



TURNIERORDNUNG
SÜD-CUP
HIPHOP Dance Competition

1. Definition HipHop	1
2. Wettbewerbsarten	1
2.1 Solo	1
2.2 Duo	1
2.3 Formationen	1
2.3.1 S-Teams (3-5 Personen)	1
2.3.2 M-Teams (6-16 Personen)	1
2.3.3 L-Teams (17–30 Personen)	1
2.3.4 HipHop Show (ab 31 Personen)	2
3. Altersgruppen	2
3.1 Definition der Altersklassen	2
3.2 Altersgruppeneinteilung Formationen	2
4. Turnierablauf	3
4.1 Bewertung und Platzierung	3
4.2 Tanzfläche	4
4.3 Hilfsmittel	4
5. Turnieranmeldung	5
6. Musik	5
7. Bild- und Tonaufnahmen	6

Hinweis: Soweit in dieser Turnierordnung nur die männliche Sprachform verwendet wird, geschieht dies lediglich zur sprachlichen Vereinfachung.

1. Definition HipHop

Bei unserem Süd-Cup Turnier wird ein offener HipHop-Begriff zugrunde gelegt. Zum HipHop gehören für uns alle modernen und heute getanzten Bewegungsformen.

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

2. Wettbewerbsarten

2.1 Solo

Die Musik wird vom Veranstalter vorgegeben zu der sich die Tänzer frei bewegen. Getanzt wird zwischen 60 Sekunden und 90 Sekunden.

Bei allen Turnieren gelten Musikgeschwindigkeiten von 105 bpm bis 115 bpm. Es kann eine Unterteilung der Geschwindigkeit in den Altersgruppen der Juniors 1, Juniors 2 und Adults geben. Sowohl in der Sichtungsrunde als auch in der Finalrunde stehen immer mehrere Teilnehmer auf der Tanzfläche.

2.2 Duo

Die Musik wird vom Veranstalter vorgegeben. Getanzt wird zwischen 60 Sekunden und 90 Sekunden.

Die allgemeine Richtgeschwindigkeit im Duo-Wettbewerb beträgt 110 bpm bis 115 bpm. Sowohl in der Sichtungsrunde als auch in der Finalrunde stehen immer mehrere Duos auf der Tanzfläche.

2.3 Formationen

2.3.1 S-Teams (3-5 Personen)

Es wird zu einem eigenen Musikschnitt getanzt. Dieser beträgt 1:30 Minuten plus/minus 10 Sekunden.

2.3.2 M-Teams (6-16 Personen)

Es wird zu einem eigenen Musikschnitt getanzt. Dieser beträgt mindestens 2:30 Minuten bis maximal 3:00 Minuten plus/minus 10 Sekunden.

2.3.3 L-Teams (17–30 Personen)

Es wird zu einem eigenen Musikschnitt getanzt. Dieser beträgt mindestens 2:30 Minuten bis maximal 3:00 Minuten plus/minus 10 Sekunden.



2.3.4 Showcrews (ab 31 Personen)

Es wird zu einem eigenen Musikschnitt getanzt. Die Showlänge beträgt maximal 4:00 min. mit einer erlaubten Zeitüberschreitung von 10 Sekunden. Bei der Show müssen mindestens 75% HipHop vertanzt werden (siehe Definition HipHop oben).

3. Altersgruppen

3.1 Definition der Altersklassen

Mini-Kids	bis einschließlich 9 Jahre
Kids	10 bis einschließlich 12 Jahre
Juniors 1	13 bis einschließlich 15 Jahre
Juniors 2	16 bis einschließlich 18 Jahre
Adults	19 bis einschließlich 29 Jahre
Ü 30	ab 30 Jahre
Ü 40	ab 40 Jahre

Die Alterseinteilung für Solo, Duo und Small-Groups richtet sich nach dem ältesten Teilnehmer, entscheidend für die Altersgruppe ist das Geburtsjahr.

3.2 Altersgruppeneinteilung Formationen

In den Altersklassen Mini-Kids bis Adults ist eine Überschreitung von maximal 20 % der Teilnehmer (TN) gestattet, eine Unterschreitung ist nicht reglementiert.

In der Altersklasse Ü30/Ü40 ist eine Unterschreitung von maximal 20 % der Teilnehmer (TN) gestattet:

bis 9 Personen	1 TN, der das Alter überschreitet
ab 10 Personen	2 TN, die das Alter überschreiten
ab 15 Personen	3 TN, die das Alter überschreiten
ab 20 Personen	4 TN, die das Alter überschreiten
ab 25 Personen	5 TN, die das Alter überschreiten
bei 30 Personen	6 TN, die das Alter überschreiten



4. Turnierablauf

4.1 Bewertung und Platzierung

In jeder Altersklasse der verschiedenen Wettbewerbskategorien wird zu Beginn eine Sichtungsrounde getanzt. Die Wertungsrichter bewerten mit 1, 3, 5, 7, wobei 1 die beste Bewertung darstellt. Dadurch entstehen dann die Leistungsklassen (MasterClass, A-Class, B-Class etc.) für die jeweilige Finalrunde. Im Finale wird platziert. Sollte es in einer Leistungsklasse auf den ersten 3 Plätzen 2 Mannschaften mit der gleichen Punktzahl geben, kann die Turnierleitung entscheiden, ob ein Stechen getanzt wird. Sollten sich zu einem Turnier in einer Altersklasse nicht genug Teilnehmer gemeldet haben, so behält sich die Turnierleitung eine Zusammenlegung der Klassen vor.

Bewertungskriterien

Solos

- Tänzerisches und technisches Niveau: Balance, Körperspannung, Koordination, Schritttechnik, Drehtechnik und Kondition
- Musikalische Ausführung: Tanzen im Takt und Ausführung der Bewegung zur Musik
- Wirkung: Ausstrahlung und Haltung
- Fehler: Beziehen sich auf alle obenstehenden Punkte, werden negativ bewertet

Duos

- Tänzerisches und technisches Niveau: Balance, Körperspannung, Koordination, Schritttechnik, Drehtechnik und Kondition
- Synchronität: Einheitliches Gesamtbild, erkennbare Effekte gelten nicht als asynchron
- Musikalische Ausführung: Tanzen im Takt
- Effekte und Positionen: Ebenen- und Richtungsunterschiede der Tänzer, Interaktion (z.B. Blickkontakt, Körperkontakt) und Positionswechsel
- Wirkung: Ausstrahlung, Showpräsenz und Haltung
- Fehler: Beziehen sich auf alle obenstehenden Punkte, werden negativ bewertet

Formationen

- Tänzerisches und technisches Niveau: Balance, Körperspannung, Koordination, Schritttechnik, Drehtechnik und Kondition
- Synchronität: Einheitliches Gesamtbild, erkennbare Effekte gelten nicht als asynchron
- Aufstellungen/Bildwechsel: Qualität der Bildwechsel (getanzt besser als gelaufen), Positionen zueinander und hintereinander sind klar erkennbar
- Musikalische Ausführung: Ausführung der Bewegung zur Musik
- Effekte: Ebenen- und Richtungsunterschiede der Tänzer
- Überraschungselemente (z.B. Akrobatik) passend zur Musik und Performance
- Wirkung: Ausstrahlung, Showpräsenz, Haltung, Power und Emotionen
- Fehler: Beziehen sich auf alle obenstehenden Punkte, werden negativ bewertet



Showcrews

- Tänzerisches und technisches Niveau: Balance, Körperspannung, Koordination, Schritttechnik, Drehtechnik und Kondition
- Synchronität: Einheitliches Gesamtbild, erkennbare Effekte gelten nicht als asynchron
- Aufstellungen/Bildwechsel: Qualität der Bildwechsel (getanzt besser als gelaufen), Positionen zueinander und hintereinander sind klar erkennbar
- Musikalische Ausführung: Ausführung der Bewegung zur Musik
- Effekte: Ebenen- und Richtungsunterschiede der Tänzer
- Überraschungselemente (z.B. Akrobatik) passend zur Musik und Performance, Einbringung von Requisiten
- Wirkung: Ausstrahlung, Showpräsenz, Haltung, Power und Emotionen
- Fehler: Beziehen sich auf alle obenstehenden Punkte, werden negativ bewertet

4.2 Tanzfläche

Bei jedem Turnier beträgt die Tanzflächengröße mindestens 10m x 12m und wird nicht vergrößert.

Bei den Wettbewerben für Solo und Duo kann die Tanzfläche in A und B geteilt werden.

4.3 Hilfsmittel

Solos und Duos

Die Verwendung von jeglichen Requisiten ist ausnahmslos untersagt.

Formationen

Die Verwendung von Requisiten, die am Körper getragen werden können (z.B. Tuch, Brille, Schal, Cap) sind gestattet. Solche Requisiten dürfen auch während des Tanzens abgelegt werden – dürfen jedoch keine Verletzungsgefahr für die tanzende Gruppe darstellen. Aufbauten sind ausnahmslos untersagt.

HipHop Show

Kulissen und Requisiten sind erlaubt, solange die Auf- und Abbauzeit von insgesamt 1:00 Min. nicht überschritten wird. Bei Aufbauten von Kulissen ist darauf zu achten, dass es nicht zu einer Sichtbehinderung für Zuschauer und Wertungsrichter kommt.



5. Turnieranmeldung

Grundsätzlich ist die Teilnahme für alle Tänzer erlaubt. Eine Anmeldung über eine Institution ist wünschenswert, jedoch nicht zwingend erforderlich.

Die Anmeldung zu einem Turnier erfolgt über das Meldeformular. Alle Daten des Users werden im Turnierprogramm so übernommen, wie sie vom User eingetragen wurden (Schreibweise des Namens etc.). Mit der Anmeldung verpflichten sich die Teilnehmer zur Teilnahme. Mit der Anmeldung zum Turnier besteht eine entsprechende Zahlungspflicht. Eine kostenfreie Abmeldung ist nur bis zum Meldeschluss möglich.

Sollte eine Rechnung nicht fristgerecht beglichen werden, ist eine Teilnahme am Turnier nicht möglich. Die Zahlungsverpflichtung besteht trotzdem.

Pro Team gibt es ein kostenfreies Trainerbändchen dazu. Bei den Solos und Duos wird pro Institution gerechnet: Pro 10 Teilnehmenden gibt es ein freies Trainerbändchen. Einer Speicherung und Verarbeitung der Daten für die Turnierabwicklung für den Veranstalter wird automatisch zugestimmt. Die notwendige Datenschutzerklärung jedes einzelnen Teilnehmers muss den anmeldenden Institutionen oder dem Verantwortlichen vorliegen.

Die Startgebühren entnehmen Sie der jeweiligen Turnierseite auf www.timotion.info/suedcup

Die Rechnungsstellung erfolgt direkt durch den Veranstalter.

Um die Korrektheit der Turnieranmeldung und Alterseinteilung überprüfen zu können, sind Kinderausweise bzw. Personalausweise der Tänzer bei jedem HipHop Turnier bereitzuhalten und auf Verlangen der Turnierleitung vorzulegen.

6. Musik

Die Musik der Teams muss dem Veranstalter/Ausrichter spätestens 2 Wochen vor dem Turnier als mp3-Datei zugeschickt werden. Der Titel der Datei muss dem Namen der Formation entsprechen! Jede Formation muss eine Kopie seiner Musik auf einem Wechseldatenträger zum Turnier mitbringen. Bei den MP3-Dateien ist darauf zu achten, dass die Pegel des Klangbildes ausgeglichen sind. Die Auftrittslänge ist dem Punkt 2.4 dieser Turnierordnung zu entnehmen

Eine Über- bzw. Unterschreitung der gestatteten Auftrittslänge zieht die Disqualifikation der Formation nach sich. Die Verantwortung für die Auftrittsmusik liegt beim jeweiligen Trainer. Die Turnierleitung sowie der Veranstalter übernehmen keinerlei Verantwortung bei falschem Upload bzw. falscher Kopie.



7. Bild- und Tonaufnahmen

Vor, während und nach jedem Süd-Cup Turnier werden Foto- und Videoaufnahmen erstellt, die vom Turnierausrichter für Dokumentations- und Werbezwecke eingesetzt werden können.

Mit der Anmeldung erklären sich die Teilnehmer damit einverstanden, dass die Urheber- und uneingeschränkten Nutzungsrechte unentgeltlich an den Veranstalter übergehen und stimmen einer Verwendung ausdrücklich zu.

Eine Weitergabe an Dritte erfolgt lediglich an Vertreter der Presse.

Stand: Januar 2025

