



TÄVLINGSREGLEMENTE
Disco- och Hiphopdel

2017-09-15

Innehållsförteckning

D1 ALLMÄNT	4
D2 TÄVLINGSFUNKTIONÄRER	4
<i>D2.1 Domare</i>	<i>4</i>
<i>D2.2 Tävlingsledare (TL) och Tävlingskontrollant (TK)</i>	<i>4</i>
D3 FÖRUTSÄTTNINGAR FÖR DELTAGANDE	4
<i>D3.1 Reklam på tävlingsdräkt</i>	<i>4</i>
<i>D3.2 Nummerlapp</i>	<i>4</i>
D4 TÄVLINGSARRANGEMANG	4
<i>D4.1 Golvyta</i>	<i>4</i>
<i>D4.2 Mästerskapstävlingar</i>	<i>4</i>
D4.2.1 Nationella Mästerskap.....	4
D4.2.2 Distriktsmästerskap.....	5
<i>D4.3 GP-Tävling</i>	<i>5</i>
D5 ÅLDERSGRUPPER	5
<i>D5.1 Solo och Duo</i>	<i>5</i>
<i>D5.2 Trio, Small Team och Big Team</i>	<i>5</i>
<i>D5.3 Ålderskillnader Duo, Trio, Small Team och Big Team</i>	<i>5</i>
<i>D5.4 Åldersflyttning</i>	<i>6</i>
D6 KLASSINDELNING	6
<i>D6.1 Allmänt</i>	<i>6</i>
<i>D6.2 Danser och grenar</i>	<i>6</i>
<i>D6.3 Klasser</i>	<i>6</i>
<i>D6.4 Grenar</i>	<i>6</i>
<i>D6.5 Tävlingsindelning Disco</i>	<i>7</i>
D6.5.1 Generellt.....	7
D6.5.2 Akro Disco akrobatik (inte i åldersgruppen Kids).....	7
<i>D6.6 Tävlingsindelning Hiphop</i>	<i>8</i>
D6.6.1 Generellt.....	8
D6.6.2 Hiphop Battle.....	9
<i>D6.7 Tävlingsindelning Freestyle Discojazz</i>	<i>10</i>
<i>D6.8 Tävlingsindelning Slowdance</i>	<i>11</i>
D7 KLASSTILLHÖRIGHET	12
<i>D7.1 Start i rätt klass</i>	<i>12</i>
<i>D7.2 Uppflyttning till högre klass</i>	<i>12</i>
<i>D7.3 Uppflyttningspoäng</i>	<i>12</i>
D8 RANKING	12
<i>D8.1 Uträkning av ranking</i>	<i>13</i>
D9 DANSBESTÄMMELSER	13
<i>D9.1 Disco Dance</i>	<i>13</i>
D9.1.1 Karaktär.....	13
D9.1.2 Otillåtna steg.....	14
D9.1.3 Bedömningskriterier.....	14
D9.1.4 Musik.....	14
D9.1.5 Klädesbestämmelser.....	15
<i>D9.2 Hiphop</i>	<i>15</i>
D9.2.1 Karaktär.....	15
D9.2.2 Otillåtna steg.....	16
D9.2.3 Bedömningskriterier.....	16
D9.2.4 Musik.....	17
D9.2.5 Klädesbestämmelser.....	17
<i>D9.3 Freestyle Discojazz</i>	<i>17</i>

SVENSKA DANSSPORTFÖRBUNDETS TÄVLINGSREGLEMENTE

2017.1

D9.3.1 Karaktär.....	17
D9.3.2 Otillåtna steg.....	18
D9.3.3 Bedömningskriterier.....	18
D9.3.4 Musik.....	19
D9.3.5 Klädesbestämmelser.....	19
D9.4 Slowdance.....	19
D9.4.1 Karaktär.....	19
D9.4.2 Otillåtna steg.....	20
D9.4.3 Bedömningskriterier.....	20
D9.4.4 Musik.....	21
D9.4.5 Klädesbestämmelser.....	21
D9.5 Definitioner.....	21
D9.5.1 Lyft.....	21
D9.5.2 Akrobatik.....	21

D1 ALLMÄNT

Denna reglementsdel gäller tillsammans med den generella delen som tävlingsreglemente för danserna Disco, Hiphop, Slowdance och Freestyle Discojazz. Hänvisningar till den generella delen ges i förekommande fall i början av varje kapitel.

D2 TÄVLINGSFUNKTIONÄRER

Se även kapitel 3 i den generella delen.

D2.1 *Domare*

Tävling ska dömas av ett udda antal domare.

Nationell Tävlings ska dömas av minst tre domare. Rekryteringsklasser får dock dömas av en domare förutsatt att denna har behörighet i grenen.

D2.2 *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.

D3 FÖRUTSÄTTNINGAR FÖR DELTAGANDE

Se även kapitel 4 i den generella delen.

D3.1 *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.

D3.2 *Nummerlapp*

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

I Solo och Duo är placering av nummerlappen valfri men på rygg, mage eller lår rekommenderas.

I Small Team och Big Team ska en dansare ha nummerlappen placerad fram.

Reklam på nummerlappen får inte vikas undan.

D4 TÄVLINGSARRANGEMANG

Se även kapitel 5 i den generella delen.

D4.1 *Golvyta*

Minimum golvyta är per halvt dansgolv 10×12 meter, per helgolv 20×12 meter.

D4.2 *Mästerskapstävlingar*

D4.2.1 *Nationella Mästerskap*

Nationellt mästerskap arrangeras för att kora Svensk Mästare och Svensk Juniormästare i Disco Dance Solo, Duo, Small Team och Big Team, i Akro Disco Dance, i Hiphop Solo, Duo, Small Team och Big Team, i Hiphop Battle Solo och Duo, i Freestyle Discojazz Solo, Duo, Trio, Small Team och Big

SVENSKA DANSSPORTFÖRBUNDETS TÄVLINGSREGLEMENTE

2017.1

Team samt i Slowdance Solo, Duo, Trio, Small Team och Big Team. 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 delta i Nationellt Mästerskap krävs att dansare i Solo respektive i Duo/Trio/Team tillsammans har deltagit i aktuell dans på minst en tävling i högre klass än Rising Star på Nationell Tävling, Distriktsmästerskap eller internationell Tävling. 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) räknas som deltagit.

D4.2.2 Distriktsmästerskap

Distriktsmästerskap är öppna i Disco Dance Solo, Duo, Small Team och Big Team, i Akro Disco Dance, i Hiphop Solo, Duo, Small Team och Big Team, i Hiphop Battle, i Freestyle Discojazz Solo, Duo, Trio, Small Team och Big Team samt i Slowdance Solo, Duo, Trio, Small Team och Big Team. 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.

D4.3 GP-Tävling

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

D5 ÅLDERSGRUPPER

D5.1 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	

D5.2 Trio, 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	

D5.3 Ålderskillnader Duo, Trio, Small Team och Big Team

All åldersbestämning sker per kalenderår. I en duo, en trio 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.

SVENSKA DANSSPORTFÖRBUNDETS TÄVLINGSREGLEMENTE

2017.1

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.

D5.4 Åldersflyttning

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

Dansaren/duon/trion/teamet behåller maximalt 4 uppflyttningspoäng vid åldersflyttning.

D6 KLASSINDELNING

D6.1 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.

D6.2 Danser och grenar

<u>Danser</u>	<u>Grenar</u>
Disco Dance	Solo, Duo, Small Team, Big Team
Akro Disco	Solo
Hiphop	Solo, Duo, Small Team, Big Team,
Hiphop Battle	Solo, Duo
Freestyle Discojazz	Solo, Duo, Trio, Small Team, Big Team
Slowdance	Solo, Duo, Trio, Small Team, Big Team

D6.3 Klasser

<u>Grenar</u>	<u>Nivå</u>
Solo, Duo och Trio	Rekrytering Rising Star Superstar Elit
Small Team	Elit och Rising Star
Big Team	Elit och Rising Star
Akro Disco	Elit och Rising Star
Hiphop Battle	Elit och Rising Star

D6.4 Grenar

- Solo, dock i Superstar och Elit Disco flickor och pojkar i egna klasser *
- Duo, dock i Superstar och Elit Disco flickor, pojkar och flicka-pojke (mixad klass) i egna klasser **
- Trio, endast i Freestyle Discojazz och Slowdance (alla sammansättningar av Trio, flickor, pojkar eller mixat)
- Small Team 3-8 dansare
- Big Team 9-24 dansare

* För separata flick- och pojkklasser i Solo krävs minst tre tävlande i respektive åldersgrupp, annars slås klasserna samman till Soloklasser för både flickor och pojkar.

** För separata Duoklasser flickor och pojkar respektive mixade Duoklasser krävs minst tre tävlande duor i respektive åldersgrupp, annars slås klasserna samman i första hand Duoklasser pojkar med mixad Duoklass och i andra hand till enbart Duoklasser med alla kombinationer av dansare.

SVENSKA DANSSPORTFÖRBUNDETS TÄVLINGSREGLEMENTE

2017.1

D6.5 Tävlingsindelning Disco

D6.5.1 Generellt

Klasser	Elit	Superstar	Rising Star	Rekrytering
Musik	Arrangörens om ej annat anges			
Disco Dance				
Solo och Duo				
Tempo (bpm)	140	136	128	128
Heat ¹⁾	3×1 min ⁴⁾⁵⁾	3×1 min ⁴⁾⁵⁾	2×1 min ²⁾³⁾	2×1 min ^{2)3)*)}
Small Team				
Tempo (bpm)	140		136	
Heat ¹⁾	2 min ⁶⁾		1,5 min ⁶⁾	
Big Team				
Tempo (bpm)	100–160		100–160	
Heat ¹⁾	Egen musik 2,5–3 min ⁷⁾		Egen musik 2,5–3 min ⁷⁾	
Licenskrav	Hög	Hög	Hög/låg ¹⁰⁾	Låg
Tillåten akro	Ej	Ej	Ej	Ej
Akro Disco				
Solo				
Tempo (bpm)	140		136	
Heat ¹⁾	3 heat ⁸⁾⁹⁾		3 heat ⁸⁾⁹⁾	
Licenskrav	Hög		Hög/låg ¹⁰⁾	
Tillåten akro	Ja		Ja	

*) Dansare som inte gått vidare från första uttagning kan få ett andra försök i en extrachans.

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) respektive max 3 duor per heat.

³⁾ Final inleds med presentationsdans med alla dansare/duor samtidigt. Därefter 1 min med finalisterna uppdelade i 2 heat.

⁴⁾ 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) respektive max 3 duor per heat. Slutligen 1 min med alla dansare/duor samtidigt.

⁵⁾ Final inleds med presentationsdans 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/heat i varje omgång.

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

⁸⁾ Heat 1: 20 sek Disco Dance; Heat 2: 1 min Disco Dance och Akrobatik; Heat 3: 1 min Disco dance.

⁹⁾ Uttagningar och final startar med 20 sek med alla dansare samtidigt.) Därefter delas dansarna i heat om 2 dansare i taget i 1 minut där akrobatik är tillåtet. I den sista minuten dansar samtliga dansare igen.

¹⁰⁾ Låg licens för Kids och Children samt låg för Rising Star Small Team, Big Team, Akro Disco och Battle.

D6.5.2 Akro Disco akrobatik (inte i åldersgruppen Kids)

Akrobatiken i andra minuten ska flyta samman naturligt och musikaliskt med Discodansen. Kvaliteten på den utförda akrobatiken är minst lika viktig i bedömningen som svårighetsgraden i de akrobatiska momenten.

D6.5.2.1 Rising Star

Följande 4 moment ska ingå i den andra minuten:

- Hjulning.
- Handvolt (samlad eller spagathandvolt).
- Rondat.
- "Mjukis" mjuk övergång framåt eller bakåt.

Minst en kombination med minst 2 av ovanstående moment eller svårare t.ex hjulning-handvolt.

SVENSKA DANSSPORTFÖRBUNDETS TÄVLINGSREGLEMENTE

2017.1

Mer avancerad akrobatik är också tillåtet, undantaget Children, och ska värderas till dansarens fördel. Lättare moment som handstående, rullning över axel o dyl. är också tillåtet. Akrobatiken ska flyta in naturligt och musikaliskt i discokoreografin. Det är tillåtet att använda ett moment mer än en gång i dansen.

D6.5.2.2 *Elit (inte i åldersgrupperna Kids och Children)*

Följande 3 akrobatikmoment ska ingå i den andra minuten:

- Handvolt
- Flickflack (samlad eller delade ben, stillastående, med hjulning eller rondat som farttagning är valfritt)
- Sidvolt
- Minst en kombination med minst 2 av ovanstående moment eller svårare t.ex sidvolt-handvolt, rondat-flickflack-flickflack.

Lättare akrobatik är också tillåtet att använda. Mer avancerad akrobatik som salto, tjeckvolt m.m. är också tillåtet och ska värderas till dansarens fördel. Akrobatiken ska flyta in naturligt och musikaliskt i discokoreografin. Det är tillåtet att använda ett moment mer än en gång i dansen.

D6.6 *Tävlingsindelning Hiphop*

D6.6.1 *Generellt*

Klasser	Elit	Superstar	Rising Star	Rekrytering
Musik	Arrangörens om ej annat anges			
Hiphop Solo				
Tempo (bpm)	80–120		90–112	100–108
Heat ¹⁾	3×1 min ^{4) 5)}		2×1 min ^{2) 3)}	2×1 min ^{2) 3)}
Duo				
Tempo (bpm)	90–112		100–112	100–108
Heat ¹⁾	3×1 min ^{4) 5)}		2×1 min ^{2) 3)}	2×1 min ^{2) 3)}
Small Team				
Tempo (bpm)	100–108		100–108	
Heat ¹⁾	2 min ⁶⁾		1,5 min ⁶⁾	
Big Team				
Tempo (bpm)	Egen musik		Egen musik	
Heat ¹⁾	2,5–3 min ⁷⁾		2,5–3 min ⁷⁾	
Licenskrav	Hög	Hög	Hög/låg ⁹⁾	Låg
Hiphop Battle Solo				
Tempo (bpm)	Valfritt		Valfritt	
Heat (antal)	4 heat ⁸⁾		3 heat ⁸⁾	
Duo				
Tempo (bpm)	Valfritt		Valfritt	
Heat (antal)	4 heat ⁸⁾		3 heat ⁸⁾	
Licenskrav	Hög		Hög/låg ⁹⁾	

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) respektive 2 duor per heat (Battle Duo).

³⁾ Final inleds med presentationsdans 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 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/heat i varje omgång.
- 7) 1 team/heat i varje omgång. Det är inte tillåtet att byta musik mellan omgångarna.
- 8) Se D6.6.2.1 och D6.6.2.2. nedan.
- 9) Låg licens för Kids och Children och för Rising Star Small Team, Big Team, Akro Disco och Battle..

D6.6.2 Hiphop Battle

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.

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 stilarna:
HipHop/New Style och Hype/New Jack Swing.

Elit battlar i stilarna:
HipHop/New Style, House, Popping, Ragga, Dancehall, R&B och Old School (Hype/New Jack Swing, Old school popping, Hype/New Jack Swing).

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 pekar mot den dansare de tycker ska vinna. 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 plats placeringen.

D6.6.2.1 Genomförande uttagningsomgångar Solo

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

Rising Star

- 1 minut New Style
- 30-40 sek Hype/New Jack Swing
- 1 minut New Style.

Elit

- 1 minut New Style
- 30-40 sek annan musikstil
- 30-40 sek annan musikstil
- 1 minut Old School.

Annan musikstil kan vara House, Popping, Ragga, Dancehall eller R&B.
Old School kan vara Hype/New Jack Swing, Old school Popping eller Hype/New Jack Swing.

De 16 bästa dansarna kvalificerar sig vidare till Battles .

D6.6.2.2 Genomförande Battles Solo

De 16 dansarna delas i två grupper där dansarna battlar 2 och 2 mot varandra i 3 heat i Rising Star och i Elit enligt följande:

Rising Star

- 1 minut New Style
- 30-40 sek Hype
- 1 minut HipHop/New Style.

Elit

- 1 minut New Style
- 30-40 sek annan musikstil
- 1 minut Old School.

Annan musikstil kan vara House, Popping, Ragga, Dancehall eller R&B.

Old School kan vara Hype/New Jack Swing, Old school Popping eller Hype/New Jack Swing.

D6.6.2.3 Genomförande uttagningsomgångar Duo

Max 4 duor på golvet, dansar i 2 ronder enligt följande:

Rond 1

Dansarna i respektive duo får använda 1 minut för att visa upp sin individuella freestyle en åt gången, t.ex. 30 sek vardera.

Rond 2

Båda dansarna i respektive duo dansar samtidigt i 30 sek. De kan välja att dansa en rutin eller freestyle tillsammans.

De 4 bästa duorna kvalificerar sig vidare till Battles.

D6.6.2.4 Genomförande Battles Duo om placering 1-4

De uttagna duorna battrar 2 duor i taget i 2 Heat.

Heat 1

En dansare från vardera duo dansar en i taget i 1 min.

Heat 2

Nästa dansare i vardera duo dansar en i taget i 1 min.

Dansarna har en minut vardera att dansa i varje battle. Om duon vill lägga in rutiner/kombinationer samt dansa/vibba med varandra sker detta i någon av den första eller den andra dansarens solo. Rutinen/kombinationen bör inte ta dansarens hela minut då domarna också vill se dansarens förmåga att freestyla.

Musik i Battle Duo Hiphop/New Style 60-120 bpm. Musiken byts mellan heat 1 och heat 2.

D6.7 Tävlingsindelning Freestyle Discojazz

- Första omgång inleds med 1 minut presentationsdans med alla dansare/duor/trior samtidigt. Vid stort antal dansare kan presentationsdansen delas upp i flera grupper. Presentationer för samtliga klasser ska genomföras innan man börjar med uppdelade heat.
- Finaler dansas med 6 ±1 dansare/duor/trior/team.
- Direktfinal inleds med 1 minut presentationsdans med alla dansare/duor/trior samtidigt. Presentationer för samtliga klasser ska genomföras innan man börjar med uppdelade heat.

SVENSKA DANSSPORTFÖRBUNDETS TÄVLINGSREGLEMENTE

2017.1

Klasser	Elit	Superstar	Rising Star	Rekrytering
Musik	Arrangörens om ej annat anges			
Freestyle Discojazz Solo, Duo, Trio Tempo (bpm) Heat ¹⁾	150–175 30-50 sek ^{2) 3) 4)}		150–175 30–50 sek ^{2) 4)}	150–175 30–50 sek ^{2) 4) *)}
Small Team Tempo (bpm) Heat ¹⁾	150–160 2 min ⁵⁾		150–160 1,5 min ⁵⁾	
Big Team Tempo (bpm) Heat ¹⁾	100–150 Egen musik 2,5 min ⁵⁾		100–150 Egen musik 2,5 min ⁵⁾	
Licenskrav	Hög	Hög	Hög/låg ⁶⁾	Låg

*) Dansare som inte gått vidare från första uttagning kan få ett andra försök i en extrachans.

1) Heatlängd ±5 sek.

2) Max 8 dansare/heat (Solo), max 4 duor/heat respektive 3 trior/heat.

3) Finalen inleds med 30-40 sek presentationsdans av varje finalist separat ("solospot"). Solospot ska innehålla minst 80 % dans. Efter detta minsta 15 sek paus innan finalheatet startas. Finalisten har en åtta på sig för att lämna golvet. Finalen avslutas med heat där finalisterna dansar runt motsols på samma sätt som i uttagningsomgångarna.

4) Dansarna ska röra sig motsols runt golvet.

5) Teamen ska ha en bestämd front på golvet.

6) Låg licens för Kids och Children samt låg för Small Team och Big Team.

D6.8 Tävlingsindelning Slowdance

- Första omgång inleds med 1 minut presentationsdans med alla dansare/duor/trior samtidigt. Vid stort antal dansare kan presentationsdansen delas upp i flera grupper. Presentationer för samtliga klasser ska genomföras innan man börjar med uppdelade heat.
- Finaler dansas med 6 ±1 dansare/duor/trior/team.
- Direktfinal inleds med 1 minut presentationsdans med alla dansare/duor/trior samtidigt. Presentationer för samtliga klasser ska genomföras innan man börjar med uppdelade heat.

Klasser	Elit	Superstar	Rising Star	Rekrytering
Musik	Arrangörens om ej annat anges			
Slowdance Solo, Duo, Trio Tempo (bpm) Heat ¹⁾	60–100 ⁶⁾ 1 min ^{2) 3) 4)}		60–100 ⁶⁾ 1 min ^{2) 4)}	60–100 ⁶⁾ 1 min ^{2) 4) *)}
Small Team Tempo (bpm) Heat ¹⁾	60–100 ⁶⁾ Egen musik 1,5 min ⁵⁾		60–100 ⁶⁾ Egen musik 2 min ⁵⁾	
Big Team Tempo (bpm) Heat ¹⁾	60–100 ⁶⁾ Egen musik 2,5 min ⁵⁾		60–100 ⁶⁾ Egen musik 2,5 min ⁵⁾	
Licenskrav	Hög	Hög	Hög/låg ⁷⁾	Låg

*) Dansare som inte gått vidare från första uttagning kan få ett andra försök i en extrachans.

1) Heatlängd ±5 sek.

2) Max 8 dansare/heat (Solo), max 4 duor/heat respektive 3 trior/heat.

3) Finalen inleds med 30-40 sek presentationsdans av varje finalist separat ("solospot"). Solospot ska innehålla minst 80 % dans. Efter detta minsta 15 sek paus innan finalheatet startas. Finalisten har en åtta för att lämna golvet. Finalen avslutas med heat där finalisterna dansar runt motsols på samma sätt som i uttagningsomgångarna.

4) Dansarna ska röra sig motsols runt golvet.

5) Teamen ska ha en bestämd front på golvet.

6) Även tempon utanför intervallet kan förekomma.

7) Låg för Kids och Children samt låg för Small Team och Big Team.

D7 KLASSTILLHÖRIGHET

Se även kapitel 7 i den generella delen.

Dansare/duo/team kan tillhöra olika klasser i olika grenar.

D7.1 Start i rätt klass

Dansare som inte tävlat tidigare eller duo/trio/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/trion startar då i närmast högre öppna klass i aktuell åldersgrupp.

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

- Om dansarna tillhör olika klassnivåer startar duon/trion/teamet på den nivå som den lägst klassade dansaren tillhör,
- om dansarna tillhör samma klassnivå startar duon/trion/teamet på en nivå lägre.

Om ingen klass i aktuell åldersgrupp är öppen, startar dansare/duo/trio/team i närmast lägre öppna klass i närmast högre åldersgrupp.

Dansare/duo/trio/team flyttar till högre klass enligt reglerna i D7.2.

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

D7.2 Uppflyttning till högre klass

Ny klasstillhörighet erhålls vid följande tillfällen:

- Då en dansare/duo/trio/team fått sammanlagt följande antal uppflyttningspoäng (u-poäng):
 - 6 u-poäng från Rising Star till Superstar respektive från Rising Star till Elit, undantaget Kids och Children eller
 - 8 u-poäng från Superstar till Elit.
- Då dansaren/duon/trion/teamet 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/trio/team har rätt att fritt välja när de vill flytta från Rekrytering till Rising Star.

Solodansare, Duo, Trio, Team som har genomfört minst 9 tävlingar i Rising Star i åldersklassen Children - genomförda tävlingar i åldersklassen Kids räknas inte - kan flytta upp till Superstar om de önskar, oavsett resultaten från tävlingarna i Rising Star.

Dansare/duo/trio/team börjar i högre klass utan uppflyttningspoäng.

D7.3 Uppflyttningspoäng

Uppflyttningspoäng tillhör dansaren/duon/trion/teamet.

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

D8 RANKING

Se även kapitel 8 i den generella delen.

Dansare/duo/trio/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/trio/team som startat i Nationellt Mästerskap och som flyttas upp till högsta öppna klass i åldersgruppen enligt regeln i 5.2.2 får markering.
- Youth- och Juniordansare/duo/trio/team som i enlighet med D4.2 tävlar i högre klass får markering förutsatt att denne/de var anmält till klassen.

D8.1 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/trio/team med lägst totalsumma rankas som etta.
- b) Om två dansare/duor/trior/team har samma totalsumma prioriteras den/det som fått bästa inbördes placering vid senaste mötet.
- c) Om tre eller fler dansare/duor/trior/team har samma totalsumma avgörs ordningsföljden i första hand av placeringen på den senaste rankinggrundande Tävlingen där dansare/duor/trior/team som inte deltagit placeras sist. Vid lika placering gäller b) eller c) för näst senaste rankinggrundande tävlingen osv. tills alla placerats.

D9 DANSBESTÄMMELSER

D9.1 Disco Dance

D9.1.1 Karaktär

D9.1.1.1 Generellt

- Karaktären kännetecknas av en konstant kroppspuls (magpump, body action) som bygger på principen contraction/release.
- Benämningen Disco Dance ger utrymme för fri tolkning och personlig stil. Denna kan vara influerad av aktuella trender.
- I klassen Rekrytering ska det dock dansas ren disco basic stil med tydlig puls.
- Koreografin får inte ha sexuell anspelning.

D9.1.1.2 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.

D9.1.1.3 Small Team

- Ett Small Team ska bestå av 3-8 dansare
- 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.

D9.1.1.4 Big Team

- Ett Big Team ska bestå av 9-24 dansare
- 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.

SVENSKA DANSSPORTFÖRBUNDETS TÄVLINGSREGLEMENTE

2017.1

- Ett Big Team kan bestå av dansare från olika föreningar.

D9.1.1.5 Akro Disco

I Akro Disco dansar man och integrerar akrobatik i dansen. Ca 40% av minuten ska innehålla akrobatik och ca 60% av minuten ska vara dans. Det ska vara avancerad akrobatik.

D9.1.2 Otillåtna steg

I Rekrytering och Rising Star

- Inga kickar, sträckta eller i attitude, som går rakt bakåt är tillåtna
- Rondékickar framåt och bakåt som roterar runt med överkroppen neråt är inte tillåtna.

I samtliga klasser

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

D9.1.3 Bedömningskriterier

De tre bedömningskriterierna i Disco är följande: Musikalitet, Teknik och Utförande.

Alla bedömningskriterier ska anses vara lika viktiga och rangordnas därför inte, med undantag för takt och rytmik som är överordnat.

D9.1.3.1 Musikalitet

- Dansarna ska dansa i takt. Variation av rytmer som visar på dynamik, tajming och musikalitet.
- I klassen Rekrytering ska det dock dansas ren disco basic stil med tydlig takt puls.

D9.1.3.2 Teknik

- Korrekt hållning, balans, kontroll och placering av kroppen.
- Sträckta knän och vrister samt spänstigt fotarbete i både grundsteg som i tekniska moment så som kickar och hopp.
- Rörelser med armar och ben ska göras med förlängning som ger långa raka linjer.
- Helhetsintrycket ska vara att dansaren dansar med lätthet, snabbt, explosivt och spänstigt.

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.

D9.1.3.3 Utförande

- Hopp, piruetter och kickar får ej dominera.
- Koreografin ska ha variation av olika grundsteg, rörelser och former.
- Koreografin ska kunna visa dansarens förmåga att dansa dynamiskt dvs med olika rörelsekvaliteter som exempelvis hårt-mjukt, snabbt-långsamt, tuff-graciös osv.
- I klassen Rekrytering ska det dock dansas ren disco basic stil med tydliga grundsteg samt takt och puls.
- Övertygande utstrålning, uttryck och energi.

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.
- Koreografin ska ha en tydlig helhet med dansanta övergångar mellan de olika elementen för att behålla dansens flyt.
- 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 Elitklass förväntas dansarna att dansa in och ur olika formationer, inte springa eller gå.

D9.1.4 Musik

- När arrangörens musik används i Disco ska musiken ha en tydlig basgång, 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 rondan i Rekrytering och Rising Star. I Superstar och Elit kan låten bytas mellan varje heat.
- Big Team får inte byta musik mellan rondan.

Musik med texter som innehåller svordomar eller annat innehåll som kan anses kränkande, stötande eller nedvärderande bör inte förekomma. Musikvalet ska också anpassas till respektive åldersklass och i åldersklasserna Kids och Children får musik med texter enligt föregående mening inte användas.

D9.1.5 Klädesbestämmelser

Klädesbestämmelserna i Disco är följande.

I Rekrytering Solo och Duo

- Ingen form av glitter får förekomma på kläder, hår eller smink.
- Inga kläder i lack, skinn eller skinnimitation.
- Inga kläder eller dekorationer i färgerna silver eller guld.

I samtliga klasser

- Klädsel får inte ha sexuell anspelning.
- Kroppsnära kläder rekommenderas.
- Bysten ska vara helt täckt utan urringning. Bysten måste täckas med tyg som inte är genomskinligt eller hudfärgat.
- Stussen ("rumpan") och höftområdet ska täckas med minst motsvarande hotpantsmodell, det innebär att skinkan inte får vara synlig, hotpants måste sitta tight åt benet och inte åka upp när dansaren dansar.
- Byxor får inte vara genomskinliga eller i hudfärgat tyg.
- Tävlingskläderna ska vara ändamålsenliga för danssporten.
- I Duo-, Small Team- och Big team bör färger vara väl matchade.
- I Disco Rekrytering och Disco Rising Star ska sportskor eller jazztekniskor användas (ej t.ex. "tossor"). I övriga klasser är skor valfritt men rekommenderas av medicinska och hygieniska skäl.
- Höglackade skor är inte tillåtna.

D9.2 Hiphop

D9.2.1 Karaktär

D9.2.1.1 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. Men kan även ha en lättare känsla utan att tappa sin tyng så som i 90's Hip Hop/Hype och New Jack Swing.
- Hiphop ger utrymme för fri tolkning och personlig stil.
- Koreografin eller dansen får inte ha sexuell anspelning.

D9.2.1.2 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.

D9.2.1.3 Small Team

- Ett Small Team ska bestå av 3-8 dansare
- 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.

D9.2.1.4 Big Team

- Ett Big Team ska bestå av 9-24 dansare
- Koreografin ska innehålla variation av placeringar och formationer samt koreografiska effekter.
- Dansarnas förmåga att hålla placeringar och linjer och framhäva effekter i koreografin är viktigt 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.

D9.2.2 Otillåtna steg

I Rekrytering, Rising Star och Superstar

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

I Elit

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

D9.2.3 Bedömningskriterier

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

D9.2.3.1 Musikalitet

- 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 Hiphop basicstil med tydlig takt puls 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.

D9.2.3.2 Teknik

- 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 och Personligt Uttryck.
- Musikalisk förståelse för de olika musikstilarna i form av känsla, uttryck, rytmer samt hur de förmedlas.
- Kontroll av olika rörelse kvaliteter 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.

D9.2.3.3 Utförande

- Variation i koreografi och freestyle med hjälp av dynamik dvs med olika rytmer och rörelse kvaliteter som exempelvis hårt-mjukt, snabbt-långsamt, tungt-lätt osv. Teknik, se D9.2.3.2; Musikalitet, se D9.2.3.1 samt förflyttningar, sättet att använda sig utav dansgolvet yta.
- Dansaren ska ha helhet i sin dans med dansanta övergångar mellan de olika elementen av variation för att behålla dansens flow.
- I klassen Rekrytering ska det dock dansas ren Hiphop basicstil med tydliga grundsteg, takt och rytmik.
- 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.
- Dansaren ska kunna uttrycka sig genom att förmedla en känsla eller uttryck genom kroppsspråk alternativt ansiktsuttryck.

I Battle dessutom:

- Dansarens samspel med eller emot sin motståndare. Konsten att kunna utmana och känna av situationen för att kunna konstra 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.
- Koreografin ska ha en tydlig helhet med dansanta övergångar mellan de olika elementen för att behålla dansens flyt.
- 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 Elitklass förväntas dansarna att dansa in och ur olika formationer, inte springa eller gå.

D9.2.4 Musik

- När arrangörens musik används i Hiphop 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 rondan i Rekrytering och Rising Star. I Superstar och Elit kan låten bytas mellan varje heat.
- Big Team får inte byta musik mellan rondor.

I Battle dessutom:

- Musikgenrer som ska spelas i battle; HipHop/Rap, House (Deep House), New Jack Swing, Popping Music, R&B, Dancehall, Ragga 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. Musikkvalet ska också anpassas till respektive åldersklass och i åldersklasserna Kids och Children får musik med texter enligt föregående mening inte användas.

D9.2.5 Klädesbestämmelser

Klädesbestämmelserna i 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.
- Stussen ("rumpan") och höftområdet ska täckas med minst motsvarande hotpantsmodell, det innebär att skinkan inte får vara synlig, hotpants måste sitta tight åt benet och inte åka upp när dansaren dansar.
- Byxor får inte vara genomskinliga eller i hudfärgat tyg.
- Tävlingskläderna ska vara ändamålsenliga för danssporten.
- I Duo-, Small Team- och Big Team bör färger vara väl matchade.
- Dansaren ska ha någon form av sportsko/sneakers.
- Höglackade skor är inte tillåtna.

D9.3 Freestyle Discojazz

D9.3.1 Karaktär

D9.3.1.1 Generellt

- Karaktären kännetecknas av explosivitet, snabbhet, musikalitet, spänst och tekniska färdigheter, med influenser av tex Disco och Jazz.
- Koreografin får inte ha sexuell anspelning.

D9.3.1.2 Duo

- Det är viktigt att duon är samspelt. Synkronisering och hur duon rör sig på golvet är viktigt.

SVENSKA DANSSPORTFÖRBUNDETS TÄVLINGSREGLEMENTE

2017.1

- 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.

D9.3.1.3 Trio

- Det är viktigt att trion är samspelt. Synkronisering och hur trion 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 Trio kan bestå av dansare från olika föreningar.

D9.3.1.4 Small Team

- Ett Small Team ska bestå av 3-8 dansare.
- 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.

D9.3.1.5 Big Team

- Ett Big Team ska bestå av 9-24 dansare.
- 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.

D9.3.2 Otillåtna steg

- Akrobatik med minst en hand eller annan kroppsdel i golvet är endast tillåtet i dansarnas "Solospot" i final i högsta klass samt i Small och Big Team. I övriga klasser och ronder är akrobatik inte tillåtet.
- Lyft är endast tillåtet i Solospot samt i Small och Big Team.
- Lånade steg från andra dansstilar får inte dominera.
- Akrobatik och lyft får förekomma i Elit förutsatt att det inte avbryter eller tar över dansen.

D9.3.3 Bedömningskriterier

Bedömningskriterierna i Freestyle Discojazz är följande.

Alla bedömningskriterier ska anses vara lika viktiga och rangordnas därför inte, med undantag för takt och rytmik som är överordnat.

D9.3.3.1 Musikalitet

- Dansarna ska dansa i takt med musikalisk tajming.

D9.3.3.2 Teknik

- Korrekt hållning, balans, kontroll och placering av kroppen.
- Sträckta knän och vrister samt spänstigt fotarbete i både grundsteg som i tekniska moment så som kickar och hopp.
- Rörelser med armar och ben ska göras med förlängning som ger långa raka linjer.
- Helhetsintrycket ska vara att dansaren dansar med lätthet, snabbt, explosivt och spänstigt.

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.
- Akrobatik och lyft bedöms som en del av dansen.

D9.3.3.3 Utförande

- Koreografin ska ha variation av teknikmoment, rörelser och former.
- Övertygande utstrålning, uttryck och energi.

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.
- Koreografin ska ha en tydlig helhet med dansanta övergångar mellan de olika elementen för att behålla dansens flyt.
- 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 Elitklass förväntas dansarna att dansa in och ur olika formationer, inte springa eller gå.

D9.3.4 Musik

- När arrangörens musik används i Freestyle Discojazz ska musiken ha en tydlig basgång, 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 rondan i Rekrytering och Rising Star. I Superstar kan låten bytas mellan varje heat.
- Big Team får inte byta musik mellan rondan.

Musik med texter som innehåller svordomar eller annat innehåll som kan anses kränkande, stötande eller nedvärderande bör inte förekomma. Musikalet ska också anpassas till respektive åldersklass och i åldersklasserna Kids och Children får musik med texter enligt föregående mening inte användas.

D9.3.5 Klädesbestämmelser

Klädesbestämmelserna i Freestyle Discojazz och Slowdance är följande.

I Rekrytering Solo, Duo och Trio

- Ingen form av glitter får förekomma på kläder, hår eller smink.
- Inga kläder i lack, skinn eller skinnimitation.
- Inga kläder eller dekorationer i färgerna silver eller guld.

I samtliga klasser

- Klädsel får inte ha sexuell anspelning.
- Kroppsnära kläder rekommenderas.
- Bysten ska vara helt täckt utan urringning. Bysten måste täckas med tyg som inte är genomskinligt eller hudfärgat.
- Stussen ("rumpan") och höftområdet ska täckas med minst motsvarande hotpansmodell, det innebär att skinkan inte får vara synlig, hotpants måste sitta tätt åt benet och inte åka upp när dansaren dansar.
- Byxor får inte vara genomskinliga eller i hudfärgat tyg.
- Tävlingskläderna ska vara ändamålsenliga för danssporten.
- I Duo-, Trio-, Small Team- och Big team bör färger vara väl matchade.
- Skor är valfritt. Jazztekniskor eller Balettekniskor kan rekommenderas av medicinska och hygieniska skäl. (ej t.ex. "tossor").
- Högklackade skor eller sneakers är inte tillåtna.
- Rekvisita är inte tillåtet i någon klass.

D9.4 Slowdance

D9.4.1 Karaktär

D9.4.1.1 Generellt

- Slowdance är en fusion av Jazz, Modernt och Balett och dansas till långsam musik sk ballader.
- Koreografin får inte ha sexuell anspelning.

D9.4.1.2 Duo

- Det är viktigt att duon är samspelt. Synkronisering och hur duon rör sig på golvet är också 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.

D9.4.1.3 Trio

- Det är viktigt att trion är samspelt. Synkronisering och hur trion 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 Trio kan bestå av dansare från olika föreningar.

D9.4.1.4 Small Team

- Ett Small Team ska bestå av 3-8 dansare.
- 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.

D9.4.1.5 Big Team

- Big Team ska bestå av 9-24 dansare
- 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.

D9.4.2 Otillåtna steg

- Akrobatik med minst en hand eller annan kroppsdel i golvet är endast tillåtet i dansarnas "Solospot" i final i högsta klass samt i Small och Big Team.. I övriga klasser och ronder är akrobatik inte tillåtet.
- Lyft är endast tillåtet i Solospot samt i Small och Big Team.
- Lånade steg från andra dansstilar får inte dominera.
- Akrobatik och lyft får förekomma i Elit förutsatt att det inte avbryter eller tar över dansen.

D9.4.3 Bedömningskriterier

Bedömningskriterierna i Slowdance är följande.

Alla bedömningskriterier ska anses vara lika viktiga och rangordnas därför inte, med undantag för takt och rytmik som är överordnat.

D9.4.3.1 Musikalitet

- Dansarna ska dansa i takt och dynamiskt med musikalisk tajming. Dansaren ska anpassa sin dans till musiken.

D9.4.3.2 Teknik

- Korrekt hållning, balans, kontroll och placering av kroppen.
- Sträckta knän och vrister samt spänstigt fotarbete i både grundsteg som i tekniska moment så som kickar och hopp.
- Rörelser med armar och ben ska göras med förlängning som ger långa raka linjer.
- Helhetsintrycket ska vara att dansaren dansar med lätthet, elegans, kontroll och spänst.

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.
- Akrobatik och lyft bedöms som en del av dansen.

D9.4.3.3 Utförande

- Koreografin ska ha variation av teknikmoment, rörelser och former.
- Övertygande utstrålning, uttryck och energi

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.

- Koreografin ska ha en tydlig helhet med dansanta övergångar mellan de olika elementen för att behålla dansens flyt.
- 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 Elitklass förväntas dansarna att dansa in och ur olika formationer, inte springa eller gå.

D9.4.4 Musik

- Slowdance dansas till långsam musik, sk ballader.
- Musiken ska ha hela åttor, inga taktartsbyten och korta intron på maximalt en åtta.
- När arrangörens musik används ska samma låt användas genom hela rondan i Rekrytering och Rising Star. I Superstar kan låten bytas mellan varje heat.
- Big Team får inte byta musik mellan rondan.

Musik med texter som innehåller svordomar eller annat innehåll som kan anses kränkande, stötande eller nedvärderande bör inte förekomma. Musikvalet ska också anpassas till respektive åldersklass och i åldersklasserna Kids och Children får musik med texter enligt föregående mening inte användas.

D9.4.5 Klädesbestämmelser

Se D9.3.5.

D9.5 Definitioner

D9.5.1 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.

D9.5.2 Akrobatik

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