Team Battle

Wie bei den Hiphop-Battles treten auch hier zwei Teams über zwei, vielleicht drei Runden gegeneinander an. Dies wird mit Musik durchgeführt und jedes Team verfügt jeweils über eine bestimmte Zeit für ihre Performance. Die Musikstücke werden vom DJ ausgewählt und sind den Teilnehmer:innen im Voraus nicht bekannt.

Beispiel (Hiphop): https://www.youtube.com/watch?v=ai-yGlxMss8

Ablauf

Es wird per Münzwurf entschieden, welche Gruppe startet. Sobald die Musik beginnt, haben beide Gruppen 30 Sekunden Zeit, um sich abzusprechen.

Nachdem die Moderation den Countdown von 10 Sekunden abgezählt hat, beginnt die erste Gruppe mit ihrer Performance. Jedes Team hat 1 Min. 45 Sek. Zeit und kann jeweils frei entscheiden, ob es zum anderen Team oder dem Publikum zugewandt tanzt (siehe Bühnenplan unten).

Die Moderation informiert (per Mikrofon) über die verbleibende Zeit, indem sie klare Time-Cues gibt:

- Nach 1Min.: «Noch 45 Sekunden!»
- Nach 1 Min. 30 Sek.: «Noch 15 Sekunden!»
- Nach 1 Min. 40 Sek.: «5, 4, 3, 2, 1 - Schluss!»

Direkt anschliessend ist das gegnerische Team an der Reihe und tanzt zum selben Musikstück. Dieses wird nicht von Vorne gestartet, sondern läuft einfach weiter. Die Moderation wird somit lediglich ein paar Takte Zeit geben und definiert durch ein klares «Los geht's!» den Startzeitpunkt für die zweite Gruppe.

Nachdem die Moderation auch für das zweite Team den letzten Countdown von 5 Sekunden abgezählt hat, endet diese erste Runde.

Nach einer kurzen Pause beginnt ein zweites Musikstück. Das Team, das in der ersten Runde als Zweites getanzt hat, beginnt die zweite Runde. Auch hier werden zu Beginn beiden Teams 30 Sekunden gegeben für eine Absprache.

Am Ende der zweiten Runde fordert die Moderation das Publikum dazu auf, einen grossen Applaus zu geben, woraufhin sich die beiden Gruppen gemeinsam verbeugen.

Anschliessend werden die Jurymitglieder gebeten, nach dem Abzählen eines weiteren Countdowns («3, 2, 1, go!») per Armzeichen auf das Team zu zeigen, welches ihrer Meinung nach das Bessere war. Jedes Jurymitglied trifft diese Entscheidung individuell - sie dürfen sich hier zu keinem Zeitpunkt absprechen.

Das Team, in dessen Richtung die meisten Arme zeigen, gewinnt. Es ist möglich, dass sich ein Jurymitglied dazu entscheidet, mit den Armen ein Kreuz zu formen. Dies zeigt, dass sich diese betreffende Person nicht entscheiden kann, welcher Gruppe sie ihre Stimme geben soll. Bei Gleichstand findet eine dritte und letzte Runde statt, wofür auch ein drittes Musikstück verwendet wird. Alles läuft gleich, nur die Dauer der Absprache und der Performance werden kürzer sein.

Absprache für beide Teams: 20 Sek.

Dauer der Performance: 1 Min.
→ Time-Cues:

- Nach 30 Sek.: «Noch 30 Sekunden!»
- Nach 45 Sek.: «Noch 15 Sekunden!»
- Nach 55 Sek.: «5, 4, 3, 2, 1 - Schluss!»

Das Team, das die erste Runde begonnen hat, beginnt hier erneut.

Am Ende dieser dritten Runde wird die Jury gebeten, erneut abzustimmen und muss diesmal auf ein Team zeigen. Mit den Armen ein Kreuz zu formen, ist hier nicht erlaubt.

Regeln und was zu beachten ist

- Die Anmeldung erfolgt unter: https://championship.swisstap.ch
- Anzahl der Personen pro Gruppe: 4-7 Personen.
- Es können höchstens 6 Teams teilnehmen.
- Es gibt keine Altersbegrenzung.

- Jedes Team entscheidet spontan, wie es seinen Auftritt gestalten möchte: Solos, Duos, Trios, die ganze Gruppe zusammen, Improvisation oder gemeinsame Choreografien -alles ist erlaubt. Es muss schnell reagiert und entschieden werden.
  Das Ziel ist es immer, dass jeder Durchgang eine gelungene Performance wird - möglichst fliessend und ohne Unterbrüche.

- Es ist erlaubt, andere Tanzstile zu verwenden, um die eigene Darbietung zu bereichern, aber die Bewertung konzentriert sich hauptsächlich auf den Stepptanz. Auch die Verwendung von Requisiten und/oder akrobatischen Elementen ist gestattet - sofern all dies sicher, kontrolliert und mit Bedacht eingesetzt und ausgeführt wird.

- Die Darbietungen einer Gruppe zu den unterschiedlichen Musikstücken sollten sich zudem möglichst unterscheiden. Es wird deshalb dringend empfohlen, viel verschiedenes Material im Repertoire bereit zu haben.

- Die Mitglieder einer tanzenden Gruppe, die jedoch gerade nicht tanzen (z.B. während einem Solo) müssen hinter der Linie auf der Seite ihres Teams bleiben - in der Team-Zone. Sobald eine Person die Linie zur Tanzfläche überquert, wird dies als Teil der Performance betrachtet. Es ist erlaubt, die Tänzer:innen des eigenen Teams aus der Team-Zone aus anzufeuern. Allerdings wird nur das, was auf der Tanzfläche passiert, von den Wertungsrichter:innen berücksichtigt.

- Es ist erlaubt, die eigene Team-Zone zu nutzen, um sich über den weiteren Verlauf der eigenen aktuellen Darbietung abzusprechen.

- Es ist dem tanzenden Team nicht erlaubt, die Linie des gegnerischen Teams zu überqueren, und das nicht tanzende Team muss stets hinter seiner Linie in der eigenen Team-Zone bleiben.

- Das nicht tanzende Team wird gebeten, die Darbietung der gegnerischen Gruppe zu beobachten und darf sich während ihrer Performance nicht absprechen. Eine Aufsichtsperson aus dem SwissTap-Verband wird dazu beauftragt, dies im Auge zu behalten.

- Respekt und gewaltfreies Verhalten werden zwischen allen Anwesenden verlangt.

  Bei Verstössen gegen einige der oben genannten Regeln kann die Moderation oder die Aufsichtsperson ein Team verwarnen. Nach zwei Verwarnungen wird das betreffende Team disqualifiziert und aus dem Wettbewerb ausgeschlossen.

Kriterien für die Beurteilung

1. **Musikalische Klarheit**
   Die Teams werden in erster Linie danach beurteilt, wie gut sie ein Tempo halten und wie musikalisch sauber sie ihr Material zu dem jeweiligen Musikstück interpretieren.

2. **Kreativität und Reaktionsgeschwindigkeit**
   An zweiter Stelle steht das spontane Zusammenspiel innerhalb der Gruppe in Bezug auf die gesamte Performance. Die Reaktionsgeschwindigkeit, die Koordination, Organisation und Kommunikation zwischen den Mitgliedern, die Zeitaufteilung und die Qualität der Übergänge zwischen Solos, Duos, Trios, Improvisation oder gemeinsame Choreografien etc. - all das wird genau beobachtet.

3. **Technik und Virtuosität**
   Ebenfalls die technischen und rhythmischen Schwierigkeiten, sowie die Originalität, die Kreativität und die Ausführung des choreografierten und improvisierten Materials werden beurteilt.