

Svenska Danssportförbundet presenterar

Test av nytt tävlingssystem i Bugg och Dubbelbugg

Introduktion, bakgrund och syfte

Svenska Danssportförbundet bedriver kontinuerligt utvecklingsarbete och har valt att dela in arbetet i ett antal olika projekt, där "Framtidsprojekt Bugg och Dubbelbugg" har varit först ut att komma igång med arbetet.

Alla verksamheter oavsett bransch bör ses över kontinuerligt för att säkerställa kvaliteten på det arbete som utförs. Med jämna mellanrum krävs en total översyn där man uppdaterar, effektiviserar, förenklar, förtydligar och ifrågasätter hur man arbetar.

Syftet är att ge föreningarna och tävlande ett enhetlig, kvalitetssäkrat och lättillgängligt system för hur man tävlar, utbildar i tävling, samt arrangerar tävlingar inom Bugg och Dubbelbugg. Förbättringarna bör leda till ett ökat intresse för tävling i Bugg och Dubbelbugg.

Projektgruppen

Projektgruppen består av representanter från olika intressentgrupper i relation till tävlingsverksamhet i Bugg och Dubbelbugg; föreningsrepresentanter, tävlande/dansare, domare samt tävlingsfunktionärer.

Deltagare i projektgruppen är Emil Linnerman (domare och examinator), Jimmy Karlsson (tävlingsledare), David Eriksson (tävlande/dansare), Karolina Filipsson (föreningsrepresentant och fd ordförande i VO BRR) samt Katharina Nilsson (föreningsrepresentant).

Projektgruppen har genomfört enkäter för att samla in information från de ovan nämnda olika intressentgrupperna, där cirka 75% av de som svarat representerar dansare/tävlande och föreningsrepresentanter.

Identifierade utmaningar

Danssporten har generellt över de senaste åren sett en minskning av antalet licensierade dansare och att tävlandet har minskat över tid.

I nuvarande tävlingssystem finns väldigt många öppna klasser och det finns flera klasser med endast ett fåtal par/trior, vilket kan leda till att många dispenser måste hanteras eller att flera klasser ställs in på grund av för få anmälningar. Det är även stora skillnader i reglerna mellan klasserna, vilket gör det svårt med sammanslagningar. För Dubbelbugg är det relativt höga krav, svårighetsnivåer och förutsättningar för att börja tävla, vilket kan ha en påverkan på det låga deltagarantalet.

Projektgruppens fokus

Att skapa bättre förutsättningar för ökat tävlande genom förändringar och förenklingar i tävlingssystem och tävlingsformer för att skapa bättre tävlingsupplägg.

Värderingar och filosofi bakom tävlingsupplägg inom BRR

BRR:s tekniska arbetsgrupp har tagit fram värderingar och filosofi bakom tävlingsupplägg inom BRR. Dessa värderingar har varit en grundläggande del i projektgruppens arbete med att ta fram förslag på nytt tävlingssystem för Bugg och Dubbelbugg.

- 1) Alla skall få tävla
- 2) Alla skall få chans att vinna ibland
- 3) Man skall förtjäna sin tävlingsnivå
- 4) Mästerskap är reserverat för vissa åldersgrupper
- 5) Olika åldrar skall ha olika svårighetsgrader
- 6) Systemet skall uppfattas som tydligt och rättvist
- 7) Dansare skall få tycka att de får utbyte av att tävla

Praktiskt genomförande och inledande testtävlingar

Förbundsstyrelsen har beslutat att projektet ska gå in en praktisk genomförandefas, för att testa upplägget på tävlingar. Detta för att få ytterligare feedback om upplägg och struktur samt engagemang och respons från tävlande och övriga intressenter.

Hösten 2021 kommer tävlingssystemet att testas utöver den "vanliga tävlingen" vid GP-tävlingarna i Växjö 9 oktober och Umeå 30 oktober.

Testtävlingarna kommer alltså att genomföras efter att ordinarie tävling är avslutad. Kravet för deltagande är licens samt betalad anmälningsavgift till arrangörsföreningen.

Efter genomförd tävling uppmanas samtliga deltagare att skicka in feedback genom särskilt anvisad enkät via förbundets hemsida.

Vid eventuella frågor, vänligen skicka ett e-postmeddelande till kansli@danssport.se, för vidare distribution till projektgruppen.

Observera att tävlingsupplägget kan komma att korrigeras mellan första och andra tävlingstillfället, utifrån att det just är ett test av nytt tävlingssystem. Projektgruppen och förbundet kommer att presentera uppdaterad information via danssport.se.

Sammanfattning

Test av nytt tävlingssystem i Bugg och Dubbelbugg

Kort sammanfattning

- Anmälan sker i en ålderskategori, ej i klass.
- Klasstillhörigheten erhålls efter en kvalificeringsrunda.
- Fortsatt tävlande sker i den klass som erhållits efter kvalificeringsrundan.
- Det totala antalet anmälda par/trior styr hur många klasser som tävlingen kommer att fortsätta i efter kvalificeringsrundan.
- Alla par/trior får således tävla minst två rundor (om inte tävlingen startar i direktfinal).
- Poängsystem tillämpas utifrån slutresultatet.
- Poängsystemet resulterar i förbundets rankinglista inom respektive ålderskategori.
- Ju fler par/trior som är med, desto mer poäng finns det att tävla om.
- Rankingtävlingar ger högre poäng i högsta klass.
- Regionala koefficienter tillämpas, vilket innebär att tävlingar långt norrut och långt söderut (dit många har lång resväg) kommer att ge extra poäng.
- För *Dubbelbugg* gäller att alla omgångar före final kortas ned till 1 minut och final blir 1,5 minut (direktfinal kommer dock att vara 1 minut). Tempot sänks generellt i alla ålderskategorier. Senior/Grand Senior öppnas. Ingen egen musik i final och aldrig endast en trio på golvet. Egen musik och ensam på golvet blir unikt för SM-finalen.

Svenska Danssportförbundet presenterar

Test av nytt tävlingssystem i Bugg och Dubbelbugg

Inledning och bakgrund

Målsättningen med detta upplägg är att skapa spännande, roliga och engagerande tävlingar.

Det är lika viktigt att dansarna uppskattar upplägget som publik och kanske framför allt att det också väcker ett externt intresse.

Identifierade utmaningar:

- Problem med upp- och nedflyttningar samt många dispenser
- Problem med nystartade par i för låg klass
- Tävlingar känns inte alltid spännande, roliga och engagerande
- Värdet av att tävla är inte lika stort som förr

OBS! Tävlingsförslaget är tänkt att ersätta dagens N-system, men kan även tillämpas på R-nivå.

Grundläggande tävlingsupplägg

Par och trior anmäler sig till tävling endast i en ålderskategori.

Dans.se visar ej öppet vilka par som har anmält sig (bara antalet), utan det presenteras först vid tävlingen. På så vis är tanken att det ska vara mer spännande inför vilka som tävlar var. Detta är dock en framtida önskad funktion och kommer inte att gälla under testtävlingarna.

Under testtävlingarna kommer tävling att genomföras i tre ålderskategorier:

- Ungdom/Junior
- Senior/Grand Senior
- Vuxen

Det är dagsformen och dagens prestation som ska avspeglas i resultat och ranking vid tävlingstillfället.

Klasstillhörigheten får därmed paret/trion, inom respektive ålderskategori, tävla sig till genom en kvalificeringsrunda. Kvalificeringsrundan kommer för Bugg exempelvis att kunna genomföras i form av tävlingsformen "ormen", vilket innebär att paren i respektive ålderskategori dansar in på golvet för att bli bedömda av domarna. Logistiskt brukar det bli ungefär ett varv runt dansgolvet. För Dubbelbugg kommer det att genomföras med kortare heat med flera trior på golvet samtidigt. Mer information om det finns längre ner.

Efter att kvalificeringsrundan är genomförd kommer deltagarna i respektive ålderskategori att tävla vidare i den klass eller den nivå som bedömningen har resulterat i vid just det här

tävlingstillfället. Detta innebär att alla kommer att ha fått dansa minst två rundor (om det inte är direktfinal).

Målsättningen med systemet är att dela in ålderskategorin i klasser så att nästa omgång efter kvalificeringsrundan startar i kvartsfinal (för Bugg) och semifinal (för Dubbelbugg).

Således avgör det totala antalet anmälda par eller trior hur många klasser som tävlingen kommer att genomföras i efter kvalificeringsrundan.

För **Bugg** gäller följande:

Upp till 24 startande

Antal par	Upp till 7 par	8–14 par	15–24 par
Antal klasser	En klass	Två klasser	Två klasser
Klass/klasser	C	B-C	B-C
Efter kvalificeringsrundan startar klassen i	Endast direktfinal (ej kvalificeringsrunda)	Final	Semifinal

Fler än 24 startande

Antal par	25–48 par	49–72 par	73 par eller fler
Antal klasser	Två klasser	Tre klasser	Fyra klasser
Klasser	B-C	A-C *	A-D
Efter kvalificeringsrundan startar klassen i	Kvartsfinal	Kvartsfinal	Kvartsfinal **

* För Bugg Vuxen gäller att långsam runda endast tillämpas när indelning kan ske i tre klasser, det vill säga att A-klass måste bli av för att långsam runda ska vara en del av finalen.

** Om deltagarantalet är tillräckligt högt kan tävlingsledningen bestämma att genomföra en åttondelsfinal före kvartsfinal.

För **Dubbelbugg** gäller följande:

Upp till 24 startande

Antal par	Upp till 6 trior	7–12 trior	13–24 trior
Antal klasser	En klass	Två klasser	Två klasser
Klass/klasser	C	B-C	B-C
Efter kvalificeringsrundan startar klassen i	Endast direktfinal (ej kvalificeringsrunda)	Final	Semifinal

Fler än 24 startande

Antal par	25–36 trior	37–48 trior	49 trior eller fler
Antal klasser	Två klasser	Tre klasser	Fyra klasser
Klasser	B-C	A-C	A-D
Efter kvalificeringsrundan startar klassen i	Kvartsfinal	Kvartsfinal	Kvartsfinal **

** Om deltagarantalet är tillräckligt högt kan tävlingsledningen bestämma att genomföra en åttondelsfinal före kvartsfinal.

Vid varje tävling skapas alltså en unik klassindelning utifrån de tävlandes prestation och nivå vid just det tävlingstillfället. Vid nästa tävling börjar varje ålderskategori på nytt med en kvalificeringsrunda innan de tävlande tävlar vidare i respektive klasser/nivåer.

Poängsystem och ranking

Ett mål med tävlingsupplägget är att skapa en aktiv rankinglista inom respektive ålderskategori. Paren/triorna kommer vid varje tävlingstillfälle att erhålla poäng, som utgör grunden för förbundets rankinglistor.

När kvalificeringen till respektive klass är klar tilldelas grundläggande rankingpoäng efter första rundan.

För **Bugg** gäller följande:

Upp till 24 startande

Antal par	Upp till 7 par	8–14 par	15–24 par
Antal klasser	En klass	Två klasser	Två klasser
Klasser	C	B-C	B-C
Rankingpoäng	Endast poäng efter placering i direktfinal*	B-klass: 50 p C-klass: 25 p	B-klass: 100 p C-klass: 50 p

* Se information längre ner gällande poäng i final och direktfinal.

Fler än 24 startande

Antal par	25–48 par	49–72 par	73 par eller fler
Antal klasser	Två klasser	Tre klasser	Fyra klasser
Klasser	B-C	A-C	A-D
Rankingpoäng	B-klass: 100 p C-klass: 50 p	A-klass: 150 p B-klass: 100 p C-klass: 50 p	A-klass: 200 p B-klass: 150 p C-klass: 100 p D-klass: 50 p

För **Dubbelbugg** gäller följande:

Upp till 12 startande

Antal trior	Upp till 6 trior	7–12 par	13–24 par
Antal klasser	En klass	Två klasser	Två klasser
Klasser	C	B-C	B-C
Rankingpoäng	Endast poäng efter placering i direktfinal *	B-klass: 50 p C-klass: 25 p	B-klass: 100 p C-klass: 50 p

* Se information längre ner gällande poäng i final och direktfinal.

Fler än 12 startande

Antal trior	25–36 trior	37–48 trior	49 trior eller fler
Antal klasser	Två klasser	Tre klasser	Fyra klasser
Klasser	B-C	A-C	A-D
Rankingpoäng	B-klass: 100 p C-klass: 50 p	A-klass: 150 p B-klass: 100 p C-klass: 50 p	A-klass: 200 p B-klass: 150 p C-klass: 100 p D-klass: 50 p

Systemet innebär således att ju fler par/trior som är med och tävlar, desto fler poäng finns det att tävla om.

Efter kvalificeringsrundan fortsätter respektive klass tävlingen där paren/triorna tävlar mot varandra utifrån dagens bedömda nivå/prestation.

När ett par eller en trio går vidare från kvartsfinal till semifinal erhålles **5 bonuspoäng**. Målsättningen är att det ska vara 12 par i semifinal. När ett par eller en trio går vidare från semifinal till final erhålles **10 bonuspoäng ytterligare**.

Målsättningen är att det ska vara 6 par eller trior i final och i finalen erhålles ytterligare bonuspoäng utifrån placering:

1:a plats	20 poäng
2:a plats	15 poäng
3:e plats	10 poäng
4:e plats	6 poäng
5:e plats	4 poäng
6:e plats	2 poäng

samt eventuellt:

7:e plats 1 poäng (om det är sju par i final i Bugg eller om det blir direktfinal)

Vid eventuell direktfinal tillämpas finalplaceringspoängen enligt bonuspoängsupplägget ovan.

Slutligen får paret/trion en sista bonuspoängsumma utifrån det antalet par/trior som på totalen i hela ålderskategorin placerats *efter* paret/trion. Detta gäller dock inte vid direktfinal.

Exempel

Vid en tävling är 66 par anmälda i Bugg Vuxen. Efter kvalificeringsrundan delas ålderskategorin i tre klasser: BVA (22 st), BVB (22 st) och BVC (22 st).

I BVA får varje par 150 poäng, i BVB får varje par 100 poäng och i BVC får varje par 50 poäng.

Paret som placeras högst i BVA får då totalt 250 poäng

*150 poäng från kvalificeringsrundan
5 bonuspoäng för kvalificering till semifinal
10 bonuspoäng för kvalificering till final
20 bonuspoäng för 1:a plats
65 bonuspoäng för antalet par som placerats efter paret*

Paret som placeras högst i BVB får då totalt 178 poäng

*100 poäng från kvalificeringsrundan
5 bonuspoäng för kvalificering till semifinal
10 bonuspoäng för kvalificering till final
20 bonuspoäng för 1:a plats
43 bonuspoäng för antalet par som placerats efter paret*

Paret som placeras högst i BVC får då totalt 106 poäng

*50 poäng från kvalificeringsrundan
5 bonuspoäng för kvalificering till semifinal
10 bonuspoäng för kvalificering till final
20 bonuspoäng för 1:a plats
21 bonuspoäng för antalet par som placerats efter paret*

Paret som placeras lägst i BVA får då totalt 194 poäng

*150 poäng från kvalificeringsrundan
44 bonuspoäng för antalet par som placerats efter paret*

Paret som placeras lägst i BVB får då totalt 122 poäng

*100 poäng från kvalificeringsrundan
22 bonuspoäng för antalet par som placerats efter paret*

Paret som placeras lägst i BVC får då totalt 50 poäng

50 poäng från kvalificeringsrundan

Tempon kvalificeringsrunda

	Bugg	Dubbelbugg
Ungdom/Junior	156 BPM	148 BPM
Senior/Grand Senior	156 BPM	148 BPM
Vuxen	164 BPM	156 BPM

Tempon upp till 24 startande i Bugg och upp till 12 startande i Dubbelbugg

Vid direktfinal eller efter kvalificeringsrunda.

	Bugg	Dubbelbugg
Ungdom/Junior B	164 BPM	156 BPM
Ungdom/Junior C	156 BPM	148 BPM
Senior/Grand Senior B	164 BPM	156 BPM
Senior/Grand Senior C	156 BPM	148 BPM
Vuxen B	172 BPM	164 BPM
Vuxen C	164 BPM	156 BPM

Tempon vid fler än 24 startande i Bugg och fler än 13 startande i Dubbelbugg

Vid indelning i tre klasser (A-C) eller fyra (A-D) klasser.

	Bugg	Dubbelbugg
Ungdom/Junior A	172 BPM	164 BPM
Ungdom/Junior B	164 BPM	156 BPM
Ungdom/Junior C	156 BPM	148 BPM
Ungdom/Junior D	148 BPM	140 BPM
Senior/Grand Senior A	172 BPM	164 BPM
Senior/Grand Senior B	164 BPM	156 BPM
Senior/Grand Senior C	156 BPM	148 BPM
Senior/Grand Senior D	148 BPM	140 BPM
Vuxen A	180 BPM	172 BPM
Vuxen B	172 BPM	164 BPM
Vuxen C	164 BPM	156 BPM
Vuxen D	156 BPM	148 BPM

Specifika bestämmelser för Dubbelbugg

Inom Dubbelbugg finns det många klasser, men få utövare. Få tävlingar blir av och instegsnivån att tävla är hög, där avancerade program med flera danser kan anses som norm. Den höga svårighetsnivån som reglerna anger främjar inte en bred tillväxt.

- 2.00 minuter i final kräver mycket förberedelser
- ensam på golvet kan avskräcka
- oftast direktfinal
- högt tempo redan i uttagningar
- långt steg från R- till N-klass

För att skapa bättre förutsättningar kommer följande principer att gälla för Dubbelbugg:

- 1 minut i samtliga rundor före final
- 1,5 minut i final
- ingen egen musik förutom vid SM
- aldrig endast en trio på golvet vid alla tävlingar förutom SM
- finaler dansas med max 6 trior, fördelat på en kort gemensam presentationsrunda, två rundor med max tre trior i varje runda och en kort gemensam avslutande runda

OBS! Om det endast blir direktfinal i en ålderskategori utifrån antalet anmälda trior är det endast 1 minut i final. Det måste alltså ha varit minst en kvalificeringsrunda för att finalen ska vara 1,5 minut.

Vid SM kommer finalen i Dubbelbugg att utökas med en runda till. Utöver det upplägg som beskrivs ovan kommer en showcase-runda om 2 minuter med möjligheten till egen musik. Det totala resultatet fås fram genom att lägga samman placeringarna. Vid lika resultat går showcase-rundans inbördes ordning före för att avgöra slutgiltig placering.

Framtida rankingsystem och rankingtävlingar

Parets/trions fem högsta poängsummor under det löpande tävlingsåret (rullande 365/366 dagar) är de som används för att få fram en total löpande ställning inom respektive ålderskategori. Samtliga par/trior har alltså en placering på förbundets rankinglista, som anger den totala ställningen/nivån under tävlingsåret.

Vid de tävlingar som förbundet utser till årets fem rankinggrundande tävlingar tillämpas en viktning eller faktor om 1,5 gånger slutpoängen för högsta klassen vid den tävlingen (A-klass). Detta innebär således att slutgiltig poängsumma tas gånger 1,5. Det är alltså högre poäng som är möjliga att få vid det tävlingstillfället (vid en rankingtävling).

Regionala koefficienter

För att hantera variansen i antal tävlande fördelat över landet är tanken att använda ett koefficientsystem. Tävlingar i region Norr (t.ex. 1,4) och Syd (t.ex. 1,2) kommer att ge extra poäng, medan region Mellan (där de flesta licensierade finns) kommer att ha en koefficient om 1,0.

Framtida kvalificering till Svenska Mästerskapen

Rätt att delta vid Svenska Mästerskapen har de par som vid datum för sista kvalificering har genomfört minst tre svenska tävlingar under det löpande tävlingsåret (rullande 365/366 dagar). Antingen är paret/trion kvalificerade via direktkvalificering utifrån rankingsystemet eller behöver paret/trion tävla vid kvalificeringstävlingen till SM, som hålls dagen före mästerskapet.

Om något eller några av dessa par/trior som har en hög placering på rankinglistan inte anmäler sig erbjuds nästföljande par på listan den direktkvalificerade platsen. Mer detaljerad information om detta kommer att presenteras längre fram.