

# **ETHIKKODEX, VERHALTENS NORMEN**

## **1.1 REGELN FÜR WETTBEWERBER**

### **ETHISCHES VERHALTEN**

Die Wettkämpfer werden sich immer würdig und sportlich verhalten. Die Teilnehmer werden die anderen Teilnehmer so behandeln, wie sie behandelt werden möchten. Alle Konkurrenten müssen gute Verlierer und Gewinner sein. Gewalt und Einschüchterung gegen Organisatoren, Richter oder Konkurrenten werden nicht toleriert, weder innerhalb noch außerhalb der Räumlichkeiten, zu jeder Zeit der Veranstaltung. Konflikt HINTER

### **DEN KULISSEN, AUF oder UM die BÜHNE**

Die Wettbewerber müssen:

- Pünktlich sein und sich hinter den Kulissen gut benehmen.
- Seien Sie freundlich zu anderen Konkurrenten und behindern Sie niemals die Leistung eines anderen Konkurrenten.
- Still sein und sich dehnen oder wiederholen, ohne die auftretenden Konkurrenten zu stören.
- Tun Sie Ihr Bestes, um die Umkleieräume, Toiletten und Kulissen sauber zu halten und den Müll &nbsp;; in die entsprechenden Mülleimer zu werfen.

### **FAHREN AUF DER TRIBÜNE**

Die Teilnehmer müssen:

- Behandeln Sie andere Konkurrenten mit Respekt und unterlassen Sie es, während der Aufführung unnötige Geräusche oder Bewegungen zu machen.
- Wettkämpfer und ihre Fans sollten keine lauten Geräusche wie Drucklufthörner machen, &nbsp;; die für Schiedsrichter, Publikum und Wettkämpfer störend sein können. Der Beifall schafft jedoch eine gute Atmosphäre und ermutigt andere Konkurrenten.
- Beachten Sie, dass sie disqualifiziert werden können, wenn sie für den Start eines Objekts auf der Bühne verantwortlich sind oder wenn sie die Leistung eines anderen Mitbewerbers in irgendeiner Weise beeinträchtigen.

### **FAHREN AUSSERHALB DER WETTKAMPFRÄUME**

Wettbewerber müssen sich bei der Teilnahme an einer IOT-VERANSTALTUNG immer in Würde verhalten, sei es auf dem Wettkampfgelände oder in einem Hotel, Restaurant oder einer anderen Einrichtung. Unhöfliches Verhalten kann zu einer Disqualifikation vom Wettbewerb führen.

Jeder Akt von Gewalt oder Aggression gegen andere Teilnehmer, Richter, Organisatoren oder andere Personen kann zur sofortigen Disqualifikation und zukünftigen Aussetzung von IoT-Wettbewerben führen.

Jeder Verstoß gegen lokales Recht kann zur sofortigen Disqualifikation und Aussetzung zukünftiger IoT-Wettbewerbe führen.

### **EIN GUTER SPORTLER UND BOTSCHAFTER DES TANZES SEIN**

Jeder Wettkämpfer muss sich immer freundlich gegenüber anderen Wettkämpfern verhalten und jederzeit ein guter Sportler sein. Jeder muss zusammenarbeiten, um jede IOT-VERANSTALTUNG zu einer unvergesslichen Gelegenheit zu machen, bei der sich alle Tänzer auf freundschaftliche Weise verstehen. Jeder Wettkämpfer wird immer ohne verbotene Substanzen antreten und aktiv gegen Doping kämpfen, das «Anti-Dopping-Gesetz» einhalten und fair spielen.

### **DEM PUBLIKUM EIN POSITIVES BILD VOM TANZ VERMITTELN**

Tänzer und Trainer sowie Richter und IoT-Beamte müssen sich dieser Regeln bewusst sein und sie jederzeit einhalten.

Die Tänzer sollten sich bemühen, dem Publikum ein korrektes und positives Bild des Tanzes zu vermitteln.

Die Musik muss immer dem Alter der Zuschauer angepasst sein. Die Texte dürfen keine unangemessenen Wörter enthalten, insbesondere in den Kategorien Kinder und Junioren.

## **1.2 IOT ETHIK- UND VERHALTENS KODEX FÜR LEHRER, TRAINER UND CHOREOGRAFEN**

1. Alle Lehrer, Trainer, Trainer und Choreografen, im Folgenden als Erzieher bezeichnet, verhalten sich jederzeit professionell, wenn sie an einer IOT-VERANSTALTUNG teilnehmen. Sie müssen immer mit Würde handeln und ein gutes sportliches Verhalten zeigen.
2. Erzieher müssen stets ihre Erzieherkollegen respektieren und dürfen gegenüber anderen Erziehern und Wettbewerbern keine abfälligen oder aufrührerischen Äußerungen machen.
3. Ein Erzieher kann das Ergebnis einer Prüfung in Frage stellen, muss dies jedoch privat mit dem Organisator, dem Betreuer oder dem Vorsitzenden der Schiedsrichter tun. Sobald eine Entscheidung getroffen wurde, muss der Erzieher diese Entscheidung akzeptieren, ohne Geschichten zu erzählen. Alle weiteren Anträge, die sich auf diese Entscheidung beziehen, sind dem Ausschuss schriftlich zur Prüfung vorzulegen.
4. Pädagogen dürfen unter keinen Umständen einen Organisator, Richter oder IoT-Beamten bestechen, bedrohen, belästigen oder einschüchtern, auch nicht in sozialen Netzwerken. Dies kann zu einer sofortigen Ausweisung des Ereignisses und einer möglichen weiteren Sanktion seitens des Ausschusses führen.

5. Erzieher sollten sich niemals direkt an einen Schiedsrichter wenden, um ihn zu fragen, wie oder warum er in der Art und Weise notiert hat, wie er es getan hat. Sie dürfen auch nicht fragen, welche Kriterien ein Schiedsrichter verwendet, um die Wettkämpfer während des Wettkampfes zu bewerten.
6. Choreografen und Tänzer, die von anderen IoT-Konkurrenten erstellte Choreografien oder Routinen kopieren, werden vom IoT-Komitee verfolgt und können das Recht auf Teilnahme an IoT-Veranstaltungen verlieren, wenn sie beim Betrachten der Bänder für schuldig befunden werden.
7. Es ist illegal, DVDs von IoT-Veranstaltungen zu kopieren oder zu erstellen und sie ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung des Veranstalters und IOT zu verkaufen. Jeder Verstoß gegen diese Regel kann rechtliche Schritte nach sich ziehen, auch für Mitgliedsverbände oder Einzelpersonen.
8. Wenn ein Wettkampf auf einer nicht angehobenen Fläche (Sporthalle) ausgetragen wird, darf nur ein Trainer vor dem Training auf dem Boden sitzen.
9. Es ist strengstens verboten, Tänzer während einer Aufführung von ihren Trainern, Assistenten oder anderen Personen zu trainieren und zu führen. Dies kann zur Disqualifikation der Tänzer führen. (Dieses regel gilt für alle IoT-Disziplinen.