



WDSF Kural ve Düzenlemeler Kılavuzu  
TDSF Yarışma Talimatı (Ocak 2022)

**Hip-Hop 1v1  
Battle**



**Yazarlar (Alfabetik Sırayla)**

Emilio "Buddha Stretch" Austin Jr.

Huyen Brown

David "Seb One" Tang

Terry "Brooklyn Terry" Wright

**Teşekkür**

WDSF Yetkilileri

**Fotoğraf Sahibi**

Kapak fotoğrafı, Monica Chang

## İçindekiler

<b>1. Önsöz .....</b>	<b>5</b>
<b>2. Hip-Hop Dansı ve Kültürüne Giriş .....</b>	<b>5</b>
2.1. Kültür.....	5
2.2. Dans.....	6
<b>3. Görevliler.....</b>	<b>7</b>
3.1. Prosedür.....	7
3.2. Temel Görevler.....	7
3.3. Başkanlar .....	7
3.4. Hakemler .....	7
3.5. DJ ve MC .....	8
3.6. Değerlendirme Sistemi Teknisyenleri .....	8
3.7. Sporcular .....	8
3.8. Sporcuların Yapması Gerekenler.....	8
<b>4. Düzenlemeler .....</b>	<b>9</b>
4.1. Resmî Unvan Şampiyonaları .....	9
4.2. Kategori.....	9
4.3. Cinsiyet Grubu.....	9
4.4. Yaş Grupları .....	9
4.5. Yarışma Formatı.....	9
4.5.1. Battle Unsurları .....	9
4.5.2. Müzik .....	10
4.5.3. Mekân, Salon, Pist, Yerleşim .....	10
4.5.3.1. Yasaklı Pist Zeminleri.....	11
4.5.4. Işık ve Ses .....	11
4.5.4.1. Işık.....	11
4.5.4.2. Mekân FOH PA'sı (Seyirci) .....	11
4.5.4.3. Sahne Monitörleri (Hakemler, Yarışmacılar).....	12
4.5.4.4. DJ Monitörleri .....	12
4.5.4.5. MC/ Sunucu/ Moderatör .....	12
4.5.4.6. DJ Kabin Ekipmanı.....	12
4.5.4.7. Örnek DJ Sistemi 1 .....	12
4.5.4.8. Örnek DJ Sistemi 2 .....	12
4.5.4.9. Örnek DJ Sistemi 3 .....	12
4.5.4.10. Notlar 12	
<b>5. Hip-Hop 1v1 Yarışmalarına Yönelik Kural ve Düzenlemeler .....</b>	<b>13</b>
5.1. Katılım ve Yükselme Hakkı.....	13
5.2. Seri Başı/Eşleşmeler 13	
5.2.1. 1. Aşama Session'lar.....	14
5.2.2. 2. Aşama: Cypher'lar .....	14

5.2.3. 3. Aşama: Battle'lar .....	15
5.3. Session and Cypher Sıralaması .....	15
5.4. Round'lar ve Süre.....	15
5.4.1. Session Süresi.....	15
5.4.2. Cypher Süresi.....	15
5.4.3. Battle Formatı .....	16
5.5. 1. AŞAMA: SESSION'LAR .....	17
5.5.1. Session'lara İlişkin Prosedür .....	17
5.6. 2. AŞAMA: CYPHER'LAR .....	18
5.6.1. Cypher'lara İlişkin Prosedür .....	18
5.7. 3. AŞAMA: BATTLE'LAR.....	19
5.7.1. Battle'lara İlişkin Prosedür .....	19
5.8. Galibiyet Koşulları .....	20
5.8.1. Battle'lar .....	20
5.8.2. Round'lar .....	20
5.8.3. Hakem oyları.....	20
5.9. Yarışma Süresi: İLK 100.....	20
5.9.1. Session'ların Hesaplanması .....	20
5.9.2. Cypher'ların Hesaplanması .....	21
5.9.3. Battle'ların Hesaplanması.....	21
5.10. Yarışma Süresi: İLK 60.....	22
5.10.1. Session'ların Hesaplanması .....	22
5.10.2. Cypher'ların Hesaplanması .....	23
5.10.3. Battle'ların Hesaplanması.....	23
5.11. Molalar .....	23
5.12. Etkinlik programı (şablon).....	24
<b>6. Değerlendirme Sistemi .....</b>	<b>25</b>
6.1. Değerlendirme Sistemleri .....	25
6.1.1. Değerlendirme Kriterleri .....	25
6.2. Değerlendirme Kriterlerinin Açıklaması.....	25
6.2.1. Müzikalite.....	25
6.2.2. Teknik .....	26
6.2.3. Yaratıcılık.....	26
6.2.4. Hareket Dağarcığı .....	26
6.2.5. Kişilik .....	26
6.2.6. Performans .....	26
6.3. Değerlendirme İlkeleri: Ek Notlar .....	26
<b>7. Cezalar.....</b>	<b>27</b>
7.1. Tekrar.....	27
7.2. Bite.....	27
7.3. Hakaret İçerikli ve/veya Tehditkâr Davranışlar.....	27
<b>8. Terimler Sözlüğü ve Değişik Ek Maddeler.....</b>	<b>28</b>

## 1. Önsöz

Bu Hip-Hop Kural ve Yarışmalar Talimatıdır, Türkiye Dans Sporları Federasyonu (TDSF) Hip-Hop 1v1 yarışmalarının planlanması, organize edilmesi ve yürütülmesine ilişkin temel kural, hüküm ve şartları kapsamaktadır.

Değişiklik tekliflerinin değerlendirilmesi, geliştirilmesi ve sunulmasından TDSF Hip-Hop Bölümünde görevliler, yarışma başkanı (başhakem) ve Federasyon başkanı sorumludur.

## 2. Hip-Hop Dansı ve Kültürüne Giriş

### 2.1. Kültür

Bir dans formu olarak Hip-Hop, Hip-Hop Kültürünün kültürel ifadesi olarak doğmuştur. Hip-Hop dansı ve kültürü, dünyada ilk defa 80'li ve 90'lı yıllarda popülerlik kazanmıştır; bu dönem, Hip-Hop'ın altın çağı olarak bilinir. Hip-Hop kültürü, uluslararası düzeyde ilgi görmeye başladığı bu tarihten önce, daha çok şehrin yoksul mahallelerindeki Siyahi ve Latin Amerikalı gençlerin günlük hayatında kendine yer buluyordu ve varlığı, bu çevreye mensup gençlerin gece hayatı, park jam'leri ve partileri ile sınırlıydı.

Hip-Hop kültürü, 1973 yılında ABD'nin New York eyaletinde doğdu. O dönemde dansçılar B-boy ve B-girl olarak adlandırılıyordu(1). Hip-Hop kültürünün ilk dans formu, James Brown gibi sanatçılardan ilham alan Breaking'dir. Birçok farklı kaynaktan alınan unsurların şekillendirdiği breaking, dönemin trendlerinden de etkilenmiştir. Dövüş sanatları filmleri, Soul Train gibi TV programları, çizgi filmler ve aile programları, kiliselerdeki gospel şarkıları ve dansları ve kendi kültürel mirasları bunlara örnek olarak verilebilir. Hip-Hop DJ'leri Disco, Rock, Funk, Jazz, R&B ve Soul gibi müzik türlerinden ilham almış ve bu türlere ait eserlerden aldıkları sample'larla miks ve scratch yaparak müzik üretmişlerdir. Parçaların yapısı bozularak tamamen yeniden yapılandırılmıştır. Break (ritmin hızlandığı kısa bölümlerin art arda çalınıp uzatılması), Hip-Hop müziğin temel taşıdır. Hip-Hop DJ'leri, seyirciye müzik çalma veya akışı yönetme dışında getirdikleri yenilikler ve müzik üretme bakımından da öne çıkmışlardır. Hip-Hop DJ'leri müzikte breakdown'ı uzatmayı ve geçiş ve yeni bir sound olarak scratching'i bulmuşlardır.

Hip-Hop kültürü birçok unsurdan oluşur ancak en bilinen ilk beşi şöyledir: Bilgi, DJ, MC, Çizim ve Breaking. Moda ve Beatbox da kültürün unsurlarındandır. Kültür unsuru olarak bilgi, kültürel mirasın sonraki nesle aktarılması ve "Sen Birine Öğret, O da Sana Öğretsin" kuralına dayanır. Müzikal anlatım iki dala ayrılır: DJ(2) ve MC(3). Hip-Hop DJ'leri gibi, Hip-Hop MC'leri de benzerlerinden sıyrılır ve etkinlik sunuculuğunda kendini gösterir. Hip-Hop MC'si, partileri ve etkinlikleri sunmanın yanı sıra şarkı sözü yazma, vokal yapma, hikâye anlatma, kafiyeli sözlerden miks yapma ve atışma şeklinde söz söyleme görevlerini de yerine getirir. Rhythm And Poetry (ritim ve şiir) kelimelerinin kısaltılması olan RAP terimi, 90'lı yıllarda kullanılmıştır. Rapper ve rap yapma terimleri, Amerikan argosundan gelir ve "bir konunun önemini belirli bir biçime uygun olarak anlatma" anlamındadır. Hip-Hop MC'si, kültürün sözcülüğü görevini üstlenir.

Hip-Hop Çizerleri(4) her tür yüzeye ve materyale sprey boyalar kullanarak harfler ve büyük ölçekli resimler çizer. Duvar resimleri graffiti olarak da adlandırılır ancak daha doğru terim Çizimdir. Hip-Hop Çizerleri, etiket ve imza, logo, el ilanı ve her tür dijital tasarım üreterek el

becerilerini ortaya koyan görsel tasarımcılardır. Ayrıca bu sanatçılar hünerlerini giysiler, ayakkabılar, mücevherler, bina duvarları, araçlar, galerilerdeki eserler üzerinde de gösterirler.

Hip-Hop Dansçısı ile DJ'in müziği ve MC'nin performansı birbirine işler ve dansçının fiziksel ve metafizik varlığında ifade bulur. Dansçı figürleriyle gerçek zamanlı tablolar çizer ve hikâyeler anlatır. Hip-Hop dansı, Hip-Hop kültüründen de eskiye dayanan bir kültürel mirası taşıyarak Hip-Hop dansçısı her hareketiyle bir yandan geleceğin kapılarını aralar, öbür yandan da anın elçiliğini ve yorumculuğunu yapar. Hip-Hop dansı, tam anlamıyla doğaçlamadır (freestyle). Kültürel ifade biçimlerinin sesli, görsel ve kinestetik olarak benzersiz birleşiminden dolayı diğer birçok dans formundan sıyrılan Hip-Hop dansı, kendine has bir yere sahiptir. Hip-Hop dansı büyük acı ve mücadeleden coşkulu ve neşeli kutlamalara kadar birçok duyguyu farklı stiller, karakteristik hareket dağarcığı ve tekniklerle ifade eder.

Hip-Hop, bireysel ifade biçimi ve toplum bilincini geliştiren fikir alışverişi ile barışı, aşkı, birliği ve eğlenmeyi teşvik eder.

(1) Bboy ve Bgirl - Dansçı / kültür ve müziğin fiziksel ifade biçimi

(2) DJ - Disk Jokeyi

(3) MC - Master of Ceremony

(4) Çizer - Graffiti Tasarımcısı / Görsel Sanatçı

## 2.2. Dans

"Hip-Hop Freestyle" veya "Freestyle Hip-Hop" olarak da bilinen Hip-Hop dansı, farklı dans formlarının doğaçlamaya dayalı bir karışımıdır. Hip-Hop dans formu, insanların günlük hayatlarındaki kutlamalar sırasında (ev partileri, düğünler, konserler gibi) girdiği sosyal etkileşiminin sonucu olarak ortaya çıkmıştır.

Dans, Breaking'e ait dans adımlarının ("The Outlaw", "Salsa Rock", "Croscrew" gibi) varyasyonlarının Popping'deki (dans stili) "Pop/ Hit/ Tremor" ve "Ticking" tekniklerinin yanı sıra oryantaldeki vücut izolasyonu ve dalgalanma teknikleriyle birlikte kullanılmasına dayanır. Bu temel hareketlerin en yeni Parti/Sosyal danslarla ("NaeNae", "The Smurf", "The Running Man", "Hit Dem Folks" gibi) birleştirilmesi sonucu sürekli olarak ortaya çıkan yeni varyasyonlarla (Hareket Dağarcığı) dans ve kültürün gelişimi sağlanır.

Hip-Hop dansına ilişkin giriş niteliğinde yazılı kaynak olarak Prof. E. Moncell Durden tarafından kaleme alınan "Beginning Hip-Hop Dance" kitabına başvurulabilir. Dansa ilişkin birinci şahıs anlatısı ve görsel referanslar için Claude "Paradise" Grey tarafından kaleme alınan "No Half Steppin" adlı esere başvurulabilir. Hareket dağarcığının görsel referanslarını bağlam içinde görmek için MOPTOP tarafından kaleme alınan "The New School Dictionary" ve "Next School Dictionary"ye başvurulabilir. Görsel medyada Hip-Hop tarihi için Diane Martel'in yönetmenliğini yaptığı "Alive from Off Center - House Of Tre" ve Alive TV: "Wreckin Shop! Live from Brooklyn" ve Bram Van Splunteren'in yönetmenliğini yaptığı "Big Fun in The Big Town" belgesellerine başvurulabilir.

## 3. Görevliler

### 3.1. Prosedür

Unvan Etkinliklerinde Yarışma Başkanı, TDSF Başkanı veya Asbaşkanı tarafından atanır.

Unvan Etkinliklerinde hakemler ve değerlendirme sistemi teknisyenleri, TDSF Hip-Hop Bölümü tarafından aday gösterilir ve TDSF Yarışma Başkanı (Başhakem) tarafından onaylanır.

DJ'ler, MC'ler ve Çizer/Grafik Tasarımcı tarafından hazırlanan promosyon materyalleri Organizatör tarafından aday gösterilebilir ve TDSF Hip-Hop Bölümü, Başhakem ve TDSF Başkanı tarafından onaylanır veya belirlenir. Bu kurallar Unvan Etkinlikleri için geçerlidir.

Eğitmenler, Fotoğrafçılar, Videografikerler, Genel Sunucular ve yarışmanın diğer görevlileri, Organizatör tarafından belirlenir ve yarışma Başkanına sunulur.

### 3.2. Temel Görevler

Hip-Hop dans şampiyonasının temel görevlerini yerine getirecek kişiler dans stili ve kültüre hâkim olmalı ve görev alanlarında yüksek yeterliliğe sahip olmalıdır. Bu şartların yeterli olmadığı durumlarda Başkan tarafından destek ve rehberlik sağlanacaktır.

- Başkanlar
- Hakemler
- DJ'ler
- MC'ler
- Eğitmenler
- Çizerler (Grafik Tasarımcılar)
- Teknik Elemanlar (Değerlendirme Sistemi)
- Organizatörler
- Fotoğrafçılar
- Videografikerler
- Genel Sunucular

### 3.3. Başkanlar

Başkanın (Başhakem) temel görevi, yarışmanın kurallarına ve düzenlemelerine ve Türkiye Dans Sporları Federasyonunun (TDSF) genel kural ve düzenlemelerine uyulmasını sağlamaktır. TDSF Kural ve Yarışma Talimatlarının yorumlanmasında Federasyon Başkanının veya Başhekim kararı nihaidir.

### 3.4. Hakemler

Hakemler, her sporcunun performansını sporcunun becerilerine göre değerlendirir. Hakemler altı (6) kriterde yetkinlik sahibi olmalıdır; ayrıca etkinlik programına ve zaman kısıtlamasına bağlı olarak belirtilen yetkinlikleri kanıtlama şartı aranabilir.

### **3.5. DJ ve MC**

DJ, yarışmada müzikten sorumludur. Yarışma Formatı başlıklı Bölüm 4.5'te ayrıntılı bilgi verilmiştir.

MC ise Sporcular, seyirci ve yarışmadaki tüm görevliler arasındaki sözlü iletişimden sorumludur. MC yarışmada genel etkinlik sunucusu, Hip-Hop moderatörü ve Master of Ceremonies görevini üstlenir. Bölüm 5.5, 5.6 ve 5.7'de yer alan yarışma prosedürlerinde ayrıntılı bilgi verilmiştir.

### **3.6. Değerlendirme Sistemi Teknisyenleri, Masa Hakemleri**

Değerlendirme sistemi teknisyenleri, değerlendirme sisteminin sorunsuz çalışmasını sağlamakla ve yarışma sırasında ortaya çıkabilecek sorunları çözmekle görevlidir. İstatistikleri ve sonuçları tutar ve verilen notların teknik kontrolünü yaparlar.

### **3.7. Sporcular**

Yarışma dansçıları, Sporcu olarak adlandırılır; Sporcular yarışmanın merkezinde yer alır. Her Sporcu, kendilerine atanan numara ve sanatçı takma adı veya ad ve soyadının baş harfleriyle tanımlanır. Sporcu kimliğinin basılı olduğu etiket, kıyafetin sırt kısmına takılmalıdır. Sporcu daima önce adı, sonra numarasıyla anons edilir.

### **3.8. Sporcuların Yapması Gerekenler**

Tüm yarışmacılar, sporu temsil eden kişiler olarak kendilerinden beklenen sportmenlik ve davranışları sergilemelidir. Yarışmacılar Dünya Dopingle Mücadele Ajansı (WADA) tarafından koyulan kurallara da uymalıdır.



## 4. Düzenlemeler

### 4.1. Resmî Unvan Şampiyonaları

Hip-Hop alanındaki resmî unvan şampiyonaları Türkiye, Bölge, İl ve Genel şeklindedir.

Unvan standardı, şu sıraya göre sunulur:

(Yıl) - TDSF - (Ölçek) - ŞAMPİYONA - (Yaş) - (Dans Formu) - (Format)

Örnek

2022 TDSF TÜRKİYE ŞAMPİYONASI BÜYÜKLER HIP-HOP 1V1

### 4.2. Kategori

Yarışmanın ana bölümünü oluşturan bire (1'e) bir (1) kategorisi, 1v1 olarak kısaltılır. Ayrıca bu bölüm solo kategorisidir.

### 4.3. Cinsiyet Grubu

Cinsiyete dayalı gruplandırma yoktur.

### 4.4. Yaş Grupları

Yaşın hesaplanmasında doğum yılı esas alınır ve yarışma yılına göre değerlendirilir.

Gruplar aşağıdaki gibidir:

- Büyükler Grubu (21 yaş ve üzeri)
- U21 Grubu (16-20 yaş)
- U16 Grubu (12-15 yaş)
- U12 Grubu (9-11 yaş) ve U9 Grubu (8-7 yaş)

### 4.5. Yarışma Formatı

Standart yarışma formatı, bir (1) gün, bir (1) salon şeklindedir. 1V1 yarışması, üç aşamadan oluşur: Yarışma, birinci (1'inci) aşamada Session'larla başlar, ikinci (2'inci) aşamada Cypher'larla devam eder ve son olarak üçüncü (3'üncü) aşamada Battle'larla son bulur. Aşamalar 5. bölümde açıklanmıştır. Hip-Hop 1v1 Yarışmalarına Yönelik Kural ve Düzenlemeler

- 1. Aşama - Session'lar
- 2. Aşama - Cypher'lar
- 3. Aşama - Battle'lar

#### 4.5.1. Battle Unsurları

Hip-Hop 1v1 yarışmalarının asgari zorunlu unsurları şöyledir:

- İki rakip yarışmacı
- 1 DJ
- Müzik

- 1 MC
- Tek sayıda hakem (unvan şampiyonalarında en az 5 hakem)
- Değerlendirme sistemi ve teknisyenleri
- Oy hakkı olmayan 1 Başkan
- Ses sistemi
- 6 m x 6 m dans pisti

#### 4.5.2. Müzik

Müziğe ilişkin sorumluluk ve karar DJ'e aittir. Battle sırasında DJ müziği başlattığı anda süre başlar.

Müziğe ilişkin genel kurallar şöyledir:

- Müzik, dans stiline kültürel ve tarihi bağlamına uygun olmalıdır.
- Aşırı müstehcen veya hakaret içerikli şarkı sözleri olan parçalar çalınmamalıdır. DJ'ler mümkün olduğunca parçaların temiz/radio edit versiyonlarını kullanmaya özen göstermelidir.
- Battle'ın her round'unda müzik değiştirilmelidir.
- Sporcular, parçanın aynı bölümünde dans etmek zorunda değildir.

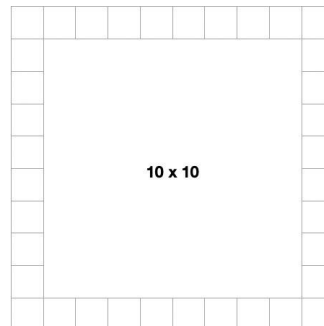
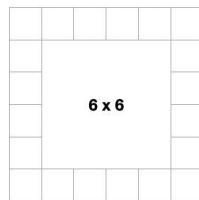
#### 4.5.3. Mekân, Salon, Zemin, Yerleşim

Yarışma mekânı asgari güvenlik standartlarına ve kurallarına mutlaka uygun olmalıdır. Salonun akustiği ses kalitesi bakımından mutlaka dikkate alınmalıdır.

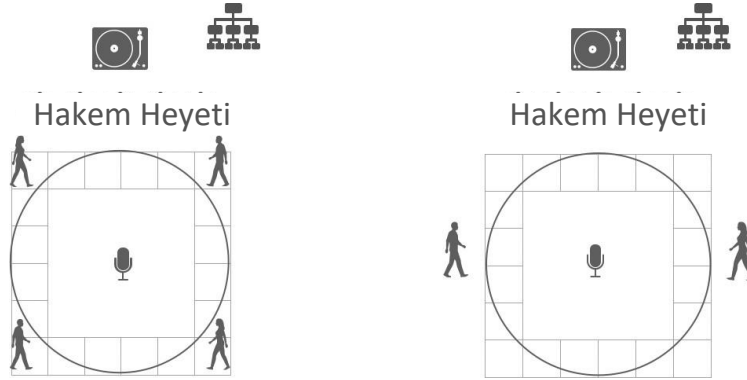
Yarışma pisti düz, temiz ve sporcuların güvenliğini tehlikeye atmayacak nitelikte olmalıdır. Zemin, spor ayakkabılara uygun olarak mükemmel kayma ve kavrama sağlayacak özellikte olmalıdır. Esnek ahşap zemin tercih edilir. Zemin üzerine yüzey malzemesi konulacaksa önceden test edilmelidir. Pistte kullanılacak logo ve diğer pazarlama unsurları, Hip-Hop kültürüne ve yarışmanın genel görsel sunumuna uygun olmalıdır.

Tavsiye edilen asgari pist boyutları şöyledir:

- 6 m x 6 m (Battle ve Cypher'lar için)
- 10 m x 10 m (Her eleme yarışında 10 dansçının yarıştığı Session'lara yönelik kural)



Temel unsurların yerleşiminde daima yarışmanın ana görevlilerinin yararı gözetilmelidir. Aşağıdaki modellerde gösterilen yerleşim, kılavuz olarak kullanılabilir:



Battle'lar ve Cypher'larda yarışma pistinin kullanılabilir alanı en az 6 metre x 6 metre olmalıdır; alan daire şeklinde olabilir.

Battle'larda sporcular hakemlerin iki tarafında yerini alır. Cypher ön elemelerinde dört sporcu köşelerde yerini alır. Seyirciler (ayakta veya oturarak) yarışma çemberini oluşturur.

#### 4.5.3.1. Yasaklı Pist Zeminleri (Zorunlu Hallerde Kullanılabilir)

Aşağıdakilerin yarışma pisti olarak kullanımı yasaktır.

- Marley dans pistleri
- Halı ve/veya kumaş/tekstil bazlı zemin veya kaplama
- Çıplak beton zemin

#### 4.5.4. Işık ve Ses

##### 4.5.4.1. Işık

Sporcuların güvenliği için sahne ışıkları, tüm sahneyi aydınlatmalıdır (karanlık alan olmamalıdır); tercih edilen ışık rengi beyazdır. Ayrıca ışık ortamı, yarışma esnasında değiştirilmemelidir. Stroboskop ışık, hareketli ışık veya gözleri rahatsız edebilecek başka herhangi bir ışık kullanılmamalıdır.

##### 4.5.4.2. Salon FOH PA'sı (Seyirci)

FOH PA sistemi aşağıdaki niteliklerde olmalıdır:

- › Fazı ayarlanmış/hedef kitleye uygun olmalıdır.
- › Mekânın ilgili alanlarına en az 100 dB(A) SPL (Ses Basıncı Seviyesi) SLOW vermelidir.

- › Mmkmnse ISO 226:2003 veya daha yeni standartlarda belirtildiđi gibi 100 fon EŖ Yeđinlik Eđrisi olmalıdır.
- › Minimum distorsiyon ile 30-20.000 Hz arasında oynatma kapasitesi olmalıdır.
- › Canlı yayın akıŖı sistemine dijital aktarım iin dijital ses ıkıŖı (Dante, AVB veya benzeri sektr standardı) sađlamalıdır.

Mekânın her alanında ses tutarlılıđının sađlanması iin mekân genelinde aynı marka src/hoparlr kullanılması tavsiye edilir.

#### **4.5.4.3. Sahne Monitrleri (Hakemler, YarıŖmacılar)**

Monitor PA sisteminin, 4.5.4.2'de belirtilen standartlara uygun olması tavsiye edilir.

#### **4.5.4.4. DJ Monitrleri**

DJ Monitr sistemi de 4.5.4.2'de belirtilenlerle aynı veya benzer standartlarda olmalıdır. DJ monitr sistemi, yeterli alan mevcutsa stereo olmalıdır.

#### **4.5.4.5. MC/ Sunucu/ Moderatr**

Shure ULX-D kablosuz mikrofon sistemine muadil veya daha stn kalitede en az 2 adet kablosuz mikrofon kullanılması tavsiye edilir.

#### **4.5.4.6. DJ Kabini Ekipmanı**

DJ ekipmanı aŖađıdaki niteliklerde olmalıdır:

- › Cue ile gvenilir Ŗekilde mzik alma, arama ve tetikleme kapasitesi.
- › En az iki paralı "deck" veya "kanal".
- › Maksimum 8 Vrms ıkıŖlı balanslı stereo ses ıkıŖı (XLR veya ¼" TRS).

#### **4.5.4.7. DJ Sistemi rnek 1**

- › 2 x Technics 1210MK7
- › 1 x DVS zellikli battle mikser (Rane 72mk2, DJM-S11, Reloop Elite)

#### **4.5.4.8. DJ Sistemi rnek 2**

- › CDJ 3000 x 4
- › Pioneer DJM-V10

#### **4.5.4.9. DJ Sistemi rnek 3**

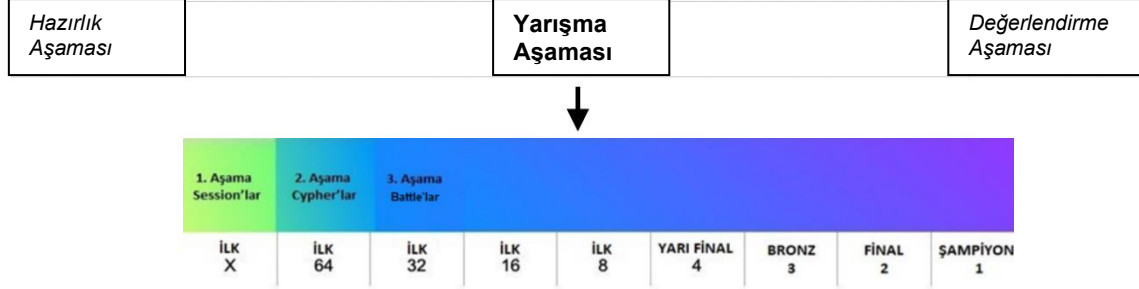
- › Native Instruments S4

#### **4.5.4.10. Notlar**

Mekânlar birbirinden farklılık gsterir ve genellikle karmaŖık akustik sorunlar ierir. Spor­unun mziđi duyma kabiliyetini etkilemeyecek, ayrıca ses dzeninin yarıŖma unvanı ile mekan Ŗartlarının rtŖmesine iliŖkin kontrol ve karar verme sorumluluđu baŖkana (baŖhakem) aittir.

## 5. Hip-Hop 1v1 Yarışmalarına Yönelik Kural ve Düzenlemeler

Bu bölümde, aktif yarışmanın üç (3) aşaması ele alınacaktır. Tüm aşamalar aşağıda ayrıntılı şekilde açıklanmıştır.



### 5.1. Katılım ve Yükselme Hakkı

Yarışmanın ilk aşamasında tüm sporcular mücadele eder. Bu ilk aşamaya katılabilecek yarışmacı sayısında sınır yoktur. Sayı belli değilse İlk X olarak adlandırılır.

Yarışma daima Session'larla başlar. Ancak toplam aşama sayısı değişiklik gösterebilir. Başkan, TDSF Yetkililerine ve ilgili görevlilere danışmak suretiyle, başlangıçtaki yarışmacı sayısına bağlı olarak Cypher aşamasını atlayarak doğrudan Battle aşamasına geçmeyi tercih edebilir.

Katılım ve Yükselme Hakkı Standardı (QAS) şöyledir:

**QAS X** - Session'larda tüm yarışmacılar yer alır.

**QAS 64** - Cypher'lara Session'larda en yüksek puanları alan sporculardan İlk 64'ü katılır.

**QAS 32** - Battle'lara Cypher'larda en yüksek puanları alan sporculardan İlk 32'si katılır.

**QAS 16** - Battle'lara Cypher'larda en yüksek puanları alan sporculardan İlk 16'sı katılabilir.

### 5.2. Seri Başı/Eşleşmeler

Seri başı, değerlendirme sistemi yazılımı ile rastgele belirlenir. Gruplandırma yöntemleri, Tablo 1 ve 2'de gösterilmiştir.

Session'larda bir eşleşme ağacındaki tüm sporcular aynı anda dans edebilir.

Cypher'larda seri başı önce hangi yarışmacının dans edeceğini belirlemez.

Battle'larda her round'da en düşük sıralamayı alan yarışmacılar her zaman

önce dans eder.

### 5.2.1. 1. Aşama: Session'lar

100 başlangıç yarışmacısının katıldığı bir yarışmada ilk aşamada seri başının nasıl belirleneceği aşağıda örnek olarak gösterilmiştir:

(Aşağıda 101-200 arasındaki sayılar, başlangıç numaraları olup başarı sırası değildir.)

Tablo 1: 1. Aşama Session'larda Seri Başı Örneği

1. Session	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110
2. Session	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
3. Session	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130
4. Session	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140
5. Session	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150
6. Session	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160
7. Session	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170
8. Session	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180
9. Session	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190
10. Session	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200

### 5.2.2. 2. Aşama: Cypher'lar

Aşağıda ikinci aşamada seri başı belirleme örneği verilmiştir:

Tablo 2: 2. Aşama Cypher'larda Eşleşme (hakem sıralamasına göre, bkz. sonraki bölüm)

1. Cypher	#1	#32	#33	#64
2. Cypher	#2	#31	#34	#63
3. Cypher	#3	#30	#35	#62
4. Cypher	#4	#29	#36	#61
5. Cypher	#5	#28	#37	#60
6. Cypher	#6	#27	#38	#59
7. Cypher	#7	#26	#39	#58
8. Cypher	#8	#25	#40	#57
9. Cypher	#9	#24	#41	#56
10. Cypher	#10	#23	#42	#55
11. Cypher	#11	#22	#43	#54
12. Cypher	#12	#21	#44	#53
13. Cypher	#13	#20	#45	#52
14. Cypher	#14	#19	#46	#51
15. Cypher	#15	#18	#47	#50
16. Cypher	#16	#17	#48	#49

### 5.2.3. 3. Aşama: Battle'lar

Üçüncü aşama (Cypher sıralamasına göre), aşağıdaki sıraya göre belirlenir:

Tablo 3: 3. Aşama Battle'lar

1. Battle	#1	V	#17
2. Battle	#2	V	#18
3. Battle	#3	V	#19
4. Battle	#4	V	#20
5. Battle	#5	V	#21
6. Battle	#6	V	#22
7. Battle	#7	V	#23
8. Battle	#8	V	#24
9. Battle	#9	V	#25
10. Battle	#10	V	#26
11. Battle	#11	V	#27
12. Battle	#12	V	#28
13. Battle	#13	V	#29
14. Battle	#14	V	#30
15. Battle	#15	V	#31
16. Battle	#16	V	#32

V: Versus (Karşısında)

### 5.3. Session ve Cypher Sıralaması

Session'larda ve Cypher'larda mücadele eden sporcular, değerlendirme arayüzünün kısaltılmış versiyonuna göre sıralanır. Hakemler, sporcuların Session'lardaki ve Cypher'lardaki performanslarını değerlendirir. Sistem, hakemlerin bağımsız puanlarından derlenen bir sıralama listesi üretir.

### 5.4. Round'lar ve Süre

Standart süre her round'da her yarışmacı için 1 dakikadır (60 saniye). Standart değiştirilebilir.

#### 5.4.1. Session Süresi

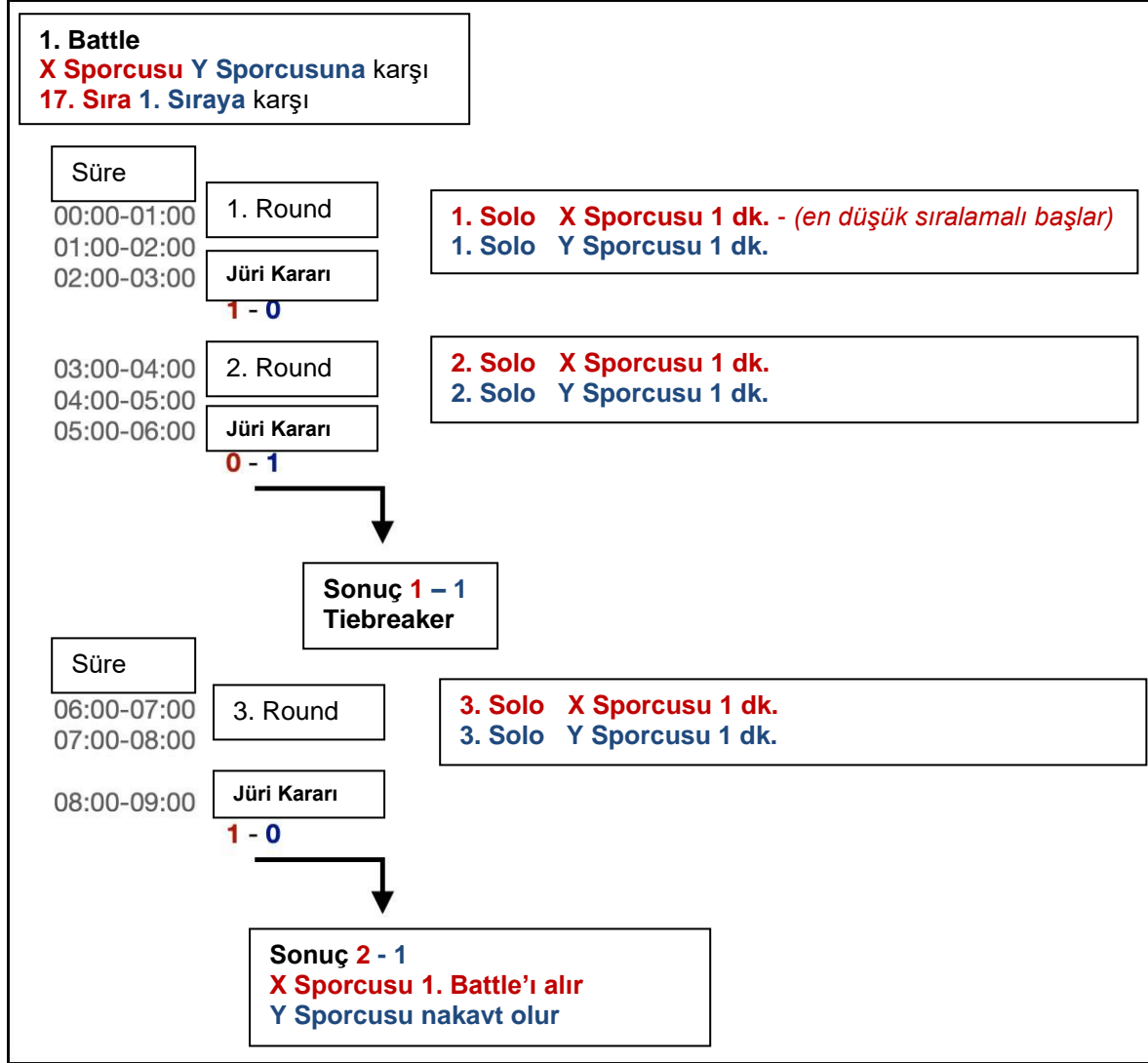
Her eşleşme ağacına ait Session'da yer alan yarışmacılar aynı anda dans eder ve ilgili eşleşme ağacının toplu süresini paylaşır. Yani Session'larda solo olmaz; örneğin 1 dakika x 10 yarışmacı = 10 dakikalık Session.

#### 5.4.2. Cypher Süresi

Her yarışmacının toplam bir (1) dakikalık solo süresi vardır. Yani aynı anda tek (1) yarışmacı dans eder. Cypher round'u, tüm yarışmacılar kendilerine ayrılan birer dakikalık solo süresinde dansını tamamladığında sona erer.

### 5.4.3. Battle Formatı

Her Battle, her dansçının toplam dört (4) solo - iki (2) solo performansı sergileyeceği toplam en az iki (2) round'dan oluşur. Aşağıdaki örnekte Battle'ın formatı ve tie-break ile sonuçlanması gösterilmiştir.





## 5.5. 1. AŞAMA: SESSION'LAR

Birinci aşama ön seçme niteliğindedir ve Hip-Hop kültürünün sosyal dans yönünü esas alır. Bu aşamada eşleşme ağacındaki tüm yarışmacılar aynı anda ve uzun süre yani jam session formunda (kısaca Session olarak adlandırılır) dans eder. 1. Aşamada DJ kesintisiz müzik çalar. MC, bir Session'ın bitmek üzere, yeni bir Session'ın başlamak üzere olduğunu bildirir.

Eşleşme ağacındaki rastgele yerleşimlerde rakiplerin önceki performansları dikkate alınmayacaktır. Yani altın madalya sahibi veya yüksek sıralamaya sahip bir yarışmacı, benzer sıralamaya sahip yarışmacılarla eşleşebilir veya eşleşmeyebilir. Böylece hakemler, yarışmacıların yarışma anındaki performansını değerlendirebilecektir. Önceki performanslar ve/veya ödüller de yarışmada dikkate alınmayacaktır.

Eşleşme ağacında yer alacak uygun yarışmacı sayısını pistin büyüklüğü ve hakemlerin görüş alanı belirleyecektir.

### 5.5.1. Session'lara İlişkin Prosedür

1. Hakemler, kendilerine ayrılan yeri alır (ayakta) ve hakem arayüzü cihazlarının sorunsuz çalıştığını teyit eder.
2. Ek görevliler de (DJ'ler, değerlendirme sistemi teknisyenleri, etkinlik personeli) aşamanın başlamasına hazırlanır.
3. MC, seyirciyi selamlar ve her eşleşme ağacındaki yarışmacıları anons eder.
4. MC, Session'ın başladığını bildirir.
5. DJ, Session'ın ilk parçasını çalar ve süre başlar.
6. Yarışmacılar aynı anda dans etmeye başlayabilir.
7. Sürenin bittiğini bildirmek ve etkinlik akışını kontrol etmek de dâhil olmak üzere pistin yönetimi MC'ye aittir.
8. MC, her eşleşme ağacına ait Session'ın bittiğini duyurur.
9. Her eşleşme ağacı sonunda hakemler cihazlarına bağlanarak nihai puanlarını girip gönderirken yarışmacılar da pistte sıraya girer.
10. Başkan, round'un kural ve düzenlemelere uygun olarak yürütüldüğünü doğrular ve yarışmanın devamına onay verir.
11. Daha sonra MC sonraki eşleşme ağacında yer alan yarışmacıları anons eder. Eşleşme ağaçları karşılıklı değişir. Tüm yarışmacılar katılım sağlayana kadar süreç yeniden başlatılır.

## 5.6. 2. AŞAMA: CYPHER'LAR

İkinci aşama, dans partilerinde doğal olarak oluşturulan dans çemberlerine dayanan bir ön eleme aşamasıdır. Hip-Hop kültüründe bu çemberlere Cypher adı verilir. Bu yarışmada Cypher'lar, her Cypher eşleşme ağacında yer alan ilgili sporcu sayısından ibarettir. Session'ların aksine yarışmacıların her biri bir (1) dakikalık solo performansı sergiler. DJ, 1. Aşamada olduğu gibi kesintisiz müzik çalar.

5.2'de belirtildiği üzere, seri başı sadece yarışmacıları gruplandırma amacıyla belirlenir ancak dans sırasını belirlemez. Yani Cypher'a ne zaman gireceklerine yarışmacıların kendileri karar vermelidir.

### 5.6.1. Cypher'lara İlişkin Prosedür

12. Hakemler, kendilerine ayrılan yere oturur ve hakem arayüzü cihazlarının sorunsuz çalıştığını teyit eder.
13. Ek görevliler de (DJ'ler, değerlendirme sistemi teknisyenleri, etkinlik personeli) aşamanın başlamasına hazırlanır.
14. MC, seyirciyi selamlar ve her eşleşme ağacındaki yarışmacıları anons eder.
15. MC, Cypher'ın başladığını anons eder ve süre başlar.
16. DJ, Cypher'ın ilk parçasını çalar.
17. Yarışmacılar sırayla birer dakikalık solo performanslarını sergilerler.
18. Sürenin bittiğini bildirmek ve etkinlik akışını kontrol etmek de dâhil olmak üzere pistin yönetimi MC'ye aittir.
19. MC, her eşleşme ağacına ait Cypher'ın bittiğini duyurur.
20. Her eşleşme ağacı sonunda hakemler cihazlarına bağlanarak nihai puanlarını girip gönderirken yarışmacılar da piste sıraya girer.
21. Başkan, round'un kural ve düzenlemelere uygun olarak yürütüldüğünü doğrular ve yarışmanın devamına onay verir.
22. Daha sonra MC sonraki eşleşme ağacında yer alan yarışmacıları anons eder. Eşleşme ağaçları karşılıklı değişir. Tüm yarışmacılar katılım sağlayana kadar süreç yeniden başlatılır.

### 5.7. 3. AŞAMA: BATTLE'LAR

Bu aşama, etkinliğin son aşamasıdır. Sıralamada İlk 32'de (veya İlk 16'da) yer alan yarışmacılar, nihai şampiyon belirlenene kadar eleme Battle'larında mücadele verir. Her Battle'da iki (2) round yapılır; ayrıca tie-breaker round'u da yapılabilir. Her Battle'ın galibi, yarışmanın sonraki aşamasına yükselir. Battle'ın mağlubu yarışmadan elenir.

#### 5.7.1. Battle'lara İlişkin Prosedür

23. Hakemler, kendilerine ayrılan yere oturur ve hakem arayüzü cihazlarının sorunsuz çalıştığını teyit eder.
24. Ek görevliler de (DJ'ler, değerlendirme sistemi teknisyenleri, etkinlik personeli) aşamanın başlamasına hazırlanır.
25. MC, seyirciyi selamlar ve her battle'da mücadele edecek yarışmacıları anons eder.
26. Yarışmacılar piste girer
27. MC, Battle'ın başladığını bildirir.
28. DJ, Battle'ın ilk parçasını çalar ve süre başlar.
29. Yarışmacılar sırayla performanslarını sergiler.
30. Sürenin bittiğini bildirmek ve etkinlik akışını kontrol etmek de dâhil olmak üzere pistin yönetimi MC'ye aittir.
31. Her round süresince ve bitiminde hakemler cihazlarına bağlanarak 1. Round (R1 olarak kısaltılır) puanlarını girer ve gönderir.
32. Battle'ın sonucu seyirciye anons edilir.
33. 2. Round'da (R2 olarak kısaltılır) 25.-32. adımlar tekrar edilir. İlk round'u kaybeden yarışmacı, ikinci round'u açar. Round galibi en son dans eder.
34. 2. Round (R2) sonunda iki olası sonuç vardır: galip-mağlup / mağlup-galip (a) veya tie-breaker (b).
  - a. Sonuç 2-0 veya 0-2 ise MC galip ve mağlup yarışmacıyı anons eder. Battle tamamlanır ve sonraki yarışma aşamasına geçilir.
  - b. Sonuç 1-1 ise MC 25.-30. adımları uygulayarak üçüncü round'u (R3) başlatır. Tie-breaker round'unu R1 ve R2'de en düşük toplam puanı alan yarışmacı başlatır. 3. Round'da 30. adım tamamlandığında battle'ın galibi belli olur. Battle tamamlanır ve sonraki Battle'a geçilir.
35. Başkan, round'un kural ve düzenlemelere uygun olarak yürütüldüğünü doğrular ve yarışmanın devamına onay verir.
36. MC, sıradaki battle'ın yarışmacılarını anons eder ve şampiyon belli olana kadar süreç tekrar edilir.

## 5.8. Galibiyet Koşulları

### 5.8.1. Battle'lar

Bir sporcu iki (2) round'u kazandığında Battle sonucu belli olur. İkinci round sonunda sonuç berabere ise (1-1) Battle'da üçüncü round'a geçilir. Her iki yarışmacıya da ekstra birer dakika verilir. En çok round'u kazanana göre (2-1) Battle galibi açıklanır.

### 5.8.2. Round'lar

Bir dansçı beş (5) hakem oyundan en az üçünü (3) aldığında round'u kazanır.

### 5.8.3. Hakem oyları

Bir hakemin hakem arayüzünde üç (3) kategoriden en az ikisinde (2) bir sporcuya oy vermesi hakem oyu olarak adlandırılır.

## 5.9. Yarışma Süresi: İLK 100

Aşağıdaki hesaplamalara göre toplam yarışma süresi **5 saat 44 dakikadır**.

Bu tahmin, 1. Aşamada başlangıçtaki yarışmacı sayısı 100 alınarak yapılmıştır. Cypher'lar, her Cypher'da dört (4) yarışmacı olacak şekilde, Battle'lar ise tüm Battle'larda tie-breaker round'ları yapılacak şekilde hesaplanmıştır. Hesaplamalar sadece etkin dans süresi şeklindedir. Bu hesaplamalarda MC anonsları ve hakemlere verilecek ek sürenin yer almadığı unutulmamalıdır. Etkinliğe genel bakış için bkz. Bölüm 5.12 Etkinlik Programı

- 1. Aşama Session 1 sa. 40 dk.
  - 2. Aşama Cypher 1 sa. 04 dk.
  - 3. Aşama Battle 3 sa. 00 dk.
- Toplam 5 sa. 44 dk.

### 5.9.1. Session'ların Hesaplanması

#### İLK 100

1. Session	10 dansçı	10 dk.
2. Session	10 dansçı	10 dk.
3. Session	10 dansçı	10 dk.
4. Session	10 dansçı	10 dk.
5. Session	10 dansçı	10 dk.
6. Session	10 dansçı	10 dk.
7. Session	10 dansçı	10 dk.
8. Session	10 dansçı	10 dk.
9. Session	10 dansçı	10 dk.
10. Session	10 dansçı	10 dk.
		<u>100 dk. - 1 sa. 40 dk.</u>

## 5.9.2. Cypher'ların Hesaplanması

### İLK 64

1. Cypher	4 dansçı	4 x 1 dk.lık solo	4 dk.
2. Cypher	4 dansçı	4 x 1 dk.lık solo	4 dk.
3. Cypher	4 dansçı	4 x 1 dk.lık solo	4 dk.
4. Cypher	4 dansçı	4 x 1 dk.lık solo	4 dk.
5. Cypher	4 dansçı	4 x 1 dk.lık solo	4 dk.
6. Cypher	4 dansçı	4 x 1 dk.lık solo	4 dk.
7. Cypher	4 dansçı	4 x 1 dk.lık solo	4 dk.
8. Cypher	4 dansçı	4 x 1 dk.lık solo	4 dk.
9. Cypher	4 dansçı	4 x 1 dk.lık solo	4 dk.
10. Cypher	4 dansçı	4 x 1 dk.lık solo	4 dk.
11. Cypher	4 dansçı	4 x 1 dk.lık solo	4 dk.
12. Cypher	4 dansçı	4 x 1 dk.lık solo	4 dk.
13. Cypher	4 dansçı	4 x 1 dk.lık solo	4 dk.
14. Cypher	4 dansçı	4 x 1 dk.lık solo	4 dk.
16. Cypher	4 dansçı	4 x 1 dk.lık solo	4 dk.
			<u>64 dk. - 1 sa. 04 dk.</u>

## 5.9.3. Battle'ların Hesaplanması

### İLK 32

1. Battle	2 dansçı	4 x 1 dk.lık solo (+ 2 x 1 dk.lık solo, tie round'u)	6 dk.
2. Battle	2 dansçı	4 x 1 dk.lık solo (+ 2 x 1 dk.lık solo, tie round'u)	6 dk.
3. Battle	2 dansçı	4 x 1 dk.lık solo (+ 2 x 1 dk.lık solo, tie round'u)	6 dk.
4. Battle	2 dansçı	4 x 1 dk.lık solo (+ 2 x 1 dk.lık solo, tie round'u)	6 dk.
5. Battle	2 dansçı	4 x 1 dk.lık solo (+ 2 x 1 dk.lık solo, tie round'u)	6 dk.
6. Battle	2 dansçı	4 x 1 dk.lık solo (+ 2 x 1 dk.lık solo, tie round'u)	6 dk.
7. Battle	2 dansçı	4 x 1 dk.lık solo (+ 2 x 1 dk.lık solo, tie round'u)	6 dk.
8. Battle	2 dansçı	4 x 1 dk.lık solo (+ 2 x 1 dk.lık solo, tie round'u)	6 dk.
9. Battle	2 dansçı	4 x 1 dk.lık solo (+ 2 x 1 dk.lık solo, tie round'u)	6 dk.
10. Battle	2 dansçı	4 x 1 dk.lık solo (+ 2 x 1 dk.lık solo, tie round'u)	6 dk.
11. Battle	2 dansçı	4 x 1 dk.lık solo (+ 2 x 1 dk.lık solo, tie round'u)	6 dk.
12. Battle	2 dansçı	4 x 1 dk.lık solo (+ 2 x 1 dk.lık solo, tie round'u)	6 dk.
13. Battle	2 dansçı	4 x 1 dk.lık solo (+ 2 x 1 dk.lık solo, tie round'u)	6 dk.
14. Battle	2 dansçı	4 x 1 dk.lık solo (+ 2 x 1 dk.lık solo, tie round'u)	6 dk.
15. Battle	2 dansçı	4 x 1 dk.lık solo (+ 2 x 1 dk.lık solo, tie round'u)	6 dk.
16. Battle	2 dansçı	4 x 1 dk.lık solo (+ 2 x 1 dk.lık solo, tie round'u)	6 dk.
			<u>96 dk. - 1 sa. 36 dk.</u>

### İLK 16

1. Battle	2 dansçı	4 x 1 dk.lık solo (+ 2 x 1 dk.lık solo, tie round'u)	6 dk.
2. Battle	2 dansçı	4 x 1 dk.lık solo (+ 2 x 1 dk.lık solo, tie round'u)	6 dk.
3. Battle	2 dansçı	4 x 1 dk.lık solo (+ 2 x 1 dk.lık solo, tie round'u)	6 dk.
4. Battle	2 dansçı	4 x 1 dk.lık solo (+ 2 x 1 dk.lık solo, tie round'u)	6 dk.
5. Battle	2 dansçı	4 x 1 dk.lık solo (+ 2 x 1 dk.lık solo, tie round'u)	6 dk.
6. Battle	2 dansçı	4 x 1 dk.lık solo (+ 2 x 1 dk.lık solo, tie round'u)	6 dk.
7. Battle	2 dansçı	4 x 1 dk.lık solo (+ 2 x 1 dk.lık solo, tie round'u)	6 dk.
8. Battle	2 dansçı	4 x 1 dk.lık solo (+ 2 x 1 dk.lık solo, tie round'u)	6 dk.
			<u>36 dk. - 0 sa. 36 dk.</u>

**İLK 8**

1. Battle	2 dansçı	4 x 1 dk.lık solo (+ 2 x 1 dk.lık solo, tie round'u)	6 dk.
2. Battle	2 dansçı	4 x 1 dk.lık solo (+ 2 x 1 dk.lık solo, tie round'u)	6 dk.
3. Battle	2 dansçı	4 x 1 dk.lık solo (+ 2 x 1 dk.lık solo, tie round'u)	6 dk.
4. Battle	2 dansçı	4 x 1 dk.lık solo (+ 2 x 1 dk.lık solo, tie round'u)	6 dk.
			<u>24 dk. - 0 sa. 24 dk.</u>

**Yarı Final**

1. Battle	2 dansçı	4 x 1 dk.lık solo (+ 2 x 1 dk.lık solo, tie round'u)	6 dk.
2. Battle	2 dansçı	4 x 1 dk.lık solo (+ 2 x 1 dk.lık solo, tie round'u)	6 dk.
			<u>12 dk. - 0 sa. 12 dk.</u>

**Bronz**

1. Battle	2 dansçı	4 x 1 dk.lık solo (+ 2 x 1 dk.lık solo, tie round'u)	6 dk.
			<u>6 dk. - 0 sa. 6 dk.</u>

**Final**

1. Battle	2 dansçı	4 x 1 dk.lık solo (+ 2 x 1 dk.lık solo, tie round'u)	6 dk.
			<u>6 dk. - 0 sa. 6 dk.</u>

**5.10. Yarışma Süresi: İLK 60**

Aşağıdaki hesaplamalara göre toplam yarışma süresi **2 saat 44 dakikadır**.

Bu tahmin, birinci aşamada başlangıçtaki yarışmacı sayısı 60 alınarak yapılmıştır. Cypher'lar, her Cypher'da dört (4) sporcu olacak şekilde, Battle'lar ise tüm Battle'larda tie-breaker round'ları yapılacak şekilde hesaplanmıştır. Hesaplamalar sadece etkin dans süresi şeklindedir. Bu hesaplamalarda MC anonsları ve hakemlere verilecek ek sürenin yer almadığı unutulmamalıdır. Etkinliğe genel bakış için bkz. Bölüm 5.12 Etkinlik Programı

1. Aşama Session	1 sa. 00 dk.
2. Aşama Cypher	0 sa. 32 dk.
3. Aşama Battle	1 sa. 12 dk.
<u>Toplam 2 sa. 44 dk.</u>	

**5.10.1. Session'ların Hesaplanması****İLK 60**

1. Session	10 dansçı	10 dk.
2. Session	10 dansçı	10 dk.
3. Session	10 dansçı	10 dk.
4. Session	10 dansçı	10 dk.
5. Session	10 dansçı	10 dk.
6. Session	10 dansçı	10 dk.
		<u>60 dk. - 1 sa. 00 dk.</u>

### 5.10.2. Cypher'ların Hesaplanması

#### İLK 32

1. Cypher	4 dansçı	4 x 1 dk.lık solo	4 dk.
2. Cypher	4 dansçı	4 x 1 dk.lık solo	4 dk.
3. Cypher	4 dansçı	4 x 1 dk.lık solo	4 dk.
4. Cypher	4 dansçı	4 x 1 dk.lık solo	4 dk.
5. Cypher	4 dansçı	4 x 1 dk.lık solo	4 dk.
6. Cypher	4 dansçı	4 x 1 dk.lık solo	4 dk.
7. Cypher	4 dansçı	4 x 1 dk.lık solo	4 dk.
8. Cypher	4 dansçı	4 x 1 dk.lık solo	4 dk.
			<u>32 dk. - 0 sa. 32 dk.</u>

### 5.10.3. Battle'ların Hesaplanması

#### İLK 16

1. Battle	2 dansçı	4 x 1 dk.lık solo (+ 2 x 1 dk.lık solo, tie round'u)	6 dk.
2. Battle	2 dansçı	4 x 1 dk.lık solo (+ 2 x 1 dk.lık solo, tie round'u)	6 dk.
3. Battle	2 dansçı	4 x 1 dk.lık solo (+ 2 x 1 dk.lık solo, tie round'u)	6 dk.
4. Battle	2 dansçı	4 x 1 dk.lık solo (+ 2 x 1 dk.lık solo, tie round'u)	6 dk.
5. Battle	2 dansçı	4 x 1 dk.lık solo (+ 2 x 1 dk.lık solo, tie round'u)	6 dk.
6. Battle	2 dansçı	4 x 1 dk.lık solo (+ 2 x 1 dk.lık solo, tie round'u)	6 dk.
7. Battle	2 dansçı	4 x 1 dk.lık solo (+ 2 x 1 dk.lık solo, tie round'u)	6 dk.
8. Battle	2 dansçı	4 x 1 dk.lık solo (+ 2 x 1 dk.lık solo, tie round'u)	6 dk.
			<u>36 dk. - 0 sa. 36 dk.</u>

#### İLK 8

1. Battle	2 dansçı	4 x 1 dk.lık solo (+ 2 x 1 dk.lık solo, tie round'u)	6 dk.
2. Battle	2 dansçı	4 x 1 dk.lık solo (+ 2 x 1 dk.lık solo, tie round'u)	6 dk.
3. Battle	2 dansçı	4 x 1 dk.lık solo (+ 2 x 1 dk.lık solo, tie round'u)	6 dk.
4. Battle	2 dansçı	4 x 1 dk.lık solo (+ 2 x 1 dk.lık solo, tie round'u)	6 dk.
			<u>24 dk. - 0 sa. 24 dk.</u>

#### Yarı Final

1. Battle	2 dansçı	4 x 1 dk.lık solo (+ 2 x 1 dk.lık solo, tie round'u)	6 dk.
2. Battle	2 dansçı	4 x 1 dk.lık solo (+ 2 x 1 dk.lık solo, tie round'u)	6 dk.
			<u>12 dk. - 0 sa. 12 dk.</u>

#### Bronz

1. Battle	2 dansçı	4 x 1 dk.lık solo (+ 2 x 1 dk.lık solo, tie round'u)	6 dk.
			<u>6 dk. - 0 sa. 6 dk.</u>

#### Final

1. Battle	2 dansçı	4 x 1 dk.lık solo (+ 2 x 1 dk.lık solo, tie round'u)	6 dk.
			<u>6 dk. - 0 sa. 6 dk.</u>

### 5.11. Molalar

Her aşama arasında en az 15 dakikalık mola önerilir. Her üç (3) saatte bir en az 30 dakikalık mola önerilir. Tercihen İlk 32 ile İlk 16 arasında ek bir mola olmalıdır.

## 5.12. Etkinlik Programı (Şablon)

Bu program, 100 başlangıç yarışmacısına göre hazırlanmıştır. Her yarışma etkinliğine göre uyarlanabilecek bir örnek niteliğindedir.

### I. BÖLÜM

09.00 - 11.00

11.00 - 12.00	(60 dk.)	<b>Giriş</b>	Yarışmacılar
11.30		<b>Kapı Açılışı, Bilet</b>	Seyirci
11.00 - 12.30	(30 dk.)	<b>Açık Dans Pisti</b>	1. DJ
12.30 - 12.45	(15 dk.)	<b>Karşılama</b>	MC, 1. DJ, Hakemler, İlk 100
12.45 - 14.30	(100 dk.+)	<b>Session'lar</b>	İlk 100
14.30 - 12.45	(15 dk.)	<b>Mola / 2. DJ</b>	Eğlence, Hakem Molası
14.45 - 16.00	(64 dk.+)	<b>Cypher'lar</b>	İlk 64
16.00 - 16.15	(15 dk.)	<b>Fotoğraf Çekimi</b>	İlk 100, 64, 32
16.15 - 16.45	(30 dk.)	<b>Mola / 2. DJ</b>	Eğlence, Hakem Molası

### II. BÖLÜM

16.45 - 17.00	(15 dk.)	<b>Karşılama</b>	MC, 1. DJ, Hakemler, İlk 32
17.00 - 18.45	(96 dk.+)	<b>Battle'lar</b>	İlk 32
18.46 - 19.00	(15 dk.)	<b>Mola / 2. DJ</b>	Eğlence, Hakem Molası
19.00 - 20.30	(84 dk.+)	<b>Battle'lar</b>	İlk 16
20.30 - 20.45	(15 dk.)	<b>Ödül Töreni</b>	Altın, Gümüş, Bronz, İlk 8
20.45 - 21.00	(15 dk.)	<b>Fotoğraf Çekimi: Kapanış</b>	İlk 32, İlk 16
21.00 - 22.00	...	<b>Kapanış</b>	



## 6. Değerlendirme Sistemi

Onaylanmış değerlendirme sisteminde aşağıdakiler yer alır:

- Değerlendirme ilkeleri
- Karşılaştırmalı değerlendirme arayüzü
- Teknik Gönderim platformu

Hakem kararları ve yarışma sonuçları bu sistem üzerinden şeffaf olarak görüntülenir.

Resmî unvan yarışmalarında her biri bağımsız ve bireysel değerlendirme yapan beş (5) atanmış hakem yer alır. Hakemler karar verirken diğer hakemler de dâhil olmak üzere hiç kimse ile konuşamaz, görüşemez ve kimseye danışamaz.

### 6.1. Değerlendirme Sistemleri

Onaylanmış değerlendirme sistemleri Hip-Hop dans performanslarının incelenmesini, değerlendirilmesini ve yarışma kapsamında puanlanmasını sağlar. Değerlendirme sistemlerinde üç (3) kategoriye ayrılan altı (6) birbirine bağlı kriter kullanılır. Bu sistem gereğince, hakemlerin eksiklikler ve kusurlar da dâhil olmak üzere sporcuların performansını her yönüyle gözlemlemesi ve değerlendirmesi gerekir.

#### 6.1.1. Değerlendirme Kriterleri

Hip-Hop dans performansı, aşağıdaki altı (6) onaylanmış kritere göre değerlendirilir:

1. Müzikalite
2. Teknik
3. Yaratıcılık
4. Hareket Dağarcığı
5. Kişilik
6. Performans

### 6.2. Değerlendirme Kriterlerinin Açıklaması

#### 6.2.1. Müzikalite

Hakemler, sporcuların müzik hassasiyetini göz önünde bulundurmalıdır. Söz konusu faktörler arasında aşağıdakiler bulunmakla beraber bunlarla sınırlı değildir:

- Ritmik unsurlarla (ritim, poliritim, zaman işaretleri ve vurgular, kuvvetli zaman (downbeat) ve zayıf zaman (upbeat), senkop, swing dâhil ancak bunlarla sınırlı değil) uyum
- Müziğin yapı unsurlarını (hücre, motif, figür, cümle) tanıma ve bunları hareket ve performansla dönüştürmede ustalık

- Hareket kalitesini müzikal anlatım ve müziğin verdiği hisle (müziksel doku) bağdaştırma becerisi

### **6.2.2. Teknik**

Hakemler, sporcuların icra sırasındaki fiziksel yeterliliklerini değerlendirmelidir. Buna kinetik dinamik, enerji hâkimiyeti, kuvvet, dokular, hacim, uzam, zamanlama, direnç ve tempo dâhil ancak bunlarla sınırlı değildir. Bu değerlendirmeyi yapan hakemin, söz konusu tekniğin icrasını her yönüyle anlayabilecek yeterliliğe sahip olması gerekir.

### **6.2.3. Yaratıcılık**

Hakemler, yarışmacıların mevcut hareket konseptlerine ve/veya varyasyonlarına kendi yorumlarını katabilme ve/veya özgün hareket/fikirler yaratabilme becerisini değerlendirmelidir. Hakemler ayrıca yarışmacıların getirdiği yeniliklerin etkisini ve kapsamını yani ilgili performansın var olan normları önemli ölçüde etkileyip etkilemediğini de değerlendirmelidir. Dolayısıyla hakemlerin icra edilen dans stili konusunda kapsamlı bilgi sahibi olması ve kültürel bağlamsal farkındalıklarının sağlam olması gerekir.

### **6.2.4. Hareket Dağarcığı**

Hakemler, sporcuların dans stiline uygun (otantik) hareket yelpazesini (çeşitliliğini) değerlendirmelidir. Bu hareketler arasında eski (kuruluş/temel) hareketler ve tekniklerin yanı sıra stildeki güncel değişimler de yer alır.

### **6.2.5. Kişilik**

Hakemler, yarışmacıların mevcut hareket konseptlerine ve/veya varyasyonlarına kendi yorumlarını katabilme ve/veya özgün hareket/fikirler yaratabilme becerisini değerlendirmelidir. Dolayısıyla hakemlerin icra edilen dans stili konusunda kapsamlı bilgi sahibi olması ve kültürel bağlamsal farkındalıklarının sağlam olması gerektiği unutulmamalıdır.

### **6.2.6. Performans**

Hakemler, yarışmacıların iletişim becerilerini ve yarışmacının verdiği mesajın alıcıyla/alıcılarla bulunduğu noktayı ve alıcı tarafından mesajın nasıl karşılandığını değerlendirmelidir. Bu kriterde yar alan faktörler arasında yarışmacının seyirciyle, hakemlerle ve rakip yarışmacıyla/yarışmacılarla duygusal bütünleşme sağlama kabiliyeti dâhil ancak bununla sınırlı değildir.

## **6.3. Değerlendirme İlkeleri: Ek Notlar**

Birincil kriterler Müzikalite, Teknik ve Yaratıcılık olup bunlar Hareket Dağarcığı, Kişilik ve Performansa göre daha yüksek ağırlığa/değere sahiptir.

Yarışmacılar, söz konusu gün, aşama ve round'daki icralarına göre değerlendirilir. Değerlendirmeler, hakemlerin bilgisi dâhilindeki en yüksek standartlar esas alınarak yapılır.

Hakemlerin dans formu kriterlerinde geçerli bilinen en yüksek potansiyel konusunda kapsamlı bilgi sahibi olması ve aynı zamanda kültürel ve tarihi bilgilerinin sağlam olması gereklidir.

Hip-Hop kültürünün en temel unsurlarından birisi “gerçekçilik” yani otantisedir. Performans/Otantisite kriterleri, “kişinin karakteri bağlamında” tanımlanmaz zira hakemlerden sporcuların geçmişini araştırması beklenmez. Söz konusu kriterler, dans stiline otantisitesini değerlendirir. Dolayısıyla otantisite Müzikalite, Teknik ve Hareket Dağarcığı temel kategorilerinde temsil edilir (örnekler için cezalara bakınız).

## 7. Cezalar

Cezalar ve cezanın kapsamı, hakemin inisiyatifindedir.

### 7.1. Tekrar

Cezalar hem Yaratıcılık hem Performans için geçerlidir.

### 7.2. Bite

Yaratıcılık ve Performans için ayrı ceza uygulanır. Bu kural bite’in kapsamından (tek hareket ya da stilin tamamı) bağımsızdır. Bite cezası, tekrar cezasından daha ağır olmalıdır.

### 7.3. Saldırgan ve/veya Tehditkâr Davranışlar

Cezalar Yaratıcılık, Karakter ve Performans için geçerlidir.

**Herhangi bir fiziksel temas olmamalıdır.** Ceza, söz konusu davranışta bulunan kişinin anında diskalifiye edilmesidir. Hakemler, hatalı tarafın tespitini temasla sonuçlanan hareketi başlatan kişiyi belirleyerek yapar.

Örneğin bir yarışmacının yarışma sırasında corkscrew yaptığını varsayalım. Bu durumda B Sporcusu bu harekete tepki olarak kolunu veya bacağına uzatabilir. B Sporcusunun vücudu, A Sporcusuna herhangi bir şekilde temas ederse B Sporcusu derhâl diskalifiye olur. B kolunu veya bacağına uzatmasaydı temas gerçekleşmeyecekti.

Tam tersine A’nın corkscrew’u, B herhangi bir şey yapmadığı halde A’nın B’nin ayağına temas etmesi ile sonuçlanabilir. Bu durumda temasla sonuçlanan hareketi (corkscrew) A başlattığı için A diskalifiye olur.

Bir sporcunun gerek sözlü gerek fiziksel aşırı saldırgan davranışları, yarışmadan derhâl diskalifiye edilmesine sebep olabilir. Ancak bunun için hakemlerin oy çokluğuyla karar vermesi ve kararın Başkan tarafından tatbik edilmesi gerekir.

Bir görevlinin veya konuğun gerek sözlü gerek fiziksel aşırı saldırgan davranışları, yarışma mekânından derhâl uzaklaştırılmasına sebep olabilir. Görevliler hakkında TDSF’ye şikâyette bulunulabilir.

Diskalifiye ile sonuçlanan cezaların kararını Başkan verir.

## 8. Terimler Sözlüğü

Bu sözlükteki terimler, TDSF yarışmaları bağlamında tanımlanmış olup kültürel tanımdan farklılık gösterebilir.

<b>Battle</b>	İki rakip yarışmacı veya ekip arasındaki doğrudan mücadele.
<b>Bite</b>	Belirli bir hareket veya stilin kopyalanması.
<b>Cypher</b>	Her sporcunun dilediği zaman girerek hünerlerini sergilediği çember şeklinde dans alanı.
<b>Hip-Hop</b>	Bkz. Kılavuzun 2. bölümü.
<b>Round</b>	Bir battle veya cypher'daki tüm yarışmacıların bireysel sololarını tamamlaması round olarak adlandırılır.
<b>Session</b>	Yarışmacıların aynı anda aynı alanda dans etmesi.
<b>Seri Başı</b>	İlgili çizimdeki ilk sıra.
<b>Solo</b>	Yarışmacının tek başına performans sergilemesi.

---

### 8. Değişik Ek Madde (1)

Başkan (başhakem) yarışmaya katılan sporcu sayılarına göre session'larda veya cypher'larda gerekliliğe göre değişkenlik gösteren sayılarda sporcu alabilir. Katılımcı sporcular yarıştırlarak istenilen sayılara indirilir.

Top 16'ya kalan sporcularla başlayan ile Hip Hop 1v1 Battle, çeyrek finalde 8 sporcu, yarı finalde 4 sporcu ile devam eder. Yarı finalde, finale kalamayan 2 sporcu, 3'üncülük ve 4'üncülük için Battle yapar. Finale kalan 2 sporcu da, 1'incilik ve 2'ncilik için 1v1 Battle yaparak aşağıdaki ek 1, 2, 3'teki şekillerde görüldüğü üzere, herhangi birinin seçimini yapan başkan (başhakem) yarışmayı yarışmanın sonuçlanmasına kadar devam ettirir. Katılımcı sporcu sayısının 8 sporcuya göre yapılmasına karar veren başkan (başhakem) yarı finalden başlatarak Battle yaptırabilir. 8 sporcudan az katılımlarda Battle yapılmaz. Yarışmanın nasıl yapılabileceğine başkan (başhakem) karar verir.

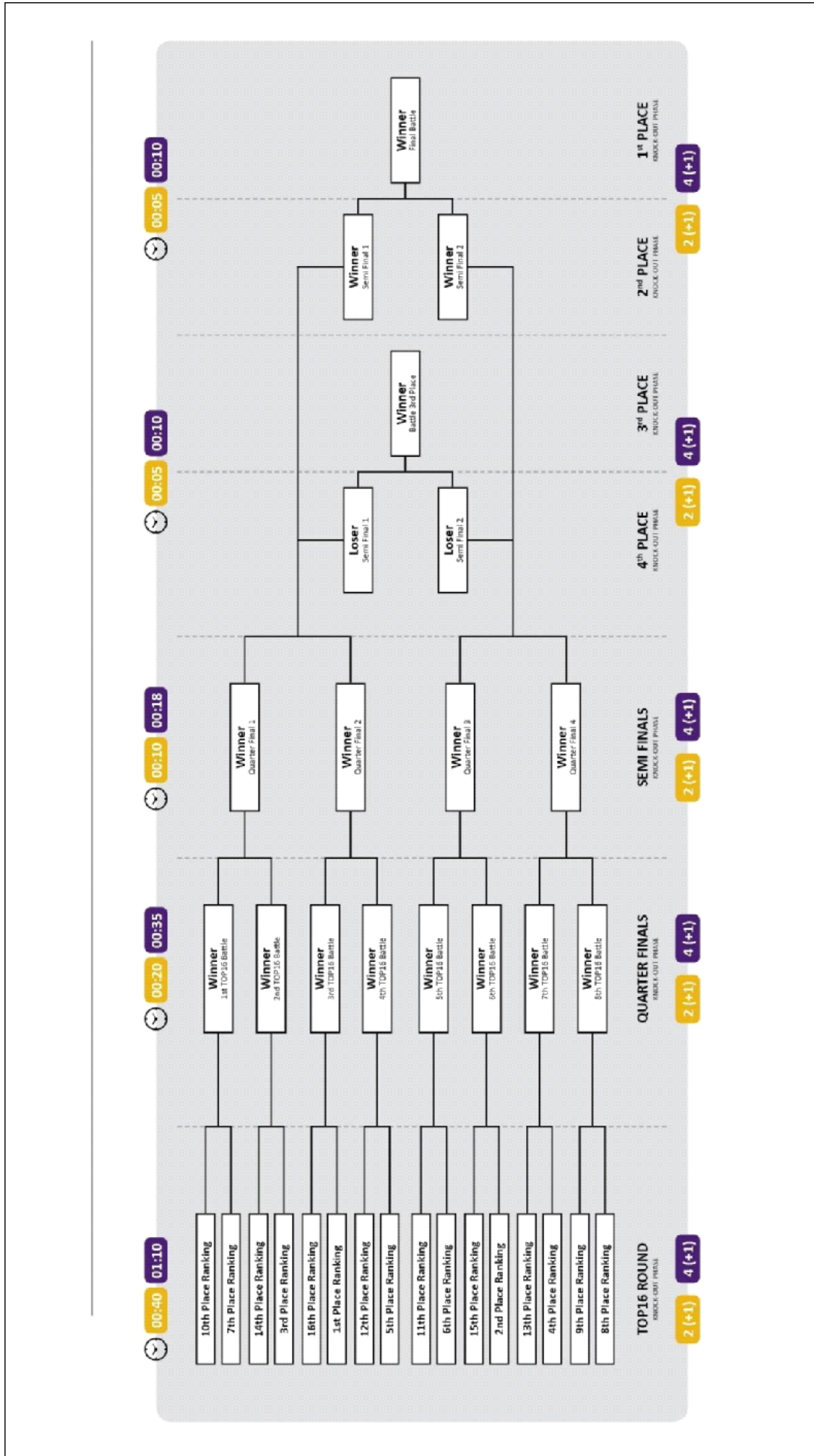
### 8. Değişik Ek Madde (2)

**Yürürlük:** Bu yarışma talimatı yayımı tarihinde yürürlüğe girer.

Bu yarışma talimatında yer almayan konular hakkında Türkiye Dans Sporları Federasyonu Başkanı karar verir.

**Yürütme:** Bu yarışma talimatı hükümlerini Türkiye Dans Sporları Federasyonu Başkanı yürütür.

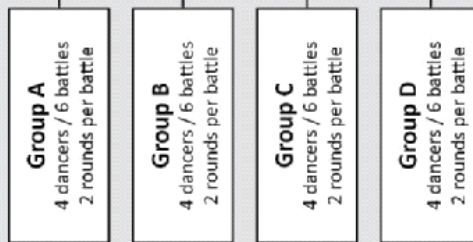
Milli Sporcu Belgesi Verilmesi Hakkında Yönetmelik, 13 Haziran 2020 tarihli 31154 sayılı resmi gazetede yayımlanan T.C. Gençlik ve Spor Bakanlığı yönetmelik hükümlerine göre verilir. (Bkz: TDSF.gov.tr>Kurumsal>Mevzuatlar)



## PHASE 1

TOP16 – Round Robin

01:20



**ROUND ROBIN / ROUNDS**  
PRELIMINARY PHASE

6

## PHASE 2

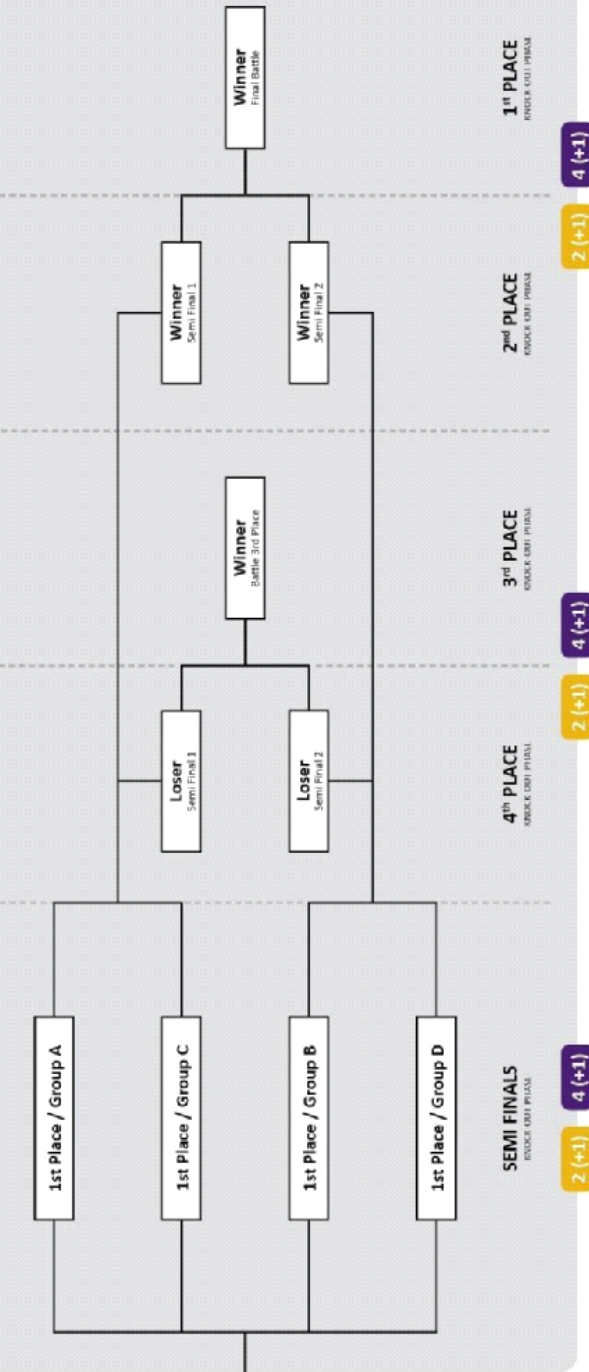
TOP4 – Knock-Out

00:05

00:10

00:05

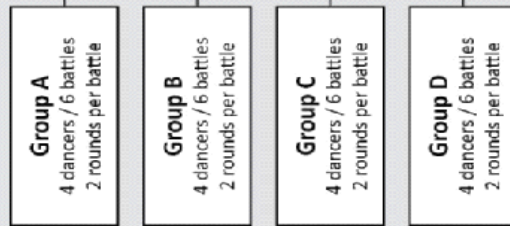
00:10



## PHASE 1

TOP16 – Round Robin

🕒 01:20



**ROUND ROBIN / ROUNDS**  
PRELIMINARY PHASE

6

## PHASE 2

TOP8 – Knock-Out

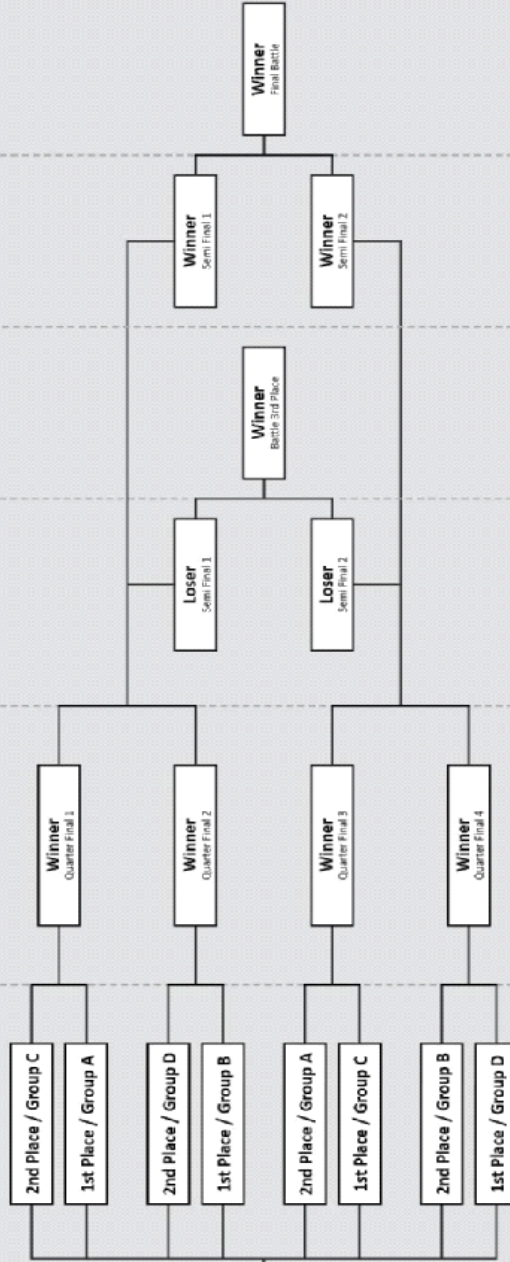
🕒 00:05

🕒 00:05

🕒 00:10

🕒 00:20

🕒 00:35



**1<sup>st</sup> PLACE**  
BRUCE COO PHASE

4 (+1)

**2<sup>nd</sup> PLACE**  
BRUCE COO PHASE

2 (+1)

**3<sup>rd</sup> PLACE**  
KNOCK-OUT PHASE

4 (+1)

**4<sup>th</sup> PLACE**  
BRUCE COO PHASE

2 (+1)

**SEMI FINALS**  
KNOCK-OUT PHASE

4 (+1)

**QUARTER FINALS**  
KNOCK-OUT PHASE

4 (+1)

2 (+1)



**OCAK 2022**