

# IDO Reglement für Star Klasse

## Disco-Hustle / Disco-Swing / Disco-Fox

1. Sowohl eine langsame als auch eine schnelle Runde sind vorgeschrieben. In der langsamen Runde und im Gesamten sind Technik und Improvisation von hoher Bedeutung. Bewegungsablauf und partnerschaftliche Dynamik werden in der schnellen Runde stark bewertet.

**2. Definition:** Disco-Fox könnte in unterschiedlichen Regionen auch bekannt sein unter der Bezeichnung Disco-Hustle, Swing-Fox, Disco-Swing, Rock-Fox.

**3. Akzeptierte Merkmale und Bewegungen:** Die Merkmale des Tanzes sind hauptsächlich stationär, die Paare können sich jedoch auch mit Schritten und Drehungen über die Tanzfläche bewegen. Die meiste Zeit wird in Doppel- oder Einhandhaltung in jeder Variation getanzt, wie Überkreuz-Handhaltung, rechte-in-rechter-Hand und andere. Wickelfiguren, Spinturns, Pivotturns, Throw-Outs, sind die hauptsächlichsten Merkmale des Tanzes. Natürliche Hüftbewegungen sind erlaubt. Posen wie Oversways, Leans, Checks, Drops und Points sind erlaubt.

**4. Grundschrirte und Rhythmen:** Disco-Fox wird in offener oder geschlossener Tanzhaltung mit unterschiedlicher Handhaltung getanzt. Er besteht aus Grundschrirten und Grundschrirrtvariationen welche im Rhythmus 1,2 X sind. X kann sein 3, &3, a3, 3&, 3a. Beispiele sind 1,2 &3, 1,2,3 und, 1,2 a3. Jede Kombination dieser Zählweise wie 1 & 2 & 3 ist erlaubt als Variationen des Grundschrirtes.

**5. Posen und Fallfiguren:** Posen und Fallfiguren sind erlaubt

**6. Akrobatische Figuren und Lines:** Akrobatische Figuren und Lines sind begrenzt auf 2 Stück pro Darbietung, kombiniert wie folgt:

- eine akrobatische Figur und ein Line oder zwei akrobatische Figuren oder zwei Lines

Während des Intro beim schnellen Teil des Finales sind akrobatische Figuren und Lines unbegrenzt zugelassen. Eine akrobatische Figur ist wenn:

- ein Tänzer den Partner über die Tanzfläche hebt, so dass er oder sie keinen Kontakt mehr mit dem Boden hat (Hebung)

- ein Tänzer den Partner schwingt z.B. Floor Spin

Eine akrobatische Figur ist nicht erlaubt wenn:

- beide FüÙe eines Partners höher sind als sein/ihr eigener Kopf - ein Partner geworfen wird (wie in Figure-skating oder beim Rock'n'Roll)

- ein Partner auf mehr als einer Achse dreht während einer Bewegung

Definition einer Linienfigur: eine Linie ist mehr als eine Tanzbewegung ohne Kontakt zum Partner zu haben

### 7. Wettkampfmodus:

#### **Achtung wir machen in jeder Runde eine Slow Runde**

In jeder Runde, inklusive des Finales, werden alle Paare eine Eröffnungsminute und 1 ½ Final-Minuten zusammen tanzen.

Vorentscheidungsrunde

In den Vorrunden und im Halbfinale wird die Musik des Veranstalters verwendet. In den Vor- und Halbfinalrunden tanzen bis zu 6 Paare gleichzeitig. (Abhängig von der Größe der Tanzfläche) Bis zu 6 Paare werden eine schnellen Tanz von 90 Sekunden tanzen. Der Intro-Part der Musik sollte nicht

länger als 20 Sekunden sein. Die Musik sollte nach einem kurzen, lauterem Teil langsam ausgeblendet werden.

### Hoffnungsrunde

In der ersten Runde werden nur 40% der Paare direkt für die nächste Runde qualifizieren. Die restlichen Paare werden eine „lucky loser Runde“ (Hoffnungsrunde) tanzen, in der sich ein weiteres Drittel (20% aller Paare) für die nächste Runde qualifizieren wird. Im Gesamten werden sich 60% aller Paare für die 2. Runde qualifizieren.

### Halbfinale

Im Halbfinale gibt es zusätzlich eine langsame Runde. Nach einer Eröffnungsrunde von 60 Sekunden schneller Musik tanzen die Paare zuerst einen langsamen Tanz mit einer Dauer von 90 Sekunden und nach einer kurzen Pause von 10 Sekunden einen schnellen Tanz von 90 Sekunden. Das Intro der Musik sollte nicht länger als 20 Sekunden sein. Die langsame und die schnelle Runde sollten zusammen nicht länger als 3 Minuten sein. Abschließend gibt es eine Abschlussrunde von 90 Sekunden. Die langsame und die schnelle Runde werden von den Wertungsrichtern je als separate Tänze gewertet. Das bedeutet, dass ein Wertungsrichter einem Paar 1 Kreuz im langsamen Tanz aber kein Kreuz im schnellen Tanz geben kann. Die Höchstzahl an Kreuzen für ein Paar wird in diesem Fall 14 Kreuze von 7 Richtern sein, um sich für das Finale zu qualifizieren.

### Finalrunde

Neu ist, dass das Finale dreiteilig ist, mit einer Slow-Runde, Fast-Runde und Show/Kür-Runde. Die Slow- und die Fast-Runde sind 90 Sekunden und wird in kleinen Gruppen zu vorgegebener Musik getanzt. Die Show/Kür-Runde ist wie bisher mit freier Musikkwahl max. 135 Sekunden. Für jede der 3 Runden wird jeweils ein Rang vergeben. Das Endresultat wird dann über alle drei Tänze ermittelt. Ausserdem ist die Slow-Runde im Halbfinale neuerdings 90 statt 60 Sekunden lang.

Im Allgemeinen qualifizieren sich 6 Paare für das Finale. Abhängig von den Punkten dürfen nicht weniger als 5 und nicht mehr als 8 Paare in der Finalrunde sein. Langsame Performance. Die Auswahl der Musik für die langsame Darstellung unterliegt dem Veranstalter. Jedes Paar wird ein anderes Musikstück haben. Die Musik und die Startreihenfolge sind per Zufallsprinzip ausgesucht. Jedes Paar tanzt 60 Sekunden zur Musik. Die Richter werden die langsame Tanzdarbietung als separaten Tanz werten.

### Schnelle Performance

Jedes Paar tanzt eine schnelle Darstellung auf die Musik seiner eigenen Wahl in der Länge von 120 – 135 Sekunden. (Hierzu bitte den Paragraphen „Musik“ zur Musikdefinition beachten.) Die Startreihenfolge ist gleich wie in der langsamen Runde. Die Bewertung beginnt mit dem 1. Ton der Musik. Das Tanz-Intro sollte nicht länger als 20 Sekunden sein. Danach muss der erste erkennbare Disco-Fox-Schritt getanzt sein. Die Richter werden die schnelle Darbietung als separaten Tanz werten. Darbietung aller Paare. Nachdem jedes Paar seine Solo-Darbietung getanzt hat werden alle Paare zusammen für 90 Sekunden auf die Musikauswahl des Veranstalters tanzen. Die Wertungsrichter werden jedes Paar in der ihrer Leistung entsprechenden Reihenfolge zuerst für die langsame Darstellung und dann für die schnelle Darstellung platzieren. Die Gesamt-Platzierung der Paare wird durch das Skating-system über zwei Tänze entschieden. Im Falle eines Gleichstandes ist der schnelle Tanz entscheidend.

## 8. Musik:

Art der Musik: Tanzmusik im Disco-Stil im 4/4 Takt oder 2/4 Takt

Wahl der Musik: Beim schnellen Tanz, beim langsamen Tanz und dem langsamen Tanz im Finale wählt der Veranstalter die Musik aus. Beim schnellen Tanz der Final-Runde dürfen die Paare Musik ihrer eigenen Wahl benutzen. In diesem Fall haben die Paare dem Veranstalter eine CD von guter Aufnahmequalität vorzulegen. Hat ein Paar keine eigene Musik, bietet der Veranstalter eine Auswahl von mindestens 3 Musikstücken.

### Länge und Geschwindigkeit der Musik

Schneller Tanz: 90 Sekunden, 30-36 Takte/Minute im 4/4-Takt (120-144 beats/Min im 4/4-Takt)

langsamer Tanz: 60 Sekunden, 20-26 Takte/Minute im 4/4-Takt (80-104 beats/Min im 4/4-Takt)

Schnelles Finale: 120-135 Sekunden beinhalten eine Einführung von Höchstens 20 Sekunden.

Kürzere Musik wird nicht akzeptiert Längere Musik wird nach 135 Sekunden ausgeblendet. Nach der Einleitung muss die Musik den Anforderungen von 30-36 Takten/Minute im 4/4-Takt entsprechen. (120-144 beats/Min im 4/4-Takt) Langsames Finale: 60 Sekunden, 20-26 Takte/Minute im 4/4-Takt (80-104 beats/Min im 4/4-Takt)