

Буэнос-Айрес Юношеские Олимпийские Игры 2018 г. Руководство по правилам и положениям WDSF

Брейкинг



Дата: Апрель 2018 г.

world
DanceSport
federation

Авторы (в алфавитном порядке):

Доминик Фар, and8

Кевин "Ренегат" Гопи

Стив "Сильвербек" Грэм

Патрик Григо, and8

Д-р Габриэль Ма

Нильс "Шторм" Робицки

Марио Рот, Six Step GmbH

Томас Шонесси, WDSF

Корректор и оформление:

Джеральдин Занд, WDSF

Фотограф

Фотография на обложке - Морис ван дер Мейс. Собственность Six Step GmbH;
фотография не может быть использована без согласия Six Step GmbH.

Содержание

1.	Предисловие.....	5
2.	Введение к танцевальным формам брейкинга.....	6
2.1.	Краткая история состязательного брейкинга.....	6
2.2.	Элементы брейкинга.....	7
3.	Общие положения к Юношеским Олимпийским Играм 2018 г.....	9
3.1.	Формат состязания.....	9
3.2.	Требования к брейкинг-баттлу.....	10
3.3.	Поведение спортсменов.....	11
3.4.	Напоминание о "правиле 50".....	11
4.	Система судейства "Тривиум".....	12
4.1.	Сущность системы оценки "Тривиум".....	12
4.2.	Критерии и их иерархия.....	12
4.3.	Портативный интерфейс "Тривиума".....	13
4.3.1.	Описательные ключи к портативному устройству "Тривиум".....	15
4.4.	Кнопки "штраф" и "счет".....	16
4.4.1.	4 кнопки "штраф", разделенные на красную сторону и синюю сторону.....	16
4.4.2.	Кнопки "штраф" простого действия.....	17
4.4.3.	Кнопки "штраф" сложного действия.....	17
4.4.4.	4 кнопки "счет", разделенные на + и -.....	20
4.5.	Подробное описание шести критериев оценки.....	21
4.5.1.	Физическое качество – прерогатива высшего уровня в "Тривиум".....	21
4.5.2.	Качество интерпретации – прерогатива высшего уровня в "Тривиум".....	23
4.5.3.	Артистическое качество – прерогатива высшего уровня в "Тривиум".....	24
4.5.4.	Частично совпадающие оценки.....	26
4.6.	Технические аспекты и требования к требованиям к судейству системы оценки "Тривиум" 28	
5.	Правила и положения для состязания.....	29
5.1.	Правила и положения для баттлов один на один.....	29
5.1.1.	Предварительный раунд (этап соревнования по круговой системе) для баттлов один на один.....	29
5.1.2.	Этап на выбывание для баттлов один на один.....	32
5.2.	Правила и положения для баттла смешанной команды.....	35
5.2.1.	Предварительный раунд (этап соревнования по круговой системе) для баттла смешанной команды.....	35
5.2.2.	Этап на выбывание смешанной команды.....	40
5.3.	Роль судей.....	42

5.4.	Арбитры.....	43
5.5.	Роль ди-джея/Роль музыки.....	43
5.6.	Роль хозяина/модератора/МС церемонии.....	44
5.7.	Роль техников судейской системы.....	44

6.	Создание и расписание событий / сетов.....	45
6.1.	Требования к сцене и танцполам (FOP).....	45
6.2.	Служебные помещения	46
6.3.	Гостевая зона.....	47
6.4.	Освещение/Звук.....	47
6.5.	Требования к персоналу.....	48
6.6.	Расписание / Сценарии события.....	50
7.	План действий в чрезвычайной ситуации.....	53
7.1.	Общие сценарии.....	53
7.2.	Исключительные ситуации.....	53
7.3.	Сценарии для баттлов один на один.....	54
7.4.	Сценарии для соревнований смешанных команд.....	55

Приложение

Приложение I	Бумажная версия плана действий в чрезвычайной ситуации системы оценки "Тривиум"
Приложение II	Формат соревнований по брейкингу Юношеских Олимпийских Игр - Судейство и оценка
Приложение III	Альтернативные концепции соревнования по круговой системе
Приложение IV	Политика в отношении имени, предпочитаемого спортсменом / Политика в отношении псевдонима
Приложение V	"Правило 50" Олимпийского Устава
Приложение VI	Технический райдер

1. Предисловие

В данном Руководстве по правилам и положениям содержатся основные правила, положения и требования к планированию, организации и проведению состязаний по брейкингу в ходе юношеских Олимпийских игр 2018 года.

Руководство по правилам и положениям также служит руководством для мероприятий отбора, МС к юношеским Олимпийским играм, однако, каждый этап отбора может включать в себя некоторые нюансы, которые отличаются от самих игр, учитывая, что игры включают в себя 12 мужских и 12 женских брейкеров для двух соревнований один на один, плюс соревнование смешанных команд, в то время как в мероприятиях отбора принимает участие большее количество спортсменов без соревнований смешанных команд.

Кроме того, важно отметить, что форматы состязаний для брейкинга состоят из состязаний смешанных команд не только 1 на 1 и 2 на 2. Размеры конкурирующих сторон могут быть сопоставимы так, что, например, возможны варианты 3 на 3, 4 на 4, а также состязания целых команд с различным и неодинаковым количеством членов. Выбор олимпийских категорий не должен давать основания считать многие другие популярные форматы недостойны или уступающими по значению.

В большинстве случаев общие правила могут быть незначительно изменены и приняты Руководством по правилам и положениям по упрощенной схеме. Для разъяснения дополнительных вопросов, пожалуйста, свяжитесь с Всемирной Федерацией Танцевального Спорта напрямую.

Эволюция содержания

Это текущая версия Руководства по правилам и положениям, опубликованного по состоянию на апрель 2018 года. WDSF оставляет за собой право изменять этот документ и изложенные здесь правила.

2. Введение к танцевальным формам брейкинга

Брейкинг (также называемый Би-боинг или Би-герлинг) — это стиль городского танца, который возник в середине 1970-х годов в районе Бронкса в Нью-Йорке. Самыми ранними первопроходцами были афроамериканские и пуэрториканские юноши. За последующие ~40 лет брейкинг оторвался от своих местечковых корней, превратившись в международно признанную культурную форму искусства, с элементами городского танца, переплетающихся с необычным атлетизмом.

2.1. Краткая история состязательного брейкинга

Искусство брейкинга произошло от многих разных танцев и других видов деятельности, которые влияли на нью-йоркскую молодежь в годы, предшествующие середине 1970-х годов. В ранние годы брейкеры танцевали на вечеринках, в клубах и на улице, практикуясь дома и в коридорах зданий или в общественных центрах. В ту эпоху редко проводились структурированные состязания с судейством.

К началу 1980-х годов брейкинг начал привлекать внимание господствующих СМИ в Соединенных Штатах, и танец становился все более и более популярным, быстро распространившись по Соединенным Штатам и за рубежом. Были сформированы команды по брейкингу, такие как Zulu Kings, Rock Steady Crew, Dynamic Rockers и New York City Breakers — они разработали не только основу танца, но и более сложные движения.

В 1983 году один из самых известных фильмов "Танец-вспышка" представил брейкинг для широкой публики в более крупном масштабе. Несмотря на то, что "Танец-вспышка" по сути не был фильмом о брейкинге как таковом, только с некоторыми короткими сценами с ним, фильм все равно оказал сильное влияние на брейкинг, вдохновляя людей во всем мире научиться его танцевать.

После "Танца-вспышки" был выпущен ряд фильмов по теме брейкинга, таких как "Брейк-данс" и "Бит-стрит". В "Бит-стрит" была показана одна из самых известных сцен, когда-либо появлявшихся в фильме, баттл между Rock Steady Crew и New York City Breakers. Он был снят в клубе Roxу, являвшимся тогда популярным ночным клубом нижней части Вест-Сайда в Манхэттене и местом, часто посещаемым брейкерами, где команды из каждого района Нью-Йорка приходили потанцевать брейк и устроить баттл друг с другом.

К середине 1980-х годов брейкинг стал глобальным явлением с ошеломляющим освещением в средствах массовой информации, но к концу 1980-х годов многие в Соединенных Штатах объявят, что повальное увлечение брейкингом прошло, по крайней мере, в глазах широкой публики.

По мере приближения 1990-х лишь немногие брейкеры мира понимали культурную значимость этой формы искусства и начали вытаскивать других танцоров из ранней пенсии, чтобы снова активировать брейкинг-сцену. В области танцевального театра началось много мероприятий и коллабораций, а также открылся еще один этап — состязания с судейством.

В 1990 году был создан международный Battle of the Year (Батл Года). В традиции Battle of the Year команды по брейкингу исполняли визитный номер, представляющий их страны, а международная группа судей по ним выбирала лучшие выступления команд, затем лучшие команды сражались друг с другом за первое место. Battle of the Year стал первым мероприятием для проведения состязаний с формальным судейством в больших масштабах. Сегодня Battle of the Year включает в себя отборочные турниры на всех континентах и традиционно является самым крупным событием в мире по посещаемости зрителей.

По мере того, как шли 1990-е, последовали другие международные события, в том числе Pro-Am в Майами и B-Boy Summit и Freestyle Session в Калифорнии. С появлением этих состязаний с судейством в городских районах возродился интерес к брейкингу, и брейкеры, которые начали соревноваться в 1990-х годах, выросли, участвуя в организованных баттлах по всему миру.

В дополнение к Battle of the Year и Freestyle Session, сегодняшние крупные международные события включают Notorious IBE (Голландия), Outbreak Europe (Словакия), чемпионаты Red Bull BC One (по всему миру), UK B-Boy Championships (Англия), Silverback Open (США), BIS (Китай) и финальные встречи The Undisputed World (по всему миру), и многие другие по большей части в Северной Америке, Европе и Азии.

Брейкинг это не только активная конкурентная сцена с мероприятиями призовым фондом и профессиональными турами, такими как Undisputed World Bboy Series (десять крупных международных мероприятий плюс финал) и UDEF Pro Breaking Tour (40 с мероприятиями призовым фондом, главным образом в Северной Америке), но также он часто появляется как на телешоу и в рекламе, так и в театральных представлениях или в рамках современных танцевальных постановок. Короче говоря, брейкинг превратился в глобальную культурную форму искусства со множеством элементов спорта, учитывая его спортивный характер. Это, естественно, привело к решению Международного Олимпийского комитета (МОК) добавить брейкинг к юношеским Олимпийским играм 2018 в Буэнос-Айресе.

2.2. Элементы брейкинга

Брейкинг состоит из трех основных элементов: топ рок, даун рок и фриззы, как описано ниже.

А. Топ рок:

В топ роке (также **топрок**) все движения выполняются стоя.

При топ роке брейкеры готовятся спуститься на пол. Большинство брейкинг-соло начинаются с топ рока. Первоначально, движения в топ роке были предназначены для сигнала другим танцорам уйти с дороги. Во время фазы топ рока в брейкинг номере должно быть ярко представлено отношение брейкера. Когда брейкеры танцуют топ рок посреди переполненного танцпола в клубе, они обычно привлекают внимание, и вокруг них образуется круг. Затем этот круг позволяет каждому брейкеру выступать на пространстве, необходимом для движений на полу. Большинство движений в топ рок пришло из rock dance (также известном как **rocking**), а наиболее часто используемые в топ роке шаги - это indian step или outlaw two-step и crossover step.

Б. Даун рок:

Даун рок (также **даунрок**) полностью состоит из движений на полу, когда брейкер касается пола своими руками. Положения лежа или на спине также включены в даун рок, когда брейкер находится буквально на полу на спине или животе. Для лучшего понимания, даун рок можно разделить на категории следующим образом:

- **Drop (англ. - падение):** Дроп представляет собой различные способы спуска на пол, образуя переход между топ роком и даун роком. Некоторые из наиболее известных дропов называются свипами (sweeps) или коин дропами (coin drops).
- **Футворк / движения ногами** Он описывает сложные шаги, качания ноги, пинки и свипы при брейкинге на земле. Существуют целые понятия, такие как шесть шагов (six-step), зйт-бол (8-ball) или крендель (pretzel), которые содержат различные комбинации шагов и различные интерпретации, каждая из которых имеет свои уникальные компоненты и традиции в танце.
- **Вращения:** Каждый поворот минимумом на 360 градусов на земле считается вращением. Если вращение выполняется с большим количеством поворотов сразу, то оно становится частью семейства пауэр мувс (также **пауэрмувс**). Если поворот на 360 градусов выполняется в воздухе, его обычно называют полным твистом. Чем вертикальнее вращение, тем труднее удерживать равновесие. Таким образом, 1990 год (вращение на одной ладони в положении стоя на одной руке) или 2000 (в которых брейкеры вращаются на двух руках, удерживаемых близко друг к другу, когда находятся в положении стоя на руках) иногда считаются золотыми временами вращений. Движения вращений, такие как круговое вращение головы (хэдспин), обратное вращение (бэкспин) или скольжение на руках, брейкеры связывают в основном с брейкингом 1980-х.
- **Power Moves (силовые движения):** Пауэр мувс - сложный набор тонких движений, в которых игра с гравитацией усиливается за счет центробежной силы — скорость и динамичный внешний вид пауэр мува порождают этот описательный термин. Все пауэр мувы имеют вращающееся движение и часто приводят к формированию круга вокруг брейкеров на танцполе. При чистом силовом движении номера ноги брейкера редко касаются земли. Некоторые из наиболее частых пауэр мувов происходят от флаев, геликов и ходьбы "пятка-носок", каждый из которых представляет собой семейство движений.
- **Blow Ups (взрывы):** Блоуапы — это быстрые и взрывные комбинации движений, приводящие к неожиданному моменту в номере брейкера. Иногда они содержат сальто и фриззы.
- **Движения в воздухе:** Этот термин означает, что в номере брейкера наступает момент, в течение которого все тело больше не касается земли. Любой вид прыжка подошел бы к этому описанию. Например, сальто относится к семейству движений в воздухе. Несколько других примеров включают в себя обратное вращение в воздухе, флай или твист.
- **Переходы:** Переходы — это движения между движениями. Они являются звеньями, которые придают выступлению брейкера динамичный вид. Они могут быть едва уловимыми, но заслуживают большого внимания на состязательном уровне. В то время как другие движения, такие как свайпы или гелики,

зачастую могут выполняться в повторяющемся шаблоне, переходное движение чаще всего выполняется только один раз за номер и часто ведет выступление брейкера к неожиданному повороту. Также обратите внимание, что переходы могут быть сделаны между топ роком и даун роком.

С. Freezes (замирания):

Фриз — это поза, в которой танцор полностью прекращает движение в середине номера. Фриз обеспечивает идеальную противоположность двигательному действию брейкера. В большинстве случаев фриз требует чувства равновесия, много сил или большую гибкость. Если выбран легкий и удобный фриз, то чтобы усилить влияние движения, характер брейкера должен говорить сам за себя. Что может сбить с толку, так это то, что положения фриза могут также использоваться в качестве самих движений — например, бейби фриз может легко стать частью футворка брейкера, при условии, что брейкер решает не замирать, а скорее продолжать танцевать. Только полная остановка в этом положении делает ее фризом. Названия фризов обычно описывают это положение. Несколько примеров включают в себя: чейр фриз, который похож на сидящего в кресле; холлоубэк фриз, фриз в котором человек стоит на голове и изгибает спину так, что ноги почти касаются земли; и ниндзя фриз, в котором кажется, будто он или она делает прыжок с броском ногой.

3. Общие положения к Юношеским Олимпийским Играм 2018 г.

Нижеприведенные правила охватывают следующие дисциплины:

- Брейкинг 1 на 1 (би-гёлз и би-бойс), где каждый номер должен составлять максимум 60 секунд
- Брейкинг 2 на 2 (смешанная команда), где каждый номер должен составлять максимум 90 секунд

Предполагается, что во время каждого баттла смешанных групп юноши и девушки-брейкеры из каждой команды выступают примерно одинаковое количество времени, когда все раунды в данной баттлове объединены; однако определенного штрафа за нарушение лимита времени среди юношей и девушек-брейкеров нет.

3.1. Формат состязания

Все мероприятия в состязании состоят из баттлов между двумя брейкерами или двумя смешанными командами, то есть с одним мужчиной и одной женщиной. Каждый баттл состоит из фиксированного числа раундов, где каждым раунд следует в одной и той же последовательности: сначала один брейкер (или смешанная команда) выполняет номер, затем другой брейкер (или смешанная команда) отвечает номером. Эти два номера составляют раунд в баттле.

Баттлы будут оцениваться пятью судьями, а также двумя главными судьями (арбитрами), которым поручено обеспечить соблюдение правил и положений.

Каждое из двух соревнований один на один (мужчина и женщина) и смешанное командное соревнование будут начинаться с этапа соревнования по круговой системе (все участники), а затем этап на выбывание (восемь лучших брейкеров или восемь лучших смешанных команд).

Если двенадцать брейкеров или смешанных команд недоступны для начала этапа соревнования по круговой системе, то будет использован альтернативный формат соревнования по круговой системе, как описано в Приложении III.

Баттлы должны проходить без какого-либо физического контакта со стороны противников; любые физические потасовки приводят к предупреждениям и, возможно, к дисквалификации судьями, в зависимости от характера потасовки.

3.2. Требования к брейкинг-баттлу

Необходимые элементы:

- 2 брейкера-противника или смешанные команды-противники (каждый брейкер или смешанная команда может быть вместе с группой сопровождения до трех человек)
- 1 хозяин с микрофоном, подключенным к звуковой системе (подробности см. в главе 6.4).
- 1 ди-джей с 2 вертушками и микшером, подключенными к звуковой системе (подробности см. в главе 6.4.)
- 5 судей, каждый из которых оснащен портативным устройством системы "Тривиум" (подробности см. в главе 4.3).
- 2 арбитра (помимо судейской коллегии)
- 2 инженера с системой судейства "Тривиум" (подробности см. в главе 5.7.)
- Звуковая система (подробности см. в главе 6.4).
- Танцпол без логотипов брендов размером (минимум 6 метров х 6 метров, или 19,7 фута х 19,7 фута), с заметной и видимой красной стороной и синей стороной (подробности см. в главе 6.1).

Роль судей

Основная роль судьи заключается в оценке брейкеров путем сравнения их относительных навыков из раунда в раунд — после каждого раунда баттла судьи будут голосовать (подробности см. в главе 5.3.).

Каждый судья должен провести анализ танцующих брейкеров, сравнивая исполнение одного из брейкеров (или одной смешанной команды) по сравнению с другим брейкером (или смешанной командой) в каждом раунде, используя критерии оценки, установленные системой оценки "Тривиум" (глава 4.).

В рамках системы оценки "Тривиум" судья будет использовать портативный кроссфейдер, чтобы судить брейкеров, помещая его в позиции, которые говорят о различном уровне качества между соревнующимися. Каждый из судей будет использовать кроссфейдер, чтобы представить свою индивидуальную интерпретацию наблюдаемых имеющихся навыков, опять же на основе критериев оценки, установленных системой оценки "Тривиум". Судьи голосуют после каждого раунда в баттле.

3.3. Поведение спортсменов

Все спортсмены должны вести себя ответственно и обладать хорошим спортивным мастерством в соответствии с рекомендациями Международного Олимпийского комитета, включая, помимо прочего, уважение к другим спортсменам без какого-либо оскорбительного или угрожающего поведения. Также все спортсмены не должны опаздывать, курение или потребление алкоголя не приемлемо во время соревнований. Кроме того, все спортсмены должны соблюдать правила, установленные Всемирным

антидопинговым агентством (ВАДА), при любых подозрениях обращайтесь к Списку запрещенных препаратов WADA (www.wada-ama.org).

Для спортсменов, прошедших отбор на юношеских Олимпийских играх, состоится брифинг с подробной информацией о поведении спортсменов.

3.4. Напоминание о "правиле 50"

Резюме

Национальная одежда должна полностью соответствовать "Правилу 50" Международного Олимпийского комитета во всех аспектах. Это относится ко всем соревнованиям на летних юношеских Олимпийских играх в Буэнос-Айресе 2018 года.

Подробные данные

"Правило 50" Международного Олимпийского комитета (напоминание):

- Все соревнования на юношеских Олимпийских играх 2018 года будут проводиться в соответствии с Олимпийской хартией и Конституцией WDS и соответствующими правилами, которые действуют на юношеских Олимпийских играх 2018 года.
- В соответствии с Олимпийской хартией WDSF берет на себя ответственность за технический контроль и направление своего спорта на юношеских Олимпийских играх 2018 года.

4. Система судейства "Тривиум"

Знакомство с кроссфейдером:

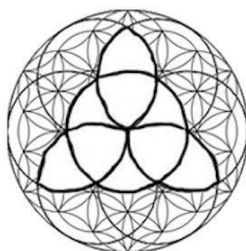


При сравнении характеристик брейкеров, состояющих в реальном времени, баланс между ними может постоянно меняться. Используя шкалу кроссфейдера, судьи могут избегать принятия бескомпромиссных суждений, позволяя их судейству приблизиться к реалии постепенного решения. Вот почему основным инструментом "Тривиума" является кроссфейдер, позволяющий корректировать судейскую оценку всех оцениваемых критериев.

4.1. Сущность системы оценки "Тривиум"

Системы оценки "Тривиум" — это целостная модель судейства, в которой все ее критерии взаимосвязаны друг с другом. Целое - это всегда больше, чем сумма его частей. Таким образом, судьи должны смотреть на полное исполнение со всем его содержанием, его аспектами и тем, как оно разворачивается.

Термин "Тривиум" происходит от средневекового латинского языка и предназначен для обозначения места, где встречаются три дороги. Позднее он был использован для описания изучения грамматики, риторики и логики, концептуально аналогичному трехсоставному описанию душа-разум-тело.



4.2. Критерии и их иерархия

Лучший способ отобразить мыслительный процесс, лежащий в основе системы оценки "Тривиум", — это создать треугольник, в каждом из трех углов которого есть увеличенный качественный критерий: (1) Физическое качество (для тела), (2) Интерпретационное качество (для души) и (3) Артистическое качество (для ума). Каждый из этих трех качественных критериев, в свою очередь, с помощью "Тривиума" разделен на две подкатегории. Все взаимосвязанные и влияющие друг на друга критерии представлены следующим образом:

	Тело: Физическое качество 1-Техника фейдер 20,0% значения 2-Разнообразие фейдер 13,333% значения	
Душа: Интерпретационное качество	Интеллект: Артистическое качество 5-	

3-Исполнительское мастерство фейдер 20,0% значения	Творческий подход фейдер 20,0% значения 6-
4-Музыкальность фейдер 13,333% значения	Индивидуальность фейдер 13,333% значения

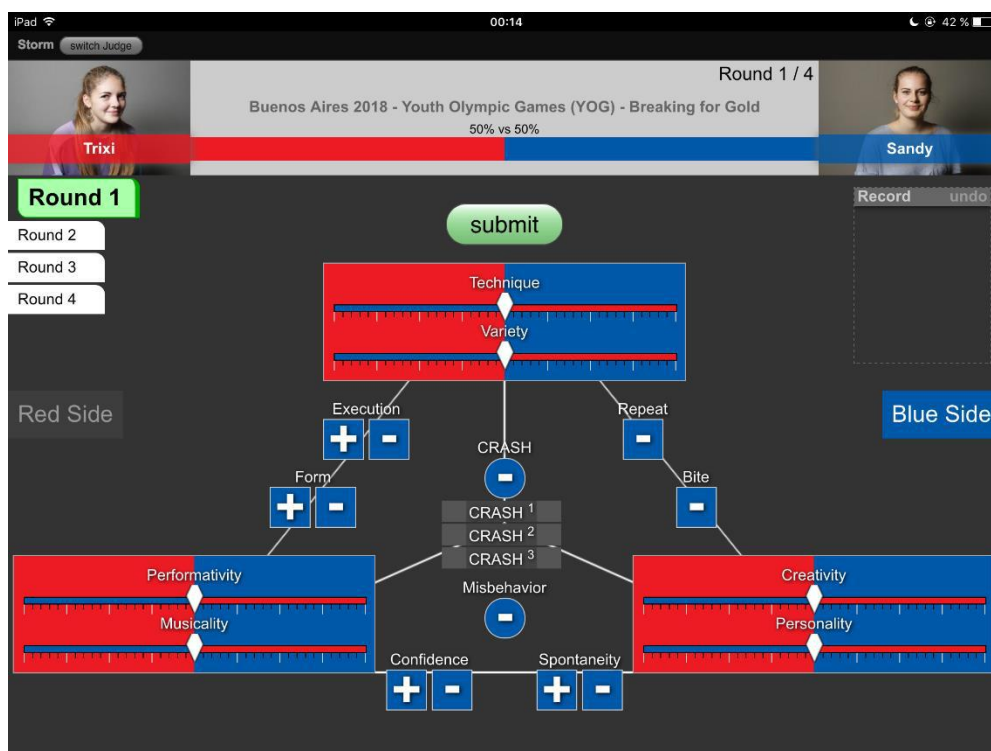
Для каждого из этих шести критериев судьи имеют выделенный фейдер на портативном устройстве "Тривиум" (критерии более подробно описаны в главе 4.5).

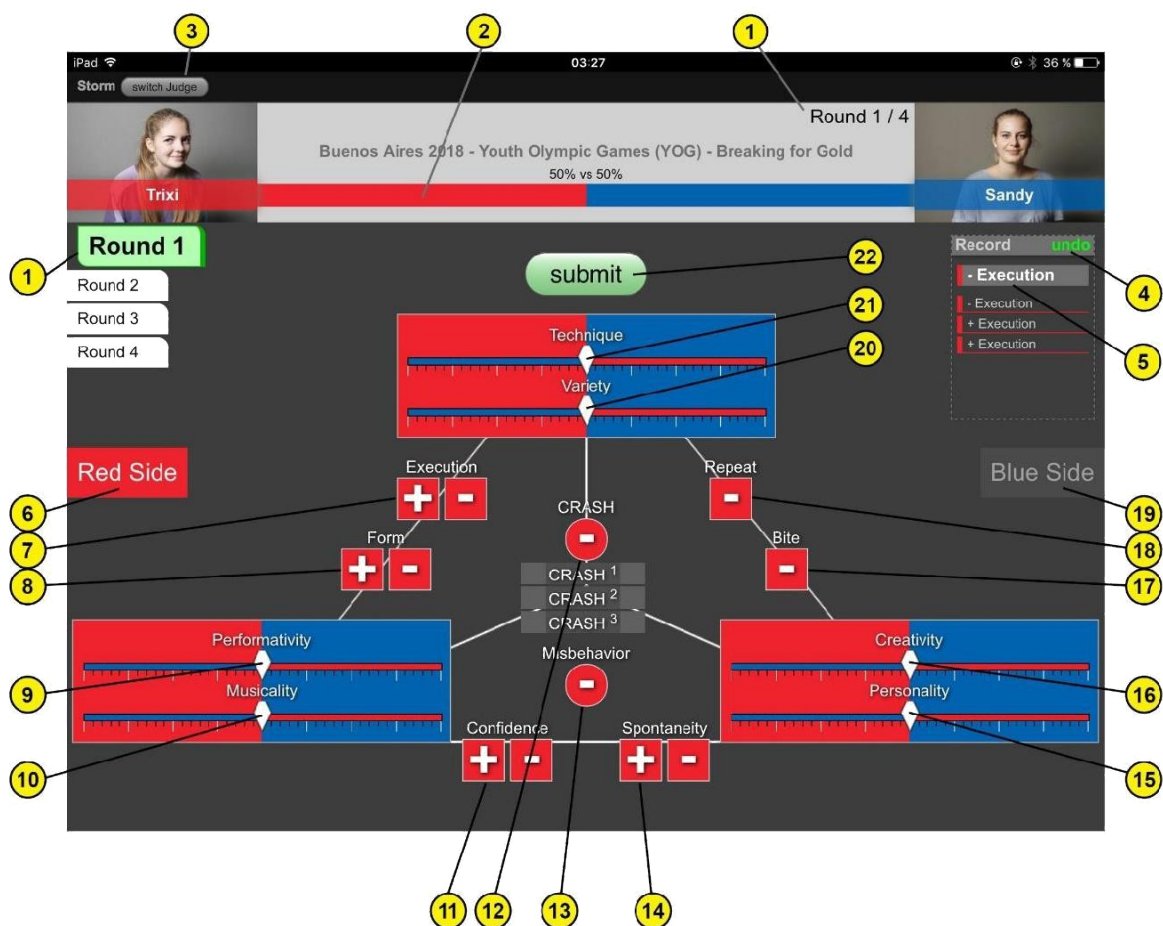
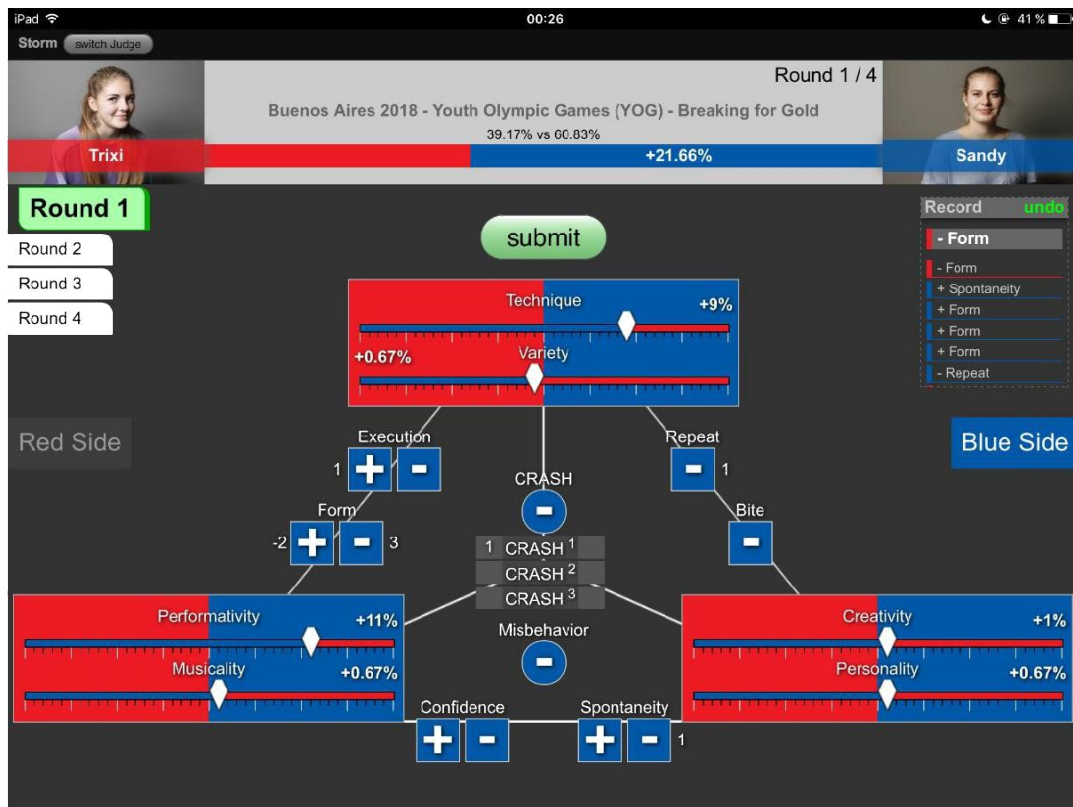
Каждый фейдер представляет собой вес критерия в матрице. Все фейдеры суммируются вместе до 100% (более подробно см. в главе 4.5.).

Во время и сразу после каждого раунда баттла судья может корректировать эти фейдеры в соответствии с тем, что он увидел во время выступлений.

4.3. Портативный интерфейс "Тривиума"

Ниже приведен пример интерфейса "Тривиума". Первое изображение иллюстрирует начальную настройку (активирована синяя сторона), вторая отображает систему в действии для синей стороны, а третье изображение содержит описания различных кнопок (активирована красная сторона).





4.3.1. Описательные ключи к портативному устройству "Тривиум"

Нижеприведенные цифры в круглых скобках показаны на диаграмме выше.

- (1) Информация о раунде (например, один из четырех)
- (2) Панель баланса
- (3) Переключатель судьи - передать портативный интерфейс другому судье (только для администрирования по мере необходимости)
- (4) Отменить последнее действие, которое произошло
- (5) Записать последние действия
- (22) Кнопка "Отправить" нажимается после завершения раунда

(6) Кнопка красной стороны:

Указывает, что брейкер (или смешанная команда) с красной стороны выступает в настоящий момент

(19) Кнопка синей стороны:

Указывает, что брейкер (или смешанная команда) с синей стороны выступает в настоящий момент

Кнопки "счет":

- (7) Исполнение: регулировать положительное и отрицательное для текущего танцора
- (8) Форма: регулировать положительное и отрицательное для текущего танцора
- (11) Уверенность: регулировать положительное и отрицательное для текущего танцора
- (14) Спонтанность: регулировать положительное и отрицательное для текущего танцора

6 критериев:

- (9) Исполнительское мастерство: регулировать баланс в этом критерии
- (10) Музыкальность: регулировать баланс в этом критерии
- (15) Индивидуальность: регулировать баланс в этом критерии
- (16) Творческий подход: регулировать баланс в этом критерии
- (20) Разнообразие: регулировать баланс в этом критерии
- (21) Техника: регулировать баланс в этом критерии

Кнопка "штраф":

- (12) Падение для каждого танцора:
 - a. Нажатие один раз в течение одной секунды => ошибка, засчитывается ПАДЕНИЕ 1
 - b. Нажатие два раза в течение одной секунды => падение, засчитывается ПАДЕНИЕ 2
 - c. Нажатие три раза в течение одной секунды => провальное падение, засчитывается ПАДЕНИЕ 3
- (13) Ненадлежащее поведение для каждого танцора:
 - a. Каждое нажатие судьей считается предупреждением от этого судьи

b. Совокупные предупреждения могут привести к дисквалификации

(17) Байт (плагиат) для каждого танцора:

(18) Повтор для каждого танцора:

Интерфейс поровну разделен на красный и синий цвет, который представляет собой участвующую сторону, то есть красную сторону или синюю сторону.

В верхней части находится информационная панель, включающая:

- Имя назначенного судьи.
- Состояние текущего раунда и сколько раундов будет.
- Название текущего мероприятия.
- Имена и фотографии участников, а также цвет, присвоенный каждому.
- Панель, в которой суммируются все введенные значения.

Следующие страницы предоставят подробное объяснение и описательные ключи для портативного интерфейса "Тривиум".

4.4. Кнопки "штраф" и "счет"

В дополнение к фейдерам, которые требуют быстрого, но постоянного касания судей, есть несколько кнопок, которые напрямую связаны с соответствующими фейдерами. Они позволяют судье быстро реагировать на некоторые ключевые моменты баттла (найдите местоположение этой кнопки на портативном интерфейсе в Разделе 4.3)

Как только начинается баттл, каждый судья нажимает кнопку "красная сторона", чтобы активировать кнопки счета для красной стороны или кнопку "синяя сторона", чтобы активировать кнопки счета для синей стороны.

Затем судьи могут реагировать на ключевые моменты во время выступлений брейкеров. Есть всего четыре кнопки "штраф"; **2 простых кнопки и две сложные кнопки.**

4.4.1. 4 кнопки "штраф", разделенные на красную сторону и синюю сторону

Кнопка	Критерии влияния	Оценки за нажатие
Повтор	Разнообразие, Творческий подход	1,66%
Байт	Разнообразие, Творческий подход, индивидуальность	2,34%
Падение	Все фейдеры	1 нажатие - ошибка: 2,50%
		2 быстрых нажатия - падение: 5,00%
		3 быстрых нажатия - провальное падение: исключение
Ненадлежащее поведение	Исполнительское мастерство, Творческий подход,	1 нажатие - легкое: 2,66%
	Индивидуальность	2 нажатия - среднее: 5,34%
		3 нажатия - серьезное: 8,00%

4.4.2. Кнопки "штраф" простого действия:

Простые кнопки "штраф" также находятся на строчках между критериями, с которыми они связаны, и фейдерами, на которые они воздействуют (подробнее см. в главе 4.5.4).

- Кнопки "штраф" имеют красную и синюю сторону и имеют только минус: - функцию
- Если танцует брейкер с красной стороны, должна быть нажата красная сторона штрафа
- Если танцует брейкер с синей стороны, должна быть нажата синяя сторона штрафа

1- Повтор	Подключен к фейдерам критериев: разнообразие, Творческий подход
2- Байт	Подключен к фейдерам критериев: разнообразие, Творческий подход, индивидуальность

Каждое нажатие кнопки подсчитывается в кэше.

4.4.3. Кнопки "штраф" сложного действия

Есть 2 сложных кнопки "штраф" с большим количеством функций, чем просто влияние на позиции фейдера. Они могут привести к быстрому проигрышу раунда или даже к дисквалификации.

3- Падение	Подключен к фейдерам критериев: все критерии в системе
4- Ненадлежащее поведение	Подключен к фейдерам критериев: Исполнительское мастерство, Творческий подход, индивидуальность

Падение

после нажатия эта кнопка на одну секунду открывает специальную функцию, чтобы включить несколько нажатий. Кнопка может быть нажата от одного до трех раз в течение одной секунды.

Кнопка падения имеет три значения, и оценки падения будут считаться следующим образом:

1. **Ошибка:** Составляет тот же процент от всех затронутых критериев, как все остальные кнопки "штраф"
2. **Падение:** Имеет значение в два раза больше, чем ошибка.
3. **Провальное падение:** Является таким сильным падением, что раунд может быть полностью проигран. (подробности см. в главе 4.5.4.)

Если судья использует провальное падение, система отобразит, что это произошло. При случайном нажатии судья должен использовать кнопку отмены.

Если произошло провальное падение, брейкер может выиграть раунд только в том случае, если противник в свою очередь упадет так же плохо или хуже, и значение будет снова уравнено.

Судья должен продолжить оценку выступления брейкеров после падения.

Ненадлежащее поведение

Хотя три кнопки для падения, повтора и байта отражают только оценку отдельного судьи, кнопка "ненадлежащее поведение" помимо вычета значений имеет дополнительную роль:

- Брейкеры или смешанные команды собирают предупреждения за ненадлежащее поведение на протяжении всего своего участия.
- Предупреждение срабатывает, если большинство судей выявили тот же акт неспортивного поведения и нажали кнопку "ненадлежащее поведение" (еще три судьи составляют большинство).
- Существует оценка в режиме реального времени, которая показывает совокупное количество предупреждений на экране для участников и для зрителей; эта информация также отображается на портативном устройстве каждого судьи.
- Статус совокупного предупреждения участника (или смешанной команды) остается в силе до конца соревнования.
- Степень предупреждения увеличивается с количеством нажатий.

Помимо влияния на критерии, кнопки ненадлежащего поведения также могут привести к дисквалификации из соревнования двумя способами (подробности см. в главе 4.5.4.)

Путь к дисквалификации №1: Три плохих поступка = Дисквалификация

- Если большинство судей нажимают кнопку ненадлежащего поведения за один и тот же поступок, брейкер или смешанная команда получает одно предупреждение. То есть если брейкер или смешанная команда предпримет действие, заставившее трех или более судей нажать кнопку ненадлежащего поведения за это действия, брейкер или смешанная команда получают первое предупреждение.
- Если большинство судей нажимают кнопку ненадлежащего поведения второй раз за другой поступок, брейкер или смешанная команда получает второе предупреждение.
- Если большинство судей нажимают кнопку ненадлежащего поведения третий раз за еще один поступок, брейкер или смешанная команда должны быть дисквалифицированы из всего соревнования, при условии проведения большинством судей окончательного голосования по поводу дисквалификации для обеспечения уверенности в решении о дисквалификации.

Путь к дисквалификации №2: Три независимых предупреждения = дисквалификация

- Брейкер или смешанная команда получают предупреждение от отдельного судьи, если судья трижды нажмет кнопку ненадлежащего поведения для этого брейкера или смешанной команды в ходе соревнований.
- Если брейкер или смешанная команда получают три таких предупреждения от трех разных судей, что означает, что три разных судьи три раза нажимали на ненадлежащее поведение в связи с действиями, совершенными брейкером или смешанной командой, то брейкер или смешанная команда должны быть дисквалифицированы, независимо от раундов и баттлов, при условии проведения большинством судей окончательного голосования по поводу дисквалификации для обеспечения уверенности в решении о дисквалификации.
- Другими словами, если брейкер или смешанная команда предпринимает действия, которые приводят к тому, что кнопки ненадлежащего поведения трижды нажимаются тремя разными судьями, брейкер или смешанная команда также должны быть дисквалифицированы, при условии проведения большинством судей окончательного голосования по поводу дисквалификации.

Сроки принятия решений о дисквалификации

- Брейкеры или смешанная команда официально не дисквалифицируются до завершения этапа соревнования по круговой системе, после чего для дисквалификации требуется окончательное голосование большинством судей для того, чтобы дисквалификация вступила в силу.
- Во время фазы выбывания нарушитель или смешанная команда могут быть дисквалифицированы; однако дисквалификация должна происходить при условии проведения большинством судей окончательного голосования по поводу дисквалификации.
- Если большинство судей подтверждают дисквалификацию, то брейкер или смешанная команда подвергаются немедленной дисквалификации за следующее нарушение любого вида, опять же при условии проведения большинством судей окончательного голосования по поводу дисквалификации и статус брейкера или смешанной команды будет виден на портативных устройствах судей.

Накопление предупреждений, ведущих к дисквалификации

- Кнопка ненадлежащего поведения дает участнику или смешанной команде предупреждение, которое осуществляется судьей, который его дал на протяжении всего соревнования.
- Каждый судья имеет возможность дать каждому брейкеру или смешанной команде до трех предупреждений, но не более трех.
- Как следствие, каждый участник или смешанная команда могут быть дисквалифицированы посредством совокупных результатов от полученных предупреждений о ненадлежащем поведении.

Возможная прямая дисквалификация

- Кнопка ненадлежащего поведения может быть нажата до трех раз для каждого судьи в зависимости от степени ненадлежащего поведения, которое наблюдал судья.
- Это означает, что после самого первого серьезного инцидента, связанного с ненадлежащим поведением, брейкер или смешанная команда могут быть дисквалифицированы, если большинство судей каждый раз нажимали кнопку ненадлежащего поведения 3 раза, однако, как упоминалось ранее, все дисквалификации подлежат проведению большинством судей окончательного голосования по поводу дисквалификации до того, как дисквалификация вступит в силу.

Кнопка «Отмена»

(найдите расположение этой кнопки на ручном интерфейсе в главе 4.3.)

Кнопка отмены позволяет вернуться только на один шаг. Если какой-либо фейдер или кнопка были отрегулированы по ошибке или если была сделана ошибка, нужно нажать эту кнопку, чтобы стереть последний шаг.

Кнопка "Отправить"

(найдите расположение этой кнопки на ручном интерфейсе в главе 4.3.)

После того, как обе стороны завершат номера и раунд закончится, все фейдеры регулируются - кнопка отправки должна быть нажата только тогда, когда судья уверен в своем решении. Таким образом, все оценки передаются на центральный компьютер и рассчитывается победитель раунда.

Процесс оценки

Судейская коллегия состоит из пяти судей. Каждый судья имеет один голос за раунд баттла.

- **Чтобы выиграть раунд, брейкер (или смешанная команда) должен получить большинство голосов судей.**
- **Чтобы выиграть баттл во время этапа на выбывание, брейкер (или смешанная команда) должен выиграть большинство раундов в этом баттле.**

Если дело доходит до ничьи, необходимо провести баттл в дополнительном раунде.

4.4.4. 4 кнопки "счет", разделенные на + и -

Кнопка "красная сторона" и кнопка "синяя сторона" назначают брейкера "красной стороны" и брейкера "синей стороны" (подробнее см. в главе 4.5.4).

Кнопка	Критерии влияния	Оценки за нажатие
Выполнение	Техника, исполнительское мастерство	2.00%
Форма	Техника, исполнительское мастерство	2.00%
Уверенность	Исполнительское мастерство, индивидуальность	1,66%
Спонтанность	Исполнительское мастерство, Творческий подход	2.00%

- Судьи нажимают на плюс: + если танцор сделал что-то положительное
- Судьи нажимают на минус: - если танцор сделал что-то отрицательное
- Кнопку "отправить" нужно нажать после каждого раунда баттла

Два примера для кнопок "штраф" и "счет":

- Если участник соревнования падает, это будет иметь негативные последствия для всех аспектов его выступления. Вместо того, чтобы управлять каждым из шести фейдеров, для чего потребуется много времени и концентрации, кнопка падения будет нажата, и все фейдеры для упавшего участника будут сразу перемещены до отрицательного значения.
- Если участник демонстрирует спонтанность в своем выступлении, судье не нужно перемещать оба фейдера, Творческий подход и Исполнительское мастерство, но он может быстро нажать кнопку, предназначенную для отражения спонтанных моментов, и два фейдера сдвинутся в позитивное значение.

4.5. Подробное описание шести критериев оценки

Шесть кроссфайдеров для шести критериев

Техника 20,0%	Разнообразие 13,333%
Исполнительское мастерство 20,0%	Музыкальность 13,333%
Творческий подход 20,0%	Индивидуальность 13,333%

При принятии своих заключений судьи должны учитывать следующие критерии.

4.5.1. Физическое качество – прерогатива высшего уровня в "Тривиум"

33.333% вес в присуждении баллов

Данная область более высокого уровня (одна из трех), представляет качества, связанные с Телом, которые далее разделяются на две подкатегории критериев более низкого уровня, а именно: Творческий подход (20,0%) и Разнообразие (13,333%). В свою очередь, Техника и Разнообразие подразделяются на Ценности, которые подчеркивают ключевые качества, которым судьи должны уделять внимание во время оценивания брейкеров.

Техника

- Способности и Атлетичность
- Ловкость-Тонкая моторная координация
- Использование тела на предельных возможностях
- Баланс
- Сила и Выносливость
- Гибкость
- Динамика
- Координация в пространстве

Разнообразие

- Размеры
- Эмпатический подход

Значения техники

Способности и Атлетичность

Судьи должны сравнивать компетенцию участников и принимать во внимание, насколько эффективно они используют свои физиологические особенности в своих интересах, что означает как повышение физиологических преимуществ до более высоких уровней умения, так и/или превращение возможных недостатков в преимущества.

Ловкость-Тонкая моторная координация

Судьи должны сравнивать компетенцию участников и принимать во внимание их мастерство детального движения в легкой и непринужденной манере, сохраняя при этом цель и убежденность.

Использование тела на предельных возможностях

Судьи должны сравнивать компетенцию участников и учитывать риски и трудности, которые возникают, когда танцоры совершают движения в экстремальных диапазонах человеческих способностей.

Баланс

Судьи должны сравнивать компетенцию участников и учитывать их способность удерживать центр тяжести с минимальным колебанием осанки и обращать внимание на то, как изменения в скорости существенно влияют на равновесие.

Сила и Выносливость

Судьи должны сравнивать компетенцию участников и учитывать их мастерство и внутреннюю силу для управления другими силами, применяемыми к телу (для поддержки и структуры), а также взрывной силы в конечностях (для динамического движения). Внимание также должно быть направлено и на то, насколько хорошо им удастся избежать проявления мышечной усталости в своем движении.

Гибкость

Судьи должны сравнивать движения и положения тел участников и принимать во внимание, ограничены ли движения (или нет) в их диапазоне движения, страдает ли при этом (или нет) эстетика позы, и могут ли эти движения поддерживать соответствующую форму. Внимание должно быть направлено на любые движения или положения тела, которые демонстрируют контроль/мастерство в экстремальных диапазонах движения суставов.

Динамика

Судьи должны сравнивать компетенцию участников и учитывать использование контраста в направлении, поворотах, скорости, форме и т. д., а также то, как они реализуются в их движениях.

Координация в пространстве

Судьи должны сравнивать компетенцию участников и учитывать их способность владеть ориентацией и положением своего тела как внутри, так и снаружи среды.

Значение Разнообразия

Желательно, чтобы участники демонстрировали разнообразные движения на протяжении всего соревнования с минимальным повторением. Повторное использование одних и тех же ходов/движений может привести к штрафам с помощью выделенной кнопки, назначенной для вычитания очков. Очки могут быть вычтены как из Техники (критерий Физического качества "Тривиум") так и из Творческого подхода (критерий Артистического качества "Тривиум").

Размеры

Судьи должны сравнивать компетенцию участников и учитывать их способность к выполнению ряда различных движений, внутренних для танцора, в отношении их движения в пределах и через несколько осей.

Эмпатический подход

Для того, чтобы судьи признавали движения как повторяющиеся или разные, для них важно иметь истинную оценку степеней, которые определяют движения как похожие или разные. Имея личное понимание проблем, с которыми сталкиваются при выполнении определенных движений, им будет проще определить в контексте движения как повторяющиеся или уникальные и соответственно сравнивать компетенции участников.

4.5.2. Качество интерпретации – прерогатива высшего уровня в "Тривиум"

33.333% вес в присуждении баллов

Данная область более высокого уровня (одна из трех), представляет качества, связанные с Душой, которые далее разделяются на две подкатегории критериев более низкого уровня, а именно: Исполнительское мастерство (20,0%) и Музыкальность (13,333%).

В дальнейшем эти критерии подразделяются на Значения, которые подчеркивают качества, которым судьи должны уделять внимание при оценке брейкеров.

Исполнительское мастерство

- Композиция и Повествование
- Элемент неожиданности
- Эмоциональное взаимодействие
- Подлинность

Музыкальность

- Связность
- Расстановка акцентов
- Синкопы
- Текстура
- Фразирование

Значения исполнительского мастерства

Композиция и Повествование

Судьи должны сравнивать компетенцию участников и учитывать, насколько хорошо структурировано сочетание их движений, и насколько хорошо поняты и соответствуют контексту их повествования. Оно должно быть также четко передано зрителям.

Элемент неожиданности

Судьи должны сравнивать компетенцию участников и обращать внимание на непредусмотренные и непредвиденные движения, которые вызывают у зрителей чувство удивления.

Эмоциональное взаимодействие

Судьи должны сравнивать компетентность участников и обращать внимание на то, насколько они искусны и увлечены в изображении характера, который они играют, и то, насколько зрители ими заинтересованы и захвачены.

Подлинность

Судьи должны сравнивать компетенции участников соревнования и уделять внимание тому, насколько достоверно они выглядят, насколько убедительным и искренним кажется их выступление.

Музыкальность

Связность

Судьи должны сравнить компетенцию участников в плане синхронности движений и попадания в ритм музыки.

Расстановка акцентов

Судьи должны сравнивать компетенцию участников в визуальном подчеркивании и проявлении движения, которое следует за тактовым размером музыки.

Синкопы

Судьи должны сравнивать компетенцию участников в плане визуального подчеркивания неударных долей, одновременно поддерживая соответствие постановки музыке.

Текстура

Судьи должны сравнивать компетенцию участников в выражении и ощущении музыки, в связывании качества движения с динамикой и характером музыки.

Фразирование

Судьи должны сравнить компетенцию участников в циклическом характере движений танцоров, сопоставимых с музыкальными правилами исполняемой песни.

4.5.3. Артистическое качество – прерогатива высшего уровня в "Тривиум"

33.333% вес в присуждении баллов

Данная область более высокого уровня (одна из трех), представляет качества, связанные с Интеллектом, которые далее разделяются на две подкатегории критериев более низкого уровня, а именно: Творческий подход (20,0%) и Личность (13,333%). В свою очередь, эти критерии подразделяются на Ценности, которые подчеркивают качества, которым судьи должны уделять внимание во время исполнения танца.

Творческий подход

- Прогрессирование основных принципов основы

Индивидуальность

- Присутствие на сцене и харизма
- Индивидуальность и характер

Творческие ценности

Прогрессирование основных принципов основы

Судьи должны сравнивать способность участников разрабатывать новые концепции и новые движения. С этой целью важно сначала установить определенный базовый уровень в отношении термина основных принципов основы, с тем, чтобы впоследствии иметь возможность делать значимые наблюдения в отношении хода выполнения.

В данном документе "основные принципы основы" означают рамки для базовых концепций, структуры и композиции, касающихся регламентации формы танца. *Для*

этого необходимо полное понимание механизма работы тела, развития культурных и философских концепций в отношении танцевального стиля.

Судьи должны учитывать, насколько далеко участники продвинулись в уже существующих идеях и концепциях (не только в рамках танца), но также в рамках инноваций – иными словами, было ли представление настолько значимым, чтобы раздвинуть границы ранее существовавших параметров, заново определяя ранее существовавшие нормы.

Важно отметить, что судья может делать сравнения только на основе имеющейся у него информации, в конкретный момент времени, что может привести к изменению точек зрения после включения новой информации.

Личностные ценности

Присутствие на сцене и харизма

Судьи должны сравнить компетенцию участников в плане их способности проецировать свою энергию вовне. Танцоры должны проявлять уверенность, которая является привлекательной и привлекает внимание зрителя к представлению.

Индивидуальность и характер

Судьи должны сравнивать способность участников конкурса передавать и подчеркивать ощущение уникального стиля и явно выраженной идентичности. Как только эта способность определена, она служит основой для оценки сопутствующих областей - таких, как присутствие на сцене, характер и мастерство исполнения. Вне зависимости от того, насколько больших физических затрат требуют движения участников, они должны соответствовать представляемому характеру.

4.5.4. Частично совпадающие оценки

Существует целый ряд оценок, которые точно не попадают в один конкретный критерий и которые, как было выявлено, влияют на различные сочетания критериев.

Форма затронутых физических и связанных с интерпретацией критериев (влияет на технику и исполнительское мастерство)

Судьи должны оценивать способность участников поддерживать четкие и преднамеренные формы, как корпусом, так и конечностями.

Исполнение (влияет на технику и исполнительское мастерство)

Судьи должны оценить способность участников выполнить все движения, которые они намереваются выполнить, целенаправленно и четко.

Затронуты критерии истолкования и художественные критерии

Уверенность в себе (влияет на исполнительское мастерство и личность)

Судьи должны оценивать способность участников исполнять танец убедительно, уверенно и убежденно.

Спонтанность (исполнительское мастерство и творческий подход)

Судьи должны оценить способность участников адаптироваться и одновременно быть новаторами, для повышения качества исполнительского искусства.

Затрагиваются художественные и физические критерии

Повтор (разнообразие и творческий подход)

Судьи должны оценивать способность участников демонстрировать разнообразный диапазон движений в ходе всего соревнования, с минимальными повторениями (это применяется в ходе всего конкурса, от первого до последнего раунда).

"Изюминка" (разнообразие, творческий подход и личность)

"Изюминка" - это фраза или набор движений, или сочетаний движений, взятых у другого танцора.

Важно отметить наличие академической разницы между конкурсантом, сознательно заявляющим (ложные заявления), что движение создано им самим (и, следовательно, он присваивает себе чужие достижения), и конкурсантом, сознательно использующим движение, являющееся широко принятым и созданное другим танцором. Однако на практике судьи могут реагировать только на наблюдаемое, учитывая трудность подтверждения действительного права собственности на движение.

За копирование элементов у другого танцора брейка будет налагаться штраф.

Все затронутые критерии

Падение

Непреднамеренное (случайное) движение делится на три степени выраженности:

Ошибка

Конкурсант допускает незначительную ошибку в своем движении, которая достаточно значительна для того, чтобы заметно снизить качество и увеличить неопределенность конкретного движения, но не лишает его или ее способности выполнять дальнейшие движения. Конкурсанты могут достаточно быстро исправлять ошибки такого рода. Это приводит к уменьшению общей оценки конкурсанта на 2,50% (до 2 знаков после запятой) от каждого судьи, который видит ошибку.

Падение

Конкурсант допускает умеренную ошибку в своем движении, в результате чего резко спотыкается, теряет равновесие или проявляет другие признаки, указывающие на заметную утрату физического контроля, и в какой-то момент движение конкурсанта выглядит тяжелым. Это приводит к уменьшению общей оценки конкурсанта на 5,00% (до 2 знаков после запятой) от каждого судьи, который видит ошибку.

Полный крах

Конкурсант допускает серьезную ошибку в своем движении, полностью не выполняет свое предполагаемое движение и явно прервал свой поворот на полу. В результате конкретный набор движений не учитывается, за исключением случаев, когда конкурент также терпит полный крах; в этом случае оба набора движений участников сравниваются, как обычно.

Ненадлежащее поведение

Это значение влияет на критерии Исполнительского мастерства, Творческого подхода и Личности. Судьи должны вспоминать о правилах при решении вопроса о том, наказывать участников за ненадлежащее поведение или нет.

“Исполнители брейка не должны действовать таким образом, чтобы подорвать репутацию танца”. Они должны воздерживаться от явно непристойных, распутных, грубых, расистских, оскорбительных, унижительных, сексуальных или связанных с насилием жестов и действий”.

В частности, ненадлежащее поведение, связанное с Физическим контактом, делится на 3 степени тяжести:

Негрубое нарушение

Случайный/ непреднамеренный физический контакт приводит к уменьшению общей оценки конкурсанта на 2,66% (до 2 знаков после запятой) от каждого судьи, который видит контакт.

Умеренное

Преднамеренный/ не случайный физический контакт приводит к уменьшению общей оценки конкурсанта на 5,34% (до 2 знаков после запятой) от каждого судьи, который видит контакт.

Грубое

Преднамеренное/ неслучайное/ агрессивное нарушение кодекса поведения приводит к дисквалификации (таким конкретным судьей). Однако большинство судей (т.е. трое или более) должны определить, заслуживает ли ненадлежащее поведение дисквалификации, до дисквалификации конкурсанта, и все решения о дисквалификации принимаются только при условии окончательного утвердительного голосования большинства судей.

Существует оценка в режиме реального времени, которая показывает совокупное количество предупреждений на экране для участников и для зрителей; эта информация также отображается на портативном устройстве каждого судьи.

Расистские, чрезмерно агрессивные или чрезмерно сексуальные жесты и действия; судьи получили инструкцию дисквалифицировать нарушающего конкурсанта в случае демонстрации таких действий. Однако большинство судей (т.е. трое или более) должны согласовать степень ненадлежащего поведения с тем, чтобы оно могло служить основанием для дисквалификации, и все решения о дисквалификации принимаются только при условии окончательного утвердительного голосования большинства судей.

- В течение кругового турнира такое окончательное голосование о дисквалификации будет приниматься судьями - судьи должны голосовать о дисквалификации после заключения Кругового турнира.
- В ходе этапа "на выбывание" все указанные окончательные голоса о дисквалификации должны подаваться немедленно после наступления действия, которое повлекло за собой дисквалификацию.

4.6. Технические аспекты и требования к требованиям к судейству системы оценки "Тривиум"

Для обеспечения непрерывного внедрения должны выполняться следующие требования.

Место

Техническая группа, управляющая системой, нуждается в неограниченном доступе ко всем необходимым зонам сцены и за сценой. Для обеспечения быстрого вмешательства в случае осложнений или вопросов, а также для уменьшения вероятности возникновения проблем с соединением (чем ближе - тем лучше), требуется не менее 3 м² свободного рабочего пространства вблизи от места нахождения судей. Кроме того, стол (с рабочей площадью около 2 м²) и 2 стула будут предоставляться для размещения аппаратного обеспечения (сервер, роутер, Wi-Fi и т.п.). Рабочее место технических специалистов должно быть покрыто крышей для защиты технического оборудования от всех неблагоприятных погодных условий, например, дождя, ветра и слишком сильного солнечного света.

Выход данных

По умолчанию техническая группа предпочитает HDMI-соединение с полным HD разрешением для устройств вывода. Как минимум, необходимы 1х ЖК настенных или 2 телевизионных экрана высокого разрешения. Вся графика оптимизируется в следующем разрешении – 16:9 с 1920 x 1080 пикселей (полный HD). Все устройства вывода должны предоставляться в стандартной форме!

Обратите внимание, что специальные форматы и разрешения могут предоставляться для настенных ЖК-экранов и т.п., но они должны заказываться не менее чем за 4 недели до мероприятия.

Соединения

Организатор обязан предоставить все необходимые соединения (включая все кабели). Техническая группа не будет предоставлять никаких соединений/ кабелей для устройств вывода. Организатор обязан направить предварительную информацию о соединении (HDMI, VGA или другую) в техническую группу, как минимум, за 1 неделю до мероприятия. Устройства технической группы требуют стандартной европейской вилки (тип F), поэтому необходимо розеточное соединение для аппаратуры и устройств входа. Источник энергии должен предохраняться с помощью ИБП (источник бесперебойного питания). Более подробная информация содержится в Приложении VI, "Техническая поправка"

Обработка в случае судейской системы не работает надлежащим образом.

Каждый судья будет использовать один красный и один синий флажок для указания своего решения. Подробная информация о том, какие судьи показали флажки какого цвета, будет вручну регистрироваться статистиками в ходе кругового турнира и этапа "на выбывание" баттлов один на один и соревнований смешанных команд. Техническая группа будет управлять документацией, подготовкой документов, расчетами и передачей данных третьим лицам (например, YORIS и т.п.)

5. Правила и положения для состязания

5.1. Правила и положения для баттлов один на один

5.1.1. Предварительный раунд (этап соревнования по круговой системе)¹ для баттлов один на один

Круговой раунд включает в себя серию из трех баттлов каждого брейкера, причем каждая баттл состоит из двух раундов. Поэтому каждый брейкер будет соревноваться в ходе шести сетов в течение кругового раунда (3 баттла по три раунда).

Посев

В ходе кругового турнира брейкеры будут поделены на три подгруппы из четырех человек, на основании рейтингов WDSF (из Токио), и каждый брейкер будет биться с тремя другими брейкерами один раз в своей Группе баттлов в ходе Кругового турнира, причем каждая баттл состоит из двух раундов.

Три следующих подгруппы будут создаваться на основе рейтинга WDSF (из

Юношеских чемпионатов мира по брейку WDSF в Токио):

- 1) Группы баттлов 1: № 1, № 6 , № 7, № 12
- 2) Группа баттлов 2: № 2, № 5, № 8, № 11
- 3) Группа баттлов 3: № 3, № 4, № 9, № 10

¹ Если двенадцать брейкеров недоступны для начала этапа соревнования по круговой системе, то будет использован альтернативный формат соревнования по круговой системе, как описано в разделе Приложения III.

- В обоих раундах каждого баттла Кругового турнира один брейкер должен начать баттл первым, и за ним последует другой брейкер
- Брейкер, занимающий более низкую позицию в рейтингах, начнет каждый раунд первым, как описано ниже.
- После того, как завершится этап Кругового турнира, будут установлены рейтинги Юношеских Олимпийских Игр (как описано ниже), и эти рейтинги будут определять распределение восьми соперников в Этапе на выбывание, где № 1 будет сражаться с № 8 в четвертьфинале, а № 2 будет сражаться с № 7, № 3 будет сражаться с № 6, а № 4 - с №5. Победители переходят в полуфинал, а проигравшие будут исключены; после полуфинала победители переходят в финал, а проигравшие переходят к баттлу за 3-е место.
- Если брейкерам пришлось покинуть соревнования после этапа Кругового турнира и до начала этапа на выбывание, будь то из-за травмы или других причин, он или она будет заменен следующим брейкером в рейтинге Юношеских Олимпийских Игр (YOG), установленном во время Этапа Кругового турнира.

Правило о том, кто борется первым в баттле в круговом этапе один на один

Рейтинг WDSF (из Токио) будет использоваться с целью посева брейкеров от 1 до 12 в первой серии баттлов на Круговом этапе (иными словами, если брейкер № 1 будет сталкиваться с брейкером № 6, то брейкер № 6 будет выступать первым.)

Первая серия баттлов (шесть круговых баттлов)

В ходе первой серии круговых баттлов брейкер с более низкой позицией при посеве, на основе рейтинга WDSF, начнет баттл первым.

Если один из аргентинских брейкеров, направленный соревноваться на Юношеских Олимпийских Играх, должен быть заменен другим аргентинцем до начала Кругового раунда, из-за травмы или других факторов, и время допускает такую замену согласно руководству ЮОИ, то он или она будет помещаться в последнюю рейтинговую точку для первого баттла кругового турнира (т.е. 12-й из 12), кроме случаев наличия у него (нее) ранее существовавшего рейтинга WDSF (из Токио), и в этом случае будет использоваться его или ее рейтинг WDSF.

Вторая серия баттлов (шесть круговых баттлов)

После завершения всех баттлов первой серии кругового турнира, будет определяться рейтинг ЮОИ, на основе кумулятивных результатов, полученных до этого момента, с добавлением выигранных раундов и полученных голосов для формирования рейтингов ЮОИ для каждого брейкера (от 1 до 12).

Во второй серии круговых баттлов баттл начинает брейкер, занимающий более низкое место в рейтинге ЮОИ.

- Рейтинг ЮОИ будет обновляться после каждой из серий круговых баттлов, с обновлением рейтингов брейкеров от 1 до 12.
- Если два брейкера в определенной круговой баттле занимают ничейное положение в зависимости от выигранных раундов и полученных голосов, вплоть до такого момента, главные судьи будут принимать решения о том, кто начнет баттл.

Третья серия баттлов (шесть круговых баттлов)

В третьей серии круговых баттлов баттл начинается брейкер, занимающий более низкое место в рейтинге ЮОИ.

Подготовка к баттлу:

1. Важно, чтобы перед началом баттла судьи заняли отведенные им места, проверили функционирование своих ручных устройств "Тривиум"; сиденья судей должны находиться вблизи от сцены.
2. Установка ди-джея с вертушками и микшером должна быть готова, а ди-джей должен подготовить треки для брейка, которые он собирается играть.
3. МС на этом этапе должен контролировать последовательность и поддерживать визуальный контакт между арбитрами, судьями, ди-джем, конкурсантами, а также аудиторией и техническими специалистами, чтобы иметь возможность быстро реагировать на любую конкретную ситуацию.
4. МС проверяет микрофоны и обращается к аудитории и всем, кто участвует в предстоящем мероприятии.
5. Затем МС приглашает участвующих брейкеров на танцпол. На танцполе для брейкеров предназначены две стороны:
 - Красная сторона, в которой брейкер обозначен как Красный (Красная сторона служит для брейкера более низкого класса в такой момент соревнования) и
 - Синяя сторона, в которой брейкер обозначен как Синий (Синяя сторона служит для брейкера более высокого класса в такой момент соревнования)
6. Брейкеры занимают назначенные стороны танцпола, готовясь к номеру. Окружение каждого брейкера (до 3) должно находиться за брейкером, поддерживая своего брейкера из-за пределов танцпола.
7. Максимальное время, в течение которого брейкер Красной стороны или брейкер Синей стороны должен выступать за один раунд, составляет 90 секунд. Если брейкер выполняет свой сет слишком долго, вмешивается главный судья и МС требует от брейкера прекратить танец. Штрафы за слишком длинные или слишком короткие выступления не предусмотрены.
8. МС объявляет начало баттла и каждого раунда в рамках баттла, а также конец баттлов и каждого раунда каждого баттла.
9. МС также объявляет, какой брейкер должен выступать первым.

Первый раунд каждого баттла кругового турнира:

1. МС объявляет первый раунд.
2. Ди-джей играет первый трек брейка для первого выступления (музыка для выступлений всегда выбирается и играет ди-джем).
3. Брейкер Красной стороны начинает первый раунд (брейкер "Красная сторона" всегда имеет более низкий рейтинг в такой момент соревнования).
4. Каждый судья нажимает кнопку "Красная сторона" (обозначают брейкера "Красная сторона") на своих ручных интерфейсах и реагируют на выступление, нажимая кнопки в соответствии со своим впечатлением.
5. Брейкер "Красная сторона" исполняет 1-ое соло на танцполе.

- Он или она завершает свое выступление, двигаясь обратно на Красную сторону. При этом брейкер показывает брейкеру "Синяя сторона" и ди-джею, что их номер закончен.
6. Ди-джей играет тот же самый трек брейка с начала.
 7. Брейкер "Синяя сторона" выполняет свой номер.
 8. Каждый судья нажимает кнопку "Синяя сторона" (обозначают брейкера "Синяя сторона") на своих ручных интерфейсах и реагируют на выступление, нажимая кнопки в соответствии со своим впечатлением. После того, как брейкер "Синяя сторона" завершил своё выступление, судьи корректируют фейдеры, сравнивая умения брейкера "Красная сторона" и брейкера "Синяя сторона".
 9. Судьи нажимают кнопку "Отправить", как только они убедятся в том, что их оценки точно отражают мастерство выступления, которое они видели. Это конец раунда 1.
 10. Результаты баттла показываются аудитории после завершения первого раунда баттла.

Второй раунд каждого баттла кругового турнира:

Структура второго раунда технически такая же, как и первого. Выступление брейкеров меняется. Результаты каждого баттла будут показаны аудитории только после того, как оба раунда баттла будут завершены.

Конец каждого баттла кругового турнира

- MC объявляет о конце второго раунда.
- Участники конкурса пожимают друг другу руки.
- Музыка прекращается.
- MC фокусирует внимание на экране с предстоящими результатами.
- Результаты будут отображаться.
- MC объявляет победителя.

5.1.2. Этап на выбывание для баттлов один на один

После того, как завершится этап Кругового турнира, будут установлены рейтинги Юношеских Олимпийских Игр, и эти рейтинги будут определять распределение восьми соперников в Этапе на выбывание, где № 1 будет сражаться с № 8 в четвертьфинале, а № 2 будет сражаться с № 7, № 3 будет сражаться с № 6, а № 4 - с №5. Победители переходят в полуфинал, а проигравшие будут исключены; после полуфинала победители переходят в финал, а проигравшие переходят к баттлу за 3-е место.

- На этапе на выбывание каждый баттл состоит из четырех раундов, разбитых пополам с 90-секундным перерывом
- В первой половине (включающей в себя два раунда) начинает брейкер "Красная сторона".
- Во второй половине (которая опять-таки состоит из двух раундов) начинает брейкер "Синяя сторона".

Подготовка к баттлу:

1. Важно, что перед началом баттла судьи должны занять свои места, которые находятся в непосредственной близости от сцены, и они должны проверить, работают ли их портативные устройства "Тривиум".
2. Установка ди-джея с вертушками и микшером должна быть готова, а ди-джей должен подготовить треки для брейка, которые он собирается играть.
3. MC проверяет микрофоны и обращается к аудитории и всем, кто участвует в мероприятии.
4. Затем MC приглашает участвующих танцоров на танцпол. Танцпол поделен на две стороны, предназначенные для танцоров:
 - Красная сторона, в которой брейкер обозначен как красный (имеющий более низкий рейтинг из двух брейкеров) и
 - Синяя сторона, в которой брейкер обозначен как синий
5. Брейкеры занимают назначенные стороны танцпола, готовясь к номеру. Окружение каждого брейкера (не более 3) должно находиться за брейкером, за пределами танцпола.
6. MC на этом этапе должен контролировать выход на площадку и поддерживать визуальный контакт между арбитрами, судьями, ди-джем, конкурсантами, а также аудиторией и техническими специалистами, чтобы иметь возможность быстро реагировать на любую конкретную ситуацию.
7. Максимальное время, в течение которого Красная сторона или Синяя сторона должна выступать за один раунд, составляет 60 секунд. Если брейкер выполняет свой номер слишком долго, вмешивается главный судья и MC требует от брейкера прекратить танец. Штрафы за слишком длинные или слишком короткие выступления не предусмотрены.
8. MC объявляет начало баттла и каждого раунда в рамках баттла, конец баттлов и каждого раунда каждого баттла.
9. MC также объявляет, какой брейкер должен выступать первым.

Первый раунд каждого баттла этапа на выбывание:

1. MC объявляет первый раунд.
2. Ди-джей играет трек брейка для первого выступления (музыка для выступлений всегда выбирается и играет ди-джем).
3. Брейкер Красной стороны начинает первый раунд.
4. Судьи нажимают кнопку "Красная сторона" (обозначают брейкера "Красная сторона") на своих ручных интерфейсах и реагируют на выступление, нажимая кнопки в соответствии со своим впечатлением.
5. Брейкер "Красная сторона" исполняет 1-ое соло на танцполе.
 - Брейкер "Красная сторона" заканчивает своё выступление, поднимаясь и возвращаясь в Красную сторону. При этом брейкер показывает брейкеру "Синяя сторона" и ди-джею, что его или ее номер закончен.
6. Ди-джей играет тот же самый трек брейка с начала.
7. Выступает брейкер "Синяя сторона".
8. Судьи нажимают кнопку "Синяя сторона" (обозначают брейкера "Красная сторона") и реагируют на выступление, нажимая кнопки в соответствии со своим впечатлением. После того, как брейкер "Синяя сторона" завершил своё

выступление, судьи корректируют фейдеры, сравнивая умения брейкера "Красная сторона" и брейкера "Синяя сторона".

9. Судьи нажимают кнопку "Отправить", как только они убедятся в том, что их оценки точно отражают мастерство выступления, которое они видели. Это конец раунда 1.

Второй раунд каждого баттла Этапа на выбывание:

Структура второго раунда технически такая же, как и первого. Выступление танцоров меняется. Результаты каждого баттла будут показаны аудитории только после того, как оба раунда баттла будут завершены.

Пауза

МС объявляет паузу в конце раунда, в момент завершения первой половины баттла. В танцоров 90-секундная пауза. В этот период брейкеры могут получить совет, сделать массаж, переодеться, выпить воды и т. д.

Третий раунд каждого баттла Этапа на выбывание:

1. Брейкер "Синяя сторона" начинает первым во вторых двух раундах.
2. МС объявляет первый раунд.
3. Ди-джей играет трек брейка для первого выступления (музыка для выступлений всегда выбирается и играется ди-джем).
4. Брейкер "Синяя сторона" исполняет 1-ое соло на танцполе.
5. Судьи нажимают кнопку "Синяя сторона" (обозначают брейкера "Синяя сторона") на своих ручных интерфейсах и реагируют на выступление, нажимая кнопки в соответствии со своим впечатлением. Брейкер "Синяя сторона" заканчивает своё выступление, поднимаясь и возвращаясь в Сенюю сторону. При этом брейкер показывает брейкеру "Красная сторона" и ди-джею, что его или ее номер закончен.
6. Ди-джей играет тот же самый трек брейка с начала.
7. Выступает брейкер "Красная сторона".
8. Судьи нажимают кнопку "Красная сторона" (обозначают брейкера "Красная сторона") и реагируют на выступление, нажимая кнопки в соответствии со своим впечатлением. После того, как брейкер "Красная сторона" завершил своё выступление, судьи корректируют фейдеры, сравнивая умения брейкера "Синяя сторона" и брейкера "Красная сторона".
9. Каждый судья нажимает на кнопку "Подать голос", как только он или она убедится, что его или ее оценка соответствует выступлению и проявленным танцором навыкам. Это конец раунда 3.

Четвертый раунд каждого баттла Этапа на выбывание:

Структура четвертого раунда технически такая же, как и третьего, когда первой выступает брейкер «Синяя сторона». Выступление танцоров меняется. Результаты каждого баттла будут показаны аудитории только после того, как оба раунда баттла будут завершены.

Конец каждого баттла Этапа на выбывание

- МС объявляет о конце четвертого раунда.
- Участники конкурса пожимают друг другу руки.
- Музыка прекращается.
- МС фокусирует внимание на экране с предстоящими результатами.
- Результаты будут отображаться.
- МС объявляет победителя.

5.2. Правила и положения для баттла смешанной команды

5.2.1. Предварительный раунд (этап соревнования по круговой системе) для баттла смешанной команды²

Каждый баттл Кругового турнира состоит из двух раундов, и в смешанной команде - по три баттла. Поэтому каждая смешанная команда будет биться три раза в течение Кругового турнира, что означает, что каждая команда будет выполнять три номера в ходе Кругового турнира.

После того, как завершится этап Кругового турнира, будут установлены рейтинги Юношеских Олимпийских Игр (как описано ниже), и эти рейтинги будут определять восемь соперников в Этапе на выбывание, где № 1 будет сражаться с № 8 в четвертьфинале, а № 2 будет сражаться с № 7, № 3 будет сражаться с № 6, а № 4 - с №5. Победители переходят в полуфинал, а проигравшие будут исключены; после полуфинала победитель переходит в финал, а проигравшие переходят к баттлу за 3-е место.

Если смешанной команде пришлось покинуть соревнования после этапа Кругового турнира и до начала этапа на выбывание, будь то из-за травмы или других причин, команда будет заменена следующей командой в рейтинге Юношеских Олимпийских Игр (YOG), установленном во время Этапа Кругового турнира.

Формат баттлов кругового турнира:

Круговой турнир соревнования смешанных команд будет включать в себя три подгруппы из четырех смешанных команд, определяемых в нижеуказанном порядке, причем каждая команда в определенной Группе баттлов соревнуется с тремя другими командами в такой Группе баттлов.

- 1) Группы баттлов 1: № 1, № 6, № 7, № 12
- 2) Группа баттлов 2: № 2, № 5, № 8, № 11
- 3) Группа баттлов 3: № 3, № 4, № 9, № 10

В разделе "Посев" ниже объясняется способ определения смешанных команд и способ помещения команд в группы баттлов.

² Если двенадцать смешанных команд недоступны для начала этапа соревнования по круговой системе, то будет использован альтернативный формат соревнования по круговой системе, как описано в Приложении III.

Посев

Посев смешанной группы будет устанавливаться на основе мест отдельных танцоров в баттлах один на один, см. нижеприведенный график. Синие номера дают окончательные рейтинги от 1 до 12 би-бойс; а красные номера от 12 до 1 - окончательные номера би-гёлз.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	RANKING BBOYS
RANKING BGIRLS	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	

б-мальчики из рейтинга 1 до 12 ставятся в пары с би-гёлз из рейтинга 12 до 1. Буквы алфавита А до L заменяют имена участвующих би-бойс; буквы М до Х заменяют имена участвующих б-девичек

- Позиции и рейтинги читаются в горизонтальном порядке.
- Пары создаются путем вертикального прочтения графиков.
 - 1 - в паре с 12
 - 2 - в паре с 11
 - 3 - в паре с 10 и т.п.

Любой пропуск, который мог бы создаваться из-за отсутствия танцора в связи с травмой или по иной причине, будет заполняться путем продвижения танцора с более низкой позиции;

- Би-бойс перемещаются слева направо.
- Би-гёлз перемещаются справа налево.

Следовательно, они движутся к более высокому стартовому номеру (позиции). Если количества участников между б-мальчиками и б-девичками не равны, то самые низкие рейтинги выбывают из соревнования.

Пример 1:

Если все би-бойс могут участвовать, а один или несколько юношей не могут, то разрыв в рейтинге би-бойс будет закрываться слева направо. Если все би-бойс могут участвовать, а одна или несколько би-гёлз - не может, то разрыв в рейтинге би-гёлз будет закрываться справа налево.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	
	...	1	2	3	5	6	7	8	9	10	11	12	RANKING BBOYS
RANKING BGIRLS	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	

Пример 2:

Номер 4 и 7 би-бойс и номер 3 би-гёлз не могут участвовать. По этой причине пробелы в обоих рейтингах будут закрываться слева направо. У b-девочек за номером 12 нет би-бойс для пары, и она не может участвовать в баттле смешанных команд.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	
	...	..	1	2	3	5	6	8	9	10	11	12	RANKING BBOYS
	...	12	11	10	9	8	7	6	5	4	2	1	RANKING BGIRLS
	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	

В случае равного рейтинга двух смешанных команд при посеве для кругового турнира, главные судьи будут принимать решение о том, какие из команд будут сеяться выше для целей размещения команд в три группы баттлов

Если альтернативный брейкер, имеющий право участвовать в ЮОИ, назначается на замену другого брейкера до начала соревнований смешанных команд (маловероятный сценарий, учитывая руководство ЮОИ и ограничения на замены), то заменяющий брейкер будет считаться помещенным последним в соревновании один на один с целью посева

Помещение команд в группы баттлов

Группы баттлов 1:

№ 1 = AM = 1. Мальчики / 12. Гёлз

№ 6 = FR = 6. Мальчики / 7. Гёлз

№7 = GS = 7. Юноши / 6. Девушки

№12 = LX = 12. Юноши / 1. Девушки

Группа баттлов 2:

№2 = BN = 2. Юноши/ 11. Девушки

№5 = EQ = 5. Юноши / 8 Девушки

№8 = HT = 8. Юноши / 5 Девушки

№11 = KW = 11. Юноши / 2 Девушки

Группа баттлов 3:

№3 = CO = 3. Юноши/ 3 Девушки

№4 = DP = 4. Юноши / 9. Девушки

№9 = IU = 9. Юноши / 4 Девушки

№10 = JV = 10. Юноши / 3 Девушки

1 серия баттлов кругового турнира:

В первой серии баттлов кругового турнира более низко посеянная команда начнет первой в обоих раундах баттла (иными словами, если команда, посеянная под номером 1, встречается с командой, посеянной под номером 6, то команда под номером 6 начинает первой).

2 серия баттлов кругового турнира:

После завершения первых баттлов кругового турнира будет определяться рейтинг ЮОИ для смешанных команд на основе результатов первой серии баттлов кругового турнира. Во второй серии круговых баттлов баттл начинает команда, занимающая более низкое место в рейтинге ЮОИ.

3 серия баттлов кругового турнира:

После второй серии боев будет обновляться место в рейтинговой таблице Юношеских Олимпийских игр; а в третьей серии баттлов начнет смешанная команда с более низкими местами в рейтинговой таблице Юношеских Олимпийских игр.

- Если две смешанные команды, состоящие друг с другом на этапе Кругового турнира, занимают одинаковое место в рейтинговой таблице Юношеских Олимпийских Игр (YOG) во время второго или третьего круга, арбитры решают, какая команда начнет баттл.
- Предполагается, что во время каждого баттла смешанных групп юноши и девушки-брейкеры из каждой команды выступают примерно одинаковое количество времени, когда все раунды в данной баттлове объединены; однако определенного штрафа за нарушение лимита времени среди юношей и девушек-брейкеров нет.

Подготовка к баттлу:

1. Перед началом каждого баттла смешанной команды судьи должны занять свои назначенные места, которые должны находиться в непосредственной близости от сцены. Каждому судье необходимо будет проверить, работает ли его портативное устройство "Тривиум".
2. Установка ди-джея с вертушками и микшером должна быть готова, а ди-джей должен подготовить треки для брейка, которые он собирается играть.
3. MC должен проверить микрофон, обратившись к аудитории и всем, кто участвует в предстоящем баттле, включая участников турнира, судей и ди-джея.
4. Затем MC приглашает участвующих брейкеров на танцпол. На танцполе для брейкеров предназначены две стороны:
 - Красная сторона, в которой будет смешанная команда, обозначенная как Красная,
 - Синяя сторона, в которой будет смешанная команда, обозначенная как Синяя.
5. Смешанные команды занимают свои стороны танцпола, Красную или Синюю, и готовятся к выступлению. Группа сопровождения каждой команды (не более трех человек) должна находиться позади брейкеров и не на танцполе.
6. MC на этом этапе должен поддерживать визуальный контакт между арбитрами, судьями, ди-джем, участниками, а также аудиторией и техническими специалистами, чтобы иметь возможность быстро реагировать на любую конкретную ситуацию.

7. Максимальное время, в течение которого команда Красной стороны или команда Синей стороны должна выступать в одном раунде, составляет 90 секунд, включая время, когда оба брейкера выступают в команде. Если команда выступает слишком долго, один из арбитров должен вмешаться, и МС попросит команду закончить выступление. Штрафы за слишком длинные или слишком короткие выступления не предусмотрены.
8. МС объявляет о начале и конце каждого баттла и каждого раунда в баттле.
9. МС также объявляет, какая команда должна выступать первой.

Баттл:

1. МС объявляет первый раунд.
2. Ди-джей играет трек брейка для первого выступления (музыка для выступлений всегда выбирается и играет ди-джем).
3. Каждая смешанная команда может свободно выбирать композицию и последовательность своего выступления.
4. Команда Красной стороны начинает первый раунд.
5. Судьи нажимают кнопку "Красная сторона" (обозначают команду "Красная сторона") на своих ручных интерфейсах и реагируют на выступление, нажимая кнопки в соответствии со своим впечатлением.
6. Красная сторона исполняет 1-ое соло на танцполе. Команда "Красная сторона" заканчивает своё выступление, поднимаясь и возвращаясь в Красную сторону. При этом исполнители указывают команде "Синяя сторона" и ди-джею, что их номер закончен.
7. Ди-джей играет тот же самый трек брейка с начала.
8. Команда "Синяя сторона" исполняет 1-^е соло.
9. Судьи нажимают кнопку "Синяя сторона" (обозначают команду "Синяя сторона") на своих ручных интерфейсах и реагируют на выступление, нажимая кнопки в соответствии со своим впечатлением. После того, как команда "Синяя сторона" завершила своё выступление, судьи корректируют фейдеры, сравнивая умения команды "Красная сторона" и команды "Синяя сторона".
10. Судьи нажимают кнопку "Отправить", как только они убедятся в том, что их оценки точно отражают мастерство выступления, которое они видели. Это конец раунда 1.

Второй раунд каждого баттла Кругового турнира:

Структура второго раунда в любом баттле технически такая же, как и в первом. Выступление брейкеров меняется. Результаты каждого баттла будут показаны аудитории только после того, как оба раунда баттла будут завершены.

Конец каждого баттла Кругового турнира

- МС объявляет о завершении баттла.
- Участники конкурса пожимают друг другу руки.
- Музыка прекращается.
- МС фокусирует внимание на экране с предстоящими результатами.
- Результаты будут отображаться.

- МС объявляет победившую команду.

5.2.2. Этап на выбывание смешанной команды

После того, как завершится этап Кругового турнира, будут установлены рейтинги Юношеских Олимпийских Игр, и эти рейтинги будут определять распределение восьми соперников в Этапе на выбывание, где № 1 будет сражаться с № 8 в четвертьфинале, а № 2 будет сражаться с № 7, № 3 будет сражаться с № 6, а № 4 - с № 5. Победители переходят в полуфинал, а проигравшие будут исключены; после полуфинала победители переходят в финал, а проигравшие переходят к баттлу за 3-е место.

- Если смешанной команде пришлось покинуть соревнования после этапа Кругового турнира и до начала этапа на выбывание, будь то из-за травмы или других причин, команда будет заменена следующей командой в рейтинге Юношеских Олимпийских Игр (YOG), установленном во время Этапа Кругового турнира.
- Каждый баттл на Этапе на выбывание должен включать четыре раунда и должен быть разделен на две части с 90-секундным перерывом между первой и второй частью баттла.
- В первой части баттла (которая включает два раунда) сначала начинает выступать одна сторона. Во второй половине баттла, которая тоже состоит из двух раундов, первой выступает другая сторона.

Подготовка к баттлу:

1. Перед началом баттла судьи должны занять свои места, которые находятся в непосредственной близости от сцены, и они должны проверить, работают ли их портативные устройства "Тривиум".
2. Установка ди-джея с вертушками и микшером должна быть готова, а ди-джей должен подготовить треки для брейка, которые он собирается играть.
3. MC проверяет микрофон, обратившись к аудитории и всем, кто участвует в предстоящей баттлове, включая участников турнира, судей и ди-джея.
4. Затем MC приглашает участвующих брейкеров на танцпол. Танцпол поделен на две стороны, предназначенные для смешанных команд:
 - Красная сторона, в которой команда обозначена как Красная и
 - Синяя сторона, в которой команда обозначена как Синяя.
5. Брейкеры занимают назначенные стороны танцпола, готовясь к номеру.
Группа сопровождения каждой команды (не более трех человек) должна находиться позади команды и не на танцполе.
6. MC на этом этапе должен поддерживать визуальный контакт между арбитрами, судьями, ди-джем, участниками, а также аудиторией и техническими специалистами, чтобы иметь возможность быстро реагировать на любую конкретную ситуацию.
7. Максимальное время, в течение которого Красная сторона или Синяя сторона должна выступать за один раунд, составляет 90 секунд. Если команда выступает слишком долго, один из арбитров должен вмешаться, и MC попросит команду закончить выступление. Штрафы за слишком длинные или слишком короткие выступления не предусмотрены.
8. MC объявляет о начале и конце каждого баттла и раунда.
9. MC также объявляет, какая команда должна выступать первой.

Первый раунд каждого баттла Этапа на выбывание:

1. МС объявляет первый раунд.
2. Ди-джей играет треки для первого выступления. Музыка для выступлений всегда выбирается и проигрывается ди-джем.
3. Каждая смешанная команда может свободно выбирать композицию и последовательность своего выступления.
4. Команда Красной стороны начинает первый раунд.
5. Судьи нажимают кнопку "Красная сторона" (обозначают команду "Красная сторона") на своих ручных интерфейсах и реагируют на выступление, нажимая кнопки в соответствии со своим впечатлением.
6. Команда "Красная сторона" исполняет 1-ое соло на танцполе.
→ Команда "Красная сторона" завершает выступление, поднимаясь и возвращаясь на свою сторону танцпола. При этом исполнители указывают команде "Синяя сторона" и ди-джею, что их номер закончен.
7. Ди-джей играет тот же самый трек брейка с начала.
8. Выступает команда "Синяя сторона".
9. Судьи нажимают кнопку "Синяя сторона" (обозначают команду "Синяя сторона") на своих ручных интерфейсах и реагируют на выступление, нажимая кнопки в соответствии со своим впечатлением. После того, как команда "Синяя сторона" завершила своё выступление, судьи корректируют фейдеры, сравнивая умения команды "Красная сторона" и команды "Синяя сторона".
10. Судьи нажимают кнопку "Отправить", как только они убедятся в том, что их оценки точно отражают мастерство выступления, которое они видели. Это конец раунда 1.

Второй раунд каждого баттла Этапа на выбывание:

Структура второго раунда технически такая же, как и первого. Выступление танцоров меняется. Результаты каждого баттла будут показаны аудитории только после того, как оба раунда баттла будут завершены.

90-секундный перерыв

МС объявляет перерыв в конце второго раунда, объявляя о том, что первая половина баттловы завершена, и далее следует 90- секундный перерыв. В этот период танцоры-брейкеры могут получить совет, сделать массаж, переодеться, выпить воды и т. д.

Третий раунд каждого баттла Этапа на выбывание:

1. Команда "Синяя сторона" начинает первой в третьем раунде баттла.
2. МС объявляет третий раунд.
3. Ди-джей играет трек брейка для первого выступления (музыка для выступлений всегда выбирается и играется ди-джем).
4. Судьи нажимают кнопку "Синяя сторона" (обозначают команду "Синяя сторона") на своих ручных интерфейсах и реагируют на выступление, нажимая кнопки в соответствии со своим впечатлением.
5. Команда "Синяя сторона" исполняет 1-^{ое} соло на танцполе.

→ Команда "Синяя сторона" заканчивает своё выступление, поднимаясь и возвращаясь в Синюю сторону. При этом исполнители указывают команде "Красная сторона" и ди-джею, что их номер закончен.

6. Ди-джей играет тот же самый трек брейка с начала.
7. Выступает команда "Красная сторона".
8. Судьи нажимают кнопку "Красная сторона" (обозначают команду "Красная сторона") и реагируют на выступление, нажимая кнопки в соответствии со своим впечатлением. После того, как команда "Красная сторона" завершила своё выступление, судьи корректируют фейдеры, сравнивая умения команды "Синяя сторона" и команды "Красная сторона".
9. Судьи нажимают кнопку "Отправить", как только они убедятся в том, что их оценки точно отражают мастерство выступления, которое они видели. Это конец раунда 3.

Четвертый раунд каждого баттла Этапа на выбывание:

Структура четвертого раунда технически такая же, как и третьего, когда первой выступает команда "Синяя сторона". Выступление брейкеров меняется. Результаты каждого баттла будут показаны аудитории только после того, как оба раунда баттла будут завершены.

Конец каждого баттла Этапа на выбывание

- MC объявляет о конце четвертого раунда.
- Участники конкурса пожимают друг другу руки.
- Музыка прекращается.
- MC фокусирует внимание на экране с предстоящими результатами.
- Результаты будут отображаться.
- MC объявляет победителя.

5.3. Роль судей

Как упоминалось на странице 10, на всех баттлах должно быть не менее 5 судей.

- Все судьи должны быть одобрены Всемирной федерацией танцевального спорта (WDSF).
- Состав судейской коллегии на любом соревновании должен быть постоянным на протяжении всех раундов мероприятия.
- Роль судьи заключается в оценке выступления в соответствии с правилами соревнований.
- Судьи не обязаны обосновывать свои голоса перед арбитрами или участниками соревнований, за исключением случаев, когда арбитры считают, что судья не следует стандартам судейства.
- Во время соревнований или в промежутках между раундами соревнований судья не может обсуждать выступление какого-либо участника с этим участником или любым другим участником, или любым зрителем, кроме как в качестве арбитра.
- На судей не должны влиять внешние факторы, включая комментарии аудитории или MC.

5.4. Арбитры

Помимо 5 судей, будут два арбитра (Арбитр 1 и Арбитр 2). Арбитры должны выполнять задачи, описанные ниже. В случае, если Арбитры имеют другое мнение о вопросе, который необходимо решить, Арбитр 1 будет уполномочен принять окончательное решение.

- Арбитры должны изучать и контролировать размеры и качество танцпола для соревнований.
- Арбитры должны контролировать и/или подтверждать:
 - Готовность статистической команды и компьютерной команды.
 - То, что статистическая команда отделена от аудитории и от любых неавторизованных посетителей.
 - То, что персонал первой помощи находится на месте.
 - Обеспечение достаточного освещения.
 - Звуковая система обеспечена необходимыми элементами управления.

Арбитры должны также:

- Убедиться, что все судьи присутствуют на месте проведения, в случае необходимости найдя квалифицированную замену судьи.
- Собраться с судьями до начала соревнований и проинструктировать их относительно соревнований и их обязанностей.
- Убедиться, что судьи на своих местах за 15 минут до следующего баттла.
- Убедиться, что во время перерывов судьи остаются в предназначенной для них комнате или в отдельной зоне в зале соревнований.
- Наблюдать и контролировать поведение судей в отношении кодекса поведения и норм этики.
- Предотвращать любое неэтичное поведение со стороны участников соревнований, тренеров или зрителей в отношении судей.
- Проверять отметки и утверждать тех танцоров, которые прошли в следующий раунд.
- Убедиться, что участники танцуют в своем назначенном раунде и что все участники соревнований находятся на танцполе в течение раунда.
- Проверять работу статистической команды во время перерывов.
- Принимать решения по вопросам, которые могут возникнуть во время соревнований.
- Убедиться, что только арбитры и статистическая команда имеют доступ к отметкам до тех пор, пока они не будут переданы ведущему.
- Убедиться, что ди-джей играет соответствующую музыку.

5.5. Роль ди-джея/Роль музыки

Ди-джей играет музыку на соревнованиях. Баттл начинается, когда ди-джей начинает играть музыку. Во время баттла ди-джей играет соответствующую музыку для выступлений участников. Ди-джей несет ответственность за соответствующие треки брейка для баттлов.

Ди-джей должен сыграть одну и ту же часть песни для обоих участников в каждом раунде баттла. Должен быть честный обмен раундами, прежде чем ди-джей поменяет песню. Ди-джей определяется количество раундов, на которых воспроизводится конкретный трек.

5.6. Роль хозяина/модератора/МС церемонии

- МС — ведущий церемоний, общающийся со всеми участниками.
- МС представляет судей, ди-джея и участников.
- МС вызывает участников на сцену и инструктирует их о назначенных стартовых позициях. МС гарантирует, что участник, который не выступает, находится в предназначенной для него зоне.
- МС объявляет о завершении номера, переходе к следующему номеру, переходе к следующему раунду и о начале и окончании баттла.
- МС должен взаимодействовать с аудиторией соответствующим образом.

5.7. Роль техников судейской системы

Техники должны обеспечивать бесперебойную работу судейской системы и исправлять любые проблемы, которые могут возникнуть во время соревнований.

Специалист по статистике:

Специалист по статистике несет ответственность за составление данных и предоставление Арбитрам окончательных результатов. Специалист по статистике должен информировать судей перед мероприятием о системе оценок "Тривиум" и о том, как использовать устройства.

Инспектор:

Инспектор несет ответственность за оценку и привлечение внимания Арбитров к каким-либо расхождениям в отметках, включая завышение или занижение отметок судьями, проявляющими предвзятость к гражданству или любую другую потенциальную форму предвзятости.

Ответственность инспектора заключается в том, чтобы убедиться, что брейкеры и должностные лица соблюдают правила.

Инспектор должен обладать знаниями всей книги правил.

Инспектор может оценивать информацию с или без консультации с Арбитрами. Инспектор должен поддерживать связь с регистратором, чтобы все участники соревнований находились на месте и завершили соответствующий процесс регистрации.

6. Создание и расписание событий/сетов

Существует несколько требований, которые необходимо выполнить, чтобы гарантировать, что соревнование по брейку на Юношеских Олимпийских Играх (YOG) будет проходить бесперебойно, и что участвующие танцоры брейка смогут выступать на самом высоком уровне.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если ни одно из требований, изложенных в этой главе, не может быть выполнено, WDSF должна быть проинформирована до того, как начнется мероприятие, чтобы оценить ситуацию и адаптироваться к расходящимся условиям.

6.1. Требования к сцене и танцполам (FOR)

Танцпол: Два переносных комплекта из масонитовых пластин размером 6х6 метров толщиной 5 см на твердой и ровной поверхности с ковровым покрытием 6х6 метров или также под масонитом для защиты лежащего в основе пола. Левая половина круглой части пола должна иметь красную маркированную линию; у правой половины круглого пола должна быть синяя линия для ориентира танцорам, на какой стороне стоять. На полу не должно быть символики.

- 20 рулонов двухсторонней ленты для крепления танцпола снизу
- 20 рулонов ленты для крепления танцпола сверху
- Звук (см. Подробности в Приложении VI, Технический райдер)
- Свет
- Одна видеостена с изображениями в реальном времени и результатами
- 2 микрофона для хозяев мероприятия (см. Подробности в разделе «Освещение/Звук», глава 6.4.)
- 2 техники 1210ег вертушки каждая на твердом устойчивом столе для ди-джеев
- 2 микшера для ди-джеев (см. Подробности в Приложении VI, Технический райдер)
- Телефоны внутренней связи для персонала
- 5 удобных мест с задними сиденьями для судей, 2 удобных кресла для помощников судей, 2 удобных кресла для Арбитров
- Судебная система (см. Подробности в приложении VI Технический райдер)
- Защитная крыша от дождя и солнца
- Питьевая вода в достаточном количестве для спортсменов, судей, МС и ди-джеев должна быть предоставлена в любое время в течение соревнований.
- Швабра для уборки танцпола
- Восемь папок с белой бумагой и карандашами

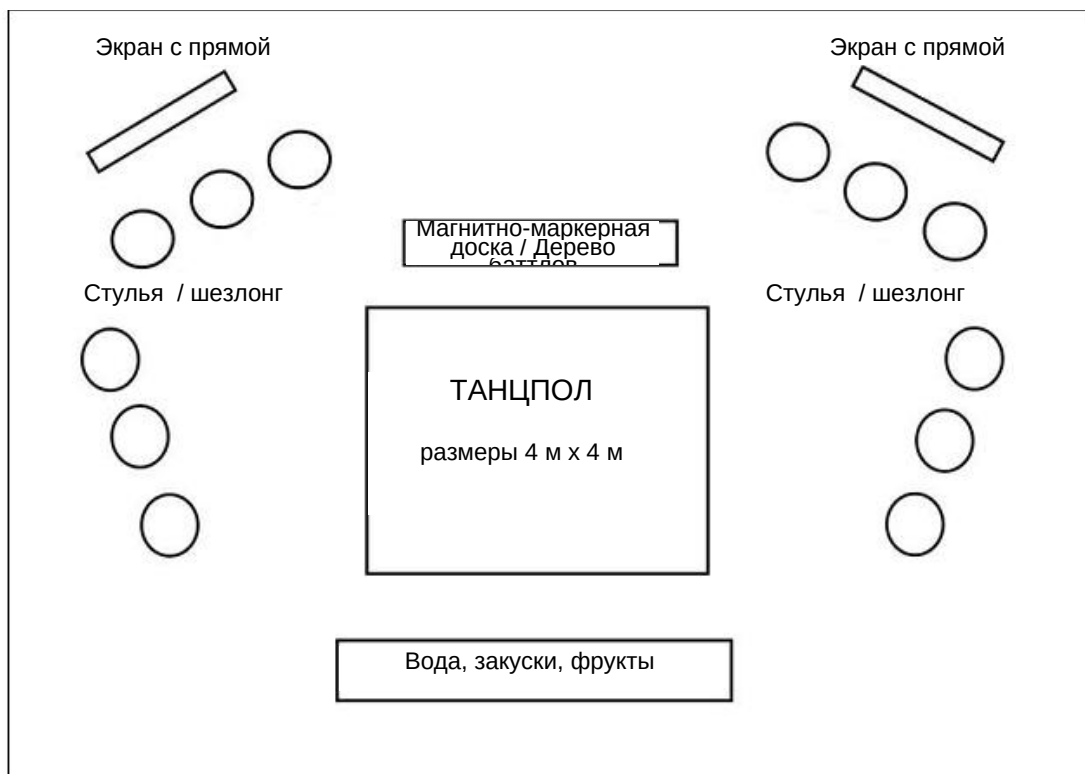
6.2. Служебные помещения

Чтобы участники имели место для отдыха, разминки и восстановления, зона Служебных помещений должна быть установлена и оборудована, как описано ниже.

Зона разминки и ожидания, рассчитанная на тридцать человек, идеально расположена прямо за танцполом (максимум в 20-ти метрах) и идеально подходит для прямого доступа к танцполу, без необходимости проходить через аудиторию.

В зоне служебных помещений должно быть доступно следующее:

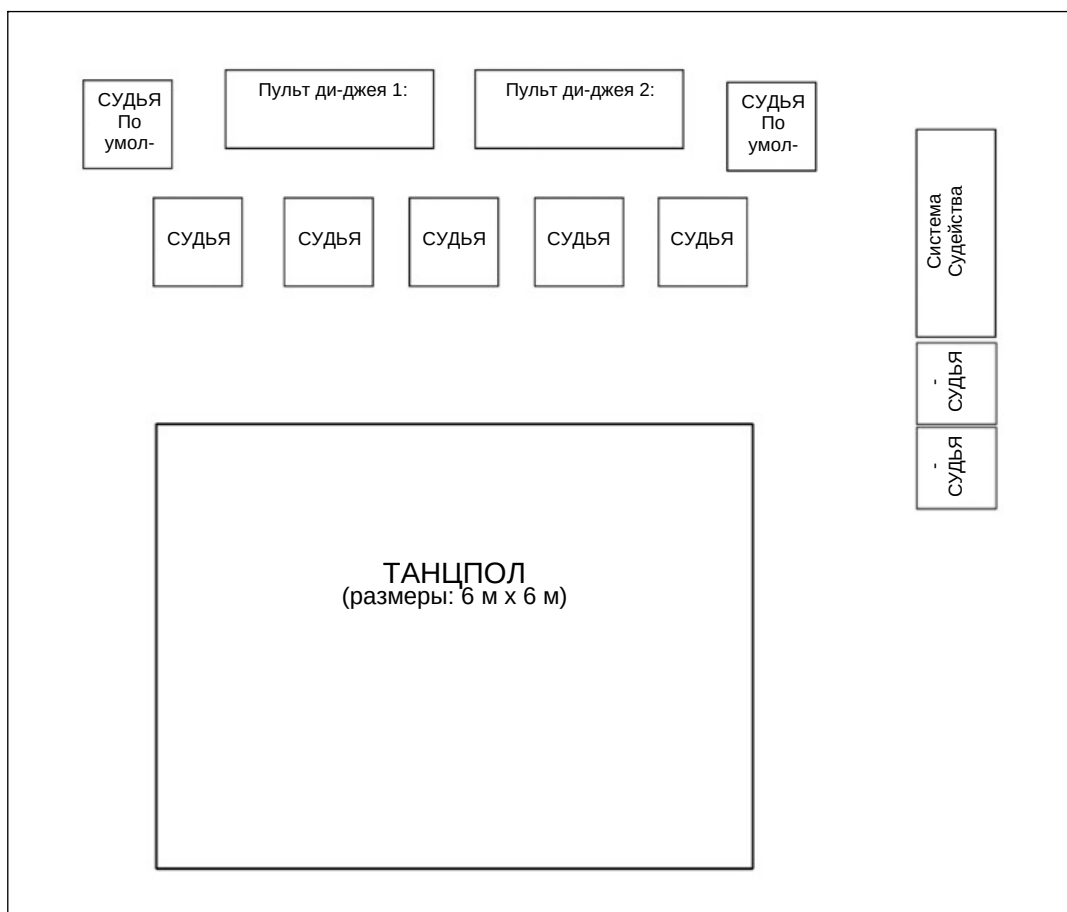
- Подогрев пола: Массонит (толщиной 5 мм) 4 x 4 метра на твердой, ровной поверхности
- Желательно маленькие мониторы/видеоэкраны, показывающие изображения в реальном времени в течение соревнований
- Флипчарт/доска, показывающая турнирные таблицы баттла
- Питьевая вода, фрукты и закуски
- Стулья
- Сухая и закрытая складская комната для пола, сидений и т. д.



6.3. Гостевая зона

Аудитория:

- В идеале, места для большей части аудитории, чтобы обеспечить хорошее представление о конкурсе (трибуны) с возможностью того, чтобы зрители сидели вокруг танцпола
- Судьи: На 5 местах с одной стороны в задней части танцпола
- Ди-джеи: Необходимо иметь свободный вид на танцпол, положение, идеально возвышенное позади судей или немного сбоку (слева или справа)
- Предлагаемый этап установки (FOP), как показано на рисунке ниже, обеспечивает идеальные условия для участников, судей, ди-джеев и зрителей



6.4. Освещение/Звук

Освещение:

Для безопасности спортсмена освещение сцены должно охватывать всю сцену (без темных углов); предпочтительный светящийся цвет должен быть белым. Кроме того, освещение не должно меняться во время соревнований. Не следует использовать стробоскоп, движущиеся огни или другое раздражающее освещение.

Звук:

Для обеспечения удовлетворительного уровня звука необходимо использовать следующее оборудование:

Пульт ди-джея 1:

- 2x Техника 1210MK2
- 1x Pioneer DJM 900 SRT или 1x Rane TTM 57MK2
- 1x двухамперный сигнальный монитор вкл. все необходимое перекрестное усиление и проводку

Пульт ди-джея 2:

- 2x Техника 1210MK2
- 1x Pioneer DJM 900 SRT или 1x Rane TTM 57MK2
- 1x двухамперный сигнальный монитор вкл. все необходимое перекрестное усиление и проводку

Хозяин/Модератор:

- 2x Shure Beta 58 по беспроводной сети Shure URXD Series

Усилитель мощности:

- Система усилителя мощности в целом должна быть способна подавать неискаженное звуковое давление 110 дБ (A) на каждое место в аудитории в диапазоне частот от 40 Гц до 16 кГц. Принимаемые системы Adamson E15 / E12, S10 Meyersound LEO / MILO, d & b J, L-Акустика K1 / K2 / Kara или аналогичные.

Мониторинг сцены:

- Системы бокового заполнения двух- или трехамперные, вкл. все необходимые разделительные фильтры, усиление и проводку. Руководство по усилению: 2кВт с каждой стороны

Приемлемые системы:

- L-Акустика ARCS + SB28, Meyersound CQ / 650P, JM1 + 700HP или UPA / USW, d & b C7, K & F Access или 6x одинаковых биамперных монитора, вкл. все необходимое переключение, усиление и проводку. Руководство по усилению: 1 кВт на микрофон.

Приемлемые системы:

- Adamson M12 / M15, Meyersound MJF212, L-Acoustics 115 XT HiQ, Martin LE1200, LE1500, EV XW12, d&b M4 / M2, EAW SM84

6.5. Требования к персоналу

Окончательное количество сотрудников зависит от реальных условий на соревновании по брейку на Юношеских Олимпийских Играх (YOG), в том числе, где (и как далеко) зона разминки будет от танцпола.

Есть несколько важных навыков, которыми каждый сотрудник должен обладать:

- Сотрудник должен свободно говорить по-английски
- Сотрудник должен иметь опыт проведения мероприятий (особенно, срочных мероприятий)

Чтобы гарантировать бесперебойное проведение мероприятия, сотрудники должны быть организованы следующим образом (это рекомендация должна быть адаптирована к потребностям каждого мероприятия):

- 1х сотрудников, ответственных за ди-джея
- 1х сотрудников, ответственных за судей
- 1х сотрудников, ответственных за хозяев
- 1х сотрудников в качестве менеджера сцены (должны иметь опыт работы в этой области)
- 5х сотрудников (минимум) для управления зоной служебных помещений/зоны разминки и FOP
- Персонал для обслуживания звука и света (количество зависит от технической установки)
- Охранники (количество зависит от ситуации на месте)

6.6. Расписание/Сценарии события



Расписание – Буэнос-Айрес 2018

Сценарий - би-бойс/ гёлз - Предварительный (круговой турнир)

Событие	Этап и формат	каждый баттл	все баттлы	блок
---------	---------------	-----------------	------------	------

день 1 - 7 октября 2018 г.

Введение	Введение для гостей, ди-джеев, судей, танцоров + толпа			00:15:00
Гёлз	Этап 1 - 1 ^{-й} круговой турнир, 6 баттлов	00:03:20	00:20:00	01:00:00
Гёлз	Этап 1 - 2 ^{-й} круговой турнир, 6 баттлов	00:03:20	00:20:00	
Гёлз	Этап 1 - 3 ^{-й} круговой турнир, 6 баттлов	00:03:20	00:20:00	
Брейк				00:15:00
Юноши	Этап 1 - 1 ^{-й} круговой турнир, 6 баттлов	00:03:20	00:20:00	01:00:00
Юноши	Этап 1 - 2 ^{-й} круговой турнир, 6 баттлов	00:03:20	00:20:00	
Юноши	Этап 1 - 3 ^{-й} круговой турнир, 6 баттлов	00:03:20	00:20:00	

Время мероприятия (без перерывов)	02:15:00
Время мероприятия (с плановыми перерывами)	02:30:00

Возможны изменения!



Расписание– Буэнос-Айрес 2018

Сценарий - юноши/ девушки - на выбывание

Событие	Этап и формат	каждый баттл	все баттлы	блок
---------	---------------	-----------------	------------	------

день 2 - 8 октября 2018 г.

Введение	Введение для гостей, ди-джеев, судей, танцоров + толпа			00:15:00
Гёлз	Этап 2 - 8 ведущих спортсменов, на выбывание - 4 баттла	00:07:30	00:30:00	01:30:00
Юноши	Этап 2 - 8 ведущих спортсменов, на выбывание - 4 баттла	00:07:30	00:30:00	
Гёлз	Этап 2 - полуфиналы на выбывание - 2 баттла	00:07:30	00:15:00	
Юноши	Этап 2 - полуфиналы на выбывание - 2 баттла	00:07:30	00:15:00	
Брейк				00:15:00
Гёлз	Этап 2 - Баттл за бронзовую медаль - 1 баттл	00:07:30	00:15:00	00:30:00
Юноши	Этап 2 - Баттл за бронзовую медаль - 1 баттл	00:07:30		
Гёлз	Этап 2 - Баттл за золотую медаль - 1 баттл	00:07:30	00:15:00	
Юноши	Этап 2 - Баттл за золотую медаль - 1 баттл	00:07:30		

Время мероприятия (без перерывов)	02:15:00
Время мероприятия (с плановыми перерывами)	02:30:00

Возможны изменения!



Расписание– Буэнос-Айрес 2018

Сценарий - команды - предварительное

<u>Событие</u>	<u>Этап и формат</u>	<u>каждый баттл</u>	<u>все баттлы</u>	<u>блок</u>
----------------	----------------------	-------------------------	-------------------	-------------

день 3 - 10 октября 2018 г.

Введение	Введение для гостей, ди-джеев, судей + толпа			00:15:00
Команды	Этап 1 - 1 ^{-й} круговой турнир, 6 баттлов	00:03:20	00:20:00	01:00:00
Команды	Этап 1 - 2 ^{-й} круговой турнир, 6 баттлов	00:03:20	00:20:00	
Команды	Этап 1 - 3 ^{-й} круговой турнир, 6 баттлов	00:03:20	00:20:00	

Время проведения мероприятия, день 1 (без расчета перерывов)	01:15:00
---	-----------------

Сценарий - команды - на выбывание

<u>Событие</u>	<u>Этап и формат</u>	<u>каждый баттл</u>	<u>все баттлы</u>	<u>блок</u>
----------------	----------------------	-------------------------	-------------------	-------------

день 4 - 11 октября 2018 г.

Введение	Введение для гостей, ди-джеев, судей + толпа			00:15:00
Команды	Этап 2 - 8 ведущих спортсменов, на выбывание - 4 баттла	00:07:30	00:30:00	00:45:00
Команды	Этап 2 - полуфиналы на выбывание - 2 баттла	00:07:30	00:15:00	
Брейк				00:15:00
Команды	Этап 2 - Баттл за бронзовую медаль - 1 баттл	00:07:30	00:15:00	00:15:00
Команды	Этап 2 - Баттл за золотую медаль - 1 баттл	00:07:30		

Время проведения мероприятия, день 2 (без расчета перерывов)	01:15:00
Время мероприятия, день 2 (с плановыми перерывами)	01:30:00

Возможны изменения!

7. План действий в непредвиденных обстоятельствах

В следующей главе рассматриваются методы управления исключительными ситуациями, связанными с самим соревнованием, и дополнительными исключительными ситуациями, например, изменение графика из-за экстремальных погодных условий или технических трудностей.

7.1. Общие сценарии

Проблема: Существуют трудности с ди-джем/музыкой (например, пропуски иглы, запись прерывается). **Решение:** Если арбитры не реагируют, судьи должны продолжить процесс судейства. В случае более существенных вопросов раунд может потребоваться повторить. Если инцидент происходит снова, арбитры могут заменить ди-джея.

Проблема: Судья не работает удовлетворительно в соответствии со стандартами судейства.

Решение: Арбитр обсудит вопрос с судьей, о котором идет речь, и если поведение повторяется, судья должен быть заменен.

Проблема: Существуют технические трудности с компьютерной системой оценки "Тривиум". **Решение:** Будет создана резервная система для поддержания результатов. Судьям необходимо принять решение, показывая флаги (красные/синие) победителю после каждого раунда баттла (см. Приложение I).

Проблема: Во время баттла происходит физическое столкновение, и обе команды должны быть дисквалифицированы или один брейкер дисквалифицирован, а другой брейкер не может продолжать из-за травмы.

Решение: Во время Кругового турнира любая смешанная команда или индивидуальный танцор, чьи действия заслуживают дисквалификации, пропускают все раунды в данном баттле, а также теряют все голоса за этот баттл; однако окончательное голосование о дисквалификации смешанной команды должно быть проведено после этапа Кругового турнира. Команда с травмированным брейкером, который не был дисквалифицирован, выигрывает раунды в данном баттле и получает все голоса за этот баттл. Во время этапа на выбывание любая команда, которая дисквалифицирована, пропускает все раунды в данном баттле, а также теряет все голоса за этот баттл. Команда с травмированным брейкером, которая не была дисквалифицирована, выигрывает раунды в баттле и получает все голоса в этом баттле.

7.2. Исключительные ситуации

В случае опозданий или отсутствия со стороны участников соревнования, изменения в графике соревнований, проникновения в зону соревнований зрителей или участников соревнований или несоответствующей одежды, которую носят участники соревнований или задействованные сотрудники, арбитры определяют шаги, при необходимости в координации с пятью судьями и должностными лицами Юношеских Олимпийских Игр (YOG), в соответствии с руководящими принципами ЮОИ и МОК. Если непредвиденные события разворачиваются (например, технические трудности, непредсказуемые погодные условия), соревнование может быть отложено или прервано в соответствии с рекомендациями МОК и YOG. Примеры включают следующее:

Опоздание или отсутствие:

Проблема: Один или несколько участников опаздывают или отсутствуют.

Решение: После льготного периода в 15 минут участник или смешанная команда будут удалены с соревнований, и в случае необходимости будет использован альтернативный формат Кругового турнира, описанный в Приложении I.

Задержка события/отсрочка:

Проблема: Соревнование не начинается по расписанию.

Решение: Соревнование должно быть перенесено в соответствии с рекомендациями МОК и YOG.

Прерывание события:

Проблема: Из-за непредвиденных обстоятельств соревнование может быть прервано.

Решение: Если перерыв превышает 24 часа, соревнование начинается с самого начала, если судьи не согласятся большинством голосов начать соревнование с того момента, когда оно было прервано.

7.3. Сценарии для баттлов один на один

Сценарий - перед началом мероприятия:

Проблема: Брейкер не может отправиться в Буэнос-Айрес.

Решение: Брейкер будет заменен следующим уполномоченным YOG брейкером в рейтинге WFDS, в соответствии с рекомендациями YOG по замене; в противном случае применяется альтернативный формат Кругового турнира, как описано в Приложении III.

Проблема: Брейкер не может отправиться в Буэнос-Айрес.

Решение: Если не существует альтернативного брейкера, уполномоченного YOG, тогда используется альтернативный формат Кругового турнира, как описано в Приложении III.

Проблема: Брейкер не может принять участие в Круговом турнире сразу перед началом соревнования.

Решение: Если не существует альтернативного брейкера, уполномоченного YOG, тогда используется альтернативный формат Кругового турнира, как описано в Приложении III.

Сценарий - во время Этапа Кругового турнира:

Проблема: Брейкер не может закончить Этап Кругового турнира.

Решение: Противник автоматически получает очки за все раунды, которые танцор не может завершить, и баттл заканчивается.

Сценарий - до этапа на выбывание:

Проблема: Брейкер не может принять участие в первом баттле.

Решение: Брейкер будет заменен следующим танцором в рейтинге YOG после завершения этапа Кругового турнира.

Сценарий - во время этапа на выбывание:

Проблема: Брейкер не может закончить баттл.

Решение: Противник автоматически получает очки за все раунды, в которых другой брейкер не может соревноваться, и баттл заканчивается.

Проблема: Брейкер дисквалифицирован (по разным причинам).

Решение: Противник автоматически получает очки за все раунды, в которых дисквалифицированный брейкер не может соревноваться, и баттл заканчивается.

Сценарий - после того, как завершился этап на выбывание:

Проблема: Брейкер дисквалифицирован (по разным причинам).

Решение: Брейкеры, имеющие более низкий рейтинг, переходят на позиции более высокого рейтинга, занимая места любых дисквалифицированных брейкеров.

7.4. Сценарии для соревнований смешанных команд

Сценарий - Перед началом соревнований YOG:

Проблема: Один брейкер из команды не может участвовать в этапе Кругового турнира прямо перед началом соревнований.

Решение: Предполагая, что альтернативные брейкеры, уполномоченные YOG, доступны в соответствии с руководящими принципами YOG для альтернатив или замен, тогда должен использоваться альтернативный формат Кругового турнира, как описано в Приложении III.

Сценарий - во время Этапа Кругового турнира:

Проблема: Один из брейкеров в смешанной команде не может закончить этап Кругового турнира. **Решение:** Команда противника автоматически получает очки за все раунды, которые другая команда не может завершить, и баттл заканчивается.

Проблема: Оба брейкера в смешанных командах не могут закончить этап Кругового турнира.

Решение: Команда противника автоматически получает очки за все раунды, которые другая команда не может завершить, и баттл заканчивается.

Сценарий - до начала этапа на выбывание:

Проблема: Один из брейкеров в смешанной команде не может начать первый баттл.

Решение: Командные штрафы - эта команда будет заменена следующей командой с наивысшим рейтингом в рейтинге YOG, установленном во время этапа Кругового турнира.

Сценарий - во время этапа на выбывание:

Проблема: Один из брейкеров в смешанной команде не может закончить баттл.

Решение: Команда противника автоматически получает очки за все раунды, которые другая команда не может завершить, и баттл заканчивается.

Проблема: Команда дисквалифицирована (по разным причинам).

Решение: Команда противника автоматически получает очки за все раунды, которые другая команда не может завершить, и баттл заканчивается.

Сценарий - после того, как завершился этап на выбывание:

Проблема: Команда дисквалифицирована (по разным причинам).

Решение: Команды с более низким рейтингом переходят на следующую более высокую позицию.



Обслуживание и поддержка

Рамки и форматы Баттлов

Место в мировом рейтинге

каждого квалифицированного конкурсанта после Чемпионата мира по брейкингу в Токио (Япония)

Мировой рейтинг	Фамилия	Имя	Возраст	Время
	Название			
	Название			
	Название			
	Название			
	Название			
	Название			
	Название			
	Название			
	Название			
	Название			
	Название			

Группы битв 1:

баттл 1	
1	4
1 ^а раунд	
против	
2 ^а раунд.	
баттл 2	
2	5
1 ^а раунд	
против	
2 ^а раунд.	
баттл 3	
3	6
1 ^а раунд	
против	
2 ^а раунд.	
баттл 4	
7	10
1 ^а раунд	
против	
2 ^а раунд.	
баттл 5	
8	11
1 ^а раунд	
против	
2 ^а раунд.	
баттл 6	
9	12
1 ^а раунд	
против	
2 ^а раунд.	

Группа баттлов 2:

баттл 1

1	1-й раунд	7
	против	
	2-й раунд	

баттл 2

2	1-й раунд	8
	против	
	2-й раунд	

баттл 3

3	1-й раунд	9
	против	
	2-й раунд	

баттл 4

4	1-й раунд	10
	против	
	2-й раунд	

баттл 5

5	1-й раунд	11
	против	
	2-й раунд	

баттл 6

6	1-й раунд	12
	против	
	2-й раунд	

Группа баттлов 3:

баттл 1

1	1-й раунд	10
	против	
	2-й раунд	

баттл 2

2	1-й раунд	11
	против	
	2-й раунд	

баттл 3

3	1-й раунд	12
	против	
	2-й раунд	

баттл 4

4	1-й раунд	7
	против	
	2-й раунд	

баттл 5

5	1-й раунд	8
	против	
	2-й раунд	

баттл 6

6	1-й раунд	9
	против	
	2-й раунд	

[illegible]

32 ведущих спортсмена - круговой турнир - рейтинг

[illegible]

Четвертьфиналы



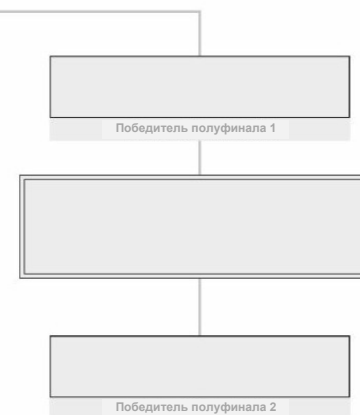
Полуфиналы



3 место баттл



1 место баттл



Система оценки "Тривиум" - печатная форма

Судья

Имя танцора 1

Имя танцора 2

Техника		Разнообразие		Раунд
Выполнение	Повтор	Форма	Байт	
Исполнительское мастерство		Неадекватное поведение		Креативность
Музыкальность	Уверенность	Спонтанность	Индивидуальность	

Техника		Разнообразие		Раунд
Выполнение	Повтор	Форма	Байт	
Исполнительское мастерство		Неадекватное поведение		Креативность
Музыкальность	Уверенность	Спонтанность	Индивидуальность	

Судья

Имя танцора 1

Имя танцора 2

Техника		Разнообразие		Раунд
Выполнение	Повтор	Форма	Байт	
Исполнительское мастерство		Неадекватное поведение		Креативность
Музыкальность	Уверенность	Спонтанность	Индивидуальность	

Техника		Разнообразие		Раунд
Выполнение	Повтор	Форма	Байт	
Исполнительское мастерство		Неадекватное поведение		Креативность
Музыкальность	Уверенность	Спонтанность	Индивидуальность	

Приложение II

Формат соревнований по брейкингу Юношеских Олимпийских Игр - Судейство и оценка



ЮНОШЕСКИЕ ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ В БУЭНОС-АЙРЕСЕ 2018 Г.

ВЫПУСК 05

ПАТРИК ГРИГО, ДОМИНИК ФАР, НИЛЬС РОБИЦКИЙ

ТОМАС ХЕРГЕНРЁТЕР



СТАДИЯ IV - ЮНОШЕСКИЕ ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ В БУЭНОС-АЙРЕСЕ 2018 ГОДА - ДЕВУШКИ (РЕГУЛЯРНО)

Этап 1

12 ведущих спортсменов -
круговой турнир

01:00

Круговой турнир
с 12 приглашенными
Би-гёльз
12 танцоров
18 баттлов
2 раунда на баттл

Рейтинг

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	

Круговой турнир

ЮНОШЕСКИЕ ОЛИМПИЙСКИЕ
ИГРЫ В БУЭНОС-АЙРЕСЕ 2018 Г.

6

Примечание:

При наличии равенства голосов после всех раундов 1-го этапа, этапа кругового турнира, участники должны бороться непосредственно в "Битве одного раунда"

ЭТАП 2

8 ведущих спортсменов
- конкурс на выбывание

00:30

00:15

00:08

00:08

Рейтинг 1-е место

Рейтинг 8-е место

Рейтинг 3-е место

Рейтинг 6-е место

Рейтинг 4-е место

Рейтинг 5-е место

Рейтинг 2-е место

Рейтинг 7-е место

Победитель
Четвертьфинал 1

Победитель
Четвертьфинал 2

Победитель
Четвертьфинал 3

Победитель
Четвертьфинал 4

ЧЕТВЕРТЬФИНАЛЫ

ЮНОШЕСКИЕ ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ В
БУЭНОС-АЙРЕСЕ 2018 Г.

4 (+1)

ПОЛУФИНАЛЫ

ЮНОШЕСКИЕ ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ В
БУЭНОС-АЙРЕСЕ 2018 Г.

4 (+1)

4-е место

ЮНОШЕСКИЕ ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ В
БУЭНОС-АЙРЕСЕ 2018 Г.

3-е место

ЮНОШЕСКИЕ ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ В
БУЭНОС-АЙРЕСЕ 2018 Г.

4 (+1)

2-е место

ЮНОШЕСКИЕ ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ В
БУЭНОС-АЙРЕСЕ 2018 Г.

1-е место

ЮНОШЕСКИЕ ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ В
БУЭНОС-АЙРЕСЕ 2018 Г.

Противоположная сторона
Полуфинал 1

Противоположная сторона
Полуфинал 2

Победитель
баттл, 3-е место

Победитель
Полуфинал 1

Победитель
Полуфинал 2

Победитель
Финальная баттл



СТАДИЯ IV - ЮНОШЕСКИЕ ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ В БУЭНОС-АЙРЕСЕ 2018 ГОДА - ЮНОШИ (РЕГУЛЯРНО)

Этап 1

12 ведущих спортсменов -
круговой турнир

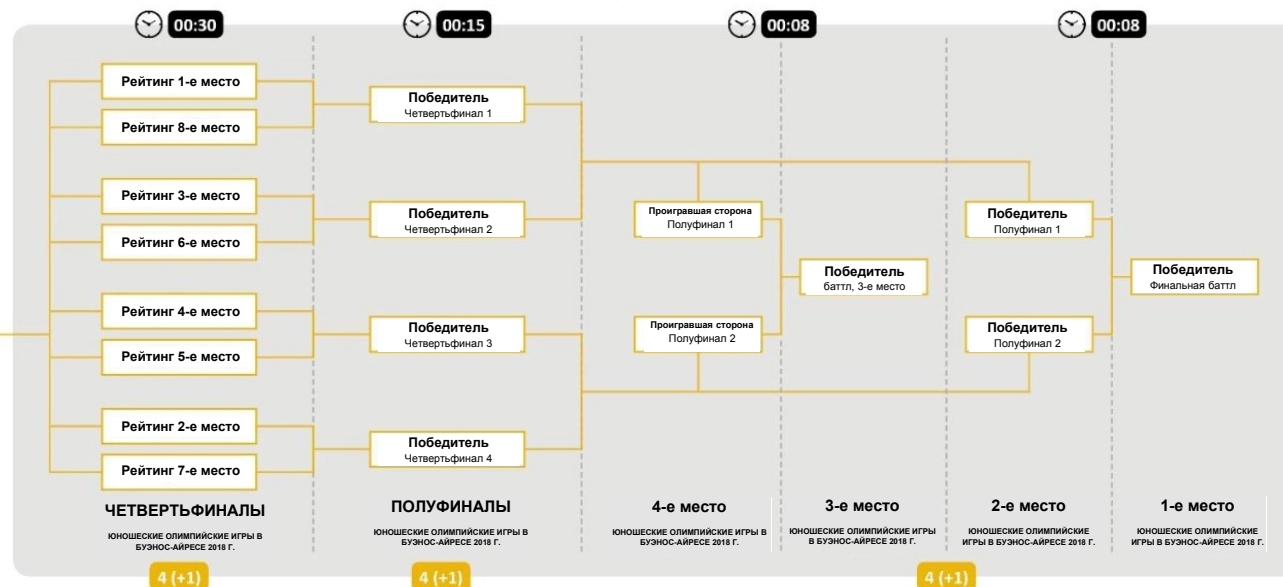


Примечание:

При наличии равенства голосов после всех раундов 1-го этапа, этапа кругового турнира, участники должны бороться непосредственно в "Битве одного раунда"

ЭТАП 2

8 ведущих спортсменов
- конкурс на выбывание



Общие примечания:

Танцор, набравший меньшее число голосов в текущем рейтинге, всегда начинает битву!



СТАДИЯ IV - ЮНОШЕСКИЕ ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ В БУЭНОС-АЙРЕСЕ 2018 ГОДА - КОМАНДА (РЕГУЛЯРНО) ЮНОШИ (РЕГУЛЯРНО)

Этап 1

12 ведущих спортсменов -
круговой турнир

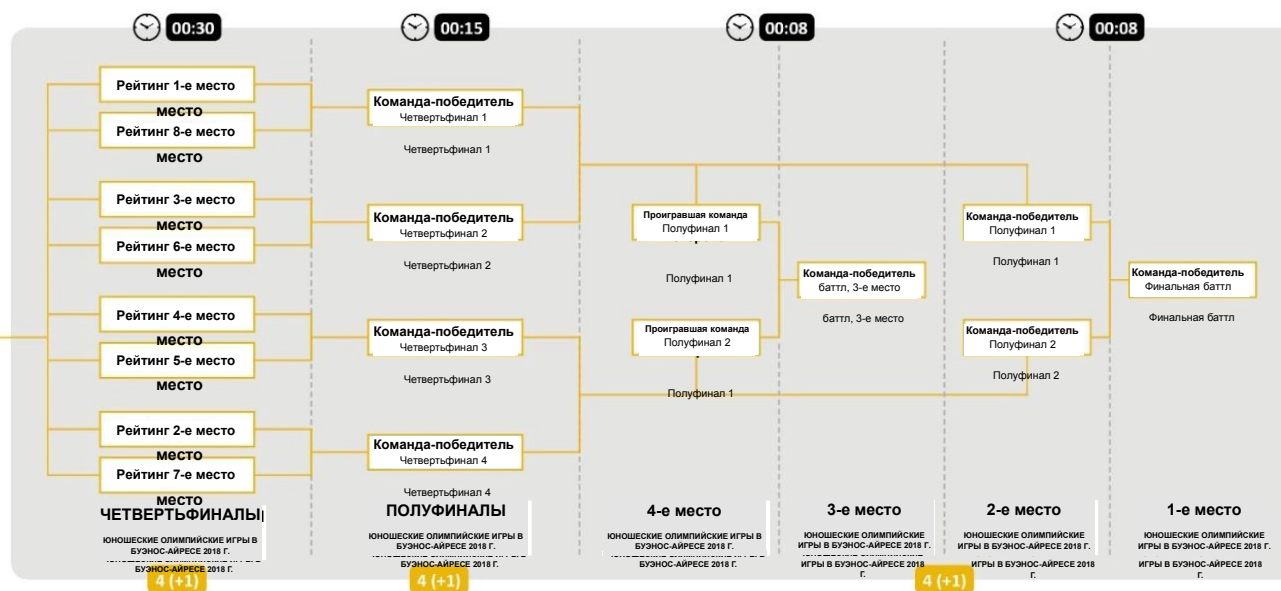


Примечание:

При наличии равенства голосов после всех раундов 1-го этапа, этапа кругового турнира, участники должны бороться непосредственно в "Битве одного раунда" участники должны бороться непосредственно в "Битве одного раунда"

ЭТАП 2

8 ведущих спортсменов
- конкурс на выбывание



Общие примечания:

Танцор, набравший меньшее число голосов в текущем рейтинге, всегда начинает битву!

в текущем рейтинге, всегда начинает битву!



СТАДИЯ IV - ЮНОШЕСКИЕ ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ В БУЭНОС-АЙРЕСЕ 2018 ГОДА - ЧРЕЗВЫЧАЙНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ А

ФАКТЫ Соревнование

Специальный сценарий

Если у нас только **11 танцоров** на квалификационном мероприятии, оно будет проводиться следующим образом:

Если у нас только **10 танцоров** мы отправимся напрямую в Этап 2 (круговой турнир) и откажемся от предварительного отбора

Этап 1 ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ОТБОР

00:10

Предварительный отбор
с 11 танцорами/ командами, приглашенными через официальных лиц квалификационный процесс
Витрина 1 раунд для каждого танцора

Рейтинг

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	

ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ОТБОР
ЮНОШЕСКИЕ ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ В БУЭНОС-АЙРЕСЕ 2018 Г.

1

ЭТАП 2 10 ведущих спортсменов - круговой турнир

00:50

Круговой турнир
с 10 танцорами/
командами
квалифицированных
Би-бойс и Би-гёлз
10 танцоров
15 баттлов
2 раунда на баттл

Рейтинг

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	

Круговой турнир
ЮНОШЕСКИЕ ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ В БУЭНОС-АЙРЕСЕ 2018 Г.

6

Примечание:

При наличии равенства голосов после всех раундов 2-го этапа, этапа кругового турнира, участники должны бороться непосредственно в "Битве одного раунда"

ЭТАП 3

8 ведущих спортсменов -
конкурс на выбывание

00:30

00:15

00:08

00:08

Рейтинг 1-е место

Рейтинг 8-е место

Рейтинг 3-е место

Рейтинг 6-е место

Рейтинг 4-е место

Рейтинг 5-е место

Рейтинг 2-е место

Рейтинг 7-е место

Победитель
Четвертьфинал 1

Победитель
Четвертьфинал 2

Победитель
Четвертьфинал 3

Победитель
Четвертьфинал 4

Проигравшая
сторона
Полуфинал 1

Проигравшая
сторона
Полуфинал 2

Победитель
Полуфинал 1

Победитель
Полуфинал 2

Победитель
Бронзовая
медаль

Победитель
Полуфинал 1

Победитель
Полуфинал 2

Победитель
Золотая
медаль

ЧЕТВЕРТЬФИНАЛЫ
ЮНОШЕСКИЕ ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ В БУЭНОС-АЙРЕСЕ 2018 Г.

ПОЛУФИНАЛЫ
ЮНОШЕСКИЕ ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ В БУЭНОС-АЙРЕСЕ 2018 Г.

4-е место
ЮНОШЕСКИЕ ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ В БУЭНОС-АЙРЕСЕ 2018 Г.

3-е место
ЮНОШЕСКИЕ ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ В БУЭНОС-АЙРЕСЕ 2018 Г.

2-е место
ЮНОШЕСКИЕ ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ В БУЭНОС-АЙРЕСЕ 2018 Г.

1-е место
ЮНОШЕСКИЕ ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ В БУЭНОС-АЙРЕСЕ 2018 Г.

4 (+1)

4 (+1)

4 (+1)

Общие примечания:

Танцор, набравший меньшее число голосов в текущем рейтинге, всегда начинает битву!



СТАДИЯ IV - ЮНОШЕСКИЕ ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ В БУЭНОС-АЙРЕСЕ 2018 ГОДА - ЧРЕЗВЫЧАЙНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ В

ФАКТЫ Соревнование

Специальный сценарий

Если у нас только **9 танцоров** мы отправимся напрямую в Этап 2 (круговой турнир) и откажемся от предварительного отбора

Этап 1 ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ОТБОР

Предварительный отбор

Рейтинг

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	

ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ОТБОР

ЮНОШЕСКИЕ ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ В
БУЭНОС-АЙРЕСЕ 2018 Г.

ЭТАП 2

9 ведущих спортсменов -
круговой турнир



**Круговой турнир
с 9 танцорами/
командами
квалифицированных
Би-бойс и Би-гёлз
9 танцоров
9 баттлов (2 на 1
танцора!)
2 раунда на баттл**

Рейтинг

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	

Круговой турнир

ЮНОШЕСКИЕ ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ В
БУЭНОС-АЙРЕСЕ 2018 Г.

4

Примечание:

При наличии равенства голосов после всех раундов 2-го этапа, этапа кругового турнира, участники должны бороться непосредственно в "Битве одного раунда"

ЭТАП 3

8 ведущих спортсменов -
конкурс на выбывание



Рейтинг 1-е место

Рейтинг 8-е место

Рейтинг 3-е место

Рейтинг 6-е место

Рейтинг 4-е место

Рейтинг 5-е место

Рейтинг 2-е место

Рейтинг 7-е место

Победитель
Четвертьфинал 1

Победитель
Четвертьфинал 2

Победитель
Четвертьфинал 3

Победитель
Четвертьфинал 4

ЧЕТВЕРТЬФИНАЛЫ

ЮНОШЕСКИЕ ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ В
БУЭНОС-АЙРЕСЕ 2018 Г.

4 (+1)

ПОЛУФИНАЛЫ

ЮНОШЕСКИЕ ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ В
БУЭНОС-АЙРЕСЕ 2018 Г.

4 (+1)

Противоположная сторона
Полуфинал 1

Противоположная сторона
Полуфинал 2

4-е место

ЮНОШЕСКИЕ ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ В
БУЭНОС-АЙРЕСЕ 2018 Г.

Победитель
Полуфинал 1

Победитель
Полуфинал 2

3-е место

ЮНОШЕСКИЕ ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ В
БУЭНОС-АЙРЕСЕ 2018 Г.

Победитель
Полуфинал 1

Победитель
Полуфинал 2

2-е место

ЮНОШЕСКИЕ ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ В
БУЭНОС-АЙРЕСЕ 2018 Г.

Победитель
Полуфинал 1

Победитель
Полуфинал 2

1-е место

ЮНОШЕСКИЕ ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ В
БУЭНОС-АЙРЕСЕ 2018 Г.

4 (+1)

Общие примечания:

Танцор, набравший меньшее число голосов в текущем рейтинге, всегда начинает битву!



СТАДИЯ IV - ЮНОШЕСКИЕ ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ В БУЭНОС-АЙРЕСЕ 2018 ГОДА - ЧРЕЗВЫЧАЙНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ С

ФАКТЫ Соревнование

Специальный сценарий

Если у нас только **8 танцоров** мы отправимся напрямую в Этап 2 (круговой турнир) и откажемся от предварительного отбора

Этап 1 ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ОТБОР

Предварительный отбор

Рейтинг

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	

ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ОТБОР

ЮНОШЕСКИЕ ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ В
БУЭНОС-АЙРЕСЕ 2018 Г.

ЭТАП 2 8 ведущих спортсменов - круговой турнир

00:40

**Круговой турнир
с 8 танцорами/
командами
квалифицированных
Би-бойс и Би-гёлз
8 танцоров
12 баттлов
2 раунда на баттл**

Рейтинг

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	

Круговой турнир

ЮНОШЕСКИЕ ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ В
БУЭНОС-АЙРЕСЕ 2018 Г.

6

Примечание:

При наличии равенства голосов после всех раундов 2-го этапа, этапа кругового турнира, участники должны бороться непосредственно в "Битве одного раунда"

ЭТАП 3 4 ведущих спортсменов - конкурс на выбывание

00:15

00:08

00:08

Рейтинг 1-е место

Рейтинг 4-е место

Рейтинг 3-е место

Рейтинг 2-е место

ПОЛУФИНАЛЫ

ЮНОШЕСКИЕ ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ В
БУЭНОС-АЙРЕСЕ 2018 Г.

4 (+1)

Проигравшая сторона
Полуфинал 1

Проигравшая сторона
Полуфинал 2

4-е место

ЮНОШЕСКИЕ ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ В
БУЭНОС-АЙРЕСЕ 2018 Г.

Победитель
Полуфинал 1

Победитель
Бронзовая медаль
баттл (3-е место)

Победитель
Полуфинал 2

3-е место

ЮНОШЕСКИЕ ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ В
БУЭНОС-АЙРЕСЕ 2018 Г.

Победитель
Полуфинал 1

Победитель
Бронзовая медаль
баттл (3-е место)

Победитель
Полуфинал 2

2-е место

ЮНОШЕСКИЕ ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ В
БУЭНОС-АЙРЕСЕ 2018 Г.

Победитель
Золотая медаль
баттл (1-е место)

1-е место

ЮНОШЕСКИЕ ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ В
БУЭНОС-АЙРЕСЕ 2018 Г.

4 (+1)

Общие примечания:

Танцор, набравший меньшее число голосов в текущем рейтинге, всегда начинает битву!



СТАДИЯ IV - ЮНОШЕСКИЕ ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ В БУЭНОС-АЙРЕСЕ 2018 ГОДА - ЧРЕЗВЫЧАЙНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ D

ФАКТЫ

Соревнование

Специальный сценарий

Если у нас только **7 танцоров** на квалификационном мероприятии, оно будет проводиться следующим образом:

Если у нас только **6 танцоров** мы отправимся напрямую в Этап 2 (круговой турнир) и откажемся от предварительного отбора

Этап 1 ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ОТБОР

00:10

Предварительный отбор
с 7 танцорами/ командами приглашенными через официальных лиц квалификационный процесс
Витрина
1 раунд для каждого танцора

Рейтинг

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	

ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ОТБОР

ЮНОШЕСКИЕ ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ В БУЭНОС-АЙРЕСЕ 2018 Г.

1

ЭТАП 2 6 ведущих спортсменов - круговой турнир

00:50

Круговой турнир
с 6 танцорами/ командами квалифицированных Би-бойс и Би-гёлз
6 танцоров
15 баттлов
2 раунда на баттл

Рейтинг

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	

Круговой турнир

ЮНОШЕСКИЕ ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ В БУЭНОС-АЙРЕСЕ 2018 Г.

10

ЭТАП 3

4 ведущих спортсменов
- конкурс на выбывание

00:15

00:08

00:08

Рейтинг 1-е место

Рейтинг 4-е место

Рейтинг 3-е место

Рейтинг 2-е место

Проигравшая сторона
Полуфинал 1

Проигравшая сторона
Полуфинал 2

Победитель
Полуфинал 1

Победитель
Бронзовая медаль
баттл (3-е место)

Победитель
Полуфинал 2

Победитель
Золотая медаль
баттл (1-е место)

ПОЛУФИНАЛЫ

ЮНОШЕСКИЕ ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ В БУЭНОС-АЙРЕСЕ 2018 Г.

4 (+1)

4-е место

ЮНОШЕСКИЕ ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ В БУЭНОС-АЙРЕСЕ 2018 Г.

3-е место

ЮНОШЕСКИЕ ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ В БУЭНОС-АЙРЕСЕ 2018 Г.

2-е место

ЮНОШЕСКИЕ ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ В БУЭНОС-АЙРЕСЕ 2018 Г.

1-е место

ЮНОШЕСКИЕ ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ В БУЭНОС-АЙРЕСЕ 2018 Г.

4 (+1)

Примечание:

При наличии равенства голосов после всех раундов 2-го этапа, этапа кругового турнира, участники должны бороться непосредственно в "Битве одного раунда"

Общие примечания:

Танцор, набравший меньшее число голосов в текущем рейтинге, всегда начинает битву!



СТАДИЯ IV - ЮНОШЕСКИЕ ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ В БУЭНОС-АЙРЕСЕ 2018 ГОДА - ЧРЕЗВЫЧАЙНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ Е

ФАКТЫ

Соревнование

Специальный сценарий

Если у нас только **5 танцоров** на квалификационном мероприятии, оно будет проводиться следующим образом:

Если у нас только **4 танцоров** мы отправимся напрямую в Этап 2 (круговой турнир) и откажемся от предварительного отбора

Этап 1 ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ОТБОР

00:10

Предварительный отбор
с 5 танцорами/ командами приглашенными через официальных лиц квалификационный процесс
Витрина
1 раунд для каждого танцора

Рейтинг

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	

ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ОТБОР
ЮНОШЕСКИЕ ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ В БУЭНОС-АЙРЕСЕ 2018 Г.

1

ЭТАП 2 4 ведущих спортсменов - круговой турнир

00:20

Круговой турнир
с 4 танцорами/ командами квалифицированных
Би-бойс и Би-гёлз
4 танцора
6 баттлов
2 раунда на баттл

Рейтинг

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	

Круговой турнир

ЮНОШЕСКИЕ ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ В БУЭНОС-АЙРЕСЕ 2018 Г.

6

Примечание:

При наличии равенства голосов после всех раундов 2-го этапа, этапа кругового турнира, участники должны бороться непосредственно в "Битве одного раунда"

ЭТАП 3

4 ведущих спортсменов
- конкурс на выбывание

00:15

Рейтинг 1-е место

Рейтинг 4-е место

Рейтинг 3-е место

Рейтинг 2-е место

ПОЛУФИНАЛЫ

ЮНОШЕСКИЕ ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ В БУЭНОС-АЙРЕСЕ 2018 Г.

4 (+1)

00:08

Проигравшая сторона
Полуфинал 1

Проигравшая сторона
Полуфинал 2

4-е место

ЮНОШЕСКИЕ ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ В БУЭНОС-АЙРЕСЕ 2018 Г.

Победитель
Полуфинал 1

Победитель
Бронзовая медаль
баттл (3-е место)

Победитель
Полуфинал 2

3-е место

ЮНОШЕСКИЕ ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ В БУЭНОС-АЙРЕСЕ 2018 Г.

00:08

Победитель
Полуфинал 1

Победитель
Золотая медаль
баттл (1-е место)

Победитель
Полуфинал 2

2-е место

ЮНОШЕСКИЕ ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ В БУЭНОС-АЙРЕСЕ 2018 Г.

1-е место

ЮНОШЕСКИЕ ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ В БУЭНОС-АЙРЕСЕ 2018 Г.

4 (+1)

Общие примечания:

Танцор, набравший меньшее число голосов в текущем рейтинге, всегда начинает битву!



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ
РАЗЛИЧНЫХ СЦЕНАРИЕВ**

ВЫПУСК 05

ПАТРИК ГРИГО, ДОМИНИК ФАР, НИЛЬС РОБИЦКИЙ

ТОМАС ХЕРГЕНРЁТЕР



ИНФОРМАЦИЯ - СЦЕНАРИИ круговой турнир А - ВЕДУЩИЕ 64 СПОРТСМЕНА

ГРУППА А Круговой турнир

Рейтинг	
1	Рейтинг 1-е место
2	Рейтинг 5-е место
3	Рейтинг 9-е место
4	Рейтинг 13-е место
5	Рейтинг 17-е место
6	Рейтинг 21-е место
7	Рейтинг 25-е место
8	Рейтинг 29-е место
9	Рейтинг 33-е место
10	Рейтинг 37-е место
11	Рейтинг 41-е место
12	Рейтинг 45-е место
13	Рейтинг 49-е место
14	Рейтинг 53-е место
15	Рейтинг 57-е место
16	Рейтинг 61-е место

ГРУППА Б Круговой турнир

Рейтинг	
1	Рейтинг 2-е место
2	Рейтинг 6-е место
3	Рейтинг 10-е место
4	Рейтинг 14-е место
5	Рейтинг 18-е место
6	Рейтинг 22-е место
7	Рейтинг 26-е место
8	Рейтинг 30-е место
9	Рейтинг 34-е место
10	Рейтинг 38-е место
11	Рейтинг 42-е место
12	Рейтинг 46-е место
13	Рейтинг 50-е место
14	Рейтинг 54-е место
15	Рейтинг 58-е место
16	Рейтинг 62-е место

Группа С Круговой турнир

Рейтинг	
1	Рейтинг 3-е место
2	Рейтинг 7-е место
3	Рейтинг 11-е место
4	Рейтинг 15-е место
5	Рейтинг 19-е место
6	Рейтинг 23-е место
7	Рейтинг 27-е место
8	Рейтинг 31-е место
9	Рейтинг 35-е место
10	Рейтинг 39-е место
11	Рейтинг 43-е место
12	Рейтинг 47-е место
13	Рейтинг 51-е место
14	Рейтинг 55-е место
15	Рейтинг 59-е место
16	Рейтинг 63-е место

Группа D Круговой турнир

Рейтинг	
1	Рейтинг 4-е место
2	Рейтинг 8-е место
3	Рейтинг 12-е место
4	Рейтинг 16-е место
5	Рейтинг 20-е место
6	Рейтинг 24-е место
7	Рейтинг 28-е место
8	Рейтинг 32-е место
9	Рейтинг 36-е место
10	Рейтинг 40-е место
11	Рейтинг 44-е место
12	Рейтинг 48-е место
13	Рейтинг 52-е место
14	Рейтинг 56-е место
15	Рейтинг 60-е место
16	Рейтинг 64-е место

БАТТЛА Раундов на группу

Раунд 1		Раунд 2		Раунд 3	
1	vs. 5	1	vs. 9	1	vs. 13
2	vs. 6	2	vs. 10	2	vs. 14
3	vs. 7	3	vs. 11	3	vs. 15
4	vs. 8	4	vs. 12	4	vs. 16
9	vs. 13	5	vs. 13	5	vs. 9
10	vs. 14	6	vs. 14	6	vs. 10
11	vs. 15	7	vs. 15	7	vs. 11
12	vs. 16	8	vs. 16	8	vs. 12



ИНФОРМАЦИЯ - СЦЕНАРИИ КРУГОВЫХ ТУРНИРОВ - ВЕДУЩИЕ 32/ ВЕДУЩИЕ 16

ГРУППА А Круговой турнир

Рейтинг	
1	Рейтинг 1-е
2	местоРейтинг 5-е
3	местоРейтинг 9-е
4	местоРейтинг 13-е местоРейтинг
5	17-е место-
6	Рейтинг 21-е
7	местоРейтинг 25-е местоРейтинг
8	

ГРУППА Б Круговой турнир

Рейтинг	
1	Рейтинг 2-е
2	местоРейтинг 6-е
3	местоРейтинг 10-е местоРейтинг
4	14-е место-
5	Рейтинг 18-е
6	местоРейтинг 22-е местоРейтинг
7	
8	26-е место-

Группа С Круговой турнир

Рейтинг	
1	Рейтинг 3-е
2	местоРейтинг 7-е
3	местоРейтинг 11-е местоРейтинг
4	15-е место-
5	Рейтинг 19-е
6	местоРейтинг 23-е местоРейтинг
7	
8	27-е место-

Группа D Круговой турнир

Рейтинг	
1	Рейтинг 4-е
2	местоРейтинг 8-е
3	местоРейтинг 12-е местоРейтинг
4	16-е место-
5	Рейтинг 20-е
6	местоРейтинг 24-е местоРейтинг
7	
8	28-е место-

БАТТЛА Раундов на группу

Раунд 1		Раунд 2		Раунд 3	
1	vs. 3	1	vs. 5	1	vs. 7
2	vs. 4	2	vs. 6	2	vs. 8
5	vs. 7	3	vs. 7	3	vs. 5
6	vs. 8	4	vs. 8	4	vs. 6

Рейтинг	
1	Рейтинг 1-е
2	местоРейтинг 5-е
3	местоРейтинг 9-е
4	местоРейтинг 13-е местоРейтинг

Рей	Рейтинг
1	Рейтинг 2-е
2	местоРейтинг 6-е
3	местоРейтинг 10-е местоРейтинг
4	

Ranking	
1	Рейтинг 3-е
2	местоРейтинг 7-е
3	местоРейтинг 11-е местоРейтинг
4	

Рейтинг	
1	Рейтинг 4-е
2	местоРейтинг 8-е
3	местоРейтинг 12-е местоРейтинг
4	

Раунд 1		Раунд 2		Раунд 3	
1	vs. 2	1	vs. 3	1	vs. 4
3	vs. 4	2	vs. 4	2	vs. 3



ИНФОРМАЦИЯ - СЦЕНАРИИ КРУГОВЫХ ТУРНИРОВ - ВЕДУЩИЕ 12/ ВЕДУЩИЕ 10

12 ведущих
спортсменов

Рейтинг	
1	Рейтинг WDSF Самое высокое положение
2	Рейтинг WDSF 2-е место в рейтинговом
3	листе
4	Рейтинг WDSF 3-е место в рейтинговом
5	листе
6	Рейтинг WDSF 4-е место в рейтинговом
7	листе
8	Рейтинг WDSF 5-е место в рейтинговом
9	листе
10	Рейтинг WDSF 6-е место в рейтинговом
11	листе
12	Рейтинг WDSF 7-е место в рейтинговом
12	листе

Группа 1	Группа 2	Группа 3
1	2	3
6	5	4
7	8	9
12	11	10
Раунд 1	Раунд 2	Раунд 3
1 vs 6	1 vs 7	1 vs 12
7 vs 12	6 vs 12	6 vs 7
2 vs 5	2 vs 8	2 vs 11
8 vs 11	5 vs 11	5 vs 8
3 vs 4	3 vs 9	3 vs 10
9 vs 10	4 vs 10	4 vs 9

10 ведущих
спортсменов

Рейтинг	
1	Рейтинг WDSF Самое высокое положение
2	Рейтинг WDSF 2-е место в рейтинговом
3	листе
4	Рейтинг WDSF 3-е место в рейтинговом
5	листе
6	Рейтинг WDSF 4-е место в рейтинговом
7	листе
8	Рейтинг WDSF 5-е место в рейтинговом
9	листе
10	Рейтинг WDSF 6-е место в рейтинговом
10	листе

Раунд		Раунд 3		2		Round 3	
1	vs 6	1	vs 8	1	vs 10	1	vs 10
2	vs 7	2	vs 9	2	vs 6	2	vs 6
3	vs 8	3	vs 10	3	vs 7	3	vs 7
4	vs 9	4	vs 6	4	vs 8	4	vs 8
5	vs 10	5	vs 7	5	vs 9	5	vs 9



ИНФОРМАЦИЯ - СЦЕНАРИИ КРУГОВЫХ ТУРНИРОВ - 9 ВЕДУЩИХ/ 8 ВЕДУЩИХ/ 6 ВЕДУЩИХ/ 4 ВЕДУЩИХ

9 ведущих Круговой турнир

Рейтинг

- 1 Рейтинг WDSF Самое высокое положение
- 2 Рейтинг WDSF 2-е место в рейтинговом листе
- 3 Рейтинг WDSF 3-е место в рейтинговом листе
- 4 Рейтинг WDSF 4-е место в рейтинговом листе
- 5 Рейтинг WDSF 5-е место в рейтинговом листе
- 6 Рейтинг WDSF 6-е место в рейтинговом листе
- 7 Рейтинг WDSF 7-е место в рейтинговом листе
- 8 Рейтинг WDSF 8-е место в рейтинговом листе
- 9 Рейтинг WDSF 9-е место в рейтинговом листе

Группа 1 Группа 2 Группа 2

1 5 9 2 6 7 3 4 8

Примечание: Предусматривается лишь 2 баттла на 1 танцора!

Раунд 1 Раунд 2 Раунд 3

1 vs 5 5 vs 9 1 vs 9
2 vs 6 6 vs 7 2 vs 7
3 vs 4 4 vs 8 3 vs 8

8 ведущих Круговой турнир

Рейтинг

- 1 Рейтинг WDSF Самое высокое положение
- 2 Рейтинг WDSF 2-е место в рейтинговом листе
- 3 Рейтинг WDSF 3-е место в рейтинговом листе
- 4 Рейтинг WDSF 4-е место в рейтинговом листе
- 5 Рейтинг WDSF 5-е место в рейтинговом листе
- 6 Рейтинг WDSF 6-е место в рейтинговом листе
- 7 Рейтинг WDSF 7-е место в рейтинговом листе
- 8 Рейтинг WDSF 8-е место в рейтинговом листе

Группа 1 Группа 2

1 4 5 8 2 3 6 7

Раунд 1 Раунд 2 Раунд 3

1 vs 4 1 vs 5 1 vs 8
2 vs 3 2 vs 6 2 vs 7
5 vs 8 4 vs 8 4 vs 5
6 vs 7 3 vs 7 3 vs 6

6 ведущих Круговой турнир

Рейтинг

- 1 Рейтинг WDSF Самое высокое положение
- 2 Рейтинг WDSF 2-е место в рейтинговом листе
- 3 Рейтинг WDSF 3-е место в рейтинговом листе
- 4 Рейтинг WDSF 4-е место в рейтинговом листе
- 5 Рейтинг WDSF 5-е место в рейтинговом листе
- 6 Рейтинг WDSF 6-е место в рейтинговом листе

Раунд 1 Раунд 2 Раунд 3

1 vs 2 1 vs 3 1 vs 4
3 vs 4 2 vs 5 2 vs 6
5 vs 6 4 vs 6 3 vs 5

Раунд 4 Раунд 5

1 vs 5 1 vs 6
2 vs 4 2 vs 3
3 vs 6 4 vs 5

4 ведущих Круговой турнир

Рейтинг

- 1 Рейтинг WDSF Самое высокое положение
- 2 Рейтинг WDSF 2-е место в рейтинговом листе
- 3 Рейтинг WDSF 3-е место в рейтинговом листе
- 4 Рейтинг WDSF 4-е место в рейтинговом листе

Раунд 1 Раунд 2 Раунд 3

1 vs 2 1 vs 3 1 vs 4
3 vs 4 2 vs 4 2 vs 3

Приложение IV

Политика в отношении имени, предпочитаемого спортсменом / Политика в отношении псевдонима

Название политики	Политика WDSF в отношении имени предпочитаемого спортсменом / Политика в отношении псевдонима
Код политики	WDSF .011
Состояние	Одобрил
Ведущая функциональная область	Спорт

ЦЕЛИ ПОЛИТИКИ

Определить процесс проверки предпочтительного(-ых) имен(-и) / псевдонима(-ов) спортсменов и ввода этих имен в качестве данных для использования в ходе соревнований WDSF

ОПИСАНИЕ ПОЛИТИКИ

Все Системы управления соревнованиями WDSF, содержащие информацию о спортсмене, будут использовать предпочтительное(-ые) имя(-ена)/ псевдоним(-ы), введенные в ходе аккредитации. Хотя формат этих имен может отличаться от их имени(имен), указанных в паспорте, имя все еще связано со спортсменом. (Обратите внимание, что, когда в данном документе содержится ссылка на "Псевдоним", она также относится к "Названию улицы").

Существование различных форматов для фамилий и имен спортсменов служит конкретным целям в ходе соревнований/ мероприятий WDSF (например, телевизионные графики, доски с баллами, видеодоски, одежда спортсменов или печатные отчеты).

WDSF стремится использовать следующий процесс для обеспечения идентификации спортсменов по имени своего международного признания.

Спортсмены должны предоставить все свои имена и другую соответствующую информацию непосредственно WDSF, путем направления заявки о выдаче лицензии WDSF в режиме реального времени.

В форме заявки на предоставление лицензии будут содержаться, помимо дополнительных обязательных данных, вопросы о предпочтительных именах и именах в паспорте, в соответствии с "Политикой имен ODF", а также о прозвищах, в соответствии с политикой я mnHifioH nng (никакого усечения/ изменения регистра, только транслитерация)

Подлинность предоставленных данных будет проверяться органом Национального члена WDSF в стране заявителя, или, при отсутствии такового, - сотрудниками офиса WDSF, на основе идентификационных документов, предоставленных спортсменом.

После утверждения имен спортсменам предоставят номер лицензии WDSF.

Организаторы мероприятия могут использовать номер лицензии WDSF для подтверждения данных, предоставленных в ходе их аккредитации

.
ОБОСНОВАНИЕ/ ИСХОДНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
Введены следующие имена: Имя в паспорте Фамилия и имя (имена) заявителя (второе(-ые) имя(-ена)), указанные в паспорте спортсмена. Отдел аккредитации проверяет эти поля и обеспечивает их соответствие предоставляемой подтверждающей документации. Предпочтительная фамилия и имя(-ена)/ псевдонимы Фамилия(-и), используемая(-ые) спортсменами, которые признаются по именам, отличным от имен, указанных в их паспорте. Фамилия(-ии), указанные в этом поле, будут указываться в аккредитационной карточке спортсмена. Имена в аккредитационных карточках создаются с использованием фамилии и вторых имен, если не были предоставлены предпочтительные имена/ псевдонимы

Для Организатора мероприятия и для целей проставления баллов и результатов, предпочтительное имя - это имя, по которому спортсмен известен и признан в ходе регулярных соревнований в танцевальном спорте и на крупных международных мероприятиях. В большинстве случаев это имя совпадает с именем(-ами), указанными в паспорте спортсмена, и(или) предпочтительными именами в формах аккредитации; однако в некоторых случаях такие имена различаются. В таких случаях спортсмен будет соревноваться под именем, которое не совпадает с указанным в паспорте именем, но которое известно на международном соревновании.

Примеры:

Название паспорта: Предпочтительное имя:

Нильс Робицкий - "Ураган", Рикардо Фернандес - "Быстрые ноги"

Право делать исключения из Политики	Управляющий комитет WDSF
Последнее обновление	23.05.2017

Рецензент (фамилия, должность)	Дата
Джон Капрес, вэбмастер	16 мая 2017 года
Джим Фрейзер, первый вице-президент	23.05.2017

Одобрено Жаном-Лораном Буркэном	Подпись и дата
------------------------------------	----------------

Приложение V

"Правило 50" Олимпийского Устава

Руководства в отношении разрешенных
идентификаций на Третьих Юношеских
Олимпийских Играх • Буэнос-Айрес, 2018 г.



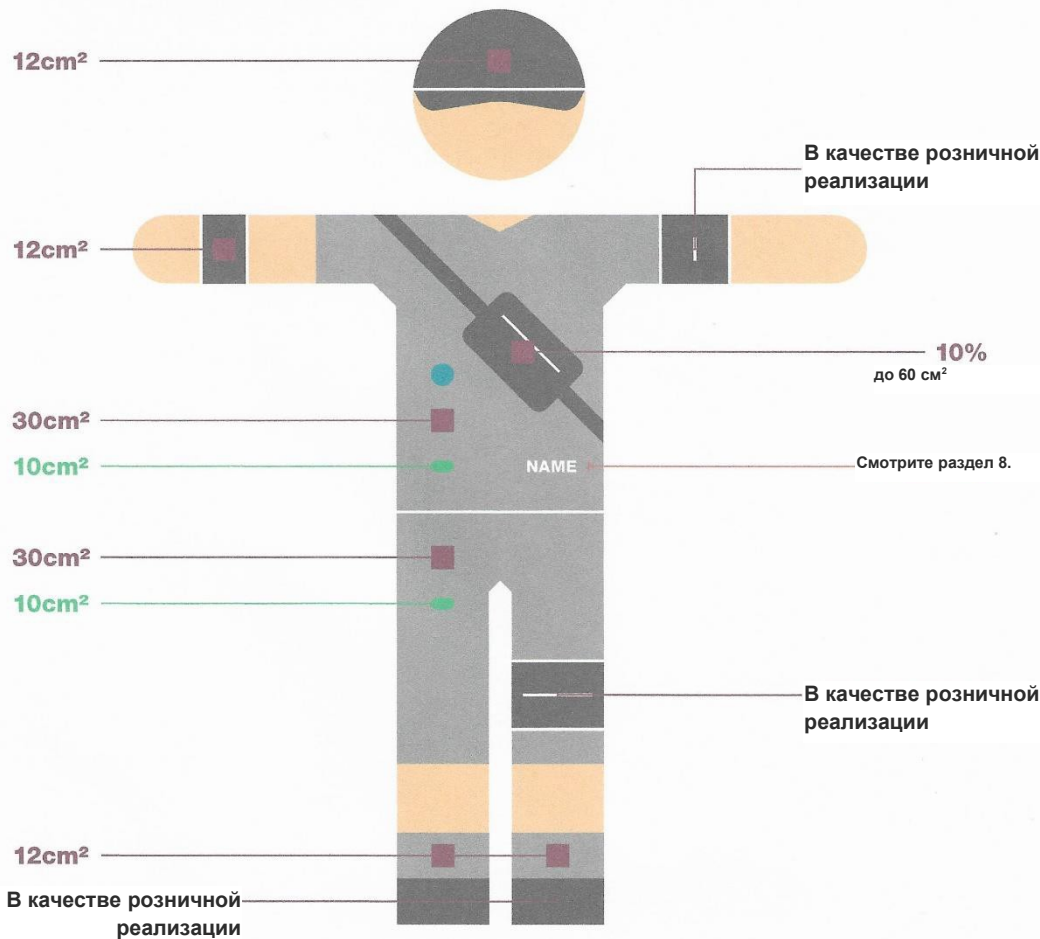
Ноябрь 2017 г. • том 1

Танцевальный спорт WDSF 1/5

Плавающее точное

- Идентификация Производителя
- Идентификация производственной технологии
- Эмблема Национального олимпийского комитета и Национальная идентичность
- Отметки испытания на соответствие требованиям

Вперед



A B

184





Танцевальный спорт WDSF 2/5

Применение руководств относительно

Разрешенных идентификаций

Одежда

Футболка	Одна <i>идентификация производителя</i> [■] на один предмет одежды:
Хлопчатобумажная спортивная фуфайка/Капюшон	разрешено, максимальный размер - 30 см ² . Одна дополнительная <i>идентификация технологии изготовления продукта</i> [-] будет разрешена
Брюки/ 3/4 брюк/ Длинные брюки / Короткие брюки	на 1 предмет одежды, до максимального размера 10 см ² . Специальный дизайн или специальные рисунки не допускаются на одежде
Костюм для трека	
Веломайка	
Куртка	

Спортивный инвентарь

Шапка для вращения на голове Вязаная шапка для вращения на голове Шлем Налокотники и наколенники Перчатки для вращения на голове Ленты для перевязывания локтей Повязки для шеи (свитер для вращения на голове) Плащ-накидка (для вращения)	Все предметы спортивного оборудования могут иметь <i>Идентификацию Производителя</i> , обычно используемую на продукции, продаваемой через розничную торговую сеть, в течение 6 или более месяцев до ЮОИ.
--	---





Танцевальный спорт WDSF 3/5

Accessories

Cap/Beanie/Hat One Identification of the Manufacturer [■] will be permitted, to a maximum size of 12cm².

Armband One Identification of the Manufacturer will be permitted, to a maximum size of 12cm².

Wristband One Identification of the Manufacturer [■] will be permitted, to a maximum size of 12cm².
Шапка / вязаная шапка / шляпа Разрешена одна идентификация Производителя [■], до максимального размера 12 см².

Socks One Identification of the Manufacturer [■] will be permitted, to a maximum size of 12cm².
Повязка для рук Разрешена одна идентификация Производителя, до максимального размера 12 см².

Bags/Backpacks/ Hipbags One Identification of the Manufacturer [■] per item will be permitted, not greater than 10% of the surface area of the item to a maximum size of 100cm².
Пояска на запястье Разрешена одна идентификация Производителя, до максимального размера 100 см².

Bandanas One Identification of the Manufacturer will be permitted, to a maximum size of 12cm².
Носки Разрешена одна идентификация Производителя [■], до максимального размера 12 см².

Fatlaces One Identification of the Manufacturer will be permitted, to a maximum size of 12cm².

Сумки /рюкзаки/ набедренные сумки Разрешается одна идентификация на Производителя [■] на 1 предмет, занимающая не более 10% от поверхности объекта, до максимального размера 60 см².

Eyewear (sunglasses/skigoogles) May carry the Identification of the Manufacturer as generally used on products sold through the retail trade during the period of 6 months or more prior to the YOG, with no Identification of the Manufacturers permitted on the lenses.

Банданы Разрешена одна идентификация Производителя, до максимального размера 12 см².

Фетлейсы Разрешена одна идентификация Производителя, до максимального размера 12 см².

Аксессуары для глаз Могут иметь Идентификацию Производителя, обычно используемую на продукции, продаваемой через розничную торговую сеть, в течение 6 или более месяцев до ЮОИ, однако Идентификация производителя запрещена на линзах.
(солнечные очки/ очки для лыж)





Танцевальный спорт WDSF 4/5

Аксессуары

Ремни/ Фирменные ремни	Разрешена одна идентификация Производителя, до максимального размера 12 см 2.
---------------------------	--

Цепи	Разрешена одна идентификация Производителя, до максимального размера 12 см 2.
------	--

Бандана	Разрешена одна идентификация Производителя, до максимального размера 12 см 2.
---------	--

Салфетка	Запрещается Идентификация Производителя.
----------	--

Туфли/ обувь

Обувь	Все предметы обуви могут иметь Идентификацию Производителя, обычно используемую на продукции, продаваемой через розничную торговую сеть, в течение 6 или более месяцев до ЮОИ.
-------	---





Танцевальный спорт WDSF 5/5

Дополнительные спецификации IF

Применяются следующие технические требования IF в отношении Общего руководства:

Раздел 8 • Идентификация третьих лиц (фамилии спортсменов)

У всех спортсменов танцевальные имена могут указываться на передней (левой или правой) части футболки/ свитера/ веломайки/ велосипедного костюма или на задней части (в середине) футболки/ свитера/ веломайки/ велосипедного костюма, при условии отсутствия коммерческой связи между танцевальным именем или предполагаемым явным именем. Запрещается любая ссылка на команду, к которой принадлежит брейкер.

Раздел 10 ■ Эмблемы Национального олимпийского комитета и Национальная идентичность

Национальные флаги или эмблемы НОК[.] разрешены на футболке/ свитере/ веломайке/ велосипедном костюме.

Раздел 12 • Знаки подтверждения

соответствия требованиям

В IF отсутствует требование о знаках

подтверждения соответствия требованиям.

Раздел 17 • процесс подачи

В IF отсутствует дополнительный обязательный процесс подачи документов; применяются положения раздела 17 Общих руководств.



and8

Судья and8 - технический райдер

Требования на местах

Для обеспечения бесперебойного внедрения при использовании „судьи and8“, организатор должен выполнять следующие требования: В специальных случаях и при возникновении вопросов, пожалуйста, связывайтесь с группой and8 заранее!



Рабочее место

"and8 Spot"

- необходимый доступ ко всем зонам сцены и за кулисами
- минимальное свободное рабочее пространство: 3 м², рядом с местом нахождения судей
- быстрое вмешательство в случае сложностей и вопросов
- уменьшить проблемы, связанные с соединением (чем ближе, тем лучше)
- должны быть предоставлены: 1 стол (с рабочей площадью около 2м²) и 2 стула
- необходимо для размещения оборудования (сервер, роутер, Wifi и т.п.)
- в случае работы на улице, необходимо закрыть „and8 Spot“ крышей
- для защиты технического оборудования от погодных воздействий (солнце, ветер и т.п.)



Выход данных

Устройства вывода и экраны

- по умолчанию, мы предпочитаем HDMI-соединение (полный-HD)
- Как минимум, необходим 1 проектор с экраном или 1 настенный ЖК-дисплей, или 2 телевизионных экрана высокого разрешения.
- вся графика and8 оптимизирована в следующих форматах и разрешениях:
- разрешение 16:9 : 1920 x 1080 px (полный HD) и 1280 x 720 px (HD Ready)
- разрешение 4:3: 1024 x 768 px (VGA) - **пожалуйста, обсудите с нами вопрос использования разрешения 4:3, если оно вам необходимо**
- Все устройства вывода должны предоставляться в одном из стандартных форматов!

Специальные форматы и разрешения например, может быть предусмотрено для настенных ЖК-экранов. В этом случае они должны быть заказаны не менее чем за 4 недели до проведения мероприятия!



Соединения

Организатор должен предоставить все необходимые соединения (включая все кабели) "and8 Spot"! Группа and8 не будет предоставлять никаких соединений/ кабелей для устройств вывода. Организатор обязан направить предварительную информацию о соединениях (HDMI, VGA или другую) в группу and8, как минимум, за 1 неделю до мероприятия.

Европейская стандартная вилка (тип F) (включая ИБП ■ источник бесперебойного питания)

- электроснабжение аппаратного обеспечения и устройств ввода

Соединение HDMI

- с устройствами вывода, например, настенными ЖК-экранами, экранами, мультимедийными проекторами и т.п.

Интернет-соединение (ЛВС-соединение или WIFI)

- для передачи данных и результатов (оценка в режиме реального времени и т.п.)

SDI-соединение

- для передачи данных, например, эфирный поток

Аудио-соединение

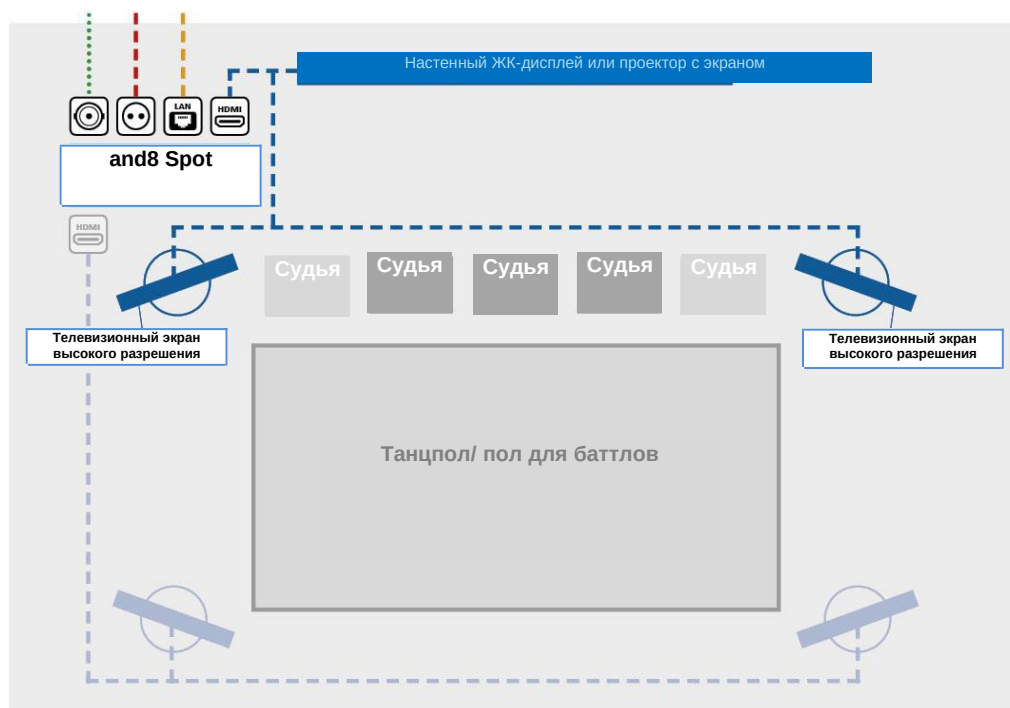
- для прослушивания музыки в случае использования видео, трейлеров и т.п.



"Судья and8" - это продукт компании pd Media OG - контактные лица: Патрик Григо и Доминик Фар - адрес: Унтере Агергассе 19 - 4840 Фоклабрюк (Австрия) www.and8.dance/judge - office@and8.dance - Раб.телефон: +43 (720) 4444 22 - Моб.: +49 (171) 6428447

Сценарий 1 (оптимальный)

Для создания идеальной ситуации для участников, судей, гостей и зрителей, рекомендуется следующая концепция организации. Просьба отметить замечания для улучшения понимания!



Важные замечания:

Положение экранов должно быть сфокусировано на зрителях, для обеспечения зрителям возможности видеть результаты. Важно, чтобы танцоры также видели результаты!

Кроме того, для улучшения понимания рекомендуется маркировка красной и синей стороны (красными и синими знаками или соответствующими стикерами танцпола)

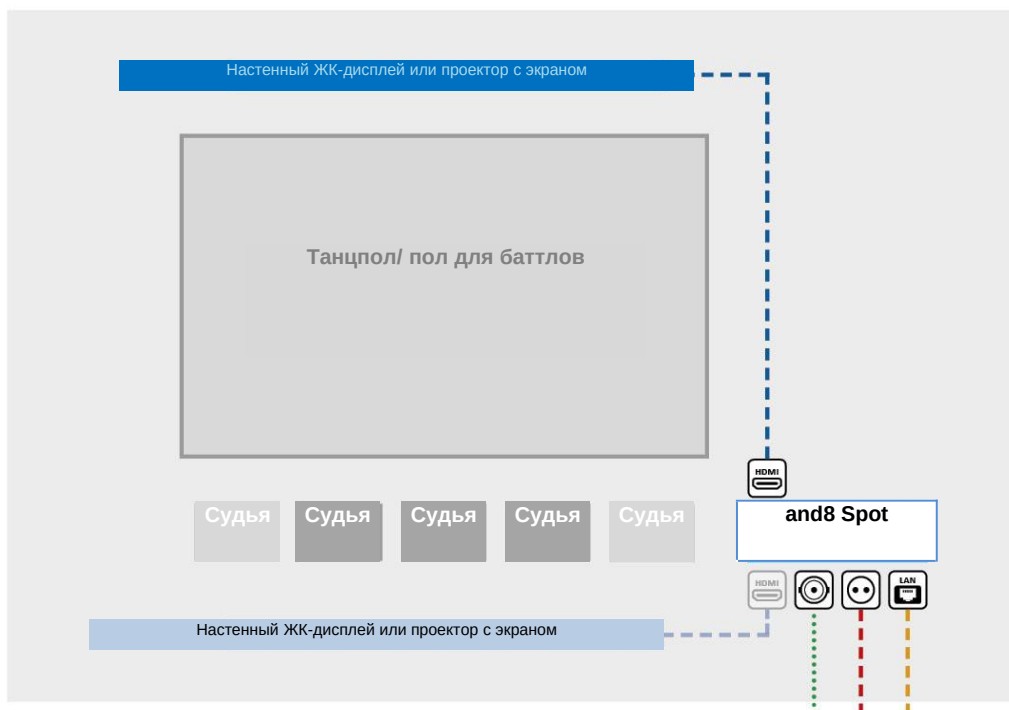
Условные обозначения:

- Европейская стандартная вилка (тип F) ИБП - источник бесперебойного питания, 220/230 в
- ЛВС- соединение (Интернет) стабильное Интернет-соединение для передачи данных и результатов в режиме реального времени
- Соединение HDMI с устройствами вывода, например, настенный ЖК-дисплей, проектор, телевизионные экраны высокого разрешения, мониторы и т.п.
- SDI-соединение для передачи данных, например, эфирный поток

"Судья and8" - это продукт компании pd Media OG - контактные лица: Патрик Григо и Доминик Фар - адрес: Унтере Арепрассе 19 - 4840 Фоклабрюк (Австрия) www.and8.dance/judge - office@and8.dance - Раб.телефон: +43 (720) 4444 22 - Моб.: +49 (171) 6428447

Сценарий 2

Имеется только один настенный ЖК-дисплей или один проектор с экраном. Настенный ЖК-экран или экран помещаются за или перед судьями. Просьба отметить замечания для улучшения понимания!



Важные замечания:

Положение экранов должно быть сфокусировано на зрителях, для обеспечения зрителям возможности видеть результаты. Важно, чтобы танцоры также видели результаты!

Кроме того, для улучшения понимания рекомендуется маркировка красной и синей стороны (красными и синими знаками или соответствующими стикерами танцпола)

Условные обозначения:



Европейская стандартная вилка (тип F) ИБП - источник бесперебойного питания, 220/230 в



ЛВС- соединение (Интернет) стабильное Интернет-соединение для передачи данных и результатов в режиме реального времени



Соединение HDMI с устройствами вывода, например, настенный ЖК-дисплей, проектор, телевизионные экраны высокого разрешения, мониторы и т.п.

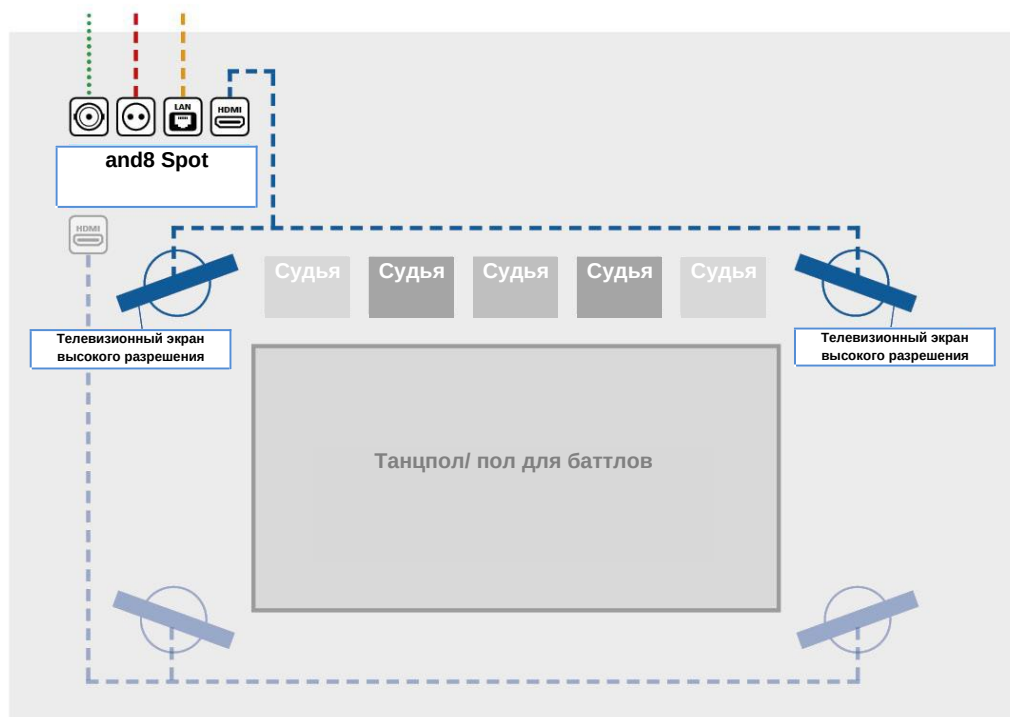


SDI-соединение для передачи данных, например, эфирный поток

"Судья and8" - это продукт компании pd Media OG - контактные лица: Патрик Григо и Доминик Фар - адрес: Унтере Ареграссе 19 - 4840 Фоклабрюк (Австрия) www.and8.dance/judge - office@and8.dance - Раб.телефон: +43 (720) 4444 22 - Моб.: +49 (171) 6428447

Сценарий 3

Должны быть доступны, как минимум, 2 телевизионные экраны высокого разрешения. Экраны помещаются за и перед судьями. Просьба отметить замечания для улучшения понимания!



Важные замечания:

Положение экранов должно быть сфокусировано на зрителях, для обеспечения зрителям возможности видеть результаты. Важно, чтобы танцоры также видели результаты!

Кроме того, для улучшения понимания рекомендуется маркировка красной и синей стороны (красными и синими знаками или соответствующими стикерами танцпола)

Условные обозначения:

-  Европейская стандартная вилка (тип F) ИБП - источник бесперебойного питания, 220/230 в
-  ЛВС- соединение (Интернет) стабильное Интернет-соединение для передачи данных и результатов в режиме реального времени
-  Соединение HDMI с устройствами вывода, например, настенный ЖК-дисплей, проектор, телевизионные экраны высокого разрешения, мониторы и т.п.
-  SDI-соединение для передачи данных, например, эфирный поток

"Судья and8" - это продукт компании pd Media OG - контактные лица: Патрик Григо и Доминик Фар - адрес: Унтере Агерграсе 19 - 4840 Фоклабрюк (Австрия) www.and8.dance/judge - office@and8.dance - Раб.телефон: +43 (720) 4444 22 - Моб.: +49 (171) 6428447