

12. СПОРТИВНЫЕ ДИСЦИПЛИНЫ «БРЕЙКИНГ (БРЕЙК-ДАНС)», «БРЕЙКИНГ - КОМАНДНЫЕ СОРЕВНОВАНИЯ (БЕЙК-ДАНС – ГРУППА)»

12.1. ОСНОВНЫЕ ПОЛОЖЕНИЕ

12.1.1. В дисциплине «брейкинг» соревнуются спортсмены мужчины, женщины, юниоры, юниорки, юноши и девушки, мальчики и девочки в формате 1 на 1. В дисциплине «брейкинг - командные соревнования» соревнуются спортсмены мужчины и женщины, юниоры и юниорки, юноши и девушки в количестве 2 и более человек.

12.1.2. Основные понятия, используемые в дисциплинах брейкинг:

Би-бой, Би-гёрл, Брейкер - спортсмен брейкинга, выступающий один или в составе команды.

Баттл – формат соревнования 1 на 1, где соревнующиеся играют роль противника (спортсмен против спортсмена, команда против команды).

Ди-джей – звукорежиссёр мероприятия, осуществляющий музыкально сопровождение выступления спортсменов.

Кроссфейдер – шкала оценок судьи, которую используется для сравнения характеристик спортсменов всех оцениваемых критериев.

Круг – выделенная площадка для выступления спортсменов.

МС – ведущий мероприятия, комментирующий всё происходящее на мероприятии, представляющий участников, судей соревнований, сопровождающий выступления спортсменов.

Раунд – часть баттла, в котором каждая соревнующаяся сторона демонстрирует свой сэт.

Рутинa – часть выступления команды, в котором спортсмены совместно исполняют набор элементов во взаимодействии друг с другом.

Сэт – одно выступление спортсмена (выход), состоящее из набора элементов и танцевальных движений, объединённых в группу.

12.1.3. К участию в соревнованиях допускаются спортсмены следующих возрастных категорий:

в дисциплине «брейкинг»:

- мужчины 19 лет и старше.
- женщины 19 лет и старше.
- юниоры 16-18 лет.
- юниорки 16-18 лет.
- юноши и девушки 11-15 лет.
- мальчики и девочки 7-10 лет.

В дисциплине «брейкинг - командные соревнования»:

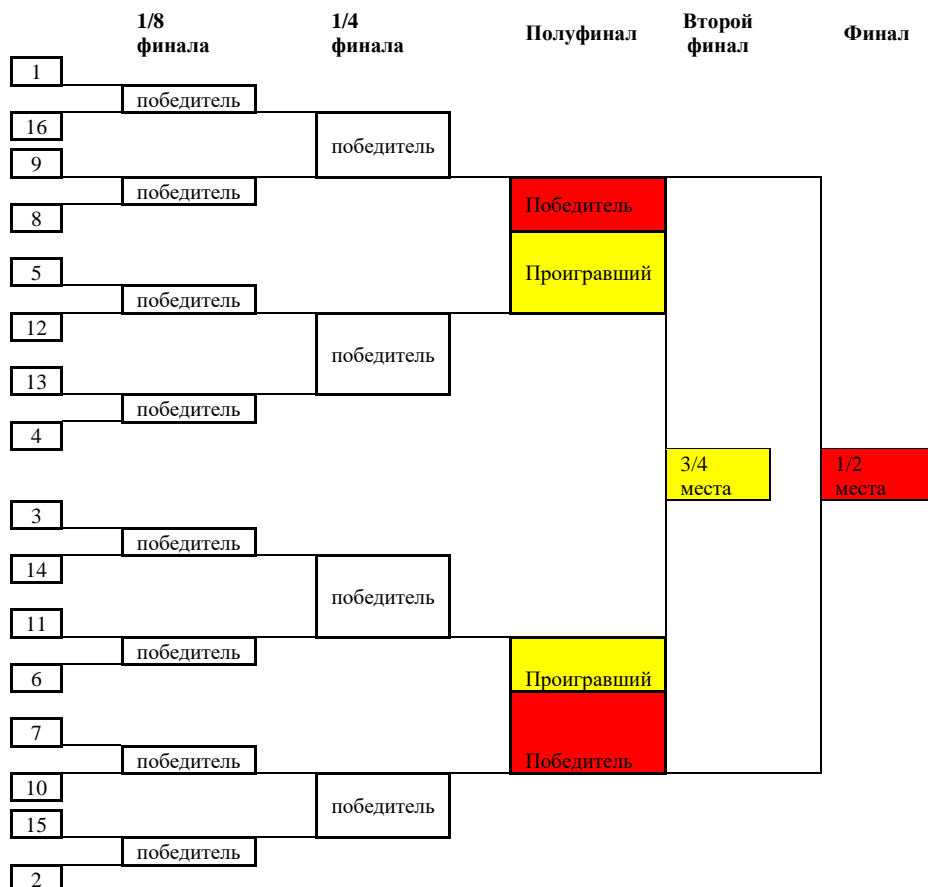
- мужчины и женщины 19 лет и старше.
- юноши и девушки до 16 лет.

12.1.4. В дисциплине «брейкинг – командные соревнования» каждый спортсмен может участвовать на соревновании только в одной команде и только в одной возрастной категории. Формат команды определяется Положением о соревновании.

12.1.5. Статус соревнований определяется Положением об их проведении.

12.2. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

12.2.1. В зависимости от количества зарегистрированных участников (спортсменов и команд) соревнование разбивается на туры и проводится по следующей схеме: отборочный тур (квалификация), отборочный тур 1/16 (32 спортсмена или команды), отборочный тур 1/8 (16 спортсменов или команд), отборочный тур 1/4 (8 спортсменов или команд), полуфинал (4 спортсмена или команды), второй финал (2 спортсмена или команды), финал (2 спортсмена или команды). В зависимости от количества заявленных спортсменов или команд в каждой категории количество туров может быть сокращено:



12.2.2. Отборочный тур (квалификация) в дисциплине «брейкинг». Цель тура - отбор 32 лучших спортсменов, которые продолжат соревнования в 1/16. При разбивке на этапы в отборочном туре (квалификации) применяется следующая система: спортсмены вызываются на танцпол по 2 (встают друг напротив друга) или по 4 (становятся по углам – 4 угла). Каждый участник показывает сэт около 40 секунд +/- 5 секунд, после чего вызываются следующие 2 или 4 спортсмена.

В случае, если в соревновании количество заявленных участников в дисциплине «брейкинг» превышает 100 спортсменов, можно проводить отборочный тур (квалификация) в формате «два круга» или «три круга». В этом случае весь список зарегистрированных участников регистрационно-счетной комиссией случайным образом делится на два или три списка участников. В каждом круге должен быть один МС. Каждый брейкер должен показать сэт около 40 секунд +/- 5 секунд. В случае, если рейтинг тура выявил факт деления места,

то разделившие по рейтингу последние места тура должны участвовать в дополнительном отборочном туре с целью выявления итогового списка из 32 участников. Если среди 32 участников несколько спортсменов набрали одинаковую сумму баллов, то их расположение в рейтинге будет определено регистрационно-счетной комиссией случайным образом.

Отборочный тур (квалификация) в дисциплине «брейкинг - командные соревнования». Цель тура – отбор 32 лучших команд, которые продолжат соревнования в 1/32. Отбор проводится в формате баттла, на танцпол вызывается 2 команды, которые располагаются друг напротив друга. Участники команд показывают свои сэты по очереди (на сэт участника одной команды отвечает участник из другой). В данном туре командам разрешается исполнить не более одной рутины. Продолжительность баттла не более 8 минут. В результате отборочного тура определяется 32 команды, набравшие наиболее высокие баллы. В случае, если рейтинг тура выявил факт деления места несколькими командами, то разделившие по рейтингу последние места тура должны участвовать в дополнительном отборочном туре с целью выявления итогового списка из 32 команд. Если среди 32 команд несколько команд набрали одинаковую сумму баллов, то их расположение в рейтинге будет определено регистрационно-счетной комиссией случайным образом.

В случае, если в дисциплине возрастной группы участвуют менее 32, менее 16, менее 8 спортсменов или команд, то отборочный тур (квалификация) проводится для отбора лучших 16, 8, 4 спортсменов или команд соответственно.

12.2.3. Отборочные туры 1/16, 1/8, 1/4 и полуфинал (плей-офф). Цель каждого тура – выявить лучших спортсменов или лучшие команды, которые пройдут в следующий тур. Тур проводится в формате баттла и состоит из двух раундов.

В дисциплине «брейкинг» спортсмены в каждом раунде исполняют 2 сэта около 40 секунд +/- 5 секунд каждый. Продолжительность баттла не более 6 минут. Между первым и вторым раундом должен быть перерыв не менее 60 секунд, во время которого спортсмены должны оставаться на сцене и готовиться ко второму раунду.

В дисциплине «брейкинг - командные соревнования» спортсмены команд показывают в каждом раунде по очереди 1 сэт (включая рутину) продолжительностью не более 1 минута 20 секунд +/- 5 секунд. На выступление команд в баттле отводится не более 8 минут. Очередность выходов участников команды не регламентируется и определяется самой командой. В данном туре каждой команде разрешается исполнить не более двух рутин.

Спортсмен или команда - победитель баттла в полуфинале выходят в финал соревнований. Спортсмен или команда, проигравшие баттл, в полуфинале учувствуют во втором финале.

12.2.4. Второй финал. Цель тура - выявить лучшего спортсмена или лучшую команду, которые займут 3 и 4 место на соревновании. Тур проходит в формате баттла 1 на 1 и состоит из двух раундов.

Дисциплина «брейкинг». Каждый спортсмен показывает в каждом раунде по очереди 2 сэта около 40 секунд +/- 5 секунд каждый. Между первым и вторым

раундом должен быть перерыв не более 60 секунд, во время которого спортсмены должны оставаться на сцене и готовиться ко второму раунду.

Дисциплина «брейкинг – командные соревнования». Спортсмены команд показывают в каждом раунде по очереди 1 сэт(включая рутину) продолжительностью не более 1 минута 20 секунд +/- 5 секунд. На выступление команд в баттле отводится не более 15 минут. Порядок выхода спортсменов команда определяет на свое усмотрение, количество рутин не ограничено.

Предполагается, что во время каждого баттла спортсмены выступают примерно одинаковое количество времени, все раунды в баттле объединены, однако определенного штрафа за нарушение лимита времени на соревновании нет.

12.2.5. Финальный тур. Цель тура – выявление спортсмена или команды, которые займут 1 и 2 места на соревновании. Тур проходит в формате баттла 1 на 1 и состоит из двух раундов.

Дисциплина «брейкинг». Каждый спортсмен показывает в первом и втором раунде по очереди всего 2 сэта около 40 секунд +/- 5 секунд каждый. Между первым и вторым раундом должен быть перерыв не более 60 секунд, во время которого спортсмены должны оставаться на сцене и готовиться ко второму раунду.

Дисциплина «брейкинг – командные соревнования». Спортсмены команд показывают в каждом раунде по очереди 1 сэт(включая рутину) продолжительностью не более 1 минута 20 секунд +/- 5 секунд. На выступление команд в баттле отводится не более 15 минут. Порядок выхода спортсменов команда определяет на свое усмотрение, количество рутин не ограничено.

Предполагается, что во время каждого баттла брейкеры выступают примерно одинаковое количество времени, все раунды в баттле объединены; однако определенного штрафа за нарушение лимита времени на соревновании нет.

12.3. ЖЕРЕБЬЕВКА

12.3.1. Порядок выступлений в отборочном туре (квалификация) определяется жеребьевкой, проводимой компьютерной программой регистрационно-счетной комиссии соревнований. Стартовый номер, установленный для каждого спортсмена или команды, будет определять порядок их выступления в туре.

12.3.2. В отборочных турах, проходящих в формате баттла, жеребьевка не проводится, участники выступают в соответствии с итоговым рейтингом отборочного тура (квалификация) в соответствии с таблицей № 11. Присвоение рейтинга танцору происходит по отборочному сету по 10 бальной шкале.

Таблица № 11

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	12	14	15	16
32	31	30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17

12.3.3. Если соревнование стартует с небольшим количеством участников, то жеребьевка может осуществляться вручную перед первым туром участия в соревнованиях в зоне, подготовленной оргкомитетом соревнований.

12.4. ОПРОБОВАНИЕ ПЛОЩАДКИ

12.4.1. До начала соревнований спортсмены и команды проводят разминку в подготовленной организатором зоне для разминки спортсменов.

12.5. ТРЕБОВАНИЯ К ПЛОЩАДКЕ ДЛЯ СОРЕВНОВАНИЙ

12.5.1. Соревнования должны проводиться на площадке с твердым, гладким (деревянное, пластик сценический, мазонит или синтетическое типа «линолеум») покрытием с четко обозначенными границами по всему периметру.

12.5.2. Размер площадки для выступления в дисциплинах «брейкинг» и «брейкинг – командные соревнования» должен быть минимум 6*6м (для команд, состоящих не более чем из 3 брейкеров), 10м*12м или 12 метров в диаметре (для команд, состоящих из 4 брейкеров и более). Участники должны быть предупреждены о характеристиках площадки до начала выступления.

12.5.3. Если соревнования проводятся на сцене, то передний край площадки должен быть дополнительно визуально обозначен. Высота сцены не должна превышать 150 см, места для судей должны быть расположены на одном уровне со сценой.

12.6. ОБОРУДОВАНИЕ

12.6.1. Освещение. Для безопасности спортсмена во время выступления 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.

12.6.2. Звук. Для проведения соревнований необходимо использовать следующее звуковое оборудование: комплект звукового оборудования ди-джея, микрофон для МС, Звуковую акустическую инсталляцию.

12.7. КОСТЮМ ДЛЯ ВЫСТУПЛЕНИЯ

12.7.1. Участники соревнований должны быть одеты в костюмы, соответствующие дисциплине.

12.7.2. Разрешены эластичные фиксирующие повязки (наколенники, медицинские тейпы, пластыри и т.п.)

12.7.3. Костюм для дисциплин «брейкинг» и «брейкинг – командные соревнования»:

- нижняя часть: брюки, шорты, спортивные штаны;
- верхняя часть: рубашки, футболки, кофты, свитера, легкие куртки;
- обувь: кроссовки, кеды;
- аксессуары: кепки, шапки, напульсники, пояса.
- допускается костюм типа «комбинезон»

12.7.4. Запрещается:

- костюмы, ассоциирующиеся с нижним бельем или купальным костюмом;
- масло для тела, краска для тела;
- любой реквизит: стулья, мячи, палки, цепи и т.д.;

- раздеваться до нижнего белья во время выступления. Однако, работа с элементами костюма (подъем шляп, различные манипуляции одеждой), не запрещается;
- использовать реквизит и элементы одежды в иных целях кроме как для исполнения своего сэта(замахиваться или бросать в сторону других участников, зрителей, МС, судей).

12.8. ТРЕБОВАНИЯ К МУЗЫКАЛЬНОМУ СОПРОСОВОЖДЕНИЮ

12.8.1. 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.

12.8.2. В отборочном туре (квалификация) ди-джей выбирает треки музыки. Отборочный тур начинается, когда ди-джей начинает играть музыку. В отборочном туре (квалификация) ди-джей может менять трек только в момент, когда не один из спортсменов не показывает свой сет. В отборочном туре музыка играет без остановки до того момента, пока МС не объявит окончание отборочного тура.

12.8.3. Не допускается изменение темпа музыки в течение тура.

12.9. ЗАЯВКИ

12.9.1. Предварительные заявки на участие в соревнованиях подаются в организацию, проводящую соревнования, в сроки, указанные в Положении о соревнованиях.

В предварительной заявке должно быть указано:

- наименование организации/команды, желающей принять участие в соревнованиях;
- фамилия, имя, отчество представителя команды, контактный телефон, e-mail;
- дисциплины спортсменов участников соревнований и возрастные категории;
- фамилии, имена, псевдонимы и года рождения спортсменов;
- фамилии и имена тренеров;

12.9.2. Команда и спортсмены, не указанные в предварительной заявке или не прошедшие сверку заявок, (если такое предусмотрено Положением о соревнованиях) и, соответственно, не внесенная в стартовый лист на момент окончания работы Регистрационно-счетной комиссии по допуску к соревнованиям, не могут принять участие в соревнованиях.

12.10. КОМИССИЯ ПО ДОПУСКУ К СОРЕВНОВАНИЯМ

12.10.1. Комиссия по допуску к соревнованиям проводится организатором соревнований при участии Главного секретаря в те сроки и в том месте, которые были указаны в Положении/регламенте соревнований.

12.10.2. На Комиссию по допуску к соревнованиям должны быть представлены:

- оригинал заявки;

- медицинскую справку врачебно-физкультурного диспансера (медкабинета) или заявка на участие в соревнованиях, с визами врача о допуске спортсменов к соревнованиям;
- свидетельство о рождении или паспорт;
- полис обязательного медицинского страхования (оригинал);
- полис (оригинал) о страховании жизни и здоровья от несчастных случаев.

Каждый спортсмен - участник соревнований, либо заявившая его организация должны самостоятельно обеспечить наличие страхования от несчастных случаев. Учредитель, или организатор турнира, или Главный судья не являются ответственным за какие-либо несчастные случаи (в том числе спортивные).

12.10.3. На Комиссии по допуску к соревнованиям проводится допуск спортсменов.

12.10.4. На основании результатов Комиссии по допуску к соревнованиям формируется стартовый лист. Результаты Комиссии по допуску к соревнованиям являются окончательными, команды не могут быть добавлены в стартовый лист после завершения её работы.

12.11. СУДЕЙСКАЯ КОЛЛЕГИЯ

12.11.1. В судейскую коллегию входят Главный судья, Заместитель Главного судьи, Главный секретарь, Линейные судьи.

12.11.2. Главный судья, Заместители Главного судьи и Главный секретарь составляют Главную судейскую коллегию (ГСК) соревнования.

12.11.3. Численный состав судейской коллегии соревнования устанавливается в зависимости от статуса соревнования и количества участников.

12.11.4. Состав судейской коллегии утверждается:

12.11.4.1. На чемпионаты, кубки, первенства России, другие официальные всероссийские соревнования, чемпионаты и первенства федеральных округов Российской Федерации, зональные соревнования - руководящим органом общероссийской спортивной федерации, аккредитованной по виду спорта «танцевальный спорт», не позднее чем за один месяц до даты соревнований.

12.11.4.2. На чемпионаты, кубки, первенства и другие официальные соревнования субъектов Российской Федерации, г. Москвы, г. Санкт-Петербурга - руководящим органом региональной спортивной федерации, аккредитованной по виду спорта «танцевальный спорт», не позднее чем за одну неделю до даты соревнований.

12.11.4.3. На чемпионаты, первенства и другие официальные соревнования муниципального образования - руководящим органом региональной спортивной федерации, аккредитованной по виду спорта «танцевальный спорт», не позднее чем за одну неделю до даты соревнований.

12.11.2. Если отборочный тур (квалификация) проводится в формате «два круга» или «три круга», то в каждом круге должно быть не менее 3 судей.

12.11.3. В отборочных турах, проходящих в формате баттла, должно быть 5, 7 или 9 судей.

12.11.4. ГЛАВНЫЙ СУДЬЯ

12.11.4.1. Главный судья обеспечивает проведение соревнования в соответствии с Правилами соревнований и действующими положениями, несет за это ответственность, руководит работой судейской коллегии соревнования.

12.11.4.2. Обязанности главного судьи.

12.11.4.2.1. До начала соревнования главный судья обязан:

- проверить соответствие требованиям Правил соревнований и действующих положений места соревнования и оборудование;
- обеспечить совместно с организатором специально отведенные для судей места в зале соревнования и изолированное помещение вне зала, где они обязаны находиться во время перерывов;
- убедиться, что регистрационно-счетная комиссия надежно изолирована от доступа зрителей, тренеров и иных посторонних;
- осмотреть площадку соревнования, проконтролировать ее размеры и качество покрытия, ее безопасность для спортсменов;
- ознакомиться с освещением площадки, убедиться в том, что обеспечены условия для нормальной работы членов судейской коллегии и одинаковые условия для спортсменов;
- совместно с руководством службы безопасности и организатором соревнования проработать вопросы безопасности;
- осмотреть раздевалки для спортсменов, убедиться в их удовлетворительном состоянии;
- заблаговременно явиться на место проведения соревнования и вместе с организатором проверить готовность всех служб для проведения соревнования и при необходимости внести коррективы;
- совместно с организатором проверить наличие и готовность медицинского персонала на месте проведения соревнования для оказания первой помощи;
- провести инструктаж технических служб;
- утвердить программу соревнования и регламент;
- провести инструктаж членов судейской коллегии.

12.11.4.2.2. Во время соревнования главный судья обязан:

- обеспечить присутствие судей в зале соревнования заблаговременно до начала каждого тура;
- обеспечить, чтобы судьи в перерывах находились в специально отведенных для судей местах;
- во время соревнования контролировать правильность работы заместителей главного судьи, главного секретаря, линейных судей;
- отстранять от работы и производить замены членов судейской коллегии в случаях, предусмотренных Правилами соревнований и действующими положениями;
- контролировать работу регистрационно-счетной комиссии;
- принимать решение о количестве участников, которые отбираются в следующий тур;
- устраивать технический перерыв при обстоятельствах, мешающих нормальному ходу соревнования;

- дисквалифицировать спортсмена (команду), после соответствующего решения судейской коллегии;
- принимать протесты, выраженные в письменной или устной форме, и выносить по ним решения;
- применять санкции к спортсменам, тренерам, иным специалистам, представителям спортсменов или команд, руководителям клубов и организаций вплоть до отстранения от соревнования в связи с тем, что они нарушают нормы, правила и/или не выполняют требования главного судьи;
- дисквалифицировать спортсменов (команды) в случаях, предусмотренных Правилами соревнований и действующими положениями.

12.11.4.2.3. После соревнования главный судья обязан:

- провести итоговое совещание с членами судейской коллегии;
- оценить работу членов судейской коллегии;
- подписать итоговый протокол соревнования;
- не позднее 10 дней после окончания соревнования предоставить отчет главного судьи по установленной форме в орган, утвердивший состав судейской коллегии.

12.11.4.2.3. Главный судья имеет право:

- вносить изменения в программу соревнования, если в этом возникла необходимость;
- разрешать спортсменам повторить выступление, если их исполнению помешали причины, не зависящие от спортсменов;
- произвести замену судьи, если по ходу соревнования возникает такая необходимость;
- если по ходу соревнования возникает необходимость заменить судью, но нет возможности произвести такую замену, главный судья соревнования вправе исполнять функции линейного судьи;
- потребовать оформления устного протеста в письменном виде;
- не допускать к соревнованию спортсмена, возраст, класс мастерства или костюм которого не соответствуют требованиям Правил соревнований и действующих положений;
- прилагать все разумные усилия, чтобы остановить или предотвратить любое неэтичное поведение спортсменов, тренеров, зрителей.

12.11.4.2.4. Главный судья вправе потребовать составить письменное объяснение, а судьи, спортсмены, представители спортсменов и команд, тренеры, иные специалисты, руководители клубов и организаций обязаны немедленно дать главному судье письменное объяснение по любому обозначенному выше вопросу по его требованию.

12.11.4.2.5. Главный судья вправе не допустить до официальных церемоний соревнования (открытие, представление судейской коллегии, награждение и другие) нарушителей Правил соревнований и действующих положений.

12.11.4.2.6. Требования главного судьи являются обязательными для их немедленного исполнения на данном соревновании.

12.11.4.2.7. Главный судья не имеет права требовать от судей изменить их оценку выступления спортсменов.

12.11.4.2.8. Главный судья не вправе изменить условия проведения соревнования, установленных Правилами соревнований и действующими положениями.

12.11.4.2.9. Решения главного судьи на данном соревновании являются окончательными.

12.11.4.2.10. Решение главного судьи может быть предметом апелляции, которая подается в письменном виде в организацию, проводящую соревнование, не позднее 7 (семи) дней после его окончания.

12.11.5. ЗАМЕСТИТЕЛЬ ГЛАВНОГО СУДЬИ

12.11.5.1. Заместитель главного судьи:

- выполняет поручения главного судьи;
- замещает главного судью по его распоряжению;
- по распоряжению главного судьи исполняет функции линейного судьи или технического судьи, если по ходу соревнования возникла необходимость замены линейного судьи, но нет возможности произвести такую замену;
- обеспечивает соблюдение Правил соревнований и действующих положений спортсменами;
- обеспечивает контроль за работой судейской коллегии;
- следит за соблюдением Кодекса судьи членами судейской коллегии;
- вносит предложения главному судье по применению дисциплинарных мер в отношении спортсменов и членов судейской коллегии, нарушающих Правила соревнований и действующие положения.

12.11.6. ГЛАВНЫЙ СЕКРЕТАРЬ СОРЕВНОВАНИЯ

12.11.6.1. Главный секретарь соревнования (далее—главный секретарь):

- работает под руководством главного судьи;
- отвечает за работу регистрационно-счетной комиссии;
- следит за регистрацией участников соревнования;
- совместно с председателем регистрационно-счётной комиссии составляет программу соревнования, просчитывает регламент;
- оформляют текущую документацию соревнования;
- организует и контролирует инструктаж судей по работе на электронных устройствах и планшетах;
- контролирует правильность определения результатов выступлений спортсменов в соответствии с действующей системой подсчета;
- следит за своевременным оповещением спортсменов об итогах каждого тура соревнования;
- обеспечивает необходимой документацией и информацией главного судью, заместителей главного судьи, линейных судей, ведущего, ответственного за музыкальное сопровождение и другие технические службы;
- подписывает итоговый протокол соревнования.

12.11.6.2. Главный секретарь обязан не позднее 10 (десяти) дней после окончания соревнования сдать итоговый протокол соревнования и отчетную документацию в организацию, проводящую соревнование.

12.11.7. ЛИНЕЙНЫЙ СУДЬЯ

12.11.7.1. Линейный судья оценивает выступление спортсменов согласно Правилам соревнований и подчиняется главному судье.

12.11.7.2. Линейный судья обязан:

- соблюдать Кодекс судьи;
- честно, объективно и беспристрастно оценивать выступления спортсменов и команд, не учитывая результаты предыдущих соревнований, принадлежность к определенной организации, рейтинг, точку зрения присутствующих на соревновании лиц;
- не использовать программу соревнования, регистрационный список, протоколы предыдущих туров при оценке выступлений спортсменов и команд;
- перед началом соревнования, в перерывах и после окончания не вступать в обсуждение с тренерами, спортсменами, судьями, организаторами, официальными лицами и зрителями своих оценок выступлений спортсменов и команд, и не пытаться выяснить мнение указанных лиц о выступлении спортсменов;
- при оценке выступления спортсменов не разговаривать и избегать общения со зрителями, судьями, тренерами, другими участниками соревнования;
- не оставлять место судейства и не прекращать судейство без разрешения главного судьи;
- соблюдать этические нормы общественного поведения в ходе соревнования, включая перерывы и официальный прием;
- неукоснительно соблюдать Правила соревнований и другие действующие положения, которые относятся к проведению соревнования;
- заранее прибыть на место проведения соревнования;
- сообщить о своем прибытии главному судье;
- сдать судейскую книжку главному секретарю до начала соревнования;
- самостоятельно следить за регламентом соревнования;
- своевременно находится в судейской зоне перед началом каждого тура;
- в случае опоздания на начало тура обязан подойти к главному судье или заместителю главного судьи для получения дальнейших указаний;
- отказаться от работы в составе судейской коллегии на соревновании, которое не соответствует его судейской категории;
- отказаться от работы в составе судейской коллегии в случае, если состояние здоровья не позволяет в полной мере выполнить все обязанности линейного судьи или не соответствует Кодексу судьи;
- отказаться от работы в составе судейской коллегии на соревновании в случае, если участник соревнования - его ближайший или дальний родственник (включая любого, с кем судья связан кровью или браком, состоит во второй степени родства или ближе, либо того, с кем связан браком, в том числе гражданским, или усыновительным договором);
- в перерывах между турами информировать главного судью или заместителя главного судьи о замеченных нарушениях Правил соревнований и действующих положений;
- подписать итоговый протокол соревнования.

12.11.7.3. Линейный судья на соревновании обязан станцевать сэт +/- 20 секунд на площадке. По согласованию с организатором это может быть сделано

до начала отборочного тура (квалификация), либо перед началом туров на выбывание (баттлов), либо после церемонии открытия соревнований и представления судейской коллегии.

12.12. СИСТЕМА ОЦЕНОК

12.12.1. Выставление баллов. Судейство отборочного тура (квалификация). Каждый судья выставляет балл с использованием одного кроссфейдера в соответствии со шкалой, описанной в таблице №1. Каждый судья оценивает выступление из расчета от одного до десяти баллов с шагом 0.5 балла (таблица №12). Исходя из этой системы, выводится ранг для каждого спортсмена или команды. Суммы баллов, выставленные судьями, суммируются для каждого спортсмена или команды, определяют итоговый ранг и место в турнирной таблице. Спортсмен или команда, получившие самый высокий ранг, определяются как победители тура и получают наивысший рейтинг. В случае равенства баллов между участниками должен быть проведен баттл. Если количество поделивших участников больше двух, то проводится жеребьевка вручную между спортсменами и командами в зоне, подготовленной организатором соревнований. В случае, если МС объявил выступление участника, а участник отсутствует, то МС должен вызвать его повторно. Если участник отсутствует в отборочном туре (квалификация), то его выступление переносится в конец списка выступающих участников круга. В случае его повторного отсутствия, ему автоматически выставляется низший балл 1 (выступление не засчитано).

Таблица № 12

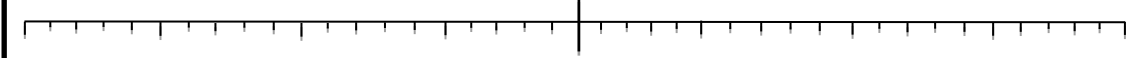
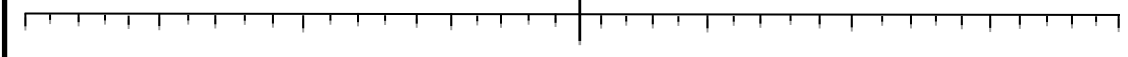
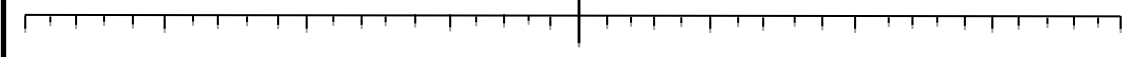
Шкала баллов	Оценка
9.5 - 10.0	идеально
8.5 - 9.0	превосходно
7.5 - 8.0	очень хорошо
6.5 - 7.0	хорошо
5.5 - 6.0	выше среднего
4.5 - 5.0	средне
3.5 - 4.0	ниже среднего
2.5 - 3.0	плохо
1.5 - 2.0	очень плохо
1.0	не засчитано/дисквалифицирован

12.12.2. Судейство 1/16, 1/8, 1/4, 1/2, второго финала и финала (баттлы). Каждый судья сравнивает навыки участников баттла и выставляет оценку в каждом раунде баттла с использованием перемещения кроссфейдеров в критериях: физическое качество, артистическое качество, интерпретационное качество, в соответствии со шкалой, описанной в таблице № 13. Выставленные судьей положения кроссфейдеров по каждому критерию суммируются и определяют итоговый результат раунда. Таким образом, судья должен

переместить хотя бы один из кросфейдеров в сторону одного из участников баттла, чтобы определился итоговый результат победителя раунда. Чтобы выиграть раунд, спортсмен (или команда) должен получить большинство голосов судей. Чтобы выиграть баттл, спортсмен (или команда) должен выиграть большинство раундов в этом баттле. В случае, если участники баттла набрали одинаковое количество голосов судей, то проводится дополнительный раунд баттла. Если участник отсутствует в отборочном туре на выбывание (баттл), то ему автоматически засчитывается поражение.

Таблица № 13

имя судьи	дисциплина и тур соревнования
псевдоним танцора 1/название команды	псевдоним танцора 2/название команды

	раунд
физическое качество	
	
интерпретационное качество	
	
артистическое качество	
	
штраф/предупреждение	штраф/предупреждение
итоговый результат раунда	

12.13. КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

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

12.13.2. Топ рок: В топ роке все движения выполняются стоя. При топ роке би-бой готовится спуститься на пол. Большинство выступлений в брейкинге начинаются с топ рока. Первоначально, движения в топ роке были предназначены для сигнала другим танцорам освободить место. Во время фазы топ рока в брейкинг номере должно быть ярко представлено отношение би-боя. Когда би-

бои танцуют топ рок посреди переполненного танцпола в клубе, они обычно привлекают внимание, и вокруг них образуется круг. Затем этот круг позволяет каждому би-бою 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.

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

12.13.4. 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).

12.13.5. Footwork (англ. - движение ногами) Он описывает сложные шаги, качания ноги, пинки и свипы при брейкинге на земле. Существуют целые понятия, такие как шесть шагов (six-step), эйт-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.

12.13.6. Вращения: Каждый поворот минимумом на 360 градусов на земле считается вращением. Если вращение выполняется с большим количеством поворотов сразу, то оно становится частью семейства power moves (англ. - силовые движения или пауэрмувс). Если поворот на 360 градусов выполняется в воздухе, его обычно называют полным твистом. Чем вертикальнее вращение, тем труднее удерживать равновесие. Таким образом, 1990 (вращение на одной ладони в положении стоя на одной руке) или 2000 (в котором би-бой вращаются на двух руках, удерживаемых близко друг к другу, когда находятся в положении стоя на руках) считаются сложнейшими видами вращений. Такие вращения как: вращение на голове (хэдспин), вращение на спине (бэкспин) или скольжение на предплечьях, би-бой связывают в основном с брейкингом 1980-х.

12.13.7 Power Moves (силовые движения): Пауэр мувс - сложный набор движений, в которых удержание тела происходит за счет центробежной силы — скорость и динамика пауэр мува объясняют такое название. Все силовые движения исполняются во вращении. При чистом силовом движении номера ноги би-боя практически никогда не касаются пола. Некоторые из наиболее часто исполняемых силовых движений происходят от базовых windmill или helicopter (гелик) и flare (флай), каждый из которых представляет собой семейство движений.

12.13.8. Blow Ups (взрывы): Блоуапы - это быстрые и взрывные комбинации движений, приводящие к неожиданному моменту в номере би-боя. Иногда они содержат сальто и фриззы.

12.13.9. Движения в воздухе: Этот термин означает, что в номере би-боя наступает момент, в течение которого все тело больше не касается земли. Сюда входят различные виды прыжков например: сальто. Другим примером являются такие движения, как flare (флай) или air twist (твист).

12.13.10. Переходы: Переходы - это движения между движениями. Они являются звеньями, которые придают выступлению би-боя 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 режиме, переходное движение чаще всего выполняется только один раз за номер и часто ведет выступление би-боя к неожиданному повороту. Также переходы могут быть сделаны между топ роком и даун роком.

12.13.11. Freezes (замирания): Фриз - это поза, в которой танцор полностью прекращает движение в течение номера и удерживает тело в этой позе некоторое время. В большинстве случаев фриз требует чувства равновесия, много сил или большую гибкость. Фризы могут также использоваться в качестве части движения — например, базовый бейби фриз может легко стать частью футворка, при условии, что би-бой продолжит движения, не замирая в этой позе. Только полная остановка в этом положении делает ее фризом. Названия фризов обычно описывают положение, в котором происходит удержание позы. Например: 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.

12.13.12. В брейкинге критерии оценки делятся на 3 компонента: физическое качество (для тела), интерпретационное качество (для души), артистическое качество (для ума). Каждый из этих трех качественных критериев, в свою очередь, разделен на две подкатегории. Все взаимосвязанные и влияющие друг на друга критерии представлены следующим образом: физическое качество (техника и разнообразие), интерпретационное качество (исполнительское мастерство, музыкальность), артистическое качество (творческий подход, индивидуальность).

12.13.13. В каких случаях судья может понизить свою оценку:

12.13.13.1. Падение (ошибка баланса, падение, провальное падение).

Ошибка: спортсмен допускает незначительную ошибку в своем движении, которая достаточно значительна для того, чтобы заметно снизить качество движения, но не лишает способности выполнять дальнейшие движения. Ошибки такого рода можно достаточно быстро исправить. Это приводит к уменьшению общей оценки конкурсанта на 0,5 балла от каждого судьи, который видит ошибку.

Падение: спортсмен допускает умеренную ошибку в своем движении, в результате чего резко спотыкается, теряет равновесие или проявляет другие признаки, указывающие на заметную утрату физического контроля. Это приводит к уменьшению общей оценки конкурсанта на 1 балл от каждого судьи, который видит ошибку.

Полный крах: спортсмен допускает серьезную ошибку и явно прерывает выполнение движения. 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.

12.13.13.2. Ненадлежащее поведение.

Спортсмены должны воздерживаться от явно непристойных, распутных, грубых, расистских, оскорбительных, унижительных, сексуальных или связанных с насилием жестов и действий.

12.13.13.3. Физический контакт. Ненадлежащее поведение, связанное с физическим контактом, делится на 3 степени тяжести:

Негрубое нарушение: случайный, непреднамеренный физический контакт приводит к уменьшению общей оценки участника на 0,5 балла от каждого судьи, который видит контакт.

Умеренное нарушение: преднамеренный, не случайный физический контакт приводит к уменьшению общей оценки конкурсанта на 1 балл от каждого судьи, который видит контакт.

Грубое нарушение: преднамеренное, неслучайное, агрессивное нарушение кодекса поведения приводит к дисквалификации. Однако большинство судей должны определить, заслуживает ли ненадлежащее поведение дисквалификации и все решения о дисквалификации принимаются только при условии **окончательного** утвердительного голосования большинства судей.

12.13.13.4. Повтор (байт).

Судьи должны оценивать способность участников демонстрировать разнообразный диапазон движений в ходе всего соревнования, с минимальными повторениями. Важно отметить разницу между использованием широко принятых движений и движений, придуманных другим танцором. Учитывая трудность подтверждения действительного права собственности на движение, штраф за байт применяется только в случае абсолютной уверенности судей в том, что движение заимствовано у другого спортсмена. Это приводит к уменьшению общей оценки участника на 1 балл (штрафу) от каждого судьи, который видит ошибку.

12.14. ПРОЦЕДУРА ДИСКВАЛИФИКАЦИИ

12.14.1. Три независимых предупреждения ведут к дисквалификации. Кнопка «предупреждение» нажимается судьей в случае, если судья видит в действиях спортсмена или команды не надлежащее поведение. Брейкер или команда получают предупреждение от отдельного судьи, если судья трижды нажмет кнопку «предупреждение» для этого спортсмена или команды в ходе соревнований. Если спортсмен или команда получают три таких предупреждения от трех разных судей, это означает, что три разных судьи три раза нажимали на кнопку «предупреждение» в связи с действиями, совершенными спортсменом или командой. В этом случае спортсмен или 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.

12.14.2. Сроки принятия решений о дисквалификации. Спортсмен или команда официально не дисквалифицируются до завершения отборочного тура (квалификация), после чего для дисквалификации требуется окончательное голосование большинством судей для того, чтобы дисквалификация вступила в силу. Во время отборочных туров на выбывание (баттлы) спортсмен или команда могут быть дисквалифицированы; однако дисквалификация должна происходить при условии проведения большинством судей окончательного голосования по поводу дисквалификации после окончания баттла. Если большинство судей

подтверждают дисквалификацию, то спортсмен или команда подвергаются немедленной дисквалификации, а в отборочном туре на выбывание нарушителю засчитывается поражение.

12.14.3. Накопление предупреждений, ведущих к дисквалификации. Кнопка «предупреждение» дает участнику команде предупреждение, которое осуществляется судьей, который его дал на протяжении всего соревнования. Каждый судья имеет возможность дать каждому спортсмену или 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.

12.14.4. Главный судья соревнований имеет право дисквалифицировать спортсмена или команду в случае нарушения им или командой правил соревнований, не зависимо от голосов судей и выигранных раундов.

12.15. ТРАВМЫ НА СОРЕВНОВАНИЯХ

12.15.1. Любая травма участника соревнований требует медицинской помощи. Продолжение выступлений является небезопасным. В случае травмы спортсмен (или команда) должны немедленно прекратить выступление и должна быть оказана первая помощь.

12.15.2. В отборочном туре (квалификация) спортсмен (или команда) имеет право заново показать выступление (с заменой или без замены) в конце выступлений данной категории. В случае, если участник команды получил травму и не может продолжать выступление, то команда может выступать в сокращенном виде. Например: 3 человека сокращено до 2 (менее двух человек в команде выступать не может).

12.15.2. Спортсмен (или команда) должны незамедлительно сообщить Главному судье о своем намерении выступить повторно в конце выступлений данной категории.

12.15.3. Команда имеет право продолжить выступление в следующем туре соревнований (если команда прошла отбор), если кто-то из команды получил травму или заболел (но не менее двух участников команды). Команда имеет право продолжить выступление в изменённом составе участников только предварительно сообщив об этом Главному судье до начала соревнований.

12.15.4. Спортсмен (или команда) имеет право сняться с соревнования, о чем должно быть сообщено Главному судье не позднее чем за два часа до начала следующего тура соревнований.

12.15.5. В том случае, когда спортсмен (или команда) снимается во время соревнований, следующий участник, прошедшая отбор, имеет право принять участие в соревновании.

12.15.6. Следующий по протоколу спортсмен (или команда) должен быть проинформирован о выступлении не менее чем за два часа до начала следующего тура.