

PRZEPISY ALTERNATYWNEJ FORMY RYWALIZACJI MZTAN „Małopolska Liga Taneczna ONLINE“

Opracowanie: Jakub Krzak

1. Główne cele MAŁOPOLSKIEJ LIGI TANECZNEJ ONLINE

- a. Aktywność ruchowa w czasie pandemii
- b. Edukacja
- c. Integracja środowiska tanecznego
- d. Wsparcie psychiczne dla osób dotkniętych obecnym kryzysem i sytuacją wyjątkową związaną z izolacją społeczną
- e. Rywalizacja (nie jako cel kluczowy)
- f. Promocja MZTan

2. OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA

„Małopolska Liga Taneczna ONLINE“ jest formą alternatywnej rywalizacji na czas ograniczeń związanych z Pandemią Koronawirusa. Jej głównym celem jest zaangażowanie tancerzy MZTan i innych i zachęcenie do utrzymania aktywności fizycznej i przede wszystkim aktywności tanecznej.

Do realizacji zadań wykorzystana będzie aplikacja ZOOM, która daje możliwość na prowadzenie spotkań online, udostępnianie muzyki uczestnikom spotkania (sharing computer sounds) oraz dzielenie ich na mniejsze pokoje (Breaking Rooms). Aplikacja daje również możliwość transmitowania spotkania (Zawodów) na żywo na Youtube lub Facebooku (Live Streaming) co pozwoli w wydarzeniu wziąć udział czynnie (zawodnik, sędzia, prowadzący) oraz biernie (widz).

3. PRZEBIEG ZAWODÓW

- a. LOGOWANIE na turniej
 - i. Zawodnicy otrzymują link do zawodów, ID zawodów, ewentualnie hasło
 - ii. Logują się podając imię i nazwisko lub numer, który zostanie im przypisany przy rejestracji wstępnej.
 - iii. Każda kategoria ma odpowiedni zakres numerów. Przykładowo kategoria 8-9 H ma numery 1-20, kategoria 10-11 H ma numery 25-40 itd. Zostawiamy numery zapasowe na wypadek zgłoszenia się na turniej niezarejestrowanych tancerzy. Numer ułatwi w dalszej części zawodów ocenę zawodnika przez sędziów oraz podzielenie na pokoje.
 - iv. Instrukcję logowania oraz minimalne warunki techniczne określa **ZAŁĄCZNIK NR 1** do przepisów
- b. ROZGRZEWKA dla zawodników
 - i. Przeprowadzona zostaje rozgrzewka dla wszystkich uczestników zawodów przez profesjonalistę wyznaczonego przez MZTan (trenera, instruktora).
 - ii. W rozgrzewce biorą udział wszyscy zawodnicy
 - iii. W trakcie rozgrzewki Hosts (koordynatorzy wydarzenia) sprawdzają czy każdy z zawodników ma odpowiedni numer, ma włączoną i dobrze ustawioną kamerkę, czy połączenie ma na tyle dobre, że wykonując ćwiczenia rozgrzewkowe widać jego ruch płynnie, nie przycina się jego obraz na monitorach prowadzących, co świadczy o dobrym połączeniu internetowym zawodnika.

- c. **BREAKING ROOMS (Dzielenie na pokoje)**
 - i. Dzielenie zawodników na mniejsze POKOJE, zgodnie z kategorią i klasą taneczną na podstawie numerów startowych
 - ii. Na zawodach jednocześnie może być od 1 do 3 POKOI, co oznacza, że w jednym czasie będzie mogło się odbywać od 1 do 3 kategorii.
 - iii. W każdym POKOJU musi być jeden prowadzący, jedna osoba od muzyki, conajmniej 3 sędziów. Funkcja prowadzącego i osoby od muzyki może być połączona.
 - iv. Skrutiner posiada możliwość wejścia w dowolnym momencie do każdego z pokoi. Zapewnia możliwość rozgrywania jednocześnie od 1 do 3 kategorii.
 - v. Pokoje mają nazwę KATEGORII WIEKOWEJ oraz KLASY

- d. **OTWARCIE POKOI**
 - i. Po rozgrzewce zawodnicy poszczególnych kategorii automatycznie przechodzą do odpowiednich pokoi
 - ii. Prowadzący wraz z sędziami sprawdzają czy wszyscy zarejestrowani tancerze są w pokojach. Problemy zgłaszają na Chat'cie głównemu prowadzącemu.
 - iii. Jeżeli wszystko jest w porządku zgłaszają gotowość do rozpoczęcia rozgrywania kategorii.

- e. **ROZGRYWANIE KATEGORII**
 - i. W każdej Kategorii może być maksymalnie 20 tancerzy, chyba że sędzia główny zdecyduje inaczej.
 - ii. Po rozegraniu pierwszej rundy, zawodnicy nadal będąc w pokojach czekają na wyniki, kto wszedł do finału B, a kto do finału A. Rozgrywane są kolejne dwie rundy (FINAŁ B, FINAŁ A) a następnie ogłoszenie wyników.
 - iii. Po ogłoszeniu wyników zawodnicy wracają ponownie do głównego spotkania. Mogą to zrobić sami lub prowadzący zamyka ten pokój i wszyscy automatycznie wracają do głównego spotkania.

- f. **PODSUMOWANIE ZAWODÓW**
 - i. Podsumowanie wyników poszczególnych kategorii przez prowadzącego
 - 1. Może decyzją sędziego głównego udostępnić ekran i pokazać punktacje
 - ii. Podsumowanie ogólne następuje przez Prezesa MZTan lub Członka zarządu MZTan

4. ROZWÓJ TANECZNY, RUCHOWY, INTELEKTUALNY Z MZTAN

- a. **WARSZTATY TANECZNE***
 - i. Warsztaty taneczne w podziale na wiek z wybranym trenerem Tańca Towarzyskiego lub technik uzupełniających
 - ii. Długość trwania warsztatów od 20-45 minut w zależności od grupy wiekowej

- b. **STRETCHING***
 - i. Rozciąganie 10-15 minut

- c. ROZMOWA Z PSYCHOLOGIEM*
 - i. Jeżeli jest możliwość zaangażować Psychologa Sportowego
 - ii. 15-30 minut
- d. WYWIAD Z GWIAZDĄ*
 - i. Zaproszenie na wywiad wybitnego tancerza z Polski lub zagranicy, Trenera, Sportowca
 - ii. 5-10 minut speech
 - iii. 10-15 minut pytania i odpowiedzi
- e. „ŚWIADOMY RODZIC SPORTOWCA“*
 - i. 10-15 minutowy speech skierowany do rodziców uczestników zawodów na tematy psychologiczne, przepisów tanecznych np. o strojach tanecznych

*Mogą odbywać się wszystkie ww. aktywności lub ich część.

5. GŁÓWNE PRZEPISY RYWALIZACJI

- a. KATEGORIE WIEKOWE, KLASY TANECZNE, TAŃCE
 - i. Do 7 lat H – Walc angielski, Samba, Chacha, Jive/Rock&Roll
 - ii. 8-9 lat H – Walc angielski, Samba, Chacha, Jive/Rock&Roll
 - iii. 8-9 lat G+F – Walc angielski, Samba, Chacha, Jive/Rock&Roll
 - iv. 8-9 lat OPEN – Walc angielski, Samba, Chacha, Jive
 - v. 10-11 lat H – Walc angielski, Samba, Chacha, Jive/Rock&Roll
 - vi. 10-11 lat G+F – Walc angielski, Samba, Chacha, Jive/Rock&Roll
 - vii. 10-11 lat OPEN – Walc angielski, Samba, Chacha, Jive
 - viii. 12-15 lat G+F – Walc angielski, Samba, Chacha, Jive
 - ix. 12-15 lat OPEN – Samba, Chacha, Rumba, Jive
 - Kategorie mogą być rozgrywane osobno dla chłopców i osobno dla dziewczyn lub razem w zależności od ilości zgłoszeń i decyzji sędziego głównego.
 - Istnieje możliwość połączenia kategorii wiekowych i klasowych przy małej ilości zgłoszeń.
- b. STROJE
 - i. Zgodne z obowiązującymi przepisami
- c. REPERTUAR TANECZNY
 - i. Zgodny z obowiązującymi przepisami
 - ii. MZTan sugeruje tańczyć „OGRANICZONY REPERTUAR TANECZNY“ w Walcu angielskim, Sambie, Chachy, Rumbie, Jive’ie, co umożliwi zaprezentowanie swoich pełnych możliwości na ograniczonej przestrzeni, a sędziom pozwoli dokonać dokładniejszej oceny. **ZAŁĄCZNIK NR 2** do przepisów
- d. KRYTERIA OCENIANIA
 - i. Sylwetka
 - ii. Technika wykonania (podstawowe akcje)
 - iii. Utrzymanie tempa ruchu

1. Ze względu na formę online i przesunięcia wizji do dźwięku nie można oceniać rytmu i muzykalności jak na normalnym turnieju.
 2. Ocena dotyczy, czy zawodnik utrzymuje tempo danego tańca
- iv. Koordynacja ruchowa
 - v. Estetyka ruchu
 - vi. Ogólne zaangażowanie
 - vii. Ogólne wrażenie artystyczne
- e. ROZGRYWANIE RUND
- i. Każdy zawodnik musi rozegrać conajmniej dwie rundy
 - ii. Pierwszą rundą jest RUNDA ELIMINACYJNA
 - iii. Drugą rundą jest FINAŁ B lub FINAŁ A
 - iv. W zależności od kategorii i klasy finał B lub A może lub nie musi być oceniany (decyzja sędziego głównego). Jeżeli nie jest oceniany, to Finał B dostaje pierwsze miejsce, a finał A pierwsze miejsce z wyróżnieniem. Jeżeli jest oceniany, to sędziowie przyznają miejsca jak w finale, a skrutiner dzieli zawodników na miejsca 1,2,3 lub 1,2,3,4,5,6(7) w zależności od kategorii
- f. PUNKTY RANKINGOWE
- i. Każdy zawodnik otrzymuje odpowiednią ilość punktów rankingowych
 1. Za udział – 10 pkt
 2. Finał B – 5 pkt
 3. Finał A – 10 pkt
 4. W klasie G+F oraz OPEN dodatkowo za miejsca
 - a. Miejsce szóste lub niżej – 0 pkt
 - b. Miejsce piąte – 1 pkt
 - c. Miejsce czwarte – 2 pkt
 - d. Miejsce trzecie – 3 pkt
 - e. Miejsce drugie – 4 pkt
 - f. Miejsce pierwsze – 5 pkt
 - ii. Punkty obliczane są przez KOMISJĘ RANKINGOWĄ wybraną przez MZTan
 - iii. RANKING może, ale nie musi być upubliczniany na stronie MZTan
- g. NAGRODY
- i. Punkty rankingowe wymienione wyżej.
 - ii. DYPLOM elektroniczny za udział w turnieju.
 - iii. Certyfikat „AKTYWNY SPORTOWIEC MZTAN“
 1. Poziom BRONZE, SILVER, GOLD, PLATINIUM
 2. Każdy poziom zdobywa się po zdobyciu odpowiedniej ilości punktów rankingowych (do ustalenia)
 3. Certyfikaty w formie PDF wysyłane są do klubów lub bezpośrednio do zawodników na maila.
 4. Poziom uzyskany przez danego zawodnika może być upubliczniony na stronie MZTAN lub nie musi.
- h. OPŁATY, AKREDYTACJE
- i. ZAWODNICY
 1. Na pierwszych oficjalnych zawodach 0 zł

2. Od drugich zawodów opłata do 20 zł za udział w zawodach (dowolna liczba startów, tańców) wg decyzji MZTan
3. Opłaty mogą być wpłacane na konto MZTan lub organizatora zawodów. Informacja o tym będzie przekazana w regulaminie turnieju.

ii. WIDZOWIE

1. Wstęp wolny (LIVE STREAMING)

ZAŁĄCZNIKI DO PRZEPISÓW

ZAŁĄCZNIK NR 1 - INSTRUKCJA OBSŁUGI ZOOMA I WARUNKI TECHNICZNE

- i. Ściągamy aplikację ZOOM ze strony www.zoom.us lub App Store / Sklep Play na komputer / telefon / tablet
- j. Aby się zalogować na turniej należy kliknąć na LINK lub wpisać MEETING ID
- k. Logujemy się wpisując swój NUMER STARTOWY. Jeżeli zalogujemy się jednak używając innego Nicku , wchodzimy w PARTICIPANTS klikamy na siebie i dajemy RENAME i zmieniamy na swój numer.
- l. Używamy najlepszego możliwego połączenia internetowego (najlepiej przez WIFI lub kabel od routera). Parametry swojego internetu można sprawdzić na www.speedtest.pl
Parametry poniżej 3 MB/s mogą uniemożliwić przesyłanie dobrego obrazu do sędziów zawodów podczas rozgrywania kategorii.
- m. KAMERKĘ ustawiamy mniej więcej na wysokości głowy i urządzenie ustawiamy w pionie. Sprawdzamy wcześniej czy obracanie ekranu nie jest zablowane.
- n. Organizujemy PRZESTRZEŃ o wymiarach co najmniej 2m / 2m, a maksymalnie 3m / 4m.
- o. Sprawdzamy czy tańcząc nie wychodzimy z kadru swojej kamerki.
- p. Drukujemy swój NUMER STARTOWY lub wpisujemy go markerem na białej kartce A4 i przyklepamy z przodu jeżeli poproszą o to sędziowie.
- q. Jeżeli mamy jakieś pytanie lub problem używamy funkcji RISE HAND (Participants -> Rise Hand) lub wiadomości na CHAT.
- r. W sytuacji rozłączenia ZOOMa, przez przypadek opuszczenia spotkania należy jak najszybciej kliknąć ponownie w LINK lub wpisać MEETING ID i zalogować się podając swój numer startowy. Host ponownie przypisze zawodnika do właściwej kategorii i start będzie mógł być kontynuowany.
- s. W trakcie turnieju będzie wyznaczona osoba z MZTan, do której będzie można zadzwonić lub napisać w celu pomocy w zalogowaniu, rozwiązaniu problemów technicznych.

ZAŁĄCZNIK NR 2 – WYKAZ SUGEROWANYCH FIGUR I CHOREOGRAFII

Opracowanie: Komisja do spraw sportu powszechnego MZTan

1. WALC ANGIELSKI

Klasa H

- Natural turn (kwadrat)

Klasa G,F

- 2x Change Foot Forward
- 2x Change Foot Backward
- Natural Turn (kwadrat)
- Natural turn (kwadrat z obrotem)

Open

- Natural Spin Turn (underturned)
- 4,5,6 Left Turn
- Left Turn
- Whisk
- Progressive Chasse from PP

2. SAMBA

Klasa H

- 4x stationary samba walks
- 4x whisk

Klasa G,F

- 4x stationary samba walks
- 4x Samba whisk
- 4x Promenade samba walks + Side samba walks
- 4x Criss Cross botafogos

Open

- Kick ball change foot change to right
- 2x Criss Cross botafogos
- Continous Solo Spot Volta turning L
- 2x Criss Cross botafogos
- Continous Solo Spot Volta turning R
- 2x stationary samba walks
- 2x Samba whisk
- 2x Samba rondo whisk

3. CHA CHA

Klasa H

- 4xTimestep
- 4xNew Yorks

Klasa G,F

- Closed Basic Movement ze zmianą kierunku
- 2xSolo Spot Turns
- 2xNew Yorks

Open

- 2xOpen basic (przód i tył)
- 2xHand to Hand
- 2xThree ChaChaChas (w lewo i prawo z obrotem na końcu)
- 2x Closed Basic Movement

4. RUMBA

Open

- 2xOpen Basic (przód i tył)
- Solo Spot Turn (do przodu)
- 2xNew Yorks
- 2xSolo Spot Turn
- 4xClose Basic Movement (ze zmianą kierunku)

5. JIVE

Klasa H

- Basic in Fallaway

Klasa G,F

- 2xBasic in Fallaway
- 2xStop and Go
- 2xHip Bump

Open

- 2xBasic in Fallaway
- 2xChange of Hands behind back
- 2xStop and Go
- 2xAmerican Spin