

DTHO HipHop Turniere – Regelwerk

1. DTHO HipHop Definition
2. Wettbewerbsarten
3. Altersgruppen
4. Anmeldung zu einer Meisterschaft
5. Ablauf einer Meisterschaft
6. Wertungssystem
7. Qualifikation
8. Ergänzendes zu einer Show
9. Musik
10. Bewertungskriterien
11. Zuordnung der Bewertungskriterien
12. DTHO Spirit

1. DTHO HipHop Definition

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

2. Wettbewerbsarten

- **Teams**
 - S-Teams (3 bis 8 Personen)
 - M-Teams (9 bis 16 Personen)
 - L-Teams (17 bis 30 Personen)
 - XL-Teams (ab 31 Personen – bitte die Flächengröße beachten)
- **Solo**
 - Solo Freestyle
 - Solo Show
- **Duo**
 - Duo Routine
 - Duo Show
- **Trio/Quad Routine**
- **Battle**
 - 1vs1
 - 2vs2
 - Crew Battle

3. Altersgruppen

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

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

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

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

Sonderheiten Ü30:

In der Altersklasse Ü30 ist eine Unterschreitung von maximal 20 % der Teilnehmer gestattet. Teams der Altersgruppe Ü30 haben zudem die Option, sich bei der Anmeldung zu einer DTHO HipHop Meisterschaft bei den Adults anzumelden, anstatt in der Ü30-Kategorie zu starten. In der Duo-Kategorie müssen beide Teilnehmenden eines Duos mindestens 30 Jahre alt sein bzw. in dem Wettbewerbsjahr 30 Jahre alt werdend.

Battle

Beim Battle ist der Geburtstag entscheidend. Vor einem Turnier entscheidet der Veranstalter welche Battles in welchem Alter angeboten werden.

Beim 2vs2 Battle entscheidet das Alter des Älteren in welcher Kategorie gestartet wird.

Beim Crew Battle gibt es keine Alterseinteilung. Eine Crew darf 3 bis 8 TeilnehmerInnen haben.

4. Anmeldung zu einer Meisterschaft

Der Veranstalter legt vorab fest, welche Wettbewerbsarten bei einer DTHO Meisterschaft angeboten werden. Die Anmeldung zu einem Turnier erfolgt über das DTHO Meldeportal. Alle Daten des Users werden im Turnierprogramm so übernommen, wie sie vom User eingetragen wurden (Schreibweise des Namens etc.). Mit der Anmeldung verpflichten sich die Teilnehmer zur Teilnahme und zur Anerkennung der Teilnahmebedingungen und der Turnierordnung des DTHO.

Einer Speicherung und Verarbeitung der Daten für die Turnierabwicklung für die DTHO und den Veranstalter wird automatisch zugestimmt. Die notwendige Datenschutzerklärung jedes einzelnen Teilnehmers muss den anmeldenden Institutionen vorliegen. Mit der Anmeldung im Meldeportal werden die Allgemeinen Geschäftsbedingungen anerkannt. Mit der Anmeldung zum Turnier besteht eine entsprechende Zahlungspflicht. Eine kostenfreie Abmeldung ist bis zum Meldeschluss möglich. Sollte eine Rechnung nicht beglichen werden, ist eine Teilnahme am Turnier nicht möglich. Die Zahlungsverpflichtung besteht trotzdem.

Pro Team gibt es ein kostenfreies Trainerbändchen dazu. Bei Freestyle & Routine wird pro Institution gerechnet: Pro 10 Teilnehmenden gibt es freies Trainerbändchen.

Ein Wechsel zwischen den Gruppengrößen einer Alterskategorie ist nach Meldeschluss aus organisatorischen Gründen nicht mehr möglich.

5. Ablauf einer Meisterschaft

Solo und Duo Show

Die TänzerInnen tanzen ihre eigene Show von 90 Sekunden plus/minus 10 Sekunden allein auf der Fläche vor. Alle TänzerInnen tanzen mindestens zwei Mal. Nach der Sichtungsrunde werden die TeilnehmerInnen durch die Wertungen der Judges in Leistungsklassen (MasterClass, A-Class, B-Class etc.) eingeteilt. In der jeweiligen Klasse wird dann die Finalrunde getanzt.

Battle

1vs1 Battle: Jeder Teilnehmende bekommt zu Beginn 30 Sekunden Zeit sich selbst in der Preselection zu präsentieren. Danach geht es in die Battles.

2vs2 Battle: Jedes Team bekommt zu Beginn 1:30 Minute Zeit sich selbst in der Preselection zu präsentieren. Danach geht es in die Battles.

Crew Battle: Jedes Team bekommt zu Beginn zwei Minuten Zeit sich selbst in der Preselection zu präsentieren. In den Battles tanzt jede Crew 3 Runden á 90 Sekunden. In den drei Runden müssen zwei Routines/ Kombos getanzt werden.

Solo Freestyle, Duo Routine, Trio/Quad Routine - Regionalmeisterschaft

In der Sichtungsrunde wird in sogenannten Heats¹ getanzt. Nach der Sichtungsrunde werden die TeilnehmerInnen durch die Wertungen der Judges in Leistungsklassen (MasterClass, A-Class, B-Class etc.) eingeteilt. In den jeweiligen Klassen wird dann die Finalrunde getanzt. In der Finalrunde der MasterClass tanzen alle Teilnehmenden für 45 Sekunden allein und dann nochmal alle zusammen. In den anderen Klassen wird immer in Dreiergruppen für 45 Sekunden getanzt und zuletzt nochmal mit allen dieser Klasse gemeinsam.

Solos und Duos haben die Möglichkeit zusätzlich zu ihrer eigenen Altersgruppe in der nächsthöheren Alterskategorie zu starten.

Solo Freestyle, Duo Routine, Trio/Quad - Deutsche Meisterschaft

In der Sichtungsrunde wird in sogenannten Heats getanzt. Alle TänzerInnen tanzen mindestens zwei Mal. Zuerst tanzen alle Sichtungsrunde. Das System für die darauffolgenden Runden ist abhängig von der TeilnehmerInnenzahl:

- Bis 9 TeilnehmerInnen: **Sichtungsrunde, Zwischenrunde, Finale**
- 10 – 19 TeilnehmerInnen: **Sichtungsrunde, Zwischenrunde, Halbfinale, Finale**
- Ab 20 TeilnehmerInnen: **Sichtungsrunde, Zwischenrunde, Viertelfinale, Halbfinale, Finale**

Nach der Sichtungsrunde kommen circa 40% der TeilnehmerInnen direkt in die übernächste Runde, alle anderen tanzen die Zwischenrunde. Ab der Zwischenrunde scheiden dann immer circa 40% der TeilnehmerInnen pro Runde aus.

Beispiel: 20 TänzerInnen sind am Start – 8 kommen direkt ins Viertelfinale, die übrigen 12 TeilnehmerInnen tanzen nochmal die Zwischenrunde. Aus der Zwischenrunde scheiden dann circa 40% aus (5 TänzerInnen). Somit tanzen dann 15 das Viertelfinale - von diesen 15 scheiden dann circa 40% (6 TeilnehmerInnen) aus. Damit haben sich 9 TänzerInnen für das Halbfinale qualifiziert. Das Finale wird im Idealfall unter 6 TänzerInnen ausgetanzt.

Ablauf Teams - Regionalmeisterschaften

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

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

¹ Das gesamte Teilnehmerfeld einer Altersgruppe wird per Zufallslos in gleich große Gruppen eingeteilt. Es wird ein Heat hinten an der Fläche gesammelt. Alle TänzerInnen eines Heats tanzen erst 40 Sekunden einzeln. Wenn die letzte Person getanzt hat, tanzen nochmal alle zusammen für 1 Minute. Die maximale TänzerInnenzahl pro Heat beläuft sich auf 5 Personen.

Ablauf Teams - Deutsche Meisterschaft

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

In den Altersgruppen Juniors 1, Juniors 2 und Adults entfällt die Einteilung in die Leistungsklassen.

Alle Teams tanzen eine Sichtungsrunde. Das System für die darauffolgenden Runden ist abhängig von der TeilnehmerInnenzahl:

- Bis 9 Teams: Sichtungsrunde und Finale
- 10 bis 17 Teams: Sichtungsrunde, Halbfinale, Finale
- 18 Teams und mehr: Sichtungsrunde, Viertelfinale, Halbfinale, Finale

Bei Turnieren mit 10 und mehr Teams: circa 25% der Teams kommen aus der Sichtungsrunde direkt in die übernächste Runde, circa 25% scheiden aus. Aus einem Viertelfinale kommen 50% der Teilnehmenden ins Halbfinale, in dem die 25%, die sich bereits in der Sichtungsrunde qualifiziert haben, hinzukommen. Das Finale wird im Idealfall unter 6 Teams ausgetanzt.

Beispiel: 20 Teams sind am Start – fünf Teams kommen direkt ins Halbfinale, fünf Teams scheiden aus, die übrigen 10 Teams tanzen nochmal im Viertelfinale. Aus dem Viertelfinale kommen 50% weiter ins Halbfinale (5 Teams). Somit tanzen dann 10 Teams das Halbfinale. Von dort aus geht es in das Sechser Finale.

6. Wertungssystem

Die Judges vergeben in der Sichtungsrunde Punkte auf einer Skala von 1 – 10:

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

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

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

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

Somit kann ein Team pro Runde maximal 80 Punkte erreichen.

Wertungen Freestyle, Routine & Show: In der Sichtungsrunde wird für alle Kriterien eine Gesamtpunktzahl von den Judges vergeben. Somit können pro Runde maximal 10 Punkte erreicht werden. Im Finale geben die Judges eine Platzierung ab.

7. Qualifikation

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

Alle teilnehmenden Teams der Altersgruppen MiniKids, Kids und Ü30 sind automatisch und unabhängig von der Platzierung zur Deutschen Meisterschaft qualifiziert. Bei den Juniors 1, Juniors 2 und Adults qualifizieren sich die besten drei Teams der jeweiligen Regionalmeisterschaft direkt. Bei den weiteren Teams gilt eine Quotenregelung: Alle Teams-Meisterschaften haben denselben Termin zum Meldeschluss. Danach wird über alle vier Regionalmeisterschaften ein entsprechender Schnitt für jede Alters- und Gruppengröße berechnet, woraus die Zahl der qualifizierten Teams für die Deutsche Meisterschaft entsteht.

Für Solos, Duos, Trios/Quads und Battles gibt es keine Qualifikation. Es reicht die Turnierteilnahme an einer vorhergegangenen Freestyle & Routine Meisterschaft, um an der Deutschen Meisterschaft teilzunehmen.

8. Ergänzendes zu einer Show

- **Requisiten**

Zu Requisiten zählen Dinge, die am Körper getragen werden können und kein Verletzungsrisiko für Tanzende oder Zuschauer darstellen. Sie dürfen in den Turnieren verwendet werden, bei denen zu eigener Musik getanzt wird.

- **Outfit**

In den Altersgruppen MiniKids, Kids, Juniors 1 und Juniors 2 werden bauchfreie oder zu freizügige Outfits (kurze Shorts, kurze Röcke etc.) nicht gestattet. Sollte dem Veranstalter ein Outfit besonders negativ auffallen, kann er während der Veranstaltung darum bitten, den TänzerInnen etwas anderes anzuziehen.

- **Bild- und Tonaufnahmen**

Vor, während und nach jedem DTHO Turnier werden Foto- und Videoaufnahmen erstellt, die von der DTHO selbst oder den Turnierausrichtenden für Dokumentations- und Werbezwecke eingesetzt werden können. Mit der Anmeldung erklären sich die Teilnehmenden damit einverstanden, dass die Urheber- und uneingeschränkten Nutzungsrechte unentgeltlich an die DTHO übergeben und stimmen einer Verwertung ausdrücklich zu. Eine Weitergabe an Dritte erfolgt nicht.

- **XL-Teams**

Bei den XL-Teams müssen jeweils die ersten und letzten 30 Sekunden mit allen gemeinsam getanzt werden. In der restlichen Showzeit sind Auf- und Abgänge erlaubt. Ein Wechsel hinter einem Vorhang ist nicht möglich.

9. Musik

Bei den DTHO Turnieren gibt es einige Wettbewerbe, bei denen zu eigener Musik getanzt wird. Dabei ist es nicht vorgeschrieben, ob es sich um einen Mix aus verschiedenen Liedern oder nur einen einzelnen Song handelt.

- **Wettbewerbe mit eigener Musik**
 - S-Teams (1:30 min. plus/minus 10 Sekunden)
 - M-Teams (2:30 min. bis 3:00 min. plus/minus 10 Sekunden)
 - L-Teams (2:30 min. bis 3:00 min. plus/minus 10 Sekunden)
 - XL-Teams (3:30 min. bis 4:00 min. plus/minus 10 Sekunden)
 - Solo Show (1:30 min. plus/minus 10 Sekunden)
 - Duo Show (1:30 min. plus/minus 10 Sekunden)
- **Wettbewerbe mit vorgegebener Musik**
 - Solo Freestyle (105 bpm bis 115 bpm)
 - Duo Routine (Richtgeschwindigkeit 112 bpm)
 - Trio/Quad Routine (Richtgeschwindigkeit 112 bpm)
 - Battle

Bei den Turnieren Solo Freestyle und Duo Routine wird die Musik zwischen 60 und 90 Sekunden gespielt. Der Fokus bei der vom Veranstalter ausgewählten Musik liegt auf Beats-Musik.

Bei Trio/Quad wird die Musik circa 90 Sekunden lang gespielt.

Schimpfwörter in der Musik sind nicht erlaubt. Bei Missachtung kommt es zu einem Abzug von der Gesamtpunktzahl von 40%.

Definition Explicit Content: Explicit Musik bezieht sich auf Musik, die explizite oder kontroverse Inhalte enthält, sei es in Form von obszöner Sprache, Gewalt, sexuellen Inhalten oder anderen Themen, die als ungeeignet oder anstößig angesehen werden könnten. In der Regel werden solche Inhalte durch Kennzeichnungen wie "explicit lyrics" oder "Parental Advisory" auf Alben oder Musiktiteln gekennzeichnet, um Hörer vor potenziell anstößigen Inhalten zu warnen. Dazu gehören zum Beispiel Wörter wie Shit, Fuck, Bitch etc. Bei Fragen wenden Sie sich bitte an den Veranstalter.

Die Musik wird vom DJ so abgespielt, wie sie hochgeladen wurde. Die einzelnen Songs sollten ausgeglichen von der Lautstärke sein, da der DJ während der Show keine Anpassungen machen wird. Sollten bei diesem Thema Fragen aufkommen, kontaktiert uns gerne.

Zur Sicherheit ist es immer sinnvoll den Mix als Back-Up auf einem USB-Stick dabei zu haben.

Der Musik-Upload erfolgt über das DTHO Meldeportal. Die Musik kann direkt mit der Anmeldung hochgeladen werden, kann aber auch noch später bearbeitet werden. Änderungen von Musik sind bis fünf Tage vor dem Turnier eigenständig im Meldeportal möglich. Außerdem ist die Musik für den User jederzeit abrufbar zum Anhören im DTHO Meldeportal hinterlegt.

10. Bewertungskriterien mit Erläuterung

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

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

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

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

11. Zuordnung der Bewertungskriterien

Kriterium/Kategorie	Teams	Routine	Duo Show	Solo Show	Freestyle
Qualität der Bewegungen	X	X	X	X	X
Umsetzung von Musik in Bewegung	X		X	X	X
Schwierigkeitsgrad	X	X	X	X	X
Levels	X	X	X	X	X
Variabilität von Bewegungen	X	X	X	X	X
Bilder	X	X	X		
Bilderwechsel	X	X	X		
Gestik	X	X	X	X	X
Mimik	X	X	X	X	X
Kondition	X	X	X	X	X
Dynamik	X	X	X	X	X
Synchronität	X	X	X		
Nutzung der Tanzfläche	X	X	X	X	
Connection im Team	X	X	X		

12. DTHO Spirit

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

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

Spread Love, don't fight!