



PRAVIDLA PRODUCTION WAMT CZECHIA

PRODUCTION (ozn. PROD)

Kategorie	Věková kategorie	Časový limit	Prostor	Počet soutěžících
VELKÁ FORMACE	- kadetky - juniorky - seniorky - grandseniorky	1:30 – 3:00	Celá hala	min. 8

V této disciplíně nebudou udělovány tituly. Soutěžící budou standardně bodováni, obdrží skóre a následné umístění a ocenění.

PÓDIOVÁ SESTAVA

Kompozice soutěžního vystoupení

- Nástup, vždy až po ohlášení hlasatelem
- Pozdrav
- Stop figura – začáteční pozice
- Choreografie
- Stop figura – konečná pozice (4 vteřiny)
- Pozdrav
- Odchod
- **Nástup na soutěžní plochu**
 - Vždy až po ohlášení.
 - Musí být krátký, rychlý a jednoduchý – slouží pouze k nástupu na soutěžní plochu a zaujetí začáteční pozice.
 - Nesmí se jednat o další „malou choreografii“.
 - Nástup končí zastavením všech soutěžících ve stop figuře; musí být zřetelně oddělen od soutěžního vystoupení.
 - Za pozdrav je považován vojenský salut, pokynutí rukou nebo hlavou a je předváděn před samotným vystoupením.
- **Měření časového limitu**
 - Měří se pouze čas samotného vystoupení (tzn. bez času na nástup a odchod).
 - Čas se začíná měřit v momentě, kdy začne hrát doprovodná hudba.
 - Hudební stopa musí skončit současně s vystoupením; nesmí pokračovat jako doprovod k odchodu.
- **Zařazení tanečních, gymnastických a akrobatických prvků**
 - Skladba může obsahovat prvky a motivy různých tanců (společenských, folklorních), pokud jsou tyto prvky v souladu s hudbou.
 - Gymnastické prvky (prvky stability, skoky, piruety, posuny) mohou být do sestavy zahrnuty, pokud jsou prováděny bez narušení plynulosti sestavy, nejsou-li prováděny samoučelně, nýbrž ve spojení s prvkem s náčiním, s tvary a obrazy.



- Pokud jsou gymnastické prvky předváděny pouze některými soutěžícími ve skupině nebo malé formaci, ostatní členové nesmí být ve statické (čekající) pozici.
- Zvedačky jsou povoleny v jakékoliv části choreografie. Musí být prováděny bezpečně.

- **Odchod ze soutěžní plochy**

- Odchod musí být krátký, rychlý a jednoduchý; slouží pouze k opuštění soutěžní plochy
- Nesmí se jednat o další „malou choreografii“

KOSTÝMY, ÚČES A MAKE-UP

- Kostýmy, účes, make-up a celková vizáž by měla odpovídat věkové kategorii, charakteru hudby a zvolenému náčiní
- Barvy a jejich kombinace jsou zcela na výběru soutěžících, mohou se lišit v podskupinách, u kapitánky nebo u jednotlivců
- Overaly a kalhoty jsou povoleny
- Část kostýmu může být použita pro vizuální efekt v choreografii a může být použita jako rekvizita. Za rekvizitu se bude považovat každý oděvní nebo neoděvní prvek, který není ke kostýmu připevněn po celou dobu.
- Čepička nebo její imitace není povinná. Pokud soutěžící mají čepičku, může s ní být manipulováno v jakékoliv části choreografie.
- Obuv není povinná
- Pokud budou rozvázány tkaničky u bot, bude to považováno za problém s kostýmem.
- Malování na obličej je povoleno, zakrytí obličeje je povoleno

KONCEPT

- Vystoupení by mělo být poutavé, plynulé a soudržné. Téma (pokud je přítomné) by mělo být jasně prezentováno
- Použití rekvizit (hůlka, třásně, žezlo, vlajka, doplňky) není povinné, ale je povoleno. Přechody mezi rekvizitami (pokud jsou použity) by měly být prováděny hladce tak, aby nebyla narušena plynulost vystoupení
- Porotci berou v úvahu potenciální využití rekvizit.
- V této kategorii nejsou žádné povinné ani zakázané prvky.
- Jsou vítány různé taneční styly (latino, standardní, showdance, jazz, urban, etnický, MTV, cheerdance, discodance...).
- Není nutné, aby všichni tanečníci prováděli celou choreografii, ale během vystoupení nesmí opustit vymezený prostor.

PRINCIPIY HODNOCENÍ

- Pro hodnocení a bodování je rozhodující, jak je sestava předvedena a prezentována.
- Velikost soutěžní skupiny nemá vliv na hodnocení.

OBLAST AE – CHOREOGRAFIE A KOMPOZICE

Porotci hodnotí:

- Výběr a pestrost prvků
- Originalita



- Předvedení
- Využití tanečních, gymnastických prvků a také případnou jejich nadměrnost
- Využití prvků práce s náčiním
- Pohyb po ploše a její pokrytí
- Umělecký dojem – herecký přednes
- Synchron
- Choreografie musí být logicky návazná, soudržná s rytmem a rychlostí hudby
- Vhodnost hudby k věku soutěžících a jejich vyspělosti, disciplíně
- Harmonizace mezi výběrem skladby a celkovým výkonem - pohybové vyjádření hudebně zvukového doprovodu předváděné sestavy
- Soudržnost mixu hudby, přechody a návaznosti hudebních motivů a jednotlivých zvuků
- Kostým a líčení

OBLAST DM – POHYBOVÁ TECHNIKA

- **Držení těla** – za chybu se považují ohnutá záda, ramena dopředu, pohyb v předklonu ztuhlost
- **Držení a pohyby paží** – za chybu se považuje pohyb paží mimo rytmus, držení prstů v pěst, „bezzvládné“ paže při pohybu a obrazech, předpažení nad rovinu ramen
- **Držení a pohyby hlavy** – za chybu se považuje nepřirozené držení hlavy (záklon, úklon, předklon s pohledem dolů na nohy)
- **Zvedání kolen** – respektují se různé národní školy (styly a pojetí), rozhodující pak není výška zvedání kolen nebo zvedání pat (zanožování), zvedání kolen má být oboustranně vyvážené, chybné je vysoké zvedání levé a pouhé přinožení pravé (kulhání), nerovnoměrné zvedání
- **Provedení nášlapu** – nášlap má být přes špičku nebo břicho, za chybné provedení se považuje nášlap přes patu, pokud nejde o taneční prvek
- **Postavení chodidel** – chodidla mají být rovnoběžná
- **Gymnastické a akrobatické prvky** – přesnost, rozsah a jistota provedení, zřetelnost začátku a konce prvku, pád soutěžící, správné držení trupu, paží, nohou, hlavy během prvku
- **Obraty a otočky** – dopnuté stojné končetiny při otočkách v relevé, dopnutá špička nohy, točení na jednom místě, ukončení obratu bez úkroku či poskoku, osa těla musí být ve vertikále, chodidlo v relevé
- **Rovnováha** – správný průběh pohybu, jistota provedení, flexibilita
- **Flexibilita** – dostatečná flexibilita, správný průběh pohybu, jistota provedení

PENALIZACE

- Nesynchron -0,01
- Uklouznutí, vrávorání, problém s balancem -0,01
- Pád náčiní -0,05
- Velká chyba, velký úkrok -0,05
- Problém s kostýmem/s náčiním -0,1
- Pád soutěžící -0,3
- Příchod před ohlášením hlasatelem -0,3
- **Nepřipraven ke startu -0,3**
- Komunikace -0,3 (počítání nahlas je též považováno za komunikaci)



- Čas -0,05 za každou vteřinu
- Nepřipravená hudba -0,1
- Hudba špatné kvality -0,1

