

## SCORING FORMATIONS

## СИСТЕМА СУДЕЙСТВА ФОРМЕЙШЕНОВ

### General information

### ОСНОВНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

	Age <b>ВОЗРАСТ</b>	Duration of dancing and music in final of Girl Formation Junior and Main Class <b>ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ВЫСТУПЛЕНИЯ В ФИНАЛЕ</b>	Duration of dancing and music in all other rounds <b>ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ВЫСТУПЛЕНИЯ В ДРУГИХ ТУРАХ</b>	Speed of music (bars/min) <b>ТЕМП МУЗЫКИ</b>	min. number of basic steps <b>МИН. КОЛИЧЕСТВО ОСНОВНЫХ ХОДОВ</b>	Number of acrobatic figures <b>КОЛИЧЕСТВО АКРОБАТИЧЕСКИХ ЭЛЕМЕНТОВ</b>	Number of participants <b>КОЛИЧЕСТВО УЧАСТНИКОВ</b>	Duration of rehearsal time <b>ВРЕМЯ РАЗМИНКИ</b>
Girls Formations <b>ФОРМЕЙШН ДЕВУШКИ</b>	8-15	2:45-3:00	1:30-1:45	48-52	6, final - 10 <b>6, финал -10</b>	0	8-12 girls <b>8-12 девушек</b>	3:45
Ladies Formations <b>ФОРМЕЙШН ЖЕНЩИНЫ</b>	min. 14	2:45-3:00	1:30-1:45	48-52	6, final – 10 <b>6, финал -10</b>	max. 4 <b>макс. 4</b>	8-16 girls <b>8-16 женщин</b>	3:45
Formations Juniors <b>ФОРМЕЙШН-МИКСТ ЮНОШИ/ЮНИОРЫ</b>	8-17(max. 2 dancers 18-19) <b>8-17 (макс. 2 участника 18-19 лет)</b>	2:45-3:00	2:45-3:00	48-52	10	0	4-6 couples <b>4-6 пар</b>	3:45
Form. Main Class <b>ФОРМЕЙШН-МИКСТ МУЖЧИНЫ И-ЖЕНЩИНЫ</b>	min. 15	2:45-3:00	2:45-3:00	48-52	10	6 - 8	4-6 couples <b>4-6 пар</b>	3:45

The formation can reach maximal score of points only if maximal number of dancers (according to the above table) are dancing on the dancefloor. For each missing dancer, the observer will deduct -1 point from the overall calculated score of the formation. Example: In Formation Main Class 4 couples (8 dancers) are on the dancefloor. Maximal number of dancers is 12 (6 couples). In this case, the observer will deduct -4 points (for two couples).

### Description of music requirements for formations:

Total length of music is between 1:30 – 1:45 (short) 2:45 – 3:00 (long).  
Music can have maximum 30s of introduction (this part of music doesn't need to be Rock'n'Roll / Boogie Woogie style music).  
Inside the Rock'n'Roll / Boogie Woogie part it's possible to have maximum 2 parts consisted out of other music styles for maximum of 10 s. total  
Ending of the music can be maximum 10 s.  
Speed of music for Rock'n'Roll is between 48 bars/minute do 52 bars/minute.

### Naming of the national teams on all international competitions

- Usage of national short names for formation (CRO, HUN, RUS, SUI, FRA ...)  
Together with:
- descriptive names correlated with their story, but the name of the formation can't include any part of the club name, coach name or any other name pointing to the origin of formation.

### General Principles

Choreography of a formation team includes both choreography of a Rock'n'Roll or Boogie Woogie routines of an individual couple/dancer and the overall pattern of movements of the couples/dancers on the floor. All couples/dancers are expected to follow the beat of the music and movements should be executed simultaneously or with visible logic of asynchrony. Teams are marked on their synchronicity.

Main Class Rock'n'Roll, Ladies formations and Boogie Woogie formations

Формейшн может получить максимальную оценку только, если в его составе выступает максимально возможное для него число участников. За каждого недостающего участника Обсервер снимает 1 балл с окончательно подсчитанной судейской оценки. На пример: если в формейшн-микст мужчины и женщины выступает 4 пары (8 человек) вместо 12 человек (6 пар), Обсервер снимает 4 балла за 4 человек.

### ОПИСАНИЕ ТРЕБОВАНИЙ К МУЗЫКЕ ДЛЯ ФОРМЕЙШЕНОВ

Длительность фонограммы 1:30 – 1:45 (короткая программа) 2:45 – 3:00 (полная программа).  
В музыке может быть максимум 30 сек. вступления не в стиле Рок-н-Ролл (или Буги-Вуги).  
Внутри фонограммы может быть не более 2 частей не в стиле Рок-н-Ролл (или Буги-Вуги), суммарно не более 10 сек.  
Финал фонограммы – не более 10 сек.  
Темп музыки: от 48 до 52 тактов в мин.

### НАИМЕНОВАНИЕ НАЦИОНАЛЬНЫХ КОМАНД НА МЕЖДУНАРОДНЫХ СОРЕВНОВАНИЯХ

- Одновременно с названием команды используется краткое обозначение страны (CRO, HUN, RUS, SUI, FRA ...)
- Название формейшена не может содержать частей названия клуба, имен тренеров или иного указание на его «происхождение»

### ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ

Хореография выступлений формейшенов содержит в себе и индивидуальную хореографию пар/танцоров и общую (командную) хореографию. Все пары/участники должны следовать ритму музыки, движения должны выполняться синхронно или со специально поставленной асинхронностью. Команды оцениваются по их синхронности.

Формейшн-микст м/ж, формейшн женщины и формейшн буги-вуги исполняют акробатические элементы соответствующей категории сложности.. Основное внимание должно уделяться танцу.

perform a dance with acrobatics. Scoring of acrobatics is different in each mentioned category. Main focus is on the dance part.

Rock'n'Roll formations should use RR music, which is rich in variety and they should dance choreographies with diversified lines and patterns. These patterns could be non-moving or moving. It is important that these lines and patterns shall be easy recognizable.

Formations will be judged as a whole and not as individuals. Solo parts may be performed but must not dominate.

### **Scoring the Dance for the Formations - Maximum 65 points**

Final mark for the formation is calculated by adding points for following criteria:

#### **BASIC STEP (MAX 10 POINTS)**

Technical points: starting from maximum.

Formation team is evaluated with one overall mark. A penalty is given by the worst dancer, one or two times, from the overall mark.

All the requirements for the basic step are written in Scoring the dance document.

#### **DANCE FIGURES (MAX. 20 POINTS)**

It includes the accuracy and aesthetics of performing the dance figures of dancer/couple.

#### **CHOREOGRAPHY (MAX. 15 POINTS)**

Artistic points BUT it is vital that the technical expectations / regulations of compiling the choreography be taken into consideration as well.

#### **FORMATION MARK (MAX. 20 POINTS)**

Technical point based on the specific requirements for the formations.

Рок-н-Ролл формейшеры должны использовать музыку в стиле «Рок-н-Ролл», которая может быть различных вариантов, и исполняют свои программы, используя различные линии и построения («картинки»). Эти «картинки» могут быть динамичными или стационарными. Важно, чтобы они были легко читаемыми.

Формейшеры оцениваются как команды целиком а не по отдельным участникам. «Соло выступления» могут быть включены, но не должны быть преобладающими.

### **Макс. оценка за танец в Формейшерах – 65 баллов.**

Окончательная оценка формируется суммированием оценок по следующим компонентам:

#### **ОСНОВНОЙ ХОД (МАКС. 10 БАЛЛОВ)**

Оценка за Основной ход (далее – ОХ) является «технической», т.е. отсчитывается от максимума.

Сбавки ставятся для наихудшего спортсмена.

Сбавки за ОХ описаны в разделе «Судейство танца».

#### **ТАНЦЕВАЛЬНЫЕ ФИГУРЫ (МАКС. 20 БАЛЛОВ)**

Оценка за Танцевальные фигуры (далее – ТФ) определяется точностью и эстетичностью исполнения фигур парами/спортсменами.

#### **ХОРЕОГРАФИЯ (МАКС. 15 БАЛЛОВ)**

«Артистическая» оценка, но учитывающая технические требования и правила составления программ.

#### **ФОРМЕЙШН-ФИГУРЫ (МАКС. 20 БАЛЛОВ)**

«Техническая» оценка основанная на специфических требованиях к формейшерам (расположение на площадке, построения и перестроения)

## Dance Figures – Maximum 20 points

A dance figure is a self-contained, planned movement while dancing. For a high rating, the figures must include the following points:



0-5 - Accuracy (0-1 bad, 2 medium, 3 good, 4-5 excellent)

0-4 - Difficulty, Variety (0 bad, 2 medium, 4 good)

0-1 - Art/Harmony Bonus (0 – no bonus , 0.5 medium, 1 good)

0-10 - SUM

### Accuracy (0 – 5 scale)

- Synchronicity during a figure between the dancer and the movement.
- Can be clearly recognized when a dance figure starts, and when it finishes
- Precision of movements
- Dynamics
- Dance technic basics

### Difficulty, variety, originality (0 – 4 scale)

- Different rotations with multiple simultaneous exchange of the dance pose
- Usage of so called “blind figure” - where couples/dancers don't see each other
- Turns and other dance figures, changes with RnR basics
- Movements demanding high level of coordination and isolation (contraction, release, ronds-de-jambes, etc.)
- Movements based on flexibility (grand battement jeté, split, etc.)
- Speed and number of change of movements during the chain movements (chain movement is when multiple dancers/couples perform one dance figure or move one after the other)
- Variety of different kind of movements (dance groups)
- Jazz Figures, Hip-Hop, etc. movements

## ТАНЦЕВАЛЬНЫЕ ФИГУРЫ – МАКС. 20 БАЛЛОВ.

Танцевальные фигуры – это самостоятельная совокупность запланированных танцевальных движений во время танца. Для высокой оценки фигуры должны включать:

0-5 – Точность (0-1- плохо, 2– средне, 3- хорошо, 4-5- великолепно)

0-4 – Сложность, Разнообразие (0- плохо, 2– средне, 4- хорошо)

0-1 – Искусство/Гармония (0- нет бонусов, 0,5– средне, 1- хорошо)

0-10 - суммарно

### КАЧЕСТВО ИСПОЛНЕНИЯ(ТОЧНОСТЬ) (0-5)

- Синхронность исполнения фигур спортсменами
- Лёгкость понимания где фигуры начинаются и заканчиваются
- Точность движений
- Динамика
- Качественная базовая танцевальная техника

### СЛОЖНОСТЬ, РАЗНООБРАЗИЕ, ОРИГИНАЛЬНОСТЬ (0-4):

- Разнообразные повороты со множественными одновременными сменами поз
- Использование т.н. «слепых фигур», когда спортсмены не видят друг друга.
- Смены или перестроения на ОХ
- Движения, демонстрирующие высокий уровень координации.
- Движения основанные на гибкости
- Скорость и количество разнообразных движений во время «последовательных фигур» (когда спортсмены или пары исполняют одни и те же движения или фигуры последовательно, друг за другом)
- Разнообразие движений (группы танц.фигур)
- Фигуры из других танцев (Джаз, Хип-хоп и пр.)
- Фигуры на разных уровнях (прыжки, партер)
- Открытые фигуры с контактом и без

- High-low action (jumps, ground elements)
- Open figures with or without contact
- Lines variations
- Figures with different dynamics

### Art/Harmony bonus (0 – 1)

- Artistic value of the presentation
- Artistic effects
- Harmony between dancers
- Special style of the dancers' movement

### Choreography – Maximum 15 points

All presentations shall be based on a concept, story, theme or idea. The concept, story, theme or idea must be fully understandable and will be expressed by means of dance movements that adhere to the piece being presented, along with being creative, imaginative and original. It is very important to present harmony of idea, music, dance, choreography and costumes. It is needed to have a link between idea, music, choreography, movements, patterns, costumes... Using the costume to show extra pictures (e.g. different kind of dresses) to raise up the level of the choreography. Meaningless utilization of the costumes can decrease the points. What makes a choreography really exciting is that the most important parts can get their certain stresses thus the climax can be built up. Presentation and the entire image will be evaluated.

A choreography is good not because every beat and every stress is properly placed according to the stresses and stops of the music.

When evaluating the choreography, it must be taken into consideration that the combination of different dance figures must be logical, harmonious and aesthetic.

There are four groups of the possible opportunities applied when compiling the choreography:

- Разнообразие линий
- Фигуры с различной динамикой

### ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ЦЕННОСТЬ/ГАРМОНИЯ БОНУС (0-1)

- Художественный уровень выступления
- Художественные эффекты
- Гармония между танцорами
- Движения танцоров в оригинальном стиле

### ХОРЕОГРАФИЯ – МАКС. 15 БАЛЛОВ

В основе постановки должны лежать концепция, история, тема или идея. Они должны быть понятными, выражаться соответствующими поставленными движениями, оригинальными. Важно чтобы идея, музыка, постановка, костюмы гармонично сочетались. С помощью костюма (на пример разными костюмами участников команды) возможно разнообразить композицию, но бессмысленное использование костюмов снижает баллы за хореографию.

Подчеркивание наиболее важных частей в композиции и выделенная кульминация делают хореографию наиболее качественной. Так же оценивается вступление и финал.

Наличие движений на каждый бит или поз на каждый музыкальный акцент еще не делает хореографию качественной.

При оценке хореографии нужно учитывать, чтобы комбинации различных танцевальных фигур были логичными, гармоничными и эстетичными.

Есть 4 группы фигур, которые применяются для постановки композиций:

Groups for RR formations: Группы для формейшенов		Duration Длительность	Quantity Количество	Categories Дисциплина
1	A) Impaired dance elements performed with RR basic steps (basic steps with position changes / swifts, etc.) with contact А) Парные фигуры, исполняемые на полном ОХ (ОХ со сменой позиций, направлений) в контакте	1,5 bar 1,5 такта	OBLIGATORY min. 10 x <b>ОБЯЗАТЕЛЬНО</b> Мин. 10	Couple formations <b>Формейшн-микст</b>
	B) RR basic steps (basic steps with position changes / swifts, etc.) В) Основной ход (ОХ со сменой позиций, направлений)		<b>OBLIGATORY</b> min. 6 x (short) min. 10 x (long)	<b>ОБЯЗАТЕЛЬНО</b> Мин 6 (короткая прогр.) Мин. 10 (полная прогр.)
2	Typical RR variations (kicks, kick-ball-change, knee- lifts performed in all different directions, etc.) with contact Типичные для РР вариации движений ногами (кик, кик-бол-ченч, подъёмы коленей и пр. исполняемые в различных направлениях) в контакте	2-4 bars 2-4 такта	min. 2 x recommended мин 2 раза рекомендуется	All Все
3	Contact elements without RR basic steps (dance figures performed exclusively and solely in pair) Контактные элементы без ОХ (фигуры исполняемые только и исключительно в парах)	2 bars 2 такта	min. 2 x recommended мин 2 раза рекомендуется	Couple formations Формейшн-микст
4	Others (turns, figures from other dances, line dances, synchronised moves, etc.) Другие фигуры (повороты, фигуры из других танцев, линейные фигуры, синхронные движения и пр.)			All Все

Consequently, when elements from all figure groups are used, the choreography points of the formation will start from a higher value. This will make it possible to reward the formations who perform their dance at a higher level using elements from all groups over to those who perform a changeable and multi-color choreography but at a lower level.

Соответственно, если в композиции использованы все группы ТФ, оценка за хореографию может стартовать со своего максимального значения. Это даст возможность отделять формейшены высокого уровня, использующие все возможные группы ТФ, от тех, которые используют разнообразную хореографию, но более низкого уровня.

## Groups in formations dance

### GROUP 1. DANCE ELEMENTS PERFORMED WITH FULL RR BASIC STEPS

#### Basic Steps, Changes of Places

#### Basic step is Kbc+kick+kick (only in this order)

##### Dance group 1A:

Compulsory amount - minimum 10 full RR basic steps with following requirements:

*The couples formations must present the dance Group 1A, otherwise they will receive a yellow or red card.*

All members of formation have to present dance Group 1A in same time.

If the kick hinders the change of direction seriously, it can be replaced by lifting the knee or the heel – BUT IN THIS CASE IT ISN'T COUNTED AS A dance Group 1A (BASIC STEP)!

Dance Group 1A (basic step in couple) must be performed with contact of dance partners for at least 1 bar (2 kicks).

Maximum 2 out of 10 basic steps can be done in place without change direction.

##### Dance group 1B:

Compulsory amount: minimum 6/10 (short/long) full RR basic steps with following requirements:

*Girls and ladies formations must present Group 1B, otherwise they will receive a yellow or red card.*

All members of formation have to present dance Group 1B in same time.

If the kick hinders the change of direction seriously, it can be replaced by lifting the knee or the heel – BUT IN THIS CASE IT ISN'T COUNTED AS A dance Group 1B (BASIC STEP)!

A minimum of 10 (short program 6) complete basic steps (Group 1) must be danced by all members of the formation at the same time. Minimum 5 out of 10 (3 out of 6) basic steps can be done not facing the judges.

## Группы ТФ в формейшенах

### ГРУППА 1. ТФ ИСПОЛНЯЕМЫЕ НА ПОЛНОМ ОХ

**Основной ход, Смены мест.**

**Основной ход: кик-бол-ченч+кик-степ+кик-степ (только в этом порядке)**

#### Группа 1А:

Обязательное количество – **минимум 10 полных ОХ удовлетворяющих следующим требованиям:**

Формейшн-микст обязан использовать ТФ Группы 1А, в противном случае команда получает ЖК или КК. Все члены команды должны исполнять эти фигуры одновременно.

Если исполнение кика сильно мешает изменению направления, то кик может быть заменён на подъем колена или пятки, но это не засчитывается, как фигура группы 1А.

Фигуры группы 1А должны исполняться в контакте между партнёрами в паре на протяжении как минимум 1 такта (2 кика). Максимум 2 из 10 фигуры могут быть исполнены без смены направлений (на месте?)

#### Группа 1В:

Обязательное количество – **минимум 10 полных ОХ в длинной (полной) программе и 6 полных ОХ в короткой программе, удовлетворяющих следующим требованиям:**

Формейшн девушки/женщины обязан использовать ТФ Группы 1В, в противном случае команда получает ЖК или КК. Все члены команды должны исполнять эти фигуры одновременно.

Если исполнение кика сильно мешает изменению направления, то кик может быть заменён на подъем колена или пятки, но это не засчитывается, как фигура группы 1В.

Минимум 10 (в короткой программе – 6) полных Основных ходов должно быть исполнено всеми спортсменами одноврессенно.

Минимум 5 из 10 (3 из 6) ОХ могут быть исполнены не лицом к судьям.

## GROUP 2. TYPICAL RR VARIATIONS

**Typical Rock and Roll variations performed without a full basic step with contact between the dancers.**

**Open Rock'n'Roll variations.**

Recommended quantity: 2-4 bars – 2 times

Typical Rock'n'Roll figures are synchronic kicks with holding each other's shoulders, hands or any kind of body contact. They can be performed next to each other and in front of each other.

All dancers have to perform this variation at the same time, and needs a contact (in princip) with minimum one other dancer.

Possible movements:

Kick-ball-change kicks, kicks performed diagonally and sideways snipping up (lifting) knees and heels jumps

## GROUP 3. CONTACT DANCE ELEMENTS

**Contact dance figures performed without a Rock'n'Roll basic step, changes of places**

Recommended quantity: 2 bars – 2 times – ONLY FOR COUPLE FORMATIONS.

Dance figures of the couples that are performed in contact with the partner and requires the assistance of the partner. Done individually the movement becomes meaningless, the contact remains until the end of the dance figure or changes into another form of contact.

## GROUP 4. OTHER

**Other dance figures**

All dance movements that do not belong to any of the previous 3 groups.

E.g.: single spins, dance figures taken from other dance styles (jazz, hip-hop, etc.) that can be performed individually and synchronously.

## ГРУППА 2. ТИПИЧНЫЕ ДЛЯ РР ВАРИАЦИИ ДВИЖЕНИЙ

**Вариации исполняются в контакте между спортсменами без полного ОХ. Открытые РР вариации.**

Рекомендуемое количество: 2 раза по 2-4 такта

Открытые РР вариации – это синхронные движения ногами (кики), исполняемые в контакте за руку, плечо или иную часть корпуса партнерши. Они могут исполняться боком, спиной или лицом друг другу. Все спортсмены должны исполнять вариации одновременно, в контакте, как минимум с одной партнершей.

Возможные движения:

Кик-бол-ченч, кик, кики, исполняемые в диагонали или в сторону, подъемы коленей или пяток, прыжки.

## ГРУППА 3: КОНТАКТНЫЕ ФИГУРЫ БЕЗ ПОЛНОГО ОХ

**Контактные элементы без ОХ со сменой мест.**

Рекомендуемое количество: 2 раза по 2 такта. ТОЛЬКО ДЛЯ ПАРНЫХ ФОРМЕЙШЕНОВ!

Парные ТФ исполняются в контакте между партнершами и требующие содействия со стороны партнера. Индивидуальное исполнение недопустимо, контакт может быть неизменен до конца фигуры или изменяться в иную форму контакта.

## ГРУППА 4. ИНЫЕ ФИГУРЫ

К этим фигурам относятся все те, которые не возможно отнести к предыдущим 3-м группам.

На пример: индивидуальные вращения, фигуры из других танцев (джаз, хип-хоп и пр.) которые могут быть исполнены индивидуально или синхронно.

## IMPLEMENTATION ON JUDGING TABLET:



- 0-5 - Ideas (0-1 bad, 2 medium, 3 good, 4-5 excellent)  
0-4 - Structure of the choreography, performance and presentation (0 bad, 2 medium, 4 good)  
0-1 - Bonus (0 bad, 1 medium, 2 good)  
0-10 - SUM

### Ideas (0-5 scale)

- Connection between music, movements, costume.... etc.
- Clearly recognizable theme or story.
- Original movements or patterns.
- Originality

### Structure of the choreography, performance and presentation (0-4 scale)

- Use of different dance lines
- Use of the dance space (3 dimensions)
- Use of different orientations during the choreography
- logic, harmonious and aesthetic combination of different figures
- Acrobatics are well placed on the music
- Body language and expression
- Fluidity of the dance
- Fluent re-dance after the acrobatics
- Charisma
- Self-confidence
- Joy to dance
- Harmony and collaboration between partners

## РЕАЛИЗАЦИЯ НА ПЛАНШЕТЕ:

- 0-5 – Идея (0-1- плохо, 2– средне, 3- хорошо, 4-5- великолепно)  
0-4 – Постановка и представление программы (0- плохо, 2– средне, 4- хорошо)  
0-1 – Бонус (0- плохо, 0,5– средне, 1- хорошо)  
0-10 - суммарно

### ИДЕЯ (0-5)

- Соответствие музыки, движений, костюмов и т.д.
- Узнаваемая тема или история
- Оригинальность движений
- Оригинальность постановки

### ПОСТАНОВКА И ПРЕДСТАВЛЕНИЕ ПРОГРАММЫ (0-4)

- Использование различных танцевальных линий
- Использование пространства (3 измерения)
- Использование различных направлений
- Логика построения, гармония и эстетика комбинирования различных фигур
- «Попадание» акробатики в музыку
- Язык тела и выразительность
- «Текучесть» танца
- Легкое начало танца после акробатических элементов
- Харизма
- Уверенность
- Радость от танца
- Гармония и взаимопонимание между партнерами

## Bonus (0-1 scale)

- extraordinary **artistic** performance

## Formation mark – Maximum 20 points

The routine is judged by the distribution of competitors across the floor, how visible the patterns are and the transitions between these patterns. It is important how the team uses the floor available keeping the formation in good order with sharp lines and a clear and even distance between the team members.



0-5 - Synchronicity, execution (0-1 bad, 2 medium, 3 good, 4-5 excellent)

0-4 - Patterns (0 bad, 2 medium, 4 good)

0-1 - Transitions bonus (0 no bonus, 0.5 medium, 1 good)

0-10 - SUM

## Synchronicity and execution(0-5 scale)

- Synchronicity of dance movements
- Synchronicity of acrobatics
- Synchronicity with music
- Lines and rows shall be straight.
- Circles shall be circular.
- Distinct direction of bodies during patterns and transitions
- Conformity of body lines and their projection direction between couples/dancers.
- Equality or clean logic of distances between couples/dancers.
- The division of space respectively best possible utilization of space.
- Position of the pattern on the stage.
- Symmetric patterns shall be recognizably constructed symmetrically.

## БОНУС (0-1)

- неординарное художественное представление

## ФОРМЕЙШН-ФИГУРЫ - МАКС. 20 БАЛЛОВ.

Здесь оценивается расположение спортсменов на площадке, четкость построений («картинок»), перемещений между построениями.

Важно как команда использует площадку сохраняя и изменяя расстановку, четкость линий, понятное и равномерное расположение спортсменов на площадке.

0-5 – Синхронность, исполнение(0-1- плохо, 2– средне, 3- хорошо, 4-5- великолепно)

0-4 – Построения («картинки») (0- плохо, 2– средне, 4- хорошо)

0-1 – Перемещения (0- нет бонусов, 0,5– средне, 1- хорошо)

0-10 - суммарно

## СИНХРОННОСТЬ И ИСПОЛНЕНИЕ (0-5)

- Синхронность танцевальных движений
- Синхронность акробатики
- Синхронность с музыкой («попадание» в музыку)
- Линии должны быть прямыми
- Круги должны быть круглыми
- Четкость линий в построениях:
- Соответствие между положением корпусов спортсменов/ положением пар.
- Соблюдение дистанция и логики расположения пар/спортсменов
- Наилучшее использование пространства
- Расположение «картинок» на площадке
- Симметричные построения должны легко читаться, как симметричные

- Asymmetric patterns should clearly be recognized as asymmetric.

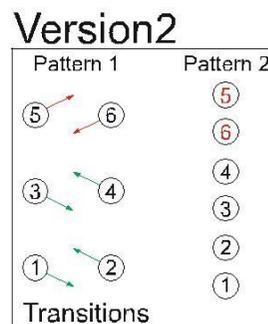
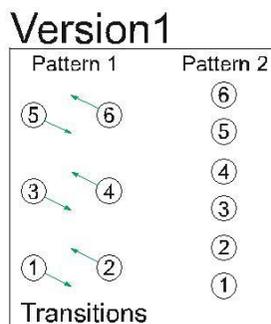
## Patterns (0-4 scale)

- Variety of patterns such as lines, circle, square, arrow ...
- Diagonal lines are more difficult than vertical/horizontal or cross rows.
- Non-geometrical patterns with meaning are more difficult than the geometrical patterns. (heart, star...)
- Moving patterns are more difficult than non moving patterns. Different use of the stage.
- New patterns and pictures.
- It is recommended to include minimum 15 patterns in the long program.

## Transitions (0-1)

### Movements between patterns.

- Can be clearly recognized when a pattern starts, and when it finishes.
- Precise change of patterns (no trailing behind).
- Speed of the transition.
- Clean direction of the bodies during transition.
- Turns of patterns/lines are more difficult instead of movements in a straight line.
- Movements of patterns with changes of direction of rotation are more difficult than those with constant directions of rotation. Variety of transitions such as different arm-movements, different dance elements.
- Aesthetic transitions (example: Version1 is more aesthetic than Version2)



- Не симметричные построения должны легко читаться, как не симметричные

## ПОСТРОЕНИЯ («КАРТИНКИ») (0-4)

- Разнообразие построений: линии, круги, квадраты, стрелы и пр.
- Диагональные линии сложнее, чем вертикальные, горизонтальные или перекрещивающиеся
- Построения со сложной осмысленной геометрией сложнее, чем геометрические (на пример Сердце, звезда и пр.)
- Движущиеся построения сложнее, чем стационарные. Полное использование площадки
- Новые построения
- Рекомендуется использовать минимум 15 построений в полной (длинной) программе

## ПЕРЕСТРОЕНИЯ (0-1)

### Перемещения между перестроениями:

- Должно легко читаться, когда одно построение начинается и когда заканчивается.
- Точное без запаздываний изменение построений.
- Скорость перестроений.
- Точность направлений движения при перестроениях.
- Повороты построений/линий сложнее, чем движения по прямым линиям
- Движение построений с изменением направлений поворотов сложнее движения с постоянным направлением. Разнообразие перемещений, перемещения с различными движениями рук, разнообразные танцевальные элементы.
- Эстетичность перестроений (см. рис.: вариант 1 лучше, чем вариант 2)

Higher level of transitions:

- Transitions with basic steps – instead of knee-lift or run.
- Transitions with arm movement – instead of a static position.
- Transitions when all dancers are moving.
- Moving in couples.
- Moving with couple dance elements - without basic step
- Moving with couple dance elements - with basic step

## Mistakes

Each mistake must be count.

- o 1 dancer makes small mistake = small mistake (-2 points)
- o 2 dancers make small mistake in the same time = 2 small mistakes (-4 points)
- o 3 or more dancers make small mistake in the same time = big mistake (-10 points)

## Timing error

- o Small mistake is -2 points.
- o Big mistake is -10 points.
- o Interruption of dancing up to 1 bar is a small mistake (-2 points).
- o Interruption of dancing more than 1 bar is a big mistake (-10 points).

## Fall in dance part

Losing control of the body, having contact with the floor, even if the partner, male or female, does not completely lie on the floor, or if the figure 'has been saved', is scored like interruption of dancing. The acrobatic elements of Ladies formations are under this regulation too.

Более сложными являются:

- Перестроения на ОХ, по сравнению с перестроениями на поджимах или бегом
- Перестроения с работой рук, по сравнению с перестроениями, в которых руки в статичном положении.
- Перестроения, когда двигаются все спортсмены
- Движение в парах
- Перестроения с использованием парных фигур на ОХ или без него

## ОШИБКИ

Каждая ошибка определяется как:

Малая ошибка 1 участника = «Малая ошибка» (-2 балла)

Малая ошибка 2 участников одновременно = 2 «Малые ошибки» (-4 балла)

Малая ошибка 3- и более участников одновременно = «Большая ошибка» (-10 баллов)

## Штрафы за ошибки по ритму

Малая ошибка (прерывание танцевания до 1 такта включительно) – 2 балла

Большая ошибка (прерывание танцевания свыше 1 такта) – 10 баллов

## Падение при исполнении танца

Падение во время исполнения танца, равно как и падение при исполнении акробатических элементов в «Формейшн женщины» штрафуются, как ошибки по ритму.

## Scoring acrobatic elements in Main class formation

All the acrobatic elements from the Main Class and B-Class catalogue can be performed. Initial values of acrobatic elements and Classification for technical and aesthetic errors are based on Scoring the Main class and Scoring the B-Class documents.

Judges are divided in 2 groups:

First group is consisted out of 3 (4) acrobatic judges which evaluate the performance of acrobatics, according to the acrobatic mistake table

Second group is consisted out of 4 dance judges which evaluate dance part: basic step, dance figures, choreography, formation mark (including synchronicity of acrobatics) and mistakes.

*See appendix 1: Catalog of formation acrobatics*

### Types of formation acrobatic elements:

o **Couple acrobatics:** Acrobatic elements performed in couple.

**Trio acrobatics: 2B1G** – Two boys lift/throw one girl. (All girls have to perform it. The transition element cannot be longer than 2 bars.) – maximum 2 times allowed in a program

**Formation acrobatics: 1Ba1G1Bb** – One boy lift/throw one girl, and another boy catch this girl. (All girls must perform it. The transition element cannot be longer than 2 bars.) – maximum 2 times allowed in a program.

**Chain acrobatics:** when the acrobatic is performed one after another with more than two starts. All types of acrobatics can be performed in chain – only one chain acrobatic is allowed in a program.

If a formation team presents formation acrobatic elements more times than it is allowed, than the observer will give zero point and red card for this acrobatics.

### Value of the specific types:

**Couple acrobatics** – Main class acrobatic elements have the same value like in

## ОЦЕНКА АКРОБАТИЧЕСКИХ ЭЛЕМЕНТОВ В «ФОРМЕЙШН-МИКСТ МУЖЧИНЫ И ЖЕНЩИНЫ»

Разрешено использование акробатических элементов «Main» и «B» классов (см. соответствующие каталоги). Стоимость элементов технические и эстетические ошибки при их исполнении см. в разделах «Судейство «Main» класса» и «Судейство «B» класса».

Судейская бригада разделена на 2 группы:

Первая группа состоит из 3(4) судей, оценивающих акробатические элементы в соответствии с таблицами сбавок.

Вторая – из 4 судей, оценивающих танцевальную часть: Основной ход, танцевальные фигуры, хореографию, формейшн-фигуры, а так же синхронность акробатики и ошибки

*См. приложение 1: «Каталог акробатических элементов для Формейшенов»*

### Типы акробатических элементов:

**Парная акробатика:** Элементы, исполняемые в парах

**Трио-акробатика: 2B1G** – два партнёра поднимают/подбрасывают одну партнёршу (должно исполняться всеми девушками, промежуточное перестроение не может быть дольше 2 тактов). Максимум 2 раза за программу.

**Формейшн-акробатика: 1Ba1G1Bb** - один партнёр подбрасывает/поднимает партнёршу, а другой её ловит (должно исполняться всеми девушками, промежуточное перестроение не может быть дольше 2 тактов) . Максимум 2 раза за программу.

**Каскадная акробатика:** когда 2 или более одинаковых элементов (комбинаций) исполняются последовательно один за другим. Можно использовать любые разрешённые элементы. Максимум 1 раз за программу.

В случае нарушения ограничений на количество элементов Обсёрвер ставит ноль за исполнение сверхлимитного элемента и Красную карточку.

### Оценка акробатических элементов

**Парная акробатика** - элементы «M» класса соответствуют по стоимости элементам в каталоге для соревнований пар «M» класса. Оценка элементов «B»

Acro calculator for Main Class. B-Class acrobatic elements have 50% of initial value from the Acro calculator for B-Class except the acrobatic elements from group 4, which keep initial value. Entrance in B-Class acrobatic elements doesn't give extra value (staff, bettarini or standing on the arms).

Elements lower than B-class receives 2 points if presented as a single element. As a part of a combination these elements have no value.

**Trio acrobatics** have two points less than the initial value in the respective Acro calculator (value from Acro calculator – 2 points).

**Formation acrobatics** have one point more than the initial value in the respective Acro calculator (value from Acro calculator + 1 points).

o **Chain acrobatics** doesn't change the initial value.

All acrobatic elements have to be announced through the WRRRC Registration software in advance, in the order in which they will be performed. If the acrobatic elements will be performed in a different order, the technical observer will reduce those elements to 0 (zero) points

## Number of acrobatic elements

Each Main Class Formation can perform minimum 6, maximum 8 acrobatic elements. The maximum score for all the acrobatics is 65 points.

## STRUCTURAL GROUPS

The groups **1, 2, 3 and 4** are obligatory during the performance.

**There are 4 groups of obligatory figures (1-4)**

Group 1	Group 2	Group 3	Group 4	Group 5	Group 6
Группа 1	Группа 2	Группа 3	Группа 4	Группа 5	Группа 6
Acrobatic element forward	Acrobatic element backward	Dive	Rotations	Acrobatic elements in combination	Other acrobatic elements
<b>Сальто вперёд</b>	<b>Сальто назад</b>	<b>Тодес</b>	<b>Вращения</b>	<b>Комбинации элементов</b>	<b>Другие акробатические элементы</b>

класса соответствует 50% (половине) стоимости элементов для соревнований пар «В» класса, за исключением элементов 4 группы (вращения), которые имеют ту же стоимость. Заходы с фуса, беттарини и из положения «стоя на плечах партнёра» на элементы «В» класса дополнительных надбавок не дают. Элементы более низкой сложности, чем «В» класс оцениваются в 2 балла за каждый элемент, а в комбинациях не оцениваются вообще.

**Трио-акробатика** - элементы оцениваются на 2 балла ниже, чем соответствующие элементы в каталоге для соревнований пар.

**Формейшн-акробатика** - элементы оцениваются на 1 балл выше, чем соответствующие элементы в каталоге для соревнований пар.

**Каскадная акробатика** - элементы оцениваются так же, как соответствующие элементы в каталоге для соревнований пар.

Все акробатические элементы должны быть заранее заявлены через систему регистрации WRRRC в том порядке, в котором они исполняются в программе. В случае нарушения порядка исполнения элементов Обсёрвер ставит ноль за такой элемент.

## Количество акробатических элементов

«Формейшн-микст мужчины и женщины» может исполнить в программе минимум 6 максимум 8 акробатических элементов. Максимальная оценка за акробатику – 65 баллов.

## ГРУППЫ АКРОБАТИЧЕСКИХ ЭЛЕМЕНТОВ.

Элементы групп 1,2, 3 и 4 **обязательны** для исполнения в программе.

**4 ГРУППЫ ОБЯЗАТЕЛЬНЫХ ЭЛЕМЕНТОВ (1-4)**

## Group 5 for Main Class formations:

- It's possible to combine Main and B-Class acrobatic elements.
- Main class elements have values like specified in document Scoring Main class – Board 1 and Board 2, depending of the position inside the combination.
- B-class elements have 50% values of value specified in document Scoring B-Class – Board 1 and Board 2, depending of the position inside the combination, except the Group 4 (rotations), which keep the initial value
- Elements lower than B-class receives 2 points if presented as a single element. As a part of a combination the elements have no value.
- Landings are valued the same like in respective scoring documents.

## ACROBATIC – RESTRICTIONS FOR FORMATIONS:

Rules for repetitions from respective Scoring document apply.

### Double somersaults

It is not allowed to make more than two free rotations around the body width axis (double somersault). The double somersault must not be danced in combination with other acrobatic figure elements or exit figures - landing must be on the floor. Entry for the double somersault is allowed only from the hands or from the shoulders (Bettarini). Formations are not allowed to make more than two double somersaults, one backward and one forward in one round.

### Combinations

Maximum 2 combinations in an acrobatic program are allowed  
Each combination contains a maximum of 3 acrobatic elements.

### Twists within the acrobatics

Elements with “twist within” are allowed only 3 times in acrobatic program.

### Dives

Maximum 3 Dive elements in an acrobatic program are allowed.

### Rotations around the body

Each of the non-flying acrobatic elements from the group 4 (rotations) is allowed only once during the acrobatic program of the formation.

## ЭЛЕМЕНТЫ 5 ГРУППЫ:

- Возможно исполнение комбинаций элементов «М» и «В» классов.
- Оценка элементов «М» класса в комбинации соответствует их оценке в Таблицах 1 и 2 стоимости элементов в комбинации для парных соревнований «М» класса
- Оценка элементов «В» класса в комбинациях соответствует 50% (половине) их оценки в Таблицах 1 и 2 стоимости элементов в комбинации для парных соревнований «В» класса, за исключением элементов 4 группы (вращения), которые имеют ту же стоимость.
- Элементы более низкой сложности, чем «В» класс оцениваются в 2 балла как каждый элемент, а в комбинациях не оцениваются вообще.
- Приземления оцениваются также как и для парных соревнований.

## ОГРАНИЧЕНИЯ ДЛЯ АКРОБАТИКИ ФОРМЕЙШЕНОВ.

Правила, касающиеся повторения акробатических элементов см. в приложении.

### Двойное сальто.

Запрещено исполнение элементов с большим количеством вращений вокруг поперечной оси, чем двойное сальто.

Запрещено исполнение двойного сальто в комбинации с другими элементами или приземлением иначе, чем на пол.

Заход на двойное сальто разрешен только с рук (фуса или из положения «стоя на руках партнёра») или беттарини.

Запрещено исполнение в программе более 2- двойных сальто: одного вперёд и одного назад.

### Комбинации:

Разрешено не более 2-х комбинаций.

Каждая комбинации может состоять не более, чем из 3-х элементов.

### Пируэты:

Разрешено не более 3-х элементов с вращением вокруг продольной ост тела (пируэтов)

### Тодесы:

Разрешено не более 3-х элементов.

### Вращения:

Каждый из видов элементов 4 группы (вращения) разрешен к исполнению

A combination with non-flying acrobatic element is allowed only once FOR EACH ACROBATIC PROGRAM

### **Classification of technical and aesthetic errors for formations**

*To be discussed: basically, the table of reductions for couples should apply*

### **Calculation of the final mark for the acrobatics**

Classification for technical and aesthetic errors are based on Scoring the Main class and Scoring the B-Class documents.

только 1 раз за программу.

Исполнение комбинации вращений разрешено только 1 раз за программу.

### **Классификация технических и эстетических ошибок для формейшенов**

*Вопрос для дискуссии: применение сбавок из парных соревнований*

### **Окончательная оценка акробатики**

Технические и эстетические ошибки квалифицируются как указано в правилах для «Main» и «B» классов.