

# TÄVLINGSREGLEMENTE

## Breaking

2024-09-01

## Innehållsförteckning

BN1	ALLMÄNT .....	4
BN2	TÄVLINGSFUNKTIONÄRER.....	4
	<i>BN2.1 Domare</i> .....	4
	BN2.1.1 Antal domare.....	4
	BN2.1.2 Domarbehörighet.....	4
	<i>BN2.2 Tävlingsledare (TL) och Tävlingskontrollant (TK)</i> .....	5
BN3	FÖRUTSÄTTNINGAR FÖR DELTAGANDE.....	5
	<i>BN3.1 Reklam på tävlingsdräkt</i> .....	5
	<i>BN3.2 Startnummer - Nummerlapp</i> .....	5
BN4	TÄVLINGSARRANGEMANG.....	5
	<i>BN4.1 Golvyta och underlag</i> .....	6
	<i>BN4.2 Mästerskapstävlingar</i> .....	6
	BN4.2.1 Nationella Mästerskap.....	6
	BN4.2.3 Distriktsmästerskap.....	6
	<i>BN4.3 Grand Prix (GP) -Tävling med ranking</i> .....	7
BN5	ÅLDERSGRUPPER.....	7
	<i>BN5.1 1 vs 1</i> .....	7
	<i>BN5.2 Crew</i> .....	7
	<i>BN5.3 Ålderskillnader Crew</i> .....	7
	<i>BN5.4 Åldersflyttning</i> .....	8
BN6	KLASSINDELNING.....	8
	<i>BN6.1 Allmänt</i> .....	8
	<i>BN6.2 Danser och grenar</i> .....	8
	<i>BN6.3 Klasser</i> .....	8
	<i>BN6.4 Grenar</i> .....	9
	<i>BN6.5 Tävlingsindelning Breaking Battle samtliga grenar</i> .....	9
	<i>BN6.6 Tävlingsgenomförande Breaking Battle</i> .....	9
	BN6.6.1 Breaking Battle generellt.....	11
	<i>BN6.7 Tävlingsgenomförande Crew Battle</i> .....	11
BN7	KLASSTILLHÖRIGHET.....	12
	<i>BN7.1 Start i rätt klass</i> .....	12
	<i>BN7.2 Uppflyttning till högre klass</i> .....	12
BN8	RANKING.....	12
	<i>BN8.1 Uträkning av ranking</i> .....	13
BN9	DANSBESTÄMMELSER.....	13
	<i>BN9.1 Breaking</i> .....	13
	BN9.1.1 Karaktär.....	13
	<i>BN9.2 Otillåtna steg och olämpligt uppförande</i> .....	15
	BN9.2.1 Allmänt.....	15
	BN9.2.2 Bedömning av olämpligt uppförande.....	15
	BN9.2.3 Bedömning av olämpliga gester.....	16
	<i>BN9.3 Bedömningskriterier</i> .....	16
	BN9.3.1 Fysisk kvalitet - Teknik och variation.....	16

BN9.3.2	Kvalitet i uttryck - Performance/utförande och Musikalitet .....	16
BN9.3.3	Artistisk kvalitet - Kreativitet och Personlighet.....	17
BN9.3.4	Crash17	
<b>BN9.4</b>	<b>Musik.....</b>	<b>18</b>
<b>BN9.5</b>	<b>Klädesbestämmelser.....</b>	<b>18</b>
<b>BN10</b>	<b>WDSF nya bedömningssystem .....</b>	<b>18</b>
<b>BN10.1</b>	<b><i>Fem fokusområden för bedömningskriterier.....</i></b>	<b>19</b>
BN10.1.1	Teknik (Technique) .....	19
BN10.1.2	Rörelsevariation (Vocabulary) .....	19
BN10.1.3	Utförande (Execution) .....	19
BN10.1.4	Musikalitet (Musicality) .....	19
BN10.1.5	Orginalitet (Originality).....	19

## **BN1 ALLMÄNT**

Denna reglementsdel gäller tillsammans med den generella delen som tävlingsreglemente för dansen Breaking. Hänvisningar till den generella delen ges i förekommande fall i början av varje kapitel.

Breaking är en OS-idrott. Därför avspeglas det internationella Breakingreglementet i det nationella för att underlätta internationellt tävlande i högsta klass på vägen mot OS.

Svenska Danssportförbundet bedriver tävlingsverksamhet för nybörjare och för etablerade Breakare.

Tävling genomförs som:

- Rekryteringstävling
- Nationell tävling, Rankingtävling och Mästerskap

## **BN2 TÄVLINGSFUNKTIONÄRER**

Se även kapitel 3 i den generella delen gällande funktionär vid olika typer av tävling samt Arrangörshandledning för Breakingtävling.

I en nationell Breakingtävling motsvarar följande roller World Dance Sport Federations (WDSF) funktionärer på internationell Breaking tävling.

Tävlingskontrollant (TK)	Motsvarar WDSF Chairperson, dock utan krav på att ha giltig domarlicens för det system som används på tävlingen men ska kunna regelverk och vara väl insatt i bedömningssystem.
Tävlingsledare (TL)	Motsvarar WDSF Chairperson i vissa fall och också WDSF Headjudge, och är mer inriktad på tävlingens genomförande.
Musikansvarig	Motsvaras av en DJ som ansvarar för all musik och mixar på plats.
Speaker	Kallas på en Breakingtävling för Master of Ceremony (MC) eller Host.

### **BN2.1 Domare**

#### **BN2.1.1 Antal domare**

Tävling ska dömas av ett udda antal domare.

Nationell Tävling ska dömas av minst tre domare.

Rekryteringstävling med enbart Rookie-klasser får dock dömas av en domare.

#### **BN2.1.2 Domarbehörighet**

- Domare i Breaking ska ha genomgått World DanceSport Federation (WDSF) utbildning och examination.
- Samtliga WDSF-nivåer ger behörighet att döma rankingtävlingar samt nationella mästerskap.

- I WDSF finns två nivåer, A- och B-licens, baserade på bedömningssystemen ThreeFold, Trivium och WDSF nya bedömningssystem.
  - ThreeFold ger behörighet till nationella Breakingtävlingar samt internationella så kallade Challenge Rankingtävlingar, B-licens.
  - Trivium ger behörighet till nationella och samtliga internationella tävlingar inklusive mästerskap och OS, A-licens.
  - WDSF new system, A-licens.
- Svensk domare med WDSF B- respektive A-licens motsvarar steg 3 domare i det svenska domarsystemet med steg 1, 2 och 3.
- Domare på Rookietävling kan utgöras av Breakare med lång tävlingserfarenhet som också sidodömt Rankingtävling och blivit examinerad efter tävling, motsvarande steg 1.

### ***BN2.2 Tävlingsledare (TL) och Tävlingskontrollant (TK)***

På Nationell tävling ska finnas en Tävlingskontrollant och Tävlingsledare vilket kan vara samma person.

På Mästerskap ska både Tävlingskontrollant och Tävlingsledare finnas.

På tävling med enbart Rookietävling med R- klasser kan dessas uppgifter skötas av Tävlingsorganisatör.

## **BN3 FÖRUTSÄTTNINGAR FÖR DELTAGANDE**

Se även kapitel 4 i den generella delen.

### ***BN3.1 Reklam på tävlingsdräkt***

Reklam som förekommer får inte vara stötande eller strida mot idrottens grundidé.

Vid Europeiska Spelen och Olympiska Spelen gäller SOK regler om reklam på tävlingsdräkt.

### ***BN3.2 Startnummer - Nummerlapp***

Varje dansare tilldelas ett startnummer som används i de administrativa systemen för tävlingsgenomförande.

Eftersom en stor del av Breaking innebär att dansen utförs på golvet i snurrar och rotationer med samtliga kroppsdelar i kontakt med golvet används inte nummerlappar.

## **BN4 TÄVLINGSARRANGEMANG**

Se även kapitel 5 i den generella delen.

Se arrangörshandledning med handbok och checklista för arrangörer av Breakingevent.

## **BN4.1 Golvyta och underlag**

Minimum golvyta för ett Battle 1 vs 1 är 4x4 meter och för ett Crew Battle 6x6 meter. WDSF rekommenderar minimum 6,5x6,5 eller 6 meter i diameter.

Underlaget kan antingen vara parkett eller särskild Breakingmatta, vinyl eller plastmatta. WDSF rekommenderar laminatgolv, "Fast Break System Laminate".

Tävlingsgolvets (Field of Play) placering bör vara så att publik lätt kan komma nära golvet.

## **BN4.2 Mästerskapstävlingar**

### **BN4.2.1 Nationella Mästerskap**

Nationellt mästerskap arrangeras för att kora Svensk Mästare och Svensk Juniormästare i

- Breaking Battle, 1 vs 1
- Crew Battle, 4 +, vs 4 +

Samtliga mästerskap är öppna för dansare i högsta öppna åldersgrupper enligt följande.

#### **BN4.2.1.1 Breaking Battle**

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

Tävlingen om Svenskt Juniormästerskap i Breaking Battle är öppen för dansare tillhörande åldersgruppen Youth och Junior i klass enligt ovan och som fyller minst 13 år under innevarande kalenderår.

#### **BN4.2.1.2 Crew Battle**

Svensk Mästare i Crew Battle blir det Crew som vinner i tävlingen om Svenskt Mästerskap.

Svensk Juniormästare i Crew Battle blir det Crew som vinner i tävlingen om Svenskt Juniormästerskap.

Tävlingen om Svenskt Mästerskap i Crew Battle är öppen för dansare tillhörande åldersgruppen Adult och Youth.

Tävlingen om Svenskt Juniormästerskap i Crew Battle är öppen för dansare tillhörande åldersgruppen Youth och Junior i klass enligt ovan och som fyller minst 13 år under innevarande kalenderår.

### **BN4.2.3 Distriktsmästerskap**

Distriktsmästerskap är öppna i

- Breaking Battle 1 vs 1
- Crew Battle, 4+ vs 4+

Samtliga mästerskap är öppna för dansare i högsta klass i åldersgrupper enligt följande.

### **BN4.2.3.1 Breaking Battle**

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

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

### **BN4.2.3.2 Crew Battle**

Distriktsmästare i Crew Battle blir det Crew som vinner i tävlingen om Svenskt Mästerskap.

Distriktsmästare i Crew Battle blir det Crew som vinner i tävlingen om Svenskt Juniormästerskap.

Distriktsmästerskapet i Crew Battle är öppet för dansare tillhörande åldersgruppen Adult och Youth.

Juniordistriktsmästerskapet i Crew Battle är öppet för dansare tillhörande åldersgruppen Youth och Junior i klass enligt ovan och som fyller minst 13 år under innevarande kalenderår.

## **BN4.3 Grand Prix (GP) -Tävling med ranking**

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

## **BN5 ÅLDERSGRUPPER**

### **BN5.1 1 vs 1**

K	Kids		t.o.m. 10 år
J	Junior	fr.o.m. 11 år	t.o.m. 15 år
Y	Youth	fr.o.m. 16 år	t.o.m. 18 år
A	Adult	fr.o.m. 19 år	

Breakare som tillhör åldersgruppen Youth får starta i Adult.

Breakare som tillhör åldersgruppen Junior får starta i Youth.

### **BN5.2 Crew**

K	Kids		t.o.m. 10 år
J	Junior	fr.o.m. 11 år	t.o.m. 15 år
Y	Youth	fr.o.m. 16 år	t.o.m. 18 år
A	Adult	fr.o.m. 19år	

### **BN5.3 Åldersskillnader Crew**

All åldersbestämning sker per kalenderår. I en Crew avgör den äldsta dansaren vilken åldersgrupp man tävlar i.

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

I Junior Crew får maximalt 50 % av Breakarna vara yngre än den åldersgrupp de tävlar i.

I Adult Crew får Youth Breakare delta.

### **BN5.4 Åldersflyttning**

Vid åldersflyttning flyttar Breakaren/Crew till nästa åldersgrupp.

Inga rankingpoäng tas med utan man startar om för att rankas i den nya åldersgruppen.

## **BN6 KLASSINDELNING**

### **BN6.1 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. Tävlingsreglerna i detta dokument beskriver några få grenar men kan användas på andra format som till exempel 2 vs 2, 3 vs 3, Bonnie and Clyde.

### **BN6.2 Danser och grenar**

<u>Danser</u>	<u>Grenar</u>
Breaking Battle 1vs 1	Bboy Bgirl Mixed
Breaking Battle Crew vs Crew	Mixed

### **BN6.3 Klasser**

<u>Grenar</u>	<u>Nivå</u>
Breaking Battle Bboy Youth	Rookie, A-klass
Breaking Battle Bgirl Youth	Rookie, A-klass
Breaking Battle Bboy Adult	Rookie, A-klass
Breaking Battle Bgirl Adult	Rookie, A-klass
Breaking Battle mixed Kids	Rookie
Breaking Battle mixed Junior	Rookie, A-klass
Crew mixed Kids	Rookie
Crew mixed Junior	Rookie, A-klass
Crew mixed Youth	Rookie, A-klass
Crew mixed Adult	A-klass

Vid få deltagare i en klass kan de slås ihop.

Prioriteringsordning vid sammanslagning är: Bgirl med Bgirl, Bboy med Bboy och om deltagarantalet fortfarande är litet kan klasser slås ihop till mixed.



## **BN6.4 Grenar**

1 vs 1 (solo)

Crew från 4 upp till max 25 Breakare

## **BN6.5 Tävlingsindelning Breaking Battle samtliga grenar**

Klass		A	Rookie
Musik		DJ/arrangör	
Battle 1 vs 1 tempo (bpm)		Valfritt	90–110 bpm
Crew Tempo (bpm)		Valfritt	90–110 bpm
Battle 1 vs 1 Tid per solo		Ca 30 sek – max 1 min	Ca 30 sek – max 1 min
Crew Tid per "solo"		Ca 30 sek – max 1 min	Ca 30 sek – max 1 min
Licenskrav		Hög	Låg

## **BN6.6 Tävlingsgenomförande Breaking Battle**

Omgång	Antal deltagare	Format	Kommentar
Pre-selection	Fler än 2	En runda solos	Bedömning och ranking inför fortsatt tävling
Top 16	16	1 vs 1 Battle 2 rundor A-klass 1 runda Rookie	Vinnare går vidare
Top 8	8	1 vs 1 Battle 2 rundor A-klass 1 runda Rookie	Vinnare går vidare
Top 4	4	1 vs 1 Battle 2 rundor A-klass 1 runda Rookie	Vinnare till final förlorare till bronsmatch
Brons/3:e plats	2	1 vs 1 Bäst av 3 rundor A-klass 2 rundor Rookie	

Omgång	Antal deltagare	Format	Kommentar
Final	2	1 vs 1  Bäst av 3 rundor A-klass 2 rundor Rookie	

Tävlingarna körs enligt följande:

Om det är fler än **16 två (2)** Breakare görs en Pre-selection/uttagning genom att alla dansar ett solo som sedan får en bedömning och ranking inför fortsatta tävlingen. **Är det fler än 16 deltagare är det de 16 bästa Breakarna som kvalificerar sig vidare för Battles.** Ett solo är ca 30 sek – max 1 min.

Från top 16 (16 Breakare) ska varje runda bestå av två solon i Battle med en motståndare i samtliga rundor fram till final. Vinnaren i varje runda utses och går vidare i tävlingen. Ett solo i en runda är ca 30 sek – max 1 min.

Final körs med 3 solo i A-klass. Rookie-klass kör en runda förutom i final då de kör 2 rundor.

Placering på tävlingsgolvet:

Det bör finnas en röd sida och en blå sida av golvet. Breakaren eller Crew ska stå på den sida som tävlingsledningen anger. När musiken börjar är det blå sida som förväntas börja, om blå sida inte börjar ska röd sida börja efter ca 10 sekunder.

Alternativt körschema:

Organisatören kan i mån av tid på tävlingen välja att köra en Round Robin efter första pre-selection eller i stället för pre-selection gå på SBL ranking om det är 8 eller fler tävlande för att få kvalificera vidare i fortsatt tävling. I en Round Robin delas de tävlande upp i grupper om fyra där alla tävlande i gruppen möter varandra. Två rundor i varje battle. De tävlande möter varandra i grupper enligt den föregående rankingen.

Ranking från pre-selection (ex 16 startande)	När dansarna är delade i grupper kommer de att numreras om.
Grupp A: #1, #8, #9, #16	Grupp A: #1, #2, #3, #4
Grupp B: #2, #7, #10, #15	Grupp B: #1, #2, #3, #4
Grupp C: #3, #6, #11, #14	Grupp C: #1, #2, #3, #4
Grupp D: #4, #5, # 12, #13	Grupp D: #1, #2, #3, #4

Battle ordning	Battle nummer	Battle ordning	Nummer	Battle ordning	Nummer
A#1 vs A#2	1	A#1 vs A#3	9	A#1 vs A#4	17
A#3 vs A#4	2	A#2 vs A#4	10	A#2 vs A#3	18
B#1 vs B#2	3	B#1 vs B# 3	11	B#1 vs B#4	19

B#3 vs B# 4	4	B#2 vs B# 4	12	B#2 vs B#3	20
C#1 vs C#2	5	C#1 vs C# 3	13	C#1 v C#4	21
C#3 vs D#4	6	C#2 vs C# 4	14	C#2 vsC#3	22
D#1 vs D#2	7	D#1 vs D#3	15	D#1 vs D#4	23
D#3 vs D#4	8	D#2 vs D#4	16	D#2 vs D#3	24

Grupp A, B, C, D blir "pooler"/omgångar	Battles
Battle pool 1	#1 vs #2 och #3 vs #4
Battle pool 2	#1 vs #3 och #2 vs #4
Battle pool 3	#1 vs #4 och #2 vs #3

De två bästa från varje pool går vidare till kvartsfinal (top 8) om det är 16 startande.

De två bästa till semifinal (top 4) om det är 8 startande.

Round Robin resultat/ranking räknas utifrån:

- Flest antal vunna battle
- Flest antal domarröster i rundor
- Pre-selection ranking
- SBL ranking

### **BN6.6.1 Breaking Battle generellt**

Ett tävlings-Battle i Breaking innebär att två parter tävlar mot varandra för att avgöra vem som har bäst förmåga att visa sina färdigheter (performance skills). Det kan beskrivas som en form av konfrontation eller tävlingsinriktat utbyte av färdigheter mellan de tävlande. De båda parterna både utmanar och uppmuntrar varandra till att överträffa sig själv och egen förmåga. Interaktionen och spelet mellan Breakarna är helt nödvändig eftersom Battles utförs som en form av konversation där Breakarna svarar på varandras dans. Breakarna måste visa respekt mot sin motståndare.

Domarna dömer utifrån bedömningskriterierna i BN9.2.

### **BN6.7 Tävlingsgenomförande Crew Battle**

Ett Crew Battle innebär på samma sätt som när man är 1 vs 1 att det är två parter som tävlar mot varandra med samma förhållningssätt som i BN6.6.1 Breaking Battle generellt. Skillnaden är att det ingår fler deltagare i ett Crew. Inför varje runda får Crew själva avgöra vilka som ska battle, och lägga upp sin Battle-strategi. Det betyder att under ett Battle behöver nödvändigtvis inte alla i ett Crew delta beroende på hur motståndaren Breakar och vilka särskilda färdigheter (performance skills) de lyfter fram.

I ett Crew Battle kan ett "solo" innebära att det är en Breakare som gör ett set eller att det är flera som gör någon form av egen kombination i sitt set.

I en tävling bestämmer man hur många set respektive Crew ska göra i ett Battle och man sätter en tid för hur länge Battlet ska köras.

Omgång	Antal deltagare	Format	Kommentar
Pre-selection	Fler än 8 Crew	6 solos vs 6 solos, 10 min	Bedömning och ranking inför fortsatt tävling
Top 8	8	8 solos vs 8 solos, 12 minuter	Vinnare går vidare
Top 4	4	9 vs 9 solos, 14min	Vinnare till final förlorare till bronsmatch
Brons/3e plats	2	11 vs 11 solos, 15 min	
Final	2	11 vs 11 solos, 15 min	

## BN7 KLASSTILLHÖRIGHET

Se även kapitel 7 i den generella delen. Breakare/Crew kan tillhöra olika klasser i olika grenar.

### **BN7.1 Start i rätt klass**

Breakare som inte tävlat tidigare eller Crew där ingen tävlat tidigare, rekommenderas att starta i lägsta öppna klass i aktuell åldersgrupp.

Breakare som tävlat i A-klass får ej starta i Rookie-klass.

Vid avsaknad av klass i aktuell åldersgrupp på tävling startar Breakare/Crew i närmast högre åldersgrupp.

Maximalt 50 % av Breakarna i ett Crew A-klass får bytas under en period av 12 månader.

### **BN7.2 Uppflyttning till högre klass**

Ny klasstillhörighet erhålls vid följande tillfällen:

- Då Breakare/Crew avser att starta i en högre klass än sin klasstillhörighet gäller den nya klasstillhörigheten från det ögonblick då denne/dessa går in på golvet för att tävla i den nya klassen.

Breakare/Crew har rätt att i samråd med tränare och förening fritt välja när de vill flytta från Rookie-klass till A-klass.

## BN8 RANKING

Se även kapitel 8 i den generella delen.

Samtliga Breakare/Crew som startar i tävling där ranking ges får markering på rankinglistan.

Undantag:

- Breakare/Crew som flyttas upp till högre åldersgrupp startar om sin ranking.

## **BN8.1 Uträkning av ranking**

Rankingen baseras på resultaterna från de två bästa placeringarna i de tre senast arrangerade rankinggrundande Tävlingarna i respektive åldersklass:

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

## **BN9 DANSBESTÄMMELSER**

### **BN9.1 Breaking**

#### **BN9.1.1 Karaktär**

Breaking räknas till de så kallade urbana danserna och är en erkänd kulturyttring som startade på 1970-talet i New York, Bronx. Under Breakingens drygt fyrtio år har dansen utvecklats till en internationellt erkänd konstform med en mix av urbana dansstilar och en mycket hög grad av atletiska inslag.

#### **BN9.1.1.1 Breakingens tre grundelement**

- Top Rock
- Down Rock
- Freezes

#### **BN9.1.1.2 Top Rock**

- I Top Rock dansas alla steg stående.
- Det är i Top Rock Breakaren förbereder sig att gå ned på golvet. Initialt var stegen en signal till andra Breakare att flytta på sig.
- De flesta solos börjar med Top Rock.
- Attityden hos Breakaren ska signalera intention inför fortsättningen.
- Mest använda steg är Indian, Outlaw Two-step och Cross Over.

#### **BN9.1.1.3 Down Rock**

Down Rock består av golvrörelser. Det kan vara när Breakaren har en eller båda händerna i golvet eller när Breakaren befinner sig i ryggläge eller på mage på golvet.

#### **BN9.1.1.3.1 Down Rock/Drops**

Drops består av olika rörelser och steg som görs för att gå ner på golvet och är själva övergången mellan top rock och down rock. Några av de mest kända dropsövergångarna är "sweeps" när benet "sopar golvet" eller "coin drops" när Breakaren "går ned i golvet med ryggen och kommer upp igen".

#### **BN9.1.1.3.2 Down Rock/Footwork - Leg work**

Down Rock är samlingsnamnet på olika typer av benrörelser som leg swings, kicks och sweeps vilka utförs när Breakaren är nere på golvet. Det finns hela set som six-step, 8-ball eller pretzel där varje set har sina unika delar och följer traditionen i dansen.

#### **BN9.1.1.3.3 Down Rock/Spins**

Varje vändning/rotation med ett minimum på 360 grader som utförs nere på golvet räknas till spin.

Om en spin görs direkt med flera rotationer på en gång räknas den som Power Move.

Om en 360-vändning görs i luften benämns den "full twist".

Ju mer upprätt/vertikal en spin utförs desto svårare är det att hålla balansen. Därför räknas 1990 (spin handstående med en arm på en hand) och 2000 (spin handstående med två händer tätt ihop) som den svåraste spinnen, "king of the spins". Spins som head-spin, backspin eller handglide förknippas med 1980-talets Breaking.

#### **BN9.1.1.3.4 Down Rock/Power Moves**

Power moves är set av rörelser som utmanar gravitationen genom att använda centrifugalkraft. Det är hastigheten och dynamiken i rörelsen som gett namn till den samma.

Alla power moves har någon roterande rörelse som ofta gör att det bildas som ett hjul/en cirkel runt Breakaren. I ett power move-set kommer sällan Breakarens fötter i kontakt med golvet. De mest vanliga power moves kommer från air flares, windmills och floats vilka i sig representerar en egen rörelsefamilj.

#### **BN9.1.1.3.5 Down Rock/Blow Ups**

Blow ups är snabba och explosiva kombinationer som ger ett överraskningsmoment i Breakarens set. De kan ibland innehålla flips och freezes.

#### **BN9.1.1.3.6 Down Rock/ Air moves**

Rörelser där hela kroppen är i luften och ingen kroppsdel har kontakt med golvet. Flips brukar räknas till air moves. Några andra exempel är air backspin, air flare och air twist.

#### **BN9.1.1.3.7 Down Rock/Transitions**

Transitions är övergångarna mellan de olika rörelserna. Det är transitions som skapar det dynamiska flödet/flytet (flow) i en Breakares framträdande. De kan vara mycket sofistikerade och är mycket viktiga i tävlingsmomentet. De flesta andra rörelser som swipes och windmills genomförs ofta upprepade gånger medan en transition bara görs en gång i ett set/kombination av rörelser och gör ofta Breakarens framträdande till något oväntat.

Det är alltid en transition mellan top rock och down rock kallade go-down eller drop.

#### **BN9.1.1.4 Freezes**

En freeze är som namnet antyder en frysning av en position mitt i ett set och används som en kontrast till övriga rörelser. De flesta freezes kräver mycket balans, styrka och rörlighet/flexibilitet.

Om en enklare freeze används ska Breakarens egen karaktär/utstrålning vara det som gör att freezeen blir något extra.

Vissa freezes kan också användas som egna rörelser. Ett exempel på det är när en så kallad baby freeze används som en del av Breakarens foot work och inte används för att frysa positionen utan som extra accent för att sedan fortsätta breaka.

Endast hela stopp/frysningar ska betraktas som freezes. Några exempel är chair freeze, ser ut som man sitter på en stol, hollow-back freeze, när man står på huvud och böjer ryggen så att fötterna nästan går i golvet.

## **BN9.2 Otillåtna steg och olämpligt uppförande**

### **BN9.2.1 Allmänt**

I Breaking finns inga direkta otillåtna steg, däremot ska fysisk kontakt, vissa olämpliga gester och farliga rörelser undvikas som inte hör hemma inom idrotten.

#### **BN9.2.1.1 Olämpligt uppförande genom otillåten fysisk kontakt med motståndare.**

Ett Battle ska genomföras utan någon fysisk kontakt mellan Breakarna. Fysisk kontakt som innehåller någon form av konfrontation/dispyt eller påhopp mellan Breakarna ska leda till varning som också kan leda till diskvalificering beroende av graden av påhopp.

#### **BN9.2.1.2 Burns, olämpliga gester som kan leda till bedömningen dåligt uppförande**

Inom Breaking har det genom tiderna funnits många gester för att förstärka sin egen Breaking och många gånger förringa eller göra bort eller psyka motståndaren. Gesterna kallas "burns". De blir färre och färre i tävlingssammanhang.

Till de olämpliga gesterna räknas de som anspelar på sex som innefattar obscena rörelser eller visar på könsorgan och de som visar våld och vapen. Dessutom är gester som uppfattas som oförsämmande, kränkande, diskriminerande inte tillåtna.

Det finns gester som visar på att någon gjort bite, dvs kopierat någons steg. Gester som visar att motståndaren bara kör repetition, tittar ned i golvet, eller tar tid på sig, kör ett tråkigt set, gör en crash mm. Dessa är inte olämpliga men som Breakare ska man tänka på vad man vill ska lyftas i en runda, vad man vill visa och vilken personlighet man vill visa som ska förstärka Breaking. Kanske bättre att ..."smoke people with great Breaking and a big smile...".

#### **BN9.2.1.3 Farliga rörelser**

Rörelser som är uppenbart farliga, självförvållade skador som bygger på en helt felaktig bedömning av egen förmåga hanteras som etiska frågor.

## **BN9.2.2 Bedömning av olämpligt uppförande**

Olämpligt uppförande bedöms i tre allvarlighetsgrader:

- Mild är när en oavsiktlig fysisk kontakt sker
- Moderate är när en avsiktlig fysisk kontakt sker
- Severe (allvarlig) är när Breakaren avsiktligt och medvetet genom aggressivt eller liknande beteende bryter mot uppförandekoden

### **BN9.2.3 Bedömning av olämpliga gester**

Rasistiska, extremt våldsamma och extremt sexuella gester och anspelningar ska bedömas så att det leder till diskvalificering.

### **BN9.3 Bedömningskriterier**

De tre bedömningskriterierna i Breaking bygger på helheten, body, soul and mind, dvs kropp, själ och sinne och delas upp:

Body (fysisk kvalitet): Teknik och variation.

Soul (kvalitet i uttryck/tolkning): Performance/utförande och musikalitet.

Mind (artistisk kvalitet): Kreativitet och personlighet.

### **BN9.3.1 Fysisk kvalitet - Teknik och variation**

#### **BN9.3.1.1 Teknik**

Bedömning av teknik görs genom att domare tittar på hur väl Breakaren kan använda sin fysiska styrka och fysiska förutsättningar till sin fördel genom att förstärka förmågor och använda svagheter till sin fördel.

Teknik bedöms på följande förmågor:

- Fysik förmåga där domare jämför styrka, balans, uthållighet, kondition och rörlighet.
- Kroppskontroll där domaren bedömer förmågan att använda kroppen till fulländning, se enkelt och lätt ut men vara svårt.
- Dynamik/rörlighet bedöms genom att domaren tittar på hur rotationer, hastighet, kontrarörelser finns med i utförandet.
- Spatial control (rumsuppfattning) bedöms genom att titta på Breakarens förmåga att arbeta med sin kropp i relation till rummet.

#### **BN9.3.1.2 Variation**

Det är önskvärt att Breakare visar en stor variation av rörelser genom hela tävlingen med minsta möjliga repetition (repeat). Att upprepade gånger använda samma rörelser eller mönster visar på brist på mångsidighet.

Variation bedöms på följande förmågor:

- Vocabulary (rörelseutbud) där domaren jämför bredden av rörelser och straffar återkommande rörelser/repetition
- Variation där domaren jämför bredden av rörelser belönar variation av rörelser/vocabulary

### **BN9.3.2 Kvalitet i uttryck - Performance/utförande och Musikalitet**

#### **BN9.3.2.1 Performance (utförande)**

Performance (utförande) bedöms på följande sätt:

- Komposition bedöms på hur utförandet/setet och rotationer är sammansatta. En viktig parameter är också att domaren tittar på hur väl Breakaren kan presentera sin runda.



- Impact (påverkan) betyder att domaren ska vara extra uppmärksam på oförutsedda och oväntade rörelser som förstärker upplevelsen av rundan. Domaren ska också titta på kombinationer av rörelser.
- Authenticity (autenticitet/äkthet) där domaren bedömer hur trovärdig, genuin och äkta presentationen är.

### **BN9.3.2 Musikalitet**

Musikalitet beskriver hur väl Breakaren förstår och respekterar musiken, det vill säga, presenterar Breakingen genom musiken.

- Coherence (sammanhang/takt och rytmkänsla) som bedöms hur väl Breakaren uttrycker sig genom att förhålla sig till taktvariation och tempo.
- Texture (struktur) bedöms på hur väl Breakaren kan utföra variation och uttryck i Breakingen genom att följa musiken.
- Rytm bedöms på förmågan att använda olika rytmik som i relation till musiken

### **BN9.3.3 Artistisk kvalitet - Kreativitet och Personlighet**

#### **BN9.3.3.1 Kreativitet**

Generellt är nya rörelser och kombinationer eftersträvansvärda hos alla tävlande.

- Progression from the Foundation (utveckling från grunder) bedöms genom att domare har en utgångspunkt för grundsteg och hur väl Breakaren utvecklat dessa.
- Respons (svar) i ett Battle bedöms hur väl Breakaren använder kreativitet, musik och omgivning i svaret på en runda.
- Improvisation bedöms på hur väl Breakaren kan improvisera och hitta "snabba svar" i ett Battle.

#### **BN9.3.3.2 Personlighet**

En viktig komponent i tävlingsbreaking är att de tävlande visar sin personlighet och karisma/utstrålning

- Stage Presence (scennärvaro) bedöms på hur väl Breakaren lyckas förmedla sin energi så att åskådaren vill se mer.
- Character (karaktär) bedöms på Breakarens förmåga att lyfta fram sin unika stil och identitet. När grundnivån är satt kan scennärvaro, karaktär och karisma/utstrålning bedömas. Det viktigaste är att vara kvar i sin karaktär oavsett hur utmanande och krävande rundan är

De olika kriterierna är var för sig viktiga kriterier för att bedöma Breaking. Samtidigt samverkar kriterierna på olika sätt i bedömningen. Exempelvis bedöms en kombination av fysisk förmåga och uttryck (Interpretative criteria) genom att bedöma Form, dvs hur bra Breakaren kan göra sina rörelser och mönster och hålla ihop fysiskt i både kropp, armar och ben. Ett annat exempel är Breakarens självsäkerhet och spontanitet som påverkar både uttrycket och artistisk kvalitet. Repetera samma rörelse och göra "bite", dvs uppenbart kopiera någon annan Breakares set eller kombination påverkar både den artistiska kvaliteten och fysisk förmåga.

### **BN9.3.4 Crash**

Crash är när Breakaren missar och inte klarar att göra sina rörelser fullt ut och bedöms i tre olika grader.

- Slip betyder att Breakaren gör ett mindre fel, men som uppmärksammas som fel genom att det sänker kvaliteten på rörelsen. Breakaren brukar snabbt komma tillbaka in i sitt set eller runda efter en slip.
- Crash är ett lite större fel som tydligt stoppar rörelsen, till exempel genom att tappa balansen eller på annat sätt tappa kroppskontrollen. Breakarens har lite tuffare att komma tillbaka men gör det.
- Wipe-out betyder att Breakaren gör ett grovt fel eller totalt misslyckas med en rörelse vilket gör att ett helt set kan dömas bort i en runda.

## **BN9.4 Musik**

Det är DJ som väljer musiken till tävlingen.

"Breaksen" kommer från delar av en låt som idag oftast mixas o loopas om och om igen.

Idag produceras sådan musik (Breaks) just för tävlingar.

Oftast är basen det mest framträdande instrumentet i musiken som spelas på Breakingbattle. Tillsammans med trummorna skapas ett groove (sväng) som är viktigare än melodin. Brassinstrument som spelar stötvis, explosivt och synkoperat är vanligt. Sången är ofta call and response, dvs mer korta rop än melodi.

- Musikgenrer som ska spelas i ett break battle; Hiphop/Rap (alltså boombap, 80-, 90-tals hiphop), New Jack Swing, Funk och typiska Breaks (vanligaste beatet mellan en refräng och en vers där det är trummor)
- Musiken bör ändras mellan varje runda (inte efter varje solo).
- Musiken spelas utan avbrott i varje runda. Den startas inte om mellan Breakarnas solon, men kan hända beroende på hur DJ:n vill göra samt hur lång låten är.

Det är DJ:n som bestämmer hur den spelar o mixar men riktar sig mot ovanstående punkter.

Musik med texter som innehåller svordomar eller annat innehåll som kan anses kränkande, stötande eller nedvärderande bör inte förekomma. Inte heller texter med drog- våld-, brottsbejakande eller sexuella anspelningar bör förekomma i danssportsammanhang.

## **BN9.5 Klädesbestämmelser**

Inom Breaking ska kläderna vara anpassade för Breaking och därmed ändamålsenliga.

## **BN10 WDSF nya bedömningssystem**

WDSF har våren 2023 utvecklat ett nytt bedömningssystem som i grunden använder sig av samma kriterier i bedömningen som de tidigare använda. Skillnaden är hur de olika kriterierna vägs tillsammans.

## **BN10.1 Fem fokusområden för bedömningskriterier**

### **BN10.1.1 Teknik (Technique)**

Sammanvägning av hur väl förståelse för vad som krävs av kroppskontroll och dynamik/rörelse för att få ett rent utförande i sitt move set, sin rörelseuppsättning.

#### Fokusområden

- Fysisk förmåga (Athleticism)
- Form (Lines, Angles, Shapes)
- Kroppskontroll (Body Control)
- Rörelse (Dynamics)
- Rumsuppfattning (Spatial Awareness)

### **BN10.1.2 Rörelsevariation (Vocabulary)**

Sammanvägt kvantitet av rörelser och förmågan att variera rörelser utan upprepningar i olika rörelsemönster.

#### Fokusområden

- Variation
- Antal rörelser (Quantity of Moves)

### **BN10.1.3 Utförande (Execution)**

Sammanvägt hur väl Breakaren kan genomföra sin runda med tydliga, rena rörelser utan att halka, falla eller krascha och hur väl varje rörelse genomförs fullt ut innan nästa påbörjas.

#### Fokusområden

- Rena rörelser (Cleanliness)
- Hålla balansen (Minimal to no Slips, Crashes, or Falls)
- Stadigt kontinuerligt rörelseflyt (Consistency of Flow)

### **BN10.1.4 Musikalitet (Musicality)**

Sammanvägt hur väl den tävlande visar att de kan breaka i musiken och snabbt ändra och anpassa rörelser till rytm för att accentuera/highlighta rörelser i sin runda.

#### Fokusområden

- Rytm (Rhythm)
- Struktur (Texture)
- I takt (Synchronicity)

### **BN10.1.5 Originalitet (Originality)**

Sammanvägt hur väl de tävlande kan visa förmågan att kreativt variera sina rörelser med utgångspunkt i Breakingens grundrörelser. Breakingen ska anpassas efter musiken, genomföras spontant och snabbt komma tillbaka om man halkar (motsvarande) och visa sin egen stil och personlighet.

#### Fokusområden

- Improvisation

- Nyskapande (Innovation)
- Spontanitet (Spontaneity)
- Personlighet (Personality)