



Allgemeine Regeln

Jeden Monat finden über 300 Poetry Slams im deutschsprachigen Raum statt. Die Regeln sind immer dieselben:

- Die vorgetragenen Texte müssen von dem/der/den Vortragenden selbst verfasst worden sein.
- Ein Zeitlimit begrenzt den Vortrag.
- Requisiten (Kostüme, Instrumente, Pyrotechnik, usw.) sind verboten.
- Es darf nicht überwiegend gesungen werden.
- Das Publikum entscheidet über den Ausgang des Wettbewerbs.

Bei den deutschsprachigen Meisterschaften gelten natürlich dieselben Regeln. Um Missverständnissen vorzubeugen, steht hier das umfangreiche Reglement:

Im Rahmen des SLAM 2016 findet ein Einzelwettbewerb und ein Teamwettbewerb statt. Gekämpft wird jeweils um den Titel „Deutschsprachige*r Meister*in im Poetry Slam“.

Der Einzelwettbewerb

Im Einzelwettbewerb treten insgesamt 110 Starter*innen an, die sich im Vorfeld für die Meisterschaften qualifizierten.

11 Vorrunden à 10 Starter*innen

3 Halbfinals à 11 Starter*innen

1 Finale mit 9 Starter*innen, mündend in ein finales Stechen mit 3 Starter*innen

Das **Zeitlimit** beträgt in allen Wettbewerbsrunden des SLAM 2016 6:00 Minuten. Nach 5:45 Minuten ertönt ein akustisches Signal, das die verbleibenden 15 Sekunden anzeigt. Nach 6:00 Minuten wird der Auftritt von der Moderation beendet.

Das Zeitlimit beginnt mit dem ersten gesprochenen Wort auf der Bühne. Bei tonlosem/pantomimischem Beginn beginnt es spätestens 5 Sekunden, nachdem das Mikrofon eingestellt wurde/der Beginn durch Körpersprache signalisiert wurde.

Es gibt keine Mindestbühnenzeit. Es gibt keine maximale Anzahl der dargebotenen Texte. Allein das Zeitlimit beschränkt den Vortrag.

Textwiederholungen sind beim SLAM 2016 prinzipiell nicht gestattet. Eine Ausnahme bildet hierbei das finale Stechen mit drei Personen. Hier darf – sofern gewünscht – der in der *Vorrunde* beim SLAM 2016 vorgetragene Text wiederholt werden (ausschließlich der Text aus der Vorrunde). Konkret benötigt man zum Sieg des SLAM 2016 (Einzelwettbewerb) also mindestens drei unterschiedliche Texte (Vorrunde/Halbfinale/Finale). Texte, die bereits bei vergangenen Deutschsprachigen Meisterschaften vorgetragen wurden, dürfen nicht wiederholt werden. Auftritte bei Landesmeisterschaften sowie beim U20 SLAM sind von dieser Regelung ausgenommen. Alle Zuwiderhandlungen gegen diese Regel führen zur Disqualifikation. Disqualifikationen werden durch den/die Moderator*in in Absprache mit dem Bout Management ausgesprochen. Die abschließende Entscheidungshoheit über Disqualifikationen obliegt dem SLAM 2016-OK.

Die **Reihenfolge** der Auftretenden wird jeweils am Tag der Veranstaltung (max. 1 Tag vorher in Halbfinals/Finale) durch den/die Bout Manager*in im Beisein der Akteur*innen ausgelost.

Das **gesprochene Wort** steht im Vordergrund. Die Vorträge dürfen nicht überwiegend aus Gesang bestehen, in jedem Fall aber unter 50% der Auftrittszeit. Rap/Sprechgesang ist grundsätzlich erlaubt. Kostüme sind ausschließlich gestattet, wenn die betreffende Person nachweislich auch abseits der Bühne damit in der Öffentlichkeit in Erscheinung tritt. Es ist untersagt, sich nur für den Auftritt zu „verkleiden“. Textblätter (ggf. auch Smartphone, Tablet, Kindle, etc. – sofern sie nicht Teil der Performance sind) gelten nicht als Requisit und sind deshalb zu jeder Zeit erlaubt.

Das Einbinden von sich auf der Bühne befindlichen Gegenständen (z.B. Mikrofonstativ) oder Bühnengegebenheiten (z.B. Vorhänge) ist nur in dem Maße gestattet, als dass ihm keine elementare Rolle während des Auftritts zufällt (vgl. „Gesangsregel“).

Die **Jury** besteht bei allen Wettbewerbsrunden des SLAM 2016 aus zufällig ausgewählten Zuschauer*innen, die durch das Bout Management während der Einlassphase ausgesucht und gebrieft werden. In den Vorrunden sowie den Halbfinals besteht die Publikumsjury aus 7 Personen, beim Finale aus 11 Personen.

Alle Jurymitglieder geben ihre Wertung auf Aufforderung der Moderation unmittelbar nach dem Auftritt ab. Die zu vergebenen Wertungen reichen dabei von 0,0 (sehr schlecht) bis 10,0 (ausgezeichnet). Es werden jeweils die höchste und die tiefste Wertung gestrichen („Streichnoten“). Die verbliebenen Punkte werden addiert und ergeben das Endergebnis für den jeweiligen Auftritt (Maximalpunktzahl in Vorrunde/Halbfinale: 50, im Finale: 90).

Sollte vor einer Entscheidung auf einer zum Erreichen der nächsten Ausscheidungsrunde relevanten Platzierung **Punktegleichstand** herrschen (z.B. Gruppensieg nach allen Beiträgen in Gruppe 1), entscheidet die Publikumsjury durch Anzeigen von „X“ oder „O“ (Entweder-Oder-Entscheidung). Sollten mehr als zwei Teilnehmer*innen einen Punktegleichstand erzielen, entscheidet die Publikumsjury durch Anzeigen von 1, 2, 3, 4, etc. (Entweder-Oder-Entscheidung).

Hierbei ist jeweils die relative Mehrheit der Juryvoten ausschlaggebend. Sollten mehrere Teilnehmer*innen mit den meisten Stimmen die gleiche Punktzahl erhalten haben, so wird unter Ausschluss der übrigen noch im Stichentscheid befindlichen Teilnehmer*innen die Abstimmung ggf. so lange wiederholt, bis sich eine relative Mehrheit für eine/n Teilnehmer*in ergibt.

Eine etwaige Stichabstimmung erfolgt immer nach allen Auftritten in einer Gruppe.

Die betreffenden Auftretenden werden zu dieser Abstimmung auf die Bühne gebeten.

Wer sich für die jeweils nächste Ausscheidungsrunde qualifiziert, bzw. den Sieg davon trägt, entscheidet die jeweilige Wertung der Publikumsjury.

Hier steht übersichtlich, wie viele Starter*innen sich jeweils qualifizieren können:

VORRUNDE

Die zehn Starter*innen der Vorrunde werden in zwei – ausschließlich für die Wertung relevante – Gruppen à 5 Teilnehmer*innen gelost (s. Startplatzreihenfolge-Auslosung. Es gibt keine Pause während der Veranstaltung). Insgesamt qualifizieren sich 3 Personen pro Vorrunde für ein Halbfinale:

- Punktbeste*r aus Gruppe 1
- Punktbeste*r aus Gruppe 2
- Punktbessere*r Zweitplatzierte*r aus beiden Gruppen (so ist es z.B. möglich, dass jemand aus der zweiten Gruppe ausscheidet, obwohl er/sie eine höhere Punktzahl erhielt als der/die Punktbeste aus Gruppe 1, der/die sich für das Halbfinale qualifiziert).

HALBFINALS

Die Teilnehmer*innen, die sich für ein Halbfinale qualifizierten werden willkürlich in alle drei Halbfinals gelost. Eine Ausnahme bildet hierbei Halbfinale 1. Aus logistischen Gründen kann das ausschließlich mit qualifizierten Starter*innen aus den Vorrunden 1-6 besetzt werden (läuft parallel zu den Vorrunden 7-11).

Die elf Starter*innen des Halbfinals werden in zwei – ausschließlich für die Wertung relevante – Gruppen gelost. Gruppe 1 besteht aus fünf Personen, Gruppe 2 aus sechs Personen (s. Startplatzreihenfolge-Auslosung. Es gibt keine Pause während der Veranstaltung). Insgesamt qualifizieren sich 3 Personen pro Halbfinale für das Finale:

- Punktbeste*r aus Gruppe 1
- Punktbeste*r aus Gruppe 2
- Punktbessere*r Zweitplatzierte*r aus beiden Gruppen (so ist es z.B. möglich, dass jemand aus der zweiten Gruppe ausscheidet, obwohl er/sie eine höhere Punktzahl erhielt als der/die Punktbeste aus Gruppe 1, der/die sich für das Halbfinale qualifiziert).

FINALE

Die neun Starter*innen des Finals werden in drei – ausschließlich für die Wertung relevante – Gruppen gelost. Jede Gruppe besteht aus drei Personen. Der/die Punktbeste aus jeder Gruppe qualifiziert sich für das finale Stechen. Zwischen Gruppe 2 und Gruppe 3 (nach insgesamt sechs Starter*innen) findet eine Pause statt.

Die Reihenfolge im finalen Stechen wird live auf der Bühne gelost. Im finalen Stechen darf der Text aus der Vorrunde wiederholt werden.

Der/die Punktbeste des finalen Stechens ist Deutschsprachige*r Meister*in im Poetry Slam 2016.

Im Falle eines Ausfalls/Verzichts regelt das **Nachrückverfahren** die Modalitäten:

Bei einem längerfristigen Verzicht auf die Teilnahme *im Vorfeld des SLAM 2016*

- Wurde der/die Starter*in von einem nominierungsberechtigten Poetry Slam entsandt, fällt der Startplatz an den/die Slammaster*in dieses Poetry Slams zurück und darf nachbesetzt werden.
- Wurde der/die Starter*in über die Quotenregelung aus der Schweiz, Luxemburg oder Österreich nominiert, fällt der Startplatz an das Slammastermeeting des jeweiligen Landes zurück und darf nachbesetzt werden.
- Hat sich der/die Starter*in über eine deutsche Landesmeisterschaft qualifiziert, geht der Startplatz an den Slam an führender Position des entsprechenden Landesmeisterschaftsgebiets-Rankings.
- Hat sich der/die Starter*in über den U20 SLAM 2016 qualifiziert, geht der Startplatz an den Slam an führender Position des „globalen Rankings nach Punkten und Wartezeit“ aller Poetry Slams in Deutschland.
 - o *Sonderregelung*: Hatte der/die Starter*in die schweizerische, luxemburgische oder österreichische (Südtirol zählt im Slam zu Österreich) Staatsbürgerschaft, so geht der Startplatz an das Slammastermeeting des jeweiligen Landes und darf ohne Einschränkungen nachbesetzt werden.
- Gewinnt ein/e bereits qualifizierte/r Teilnehmer*in einen „zweiten Startplatz“ (bspw. über eine Landesmeisterschaft oder „Highlander“), so tritt diese/r Teilnehmer*in für beide Veranstaltungen an. Der dadurch frei gewordene Startplatz geht an den Slam an führender Position des Landesmeisterschaftsgebiets/ des Landes, das ihn/sie zuerst nominierte. Die Teilnahme des Slammasters/ der Slammasterin dieses Slams am SLAM 2016 bleibt unberührt.
- Verzichtet der/die Titelverteidiger*in auf den Startplatz, geht er an den Slam an führender Position des „globalen Rankings“ aller Poetry Slams in Deutschland.

Bei einem kurzfristigen Ausfall/Verzicht auf die Teilnahme *während des SLAM 2016*

- Betrifft es den Auftritt in einer Vorrunde:
 - o Der/die Slammaster*in / das Slammastermeeting, das den/die Teilnehmer*in nominierte, darf einen Ersatz nominieren. Diese Bekanntmachung muss bis spätestens 3 Stunden vor Veranstaltungsbeginn beim SLAM 2016-OK oder beim Locationmanager der betreffenden Vorrundenlocation eingegangen sein. Andernfalls verfällt der Startplatz.
 - o Hat sich der/die Teilnehmer*in via Landesmeisterschaft oder U20 SLAM 2016 qualifiziert, verfällt der Startplatz ersatzlos.
 - o Wenn ein Startplatz verfällt und somit eine ungerade Anzahl an Teilnehmer*innen entsteht, bildet die „kleinere Gruppe“ stets Gruppe 1 in der Vorrunde.
- Betrifft es den Auftritt in einem Halbfinale oder im Finale:

- Rückt der/die punktbeste Nichtqualifizierte aus der Vorrunde/Halbfinale der-/desjenigen nach, der/die auf den Startplatz verzichtet. Besteht Punktegleichstand zwischen zwei oder mehreren Personen, so erhält die Person den Vorzug, die an frühester Stelle im Wettbewerb angetreten ist.

Die Entscheidungshoheit über alle Fälle des Nachrückverfahrens hat immer das SLAM 2016-OK inne.

Der Teamwettbewerb

Im Teamwettbewerb treten insgesamt 20 Teams an, die aus 2-5 Personen bestehen und die sich im Vorfeld für die Meisterschaften qualifizierten.

2 Halbfinals à 10 Teams

1 Finale mit 8 Teams, mündend in ein finales Stechen mit 3 Teams

Das **Zeitlimit** beträgt in allen Wettbewerbsrunden des SLAM 2016 6:00 Minuten. Nach 5:45 Minuten ertönt ein akustisches Signal, das die verbleibenden 15 Sekunden anzeigt. Nach 6:00 Minuten wird der Auftritt von der Moderation beendet.

Das Zeitlimit beginnt mit dem ersten gesprochenen Wort auf der Bühne. Bei tonlosem/pantomimischem Beginn beginnt es spätestens 5 Sekunden nachdem das Mikrofon eingestellt wurde/der Beginn durch Körpersprache signalisiert wurde.

Es gibt keine Mindestbühnenzeit. Es gibt keine maximale Anzahl der dargebotenen Texte. Allein das Zeitlimit beschränkt den Vortrag.

Textwiederholungen sind beim SLAM 2016 prinzipiell nicht gestattet. Eine Ausnahme bildet hierbei das finale Stechen mit drei Teams. Hier darf – sofern gewünscht – der im *Halbfinale* beim SLAM 2016 vorgetragene Text wiederholt werden. Konkret benötigt man zum Sieg des SLAM 2016 (Teamwettbewerb) also mindestens zwei unterschiedliche Texte (Halbfinale/Finale). Texte, die bereits bei vergangenen Deutschsprachigen Meisterschaften vorgetragen wurden, dürfen nicht wiederholt werden. Auftritte bei Landesmeisterschaften sowie beim U20 SLAM sind von dieser Regelung ausgenommen. Alle Zuwiderhandlungen gegen diese Regel führen zur Disqualifikation. Disqualifikationen werden durch den/die Moderator*in in Absprache mit dem Bout Management ausgesprochen. Die abschließende Entscheidungshoheit über Disqualifikationen obliegt dem SLAM 2016-OK.

Die **Reihenfolge** der Auftretenden wird jeweils am Tag der Veranstaltung durch den/die Bout Manager*in im Beisein der Akteur*innen ausgelost. Eine Auslosung der Reihenfolge des Halbfinals 2 im Slammastermeeting II am Samstag, 05.11.2016 ist möglich.

Das **gesprochene Wort** steht im Vordergrund. Die Vorträge dürfen nicht überwiegend aus Gesang bestehen, in jedem Fall aber unter 50% der Auftrittszeit. Rap/Sprechgesang ist grundsätzlich erlaubt. Kostüme sind ausschließlich gestattet, wenn die betreffende Person nachweislich auch abseits der Bühne damit in der Öffentlichkeit in Erscheinung tritt. Es ist untersagt, sich nur für den Auftritt zu „verkleiden“. Textblätter (ggf. auch Smartphone, Tablet, Kindle, etc. – sofern sie nicht Teil der Performance sind) gelten nicht als Requisit und sind deshalb zu jeder Zeit erlaubt.

Das Einbinden von sich auf der Bühne befindlichen Gegenständen (z.B. Mikrofonstativ) oder Bühnengegebenheiten (z.B. Vorhänge) ist nur in dem Maße gestattet, als dass ihm keine elementare Rolle während des Auftritts zufällt (vgl. „Gesangsregel“).

Die **Jury** besteht bei allen Wettbewerbsrunden des SLAM 2016 aus zufällig ausgewählten Zuschauer*innen, die durch das Bout Management während der Einlassphase ausgesucht und gebrieft werden. In den Halbfinals besteht die Publikumsjury aus 7 Personen, beim Finale aus 11 Personen.

Alle Jurymitglieder geben ihre Wertung auf Aufforderung der Moderation unmittelbar nach dem Auftritt ab. Die zu vergebenen Wertungen reichen dabei von 0,0 (sehr schlecht) bis 10,0 (ausgezeichnet). Es werden jeweils die höchste und die tiefste Wertung gestrichen („Streichnoten“). Die verbliebenen Punkte werden addiert und ergeben das Endergebnis für den jeweiligen Auftritt (Maximalpunktzahl in Vorrunde/Halbfinale: 50, im Finale: 90).

Sollte vor einer Entscheidung auf einer zum Erreichen der nächsten Ausscheidungsrunde relevanten Platzierung **Punktegleichstand** herrschen (z.B. Gruppensieg nach allen Beiträgen in Gruppe 1), entscheidet die Publikumsjury durch Anzeigen von „X“ oder „O“ (Entweder-Oder-Entscheid). Sollten mehr als zwei Teilnehmer*innen einen Punktegleichstand erzielen, entscheidet die Publikumsjury durch Anzeigen von 1, 2, 3, 4, etc. (Entweder-Oder-Entscheid).

Hierbei ist jeweils die relative Mehrheit der Juryvoten ausschlaggebend. Sollten mehrere Teilnehmer*innen mit den meisten Stimmen die gleiche Punktzahl erhalten haben, so wird unter Ausschluss der übrigen noch im Stichentscheid befindlichen Teilnehmer*innen die Abstimmung ggf. so lange wiederholt, bis sich eine relative Mehrheit für eine/n Teilnehmer*in ergibt.

Eine etwaige Stichabstimmung erfolgt immer nach allen Auftritten in einer Gruppe.

Die betreffenden Auftretenden werden zu dieser Abstimmung auf die Bühne gebeten.

Wer sich für die jeweils nächste Ausscheidungsrunde qualifiziert, bzw. den Sieg davon trägt, entscheidet die jeweilige Wertung der Publikumsjury.

Hier steht übersichtlich, wie viele Teams sich jeweils qualifizieren können:

HALBFINALS

Die Auslosung der Teams in die beiden Halbfinals erfolgte bereits im Vorfeld des SLAM 2016.

Die zehn Teams des Halbfinals werden in zwei – ausschließlich für die Wertung relevante – Gruppen gelost. Beide Gruppen bestehen aus fünf Teams. Sollte ein Team ausfallen, ist stets die erste Gruppe diejenige, die weniger Teams aufweist. Es gibt keine Pause während der Veranstaltung. Insgesamt qualifizieren sich 4 Teams pro Halbfinale für das Finale: Jeweils die beiden punktbesten Teams pro Gruppe.

FINALE

Die acht Teams des Finals werden in zwei – ausschließlich für die Wertung relevante – Gruppen gelost. Beide Gruppen bestehen aus vier Teams.

Sollte ein Team ausfallen, ist stets die erste Gruppe diejenige, die weniger Teams aufweist. Es findet eine Pause vor dem finalen Stechen statt.

Das punktbeste Team aus jeder Gruppe qualifiziert sich für das finale Stechen. Darüber hinaus qualifiziert sich das punktessere zweitplatzierte Team aus beiden Gruppen (so ist es z.B. möglich, dass ein Team aus der zweiten Gruppe ausscheidet, obwohl es eine höhere Punktzahl erhielt als das punktbeste aus Gruppe 1, das sich für das Stechen qualifizierte).

Die Reihenfolge im finalen Stechen wird live auf der Bühne gelost. Im finalen Stechen darf der Text aus dem Halbfinale wiederholt werden.

Das punktbeste Team des finalen Stechens ist Deutschsprachiger Meister im Poetry Slam 2016 - Teamwettbewerb.

Im Falle eines Ausfalls/Verzichts regelt das **Nachrückverfahren** die Modalitäten:

Bei einem längerfristigen Verzicht auf die Teilnahme *im Vorfeld des SLAM 2016*

- wird das Team mit dem höchsten Quotienten auf der Warteliste der Teams für eine Teilnahme angefragt.

Bei einem kurzfristigen Ausfall/Verzicht auf die Teilnahme *während des SLAM 2016*

- verfällt der Startplatz. Wenn dadurch eine ungerade Anzahl an Teams in einer Veranstaltung entsteht, sind in Gruppe 1 stets weniger startende Teams als in Gruppe 2.

Die Entscheidungshoheit über alle Fälle des Nachrückverfahrens hat immer das SLAM 2016-OK inne.