min [7]	
Licenskrav	Hög	Hög	Låg	Låg

* I Hiphop dansar man i genrerna Oldschool eller Newstyle.

[1] Heatlängd ±5 sek.

[2] Första omgång inleds med 1 minut presentationsdans med alla dansare/duor samtidigt, övriga omgångar med 30 sek presentationsdans. Därefter 1 min med max 6 dansare per heat (Solo), max 3 duor per heat (Duo).

[3] Final inleds med presentationsdans i 1 min vid direktfinal, annars 30 sek, med alla dansare/duor samtidigt. Därefter 1 min med finalisterna uppdelade i 2 heat.

[4] Första omgång före final inleds med 1 minut presentationsdans med alla dansare/duor samtidigt, övriga omgångar med 30 sek presentationsdans. Därefter 1 min med max 6 dansare per heat (Solo) respektive max 3 duor per heat. Slutligen 1 min med alla dansare/duor samtidigt.

[5] Final inleds med presentationsdans i 1 min vid direktfinal, annars 30 sek, med alla dansare/duor samtidigt. Därefter 1 min med max 2 dansare/duor per heat. Slutligen 1 min med alla dansare/duor samtidigt. Vid direktfinal med få deltagare kan sista minuten tas bort.

[6] Max 2 team per heat i varje omgång.

[7] 1 team/heat i varje omgång. Det är inte tillåtet att byta musik mellan omgångarna.

H6.6 Tävlingsindelning Popping

Regelgrupp	RG1	RG2	RG3	RG4
Klasser	**Elit**	**Superstar**	**Rising Star**	**Rekrytering**
Musik	Arrangörens om ej annat anges			
Popping **Solo** Tempo (bpm) Heat (antal) [1]	70-120 3×1 min [4] [5]		100–112 2×1 min [2] [3]	100–112 2×1 min [2] [3]
Duo Tempo (bpm) Heat (antal) [1]	70-120 3×1 min [4] [5]		100–112 2×1 min [2] [3]	100–112 2×1 min [2] [3]
Licenskrav	Hög	Hög	Låg	Låg

[1] Heatlängd ±5 sek.

2) Första omgång inleds med 1 minut presentationsdans med alla dansare/duor samtidigt, övriga omgångar med 30 sek presentationsdans. Därefter 1 min med max 6 dansare per heat (Solo), max 3 duor per heat (Duo).

3) Final inleds med presentationsdans i 1 min vid direktfinal, annars 30 sek, med alla dansare/duor samtidigt. Därefter 1 min med finalisterna uppdelade i 2 heat.

4) Första omgång före final inleds med 1 minut presentationsdans med alla dansare/duor samtidigt, övriga omgångar med 30 sek presentationsdans. Därefter 1 min med max 6 dansare per heat (Solo) respektive max 3 duor per heat. Slutligen 1 min med alla dansare/duor samtidigt.

5) Final inleds med presentationsdans i 1 min vid direktfinal, annars 30 sek, med alla dansare/duor samtidigt. Därefter 1 min med max 2 dansare/duor per heat. Slutligen 1 min med alla dansare/duor samtidigt. Vid direktfinal med få deltagare kan sista minuten tas bort.

H6.7 Tävlingsindelning Locking

Regelgrupp	**RG1**	**RG2**	**RG3**	**RG4**
Klasser	**Elit**	**Superstar**	**Rising Star**	**Rekrytering**
Musik	Arrangörens om ej annat anges			
Locking **Solo** Tempo (bpm) Heat (antal) 1)	110–132 3×1 min 4) 5)		72–128 2×1 min 2) 3)	80–120 2×1 min 2) 3)
Duo Tempo (bpm) Heat (antal) 1)	110–132 3×1 min 4) 5)		80–132 2×1 min 2) 3)	100–120 2×1 min 2) 3)
Licenskrav	Hög	Hög	Låg	Låg

1) Heatlängd ±5 sek.

2) Första omgång inleds med 1 minut presentationsdans med alla dansare/duor samtidigt, övriga omgångar med 30 sek presentationsdans. Därefter 1 min med max 6 dansare per heat (Solo), max 3 duor per heat (Duo).

3) Final inleds med presentationsdans i 1 min vid direktfinal, annars 30 sek, med alla dansare/duor samtidigt. Därefter 1 min med finalisterna uppdelade i 2 heat.

4) Första omgång före final inleds med 1 minut presentationsdans med alla dansare/duor samtidigt, övriga omgångar med 30 sek presentationsdans. Därefter 1 min med max 6 dansare per heat (Solo) respektive max 3 duor per heat. Slutligen 1 min med alla dansare/duor samtidigt.

5) Final inleds med presentationsdans i 1 min vid direktfinal, annars 30 sek, med alla dansare/duor samtidigt. Därefter 1 min med max 2 dansare/duor per heat. Slutligen 1 min med alla dansare/duor samtidigt. Vid direktfinal med få deltagare kan sista minuten tas bort.

H6.8 Tävlingsindelning House

Regelgrupp	**RG1**	**RG2**	**RG3**	**RG4**
Klasser	**Elit**	**Superstar**	**Rising Star**	**Rekrytering**
Musik	Arrangörens om ej annat anges			
House **Solo** Tempo (bpm) Heat (antal) 1)	120-140 3×1 min 4) 5)		120–132 2×1 min 2) 3)	112–120 2×1 min 2) 3)
Duo Tempo (bpm) Heat (antal) 1)	120-140 3×1 min 4) 5)		120–136 2×1 min 2) 3)	112–120 2×1 min 2) 3)
Licenskrav	Hög	Hög	Låg	Låg

[1] Heatlängd ±5 sek.

[2] Första omgång inleds med 1 minut presentationsdans med alla dansare/duor samtidigt, övriga omgångar med 30 sek presentationsdans. Därefter 1 min med max 6 dansare per heat (Solo), max 3 duor per heat (Duo).

[3] Final inleds med presentationsdans i 1 min vid direktfinal, annars 30 sek, med alla dansare/duor samtidigt. Därefter 1 min med finalisterna uppdelade i 2 heat.

[4] Första omgång före final inleds med 1 minut presentationsdans med alla dansare/duor samtidigt, övriga omgångar med 30 sek presentationsdans. Därefter 1 min med max 6 dansare per heat (Solo) respektive max 3 duor per heat. Slutligen 1 min med alla dansare/duor samtidigt.

[5] Final inleds med presentationsdans i 1 min vid direktfinal, annars 30 sek, med alla dansare/duor samtidigt. Därefter 1 min med max 2 dansare/duor per heat. Slutligen 1 min med alla dansare/duor samtidigt. Vid direktfinal med få deltagare kan sista minuten tas bort.

H6.9 Tävlingsindelning Hiphop Battle

Regelgrupp	**RG1**	**RG2**	**RG3**	**RG4**
Klasser	**Elit**	**Superstar**	**Rising Star**	**Rekrytering**
Musik	Arrangörens om ej annat anges			
Hiphop Battle One Style och All Styles Solo [2] Tempo (bpm) Heat (antal)	Valfritt 4 heat [1]		Valfritt 3 heat [1]	
Hiphop Battle One Style och All Styles Duo [2] Tempo (bpm) Heat (antal) [3]	Valfritt 4 heat [1]		Valfritt 3 heat [1]	
Licenskrav	Hög		Låg	

[1] Vid tre tävlande pekar domare på den dansare de tycker ska vinna och gör därefter placeringsbedömning. Vid fem tävlande körs två Battle med två respektive tre dansare. De två vinnarna går till final och övriga tre battlar igen med placeringsbedömning för att ta ut trean, fyran och femman.

[2] I stilen Hiphop battlas det i genrerna Oldschool och Newstyle

[3] Max 2 duor per heat.

H6.9.1 Hiphop Battle One Style

Hiphop Battle One Style är när man battlar i en stil. De stilar som finns är: Hiphop, Popping, Locking och House.

Battle är en tävling där 16 dansare väljs ut genom en uttagning på 3 heat i Rising Star och 4 heat i Elit. Därefter delas dansarna upp i 2 grupper där de möter varandra i 1 mot 1 Battles. Vid ojämnt antal dansare kan battles med 3 dansare genomföras.

Battle går ut på att försöka överträffa sin motståndares dans. Det är ett utbyte av färdigheter där man utmanar/uppmuntrar varandra till att överträffa sig själv och sin egen förmåga. Interaktionen mellan dansarna är essentiell och battles utförs som en konversation där dansarna svarar på varandras dans. Dansarna måste visa respekt mot sin motståndare.

Rising Star battlar i den stil man är anmäld till.
Här bedöms dansaren efter de grundliga tekniker som finns för varje stil.

Elit battlar i den stil man är anmäld till.

Här förväntas det att dansaren kan utöva grundteknikerna korrekt och anpassar sin dans efter musiken, tekniker och avancerade tekniker.

De olika dansstilarna ger utrymme för fri tolkning och personlig stil.

Domarna dömer utifrån bedömningskriterierna i D9.2.

I normal, kvartsfinal, semifinal och final ges en öppen bedömning där domarna, efter att speaker räknat ner med 3-2-1, pekar på den dansare de tycker ska vinna. Därefter markerar domare på sin läsplatta och skickar in i Vote4Dance. Dansarna som vinner går vidare till nästa rond och ställs emot varandra enligt rondschemat. Dansarna som åker ut i semifinal battlar mot varandra för att avgöra vem som får 3:e och 4:e platsplaceringen.

H6.5.2.1 Genomförande uttagningsomgångar Solo

Max 6 dansare på golvet, dansar 3 heat i Rising Star och 4 heat i Elit enligt följande:

Rising Star (kolla efter olika epoker för de olika stilarna)

- 1 minut
- 30-40 sek
- 1 minut

Elit

- 1 minut i vald stil
- 1 minut i vald stil
- 1 minut i vald stil
- 1 minut i vald stil

De 16 bästa dansarna kvalificerar sig vidare till Battles.

H6.10.3 Hiphop Battle All Styles

Hiphop Battle All Styles innefattar att man battlar i alla 5 stilar i Five Styles (Hiphop, Popping, Locking, och House.

Battle är en tävling där 16 dansare väljs ut genom en uttagning på 3 heat i Rising Star och 4 heat i Elit. Därefter delas dansarna upp i 2 grupper där de möter varandra i 1 mot 1 Battles. Vid ojämnt antal dansare kan battles med 3 dansare genomföras.

Battle går ut på att försöka överträffa sin motståndares dans. Det är ett utbyte av färdigheter där man utmanar/uppmuntrar varandra till att överträffa sig själv och sin egen förmåga. Interaktionen mellan dansarna är essentiell och battles utförs som en konversation där dansarna svarar på varandras dans. Dansarna måste visa respekt mot sin motståndare.

De olika dansstilarna ger utrymme för fri tolkning och personlig stil.

Domarna dömer utifrån bedömningskriterierna i D9.2.

I normal, kvartsfinal, semifinal och final ges en öppen bedömning där domarna, efter att speaker räknat ner med 3-2-1, pekar på den dansare de tycker ska vinna. Därefter markerar domare på sin läsplatta och skickar in i Vote4dance. Dansarna som vinner går vidare till nästa rond och ställs emot varandra enligt rondschemat. Dansarna som åker ut i semifinal battlar mot varandra för att avgöra vem som får 3:e och 4:e platsplaceringen.

H6.5.3.1 Genomförande uttagningsomgångar Solo

Max 6 dansare på golvet, dansar 3 heat i Rising Star och 4 heat i Elit enligt följande:

Rising Star

Heat 1) 1 min – Popping
Heat 2) 30–45 sek – Locking eller House
Heat 3) 1 min – Hiphop

Elit

Heat 1) 1 min – antingen Hiphop, Popping, Locking eller House
Heat 2) 1 min – någon av de stilar som inte användes i heat 1
Heat 3) 1 min – någon av de stilar som inte användes i heat 1 eller heat 2
Heat 4) 1 min – den kvarvarande stil som ännu inte använts

De 16 bästa dansarna kvalificerar sig vidare till Battles.

H7 KLASSTILLHÖRIGHET

Se även kapitel 7 i den generella delen. Dansare/duo/team kan tillhöra olika klasser i olika grenar.

H7.1 Start i rätt klass

Dansare som inte tävlat tidigare eller Duo/Team där ingen tävlat tidigare, startar i lägsta öppna klass i aktuell åldersgrupp.

Dansare som tävlat högre än Rekryteringsklass får ej starta i Rekryteringsklass. Dansaren/Duon startar då i närmast högre öppna klass i aktuell åldersgrupp.

Duor/Team som inte tidigare dansat tillsammans startar i aktuell åldersgrupp enligt följande:

- Om dansarna tillhör olika klassnivåer startar Duon/Teamet på den nivå som den lägst klassade dansaren tillhör i Duo/Team.
- Om dansarna tillhör samma klassnivå i Duo/Team startar Duon/Teamet på en nivå lägre.

Om ingen klass i aktuell åldersgrupp är öppen, startar dansare/Duo/Team i närmast lägre öppna klass i närmast högre åldersgrupp.

Dansare/Duo/Team flyttar till högre klass enligt reglerna i H7.2.

Maximalt 50 % av dansarna i Small Team och Big Team Elit får bytas under en period av 12 månader.

H7.2 Uppflyttning till högre klass

Ny klasstillhörighet erhålls vid följande tillfällen:

- Då en dansare/Duo/Team fått sammanlagt följande antal uppflyttningspoäng (u-poäng):
  - 6 u-poäng från Rising Star till Superstar. Även 6 u-poäng från Superstar till Elit.
- Då dansare/Duo/Team avser att starta i en högre klass än sin klasstillhörighet. Den nya klasstillhörigheten gäller från det ögonblick då denne/dessa går in på golvet för att tävla i den nya klassen.

Dansare/Duo/Team har rätt att i samråd med tränare och förening fritt välja när de vill flytta från Rekrytering till Rising Star.

Solodansare, Duo, Team som har genomfört minst 9 tävlingar i Rising Star i åldersklassen Children - genomförda tävlingar i åldersklassen Kids räknas inte - kan i samråd med tränare och förening söka dispens för uppflyttning till Superstar, oavsett resultaten från tävlingarna i Rising Star. Dispensen söks av föreningen.

Dansare/Duo/Team börjar i högre klass utan uppflyttningspoäng.

H7.3 Uppflyttningspoäng

Uppflyttningspoäng framgår av kapitel 7.3 i den generella delen.

Uppflyttningspoäng tillhör dansaren/Duon/Teamet.

Uppflyttningspoäng ges till samtliga klasser utom i högsta Adultklass som istället rankas eller för Kids och Children i Rekrytering och Rising Star.

H8 RANKING

Se även kapitel 8 i den generella delen.

Dansare/Duo/Team som startar i rankingklass utan att normalt tillhöra den får ingen markering på rankinglistan. Den markering denne/de annars skulle ha haft lämnas öppen. Här gäller dock följande undantag:

- Dansare/Duo/Team som startat i Nationellt Mästerskap och som flyttas upp till högsta öppna klass i åldersgruppen enligt regeln i 5.2.2 i den generella delen får markering.
- Youth- och Juniordansare/Duo/Team som i enlighet med H4.2 tävlar i högre klass får markering förutsatt att denne/de var anmält till klassen.

H8.1 Uträkning av ranking

Rankingen baseras på resultaten från de tre bästa placeringarna i de fem senast arrangerade rankinggrundande Tävlingarna i respektive gren:

a) Placeringen i de tre bästa Tävlingarna adderas. Dansare/Duo/Team med lägst totalsumma rankas som etta.
b) Om två dansare/Duor/Team har samma totalsumma prioriterats den/det som fått bästa inbördes placering vid senaste mötet.
c) Om tre eller fler dansare/Duor/Team har samma totalsumma avgörs ordningsföljden i första hand av placeringen på den senaste rankinggrundande Tävlingen där dansare/Duor/Team som inte deltagit placeras sist. Vid lika placering gäller b) eller c) för näst senaste rankinggrundande tävlingen osv. tills alla placerats.

H9 DANSBESTÄMMELSER

H9.1 Hiphop

H9.1.1 Karaktär

H9.1.1.1 Generellt

- Hiphop karakteriseras av ett ”groove”, ett gung i kroppen där betoningen ofta ligger på åttondelarna i musiken. Groovet/gunget är en känsla som skapas av musiken och på så sätt också förändras med musiken. Groovet kan dansas åt alla olika håll så som ner, upp, fram, bak, sida till sida m.m.
- Hiphopens groove har överlag en tung nedåtgående känsla i dansen så som i musiken.
- Hiphop ger utrymme för fri tolkning och personlig stil.
- Koreografin eller dansen får inte ha sexuell anspelning.

H9.1.1.2 Duo

- Det är viktigt att duon är samspelt. Synkronisering och hur duon rör sig på golvet är viktigt.
- Koreografin bör innehålla steg som follow the leader, skugg- och spegel koreografier. En mix av alla möjligheter är viktig.
- En Duo kan bestå av dansare från olika föreningar.
- Avståndet mellan dansarna i duon får ej överstiga 3 meter.

H9.1.1.3 Small Team

- Koreografin ska innehålla variation av placeringar och formationer samt koreografiska effekter.
- Dansarnas förmåga att hålla placeringar och linjer och framhäva effekter i koreografin är viktig för bedömningen.
- Small Team ska anmälas till tävling med angivande av gruppens namn samt namn och personnummer på deltagarna i teamet.
- Ett Small Team kan bestå av dansare från olika föreningar.

H9.1.1.4 Big Team

- Koreografin ska innehålla variation av placeringar och formationer samt koreografiska effekter.
- Dansarnas förmåga att hålla placeringar och linjer och framhäva effekter i koreografin är viktig för bedömningen.
- Varje Big Team har egen musik med sig. Musiken kan vara i ett tempo eller mixad i flera tempon.
- Varje Big Team dansar ensamma på golvet och karaktärer, figurval samt tempon är fritt.
- Ett Big Team kan bestå av dansare från olika föreningar.

H9.2 Popping

H9.2.1 Karaktär

H9.2.1.1 Generellt

- Grunden i Popping är en hit, som utförs på så sätt att man spänner en muskel snabbt och sedan slappnar av igen. Hitsen utförs kontinuerligt till musik, i olika delar av kroppen.
- Andra moves och stilar som brukar användas i popping är: animation, boogaloo, hitting, robot, ticking, slides, strobing, tutting och waving.
- Popping ger utrymme för fri tolkning och personlig stil.
- Koreografin eller dansen får inte ha sexuell anspelning.

H9.2.1.2 Duo

- Det är viktigt att duon är samspelt. Synkronisering och hur duon rör sig på golvet är viktigt.
- Koreografin bör innehålla steg som follow the leader, skugg- och spegel koreografier. En mix av alla möjligheter är viktig.
- En Duo kan bestå av dansare från olika föreningar.
- Avståndet mellan dansarna i duon får ej överstiga 3 meter.

H9.3 Locking

H9.3.1 Karaktär

H9.3.1.1 Generellt

- Grunden i Locking är energi och komisk karaktär som utförs på så sätt att man låser rörelser, dvs. locks, där man anpassar steg och locks utifrån musiken, texten och olika beats.
- Vanligt förekommande steg är Scoobot, Up lock, Down lock, Twirls, Points, Pimp walk m.fl.
- Locking ger utrymme för fri tolkning och personlig stil.
- Koreografin eller dansen får inte ha sexuell anspelning.

H9.3.1.2 Duo

- Det är viktigt att duon är samspelt. Synkronisering och hur duon rör sig på golvet är viktigt.
- Koreografin bör innehålla steg som follow the leader, skugg- och spegel koreografier. En mix av alla möjligheter är viktig.
- En Duo kan bestå av dansare från olika föreningar.
- Avståndet mellan dansarna i duon får ej överstiga 3 meter.

H9.4 House

H9.4.1 Karaktär

H9.4.1.1 Generellt

- House är en dansstil som går i ett snabbt tempo på upptakt. Man lägger stort fokus på grundteknikerna jacking, alltså det ständiga gunget i kroppen, samt lofting och groove. Dessutom jobbar man samtidigt mycket med footworks, med inspiration från bland annat stepp, salsa och afrikansk dans.
- Vanligt förekommande steg är Farmer, Heel toe, Salsa step, Scissors, Taps m.fl.
- House ger utrymme för fri tolkning och personlig stil.
- Koreografin eller dansen får inte ha sexuell anspelning.

H9.4.1.2 Duo

- Det är viktigt att duon är samspelt. Synkronisering och hur duon rör sig på golvet är viktigt.
- Koreografin bör innehålla steg som follow the leader, skugg- och spegel koreografier. En mix av alla möjligheter är viktig.
- En Duo kan bestå av dansare från olika föreningar.
- Avståndet mellan dansarna i duon får ej överstiga 3 meter.

H9.5 Otillåtna steg

I Rekrytering och Rising Star:

- Akrobatik är inte tillåtet.
- Lyft är inte tillåtet.
- Lånade steg från andra dansstilar får inte dominera.

I SuperStar och Elit:

- Akrobatik och lyft får förekomma förutsatt att de inte avbryter eller tar över dansen.

H9.6 Bedömningskriterier

De tre bedömningskriterierna i Hiphop, Popping, Locking och House är följande: Teknik, Utförande och Musikalitet:

H9.6.1 Teknik

- Teknik kategoriserar **variationen** i dansarens dans samt förmågorna vad och var och bedöms på hur dansaren använder sig av olika tekniker som förstärker musiken och stegen för att framhäva variationen i dansarens tolkning och personliga stil.
- Korrekt hållning till respektive dansstil, känsla, balans, kontroll och placering av kroppen.
- Dansaren ska behärska tekniker inom de olika dansstilarna såsom Groove och Grundsteg inom stilarna, Footwork, Jacking, pop's, Isolations, Boogaloo, Waves, Floorworks och Personligt Uttryck.
- I klassen Rekrytering är det viktigaste teknikerna Groove, Grundsteg, Personligt Uttryck och Variation.
- Musikalisk förståelse för de olika musikstilarna i form av känsla, uttryck, rytmer samt hur de förmedlas.
- Kontroll av olika rörelsekvaliteter och dynamik.
- Akrobatik och lyft bedöms som en del av dansen.

Tillägg för Duo, Small Team och Big Team:

- Kvaliteten på tekniska moment såsom kanon och gruppmoment och där dansarna utnyttjar varandra för att skapa visuella effekter.
- Formationer, hur väl dansarna håller sin placering, rader och linjer, hur de förhåller sig till varandra samt hur väl de tar sig in och ur placeringsförändringar och formationer. I SuperStar och Elitklass förväntas dansarna att dansa in och ur olika formationer, inte springa eller gå.

H9.6.2 Utförande

- Utförande kategoriserar **kreativiteten** och det **personliga uttrycket** samt förmågorna hur och vem och bedöms på sättet dansaren använder sig av sin rörelsekvaliteter för att spegla sin personlighet.
- Variation i koreografi och freestyle med hjälp av dynamik dvs med olika rytmer och rörelsekvaliteter som exempelvis hårt-mjukt, snabbt-långsamt, tungt-lätt osv. Teknik, se H9.6.2; Musikalitet, se H9.6.1 samt förflyttningar, sättet att använda sig utav dansgolvets yta.
- Dansaren ska med hjälp av grundtekniker skapa en variation som individuellt anpassas till musiken och hur den tolkas. Variationen i stegen ska speglas i musikens innehåll och därmed förstärkas med hjälp av de tekniker som finns för varje stil. Lika väl som dansaren ska variera sina steg dynamiskt ska detta även visas genom att dansaren kan anpassa teknikerna till olika musikgenrer.
- I klassen Rekrytering ska det dock dansas ren Basicstil med tydliga grundsteg, takt och rytmik men absolut får dansaren förmedla andra grundsteg från andra stilar för att skapa en dynamisk och personlig dans.
- Det ska finnas en tydlig grund som följer dansstilens karaktär. Denna grund ska i de högre klasserna vara utvecklad och förstärkt till dansarens personliga stil men också spegla den kunskapsnivå som krävs i de högre klasserna. Dansaren ska kunna improvisera till musiken och

anpassa grundliga men också avancerade steg till musiken för att förmedla sin personliga stil på dansgolvet.
- Dansaren ska kunna uttrycka sig genom att förmedla en känsla eller uttryck genom kroppsspråk alternativt ansiktsuttryck men också anpassa attityden i stegen efter den känsla som förmedlas i musiken. Det ska finnas en sammankoppling mellan kroppsattityden och ansiktsattityden.

I Battle dessutom:

- Dansarens samspel med eller emot sin motståndare. Konsten att kunna utmana och känna av situationen för att kunna kontra motståndarens dans och färdigheter.

Tillägg för Duo, Small Team och Big Team:

- Dansarna ska ha ett bra samspel med varandra där det syns och känns att de dansar tillsammans/med varandra. Det ska kännas att Duon och gruppen är ett team som stödjer och lyfter varandra.
- Dansarna bör kunna förmedla varandras personliga stilar och utforma deras dans så den speglar och sammankopplar bådas influenser till en gemensam synkroniserad dans, tolkning och karaktär.
- Koreografin ska ha en tydlig helhet med dansanta övergångar mellan de olika elementen för att behålla dansens flyt.

H9.6.3 Musikalitet

- Musikaliteten kategoriseras i **framförande** och bedöms utifrån hur väl dansaren använder sig av förmågorna varför och när och anpassar sina kvalitéer och visa hur du använder dessa till den musiken de dansar till.
- Dansarna ska dansa i takt och ha en tydlig känsla till musiken. Variation av rytmer som visar på dynamik, tajming och musikalitet. Tydlig förståelse för takter så som 2-takt, 4-takt, 8 delar 16 delar, 32 delar och hur de kan använts med musikens rytmik.
- I klassen Rekrytering ska det dock dansas ren Basicstil med tydlig taktpuls och rytmik som till exempel 2-takt, 4-takt och 8 delar.
- I högre klasser förväntas dansarna att kunna anpassa sin dans musikaliskt till olika låtar och ha en djupare förståelse för musikens helhet, känsla samt musikinstrumentens individuella känsla och rytm. Jobba med musikalisk dynamik och tempoändringar såsom 1-takt till 32 delar.

I Battle dessutom:

- Ha god förståelse för de olika musikstilarna och deras känsla samt förståelse för dansstilen som hör till.

H9.7 Musik

- När arrangörens musik används i alla stilar ska musiken ha en tydlig basgång, korta intron och inga partier där pulsen försvinner. Musiken ska ha hela åttor, inga taktartsbyten och korta intron på maximalt en åtta.
- När arrangörens musik används ska samma låt användas genom hela ronden i Rekrytering och Rising Star. I Superstar och Elit kan låten bytas mellan varje heat.
- Big Team får inte byta musik mellan ronder.

I Battle dessutom:

- Musikgenrer som ska spelas i battle; Hiphop/Rap, House (Deep House), New Jack Swing, Popping Music och Funk Music.
- Musiken ska ändras mellan varje heat.
- Musiken spelas utan avbrott i varje heat. Den kommer inte startas om mellan dansarnas solon.
- Dansare nr 1 får låten från början och dansare nr 2 fortsätter i låten där dansare nr 1 slutade.

Musik med texter som innehåller svordomar eller annat innehåll som kan anses kränkande, stötande eller nedvärderande bör inte förekomma. Inte heller sådana med drog- våld-, brottsbejakande eller sexuella anspelningar i texterna bör förekomma. Det är dock svårt att hitta musik som inte har dessa vilket gör att det kommer förekomma men dansaren/dansarna får absolut inte förstärka/påvisa på svordomar, drog, brottsbejankade eller sexuell anspelning genom sin dans/steg. Det kan leda till diskvalificering direkt om det förekommer under dansen. Samtidigt har Hiphopens och de andra

stilarnas kultur dessa anspelningar vilket gör att musikens karaktär blir svår att komma undan men som dansare ska detta absolut inte anspelas/förstärkas eller påvisas i själva dansen/stegen.

Musikvalet ska också anpassas till respektive åldersklass och i åldersklasserna Kids och Children får musik med texter enligt föregående mening inte användas.

Vid osäkerhet bör Kommitté Hiphop kontaktas för råd innan koreografin görs.

H9.8 Klädesbestämmelser

Klädesbestämmelserna i alla grenar inom disciplin Hiphop är följande.

I samtliga klasser:

- Klädsel får inte ha sexuell anspelning.
- Bysten ska vara helt täckt utan urringning. Bysten måste täckas med tyg som inte är genomskinligt eller hudfärgat.
- Benen ska vara heltäckande men undantag mot basketshorts. Alltså cykelbyxor/shorts får inte förekomma då det bryter mot hiphopens karaktär.
- Byxor får inte vara genomskinliga eller i hudfärgat tyg.
- Tävlingskläderna ska vara ändamålsenliga för danssporten.
- I Duo ska kläderna vara lika synkade som dansen. Det ska vara matchande och anspelas som om det var en och samma person som dansade dansen även om de är två, Small Team och Big Team bör färger vara väl matchade men samtidigt behålla samma stil på kläder i hela gruppen.
- Dansaren ska ha någon form av sportsko/sneakers.
- Högklackade skor är inte tillåtna.

H9.9 Definitioner

H9.9.1 Lyft

Lyft definieras som när dansaren med bägge fötterna lämnar golvet med hjälp av annan dansares kraft, eller hålls kvar i luften med hjälp av någon annan.

H9.9.2 Akrobatik

Akrobatik definieras som när dansaren roterar kring sin egen axel, såsom i kullerbytta, flickflack, hand- /huvudvolter, hjulning eller i andra typer av volter.