

THE

SLAY THE STAGE

OWN THE MOMENT

SLAY THE STAGE

OWN THE MOMENT



1. /// SHOWCASE: The Bounce x Winners Night ✨ ///

- 日期：2025 年 10 月 19 日(日)
- 時間：7:30pm-9:45pm
- 地點：青年廣場 Y 綜藝館 (LG1/F)
- 等候/化妝室：青年廣場 Y 劇場 (2/F)
- 表演隊伍：每組別的「冠、亞、季軍」，將自動獲邀於當晚【Winners Night】表演。

2. /// 參賽資料修訂 ///

- 參賽內容如需修訂(不包括舞蹈類別及組別)，可由即日起至 2025 年 9 月 9 日(二)，於連結 (www.hkdaa.hk/bounce-submission)填寫修訂表格，逾期之申請，將未能處理，敬請體諒。
- 隊伍如要修訂參賽人數，可由即日起至 2025 年 9 月 9 日(二)，提出申請，但不可超出原有組別的人數上限(例如：4 至 8 人的小組，其後不得修改至多於 8 人)。
- 大會將於 2025 年 9 月 16 日(二)於網上更新賽程資料。
- 現階段未能加購錄影及證書，隊伍可於 2025 年 10 月 18-25 日期間，到網站加訂。

3. /// 報到 ///

- 隊伍請按照參賽通知信上列明之報到時間，派出 1 位代表抵達前台接待處(Y 綜藝館)報到，其他成員可直接到化妝室(Y 劇場)等候。
- 報到時，只需提供參賽編號或出示參賽通知信。
- 持領隊證的導師/工作人員，可陪同參賽者到化妝室及後台準備，期間需貼上大會提供之領隊證，以茲識別，其他工作人員及家長一律不得進入化妝室及後台。
- 領隊證數目：
單項(1-3 人)：獲派 1 張領隊證；
小組(4-8 人)：獲派 3 張領隊證； 群舞(9-40 人)：獲派 4 張領隊證。
- 比賽及頒獎時段可能因應臨場實際情況而有所調動。

4. /// 舞台 ///

- 青年廣場 Y 綜藝館 (LG1/F)，舞台尺寸約 11.5 米(闊) x 9.8 米(深)，已鋪設舞蹈地膠。
- 參賽者請避免在頭髮、身體或鞋底上塗抹松香、爽身粉、金粉、痱香粉或閃粉等粉末，以免因粉末脫落而令舞台地膠難以清理。
- 參賽隊伍請自行檢查參賽者的舞鞋是否符合場地要求，以確保舞鞋不會因硬物或脫色等題，對舞台地膠造成損毀，如有損毀或弄花，隊伍需自行賠償一切損失及承擔責任，大會及場地一概不會負責。

THE

SLAY THE STAGE

OWN THE MOMENT

SLAY THE STAGE

OWN THE MOMENT



5. /// 門票 ///

- 所有比賽場次及【Winners Night】當晚，均需持門票入場。
- 門票將於 2025 年 9 月 25 日(四)於 Art-mate 網站(www.art-mate.net)公開發售，每人每次限買 20 張，每張門票售價為港幣 \$120。
- 歡迎 2 歲或以上觀眾人士持票入場，門票數量有限，售完即止。

6. /// 音樂 ///

- 音樂長度上限為 **5分鐘**，若音樂超出上限，成績將會被扣 1 分。
- 音樂檔案需以 MP3 格式單獨錄製，並以**參賽編號及舞蹈名稱**命名。
- 音樂請於 **2025 年 9 月 23 日(二)或之前**，上載至連結(www.hkdaa.hk/bounce-submission)，或電郵至 bounce@hkdaa.hk，否則成績將會被扣 2 分。
- 2025 年 9 月 23 日(二)後遞交或轉換音樂，成績將會被扣 2 分。
- 隊伍需注意音樂內容，**不可含有粗言穢語或不當內容**，並需承擔有關版權問題引起的一切責任。

7. /// 天幕 及 投影 ///

- 隊伍可自選**天幕顏色、投影靜態圖像或動畫素材**。
- 選用**動畫素材**的隊伍，請於 **2025 年 9 月 16 日(二)或之前**，提交動畫素材至連結(www.hkdaa.hk/bounce-submission)，以供政府部門審批。
- 選用**靜態圖像**的隊伍，請於 **2025 年 9 月 23 日(二)或之前**，上載圖像至連結(www.hkdaa.hk/bounce-submission)。
- 逾時未有遞交資料，將預設白色天幕(不設額外天幕燈光)作背景處理。

8. /// 燈光效果 ///

- 燈光設計師為隊伍免費設計燈光，希望將光影融入舞步，帶來更豐富體驗。隊伍可以選擇由大會燈光設計師為您設計燈光【需預早提交舞蹈影片】，或由導師填寫燈光效果表。
- 燈具包括：頂燈、搖頭燈(上排懸空)、搖頭燈(前排座地)、LED 條燈(天幕前座地)、側燈(Par 燈)。
常用效果：舞台染色、搖頭燈打圓圈、垂直掃射效果、慢速頻閃、亮度淡入淡出、LED Bar 走馬燈效等等。
- 隊伍請於 **2025 年 9 月 23 日(二)或之前**提交舞蹈影片，或填寫燈光效果表，上載至連結(www.hkdaa.hk/bounce-submission)，以供燈光設計師處理有關燈光要求。

THE

SLAY THE STAGE

OWN THE MOMENT

SLAY THE STAGE

OWN THE MOMENT



- 如想特出燈光效果，建議可以選擇「無需天幕燈」。
- 燈光設計師會因應實際情況及隊伍需要，對舞台設計及燈光效果作出適切調整。
- 舞台燈光效果只屬觀賞效果，不會影響評分。

9. /// 佈景 及 道具 ///

- 隊伍如需使用任何大型佈景或道具，需上載有關佈景或道具的相片至連結 (www.hkdaa.hk/bounce-submission)，並註明有關尺寸及物料。
- 隊伍需確保佈景及道具的安全性，任何有機會影響比賽進行或在場人士的安全，例如：易燃物品、玻璃或易碎物品、肥皂泡及會飄浮的氣球等，一概不獲准使用。
- 隊伍需確保所有佈景及道具與舞台接觸的範圍已用足夠的膠紙包裹，以保護場地地膠，如有弄花及損毀，隊伍需賠償一切損失。
- 隊伍需自行準備並安排人員搬運所需的佈景及道具，大會及場地物資一概不會外借。
- 為免影響下一隊隊伍，比賽結束後，需盡快清理舞台上的所有佈景及道具，然後由舞台右側離開。

10. /// 賽果 及 頒獎儀式 ///

- **現場賽果 公佈**
 - 領獎代表：可派出全部參賽者到台面，由評判為每位得獎者頒發獎牌。
 - 每節比賽完結後，會即場頒發「冠/亞/季軍、金/銀/銅/優異獎」。
- **大獎(舞台魅力大獎、創意編舞大獎、The Bounce 團體大獎) 公佈**
 - 領獎代表：可派出全部參賽者及導師領獎。
 - 獎項將於【SHOWCASE: The Bounce x Winners Night】當晚公佈，並進行即場頒獎。
- **典禮安排**
 - 中休前比賽的隊伍，請於典禮前 45 分鐘到達接待處，由工作人員帶領，於後台等候。
 - 中休後比賽的隊伍，可留在後台化妝間，等候典禮開始。
 - 最後比賽的 5 隊，完成比賽後可留在台左，等候典禮開始。
- 比賽賽果將會於比賽後，上載至大會之網站 www.hkdaa.hk/bounce-result。

THE

SLAY THE STAGE

OWN THE MOMENT

SLAY THE STAGE

OWN THE MOMENT



11. /// 標項 ///

獎項	獲獎準則
The Bounce 團體大獎	整個賽事中，成績最高分的團體/學校 (按最高分的 3 隊成績計算)，成績計算如下： 冠軍 3 分；亞軍 2 分；季軍 1 分；舞台魅力大獎 1 分；創意編舞大獎 1 分
舞台魅力大獎	評審於每節比賽中，根據現場表現的整體觀感，揀選 1 隊得獎 (設不同年齡組別)
創意編舞大獎	評審於每節比賽中，根據舞蹈的整體編排，揀選 1 隊得獎 (設不同年齡組別)
冠軍	每節比賽中，成績最高分的 1 隊 (設不同年齡組別)
亞軍	每節比賽中，成績第 2 高分的 1 隊 (設不同年齡組別)
季軍	每節比賽中，成績第 3 高分的 1 隊 (設不同年齡組別)
金獎	分數達 85 分或以上
銀獎	分數達 80 分至 84.9 分
銅獎	分數達 75 分至 79.9 分
優異獎	分數達 65 分至 74.9 分
評審有權按比賽的實際情況，作出獎項調整。	

12. /// 標品 ///

獎項	獎座	獎牌	證書	獎金
冠軍 1 st Place	每隊得獎隊伍： 1 座 (可額外加訂 <u>印刷有個別人名的</u> 獎座)	不適用	每隊 <u>小組及群舞</u> 得獎隊伍： 1 張 (印上參賽隊 伍及舞蹈名稱) (可額外加訂 <u>印刷</u> <u>有個別人名的</u> 證 書)	\$1,000/隊 (<u>超市現金禮券</u>)
亞軍 2 nd Place				
季軍 3 rd Place				
金獎	所有得獎者可 加訂 <u>印刷有個別人</u> <u>名的</u> 獎座	每位得獎者：1 面		
銀獎				
銅獎				
優異獎				
舞台魅力大獎	每隊得獎隊伍： 1 座 (可額外加訂 <u>印刷有個別人名的</u> 獎座)	不適用	不適用	
創意編舞大獎				
The Bounce 團體大獎				

THE

SLAY THE STAGE

OWN THE MOMENT

SLAY THE STAGE

OWN THE MOMENT



13. /// 加訂獎座 及 證書 ///

額外加訂之獎座/證書，均可印上獨立人名，隊伍可於比賽開始至 2025 年 10 月 25 日，於網站訂購。

訂購項目	訂購金額
獎座(比賽後訂購)	\$360/座 (連運費)
證書(比賽後補訂購)	\$110/張 (連運費)

14. /// 領取獎品 ///

獎品	領取方式	領取時段
免費證書 (每隊得獎隊伍 1 張) **只限小組及群舞隊伍**	接待處現場領取	每節頒獎完結後
免費獎牌 (每位參賽者 1 面)	頒獎典禮期間頒發	頒獎典禮
免費獎座 (每隊得獎隊伍 1 座) **只限冠/亞/季軍/大獎得獎隊伍**	頒獎典禮期間頒發	頒獎典禮
訂購項目 (適用於額外加訂之隊伍)		
報名時訂購證書	接待處現場領取	每節頒獎完結後
比賽後補訂購證書	順豐寄付*	2025 年 11 月 20 至 26 日
比賽後訂購獎座	(由大會支付運費)	期間
*每個參賽編號只限一個收貨地址		
攝錄項目		
相片	電郵發送雲端連結供下載	2025 年 11 月 18 日
影片(適用於加訂之隊伍)		

15. /// 錄影 及 攝影 ///

- 除了大會攝錄人員，任何人士在演出途中，不得在場內擅自攝影或錄影，以尊重編舞者的創作版權。若未有遵守有關規則，有機會被邀請離場及刪除有關相片/影片。隊伍請於比賽前，將訊息轉達給出席之家長或親友，多謝體諒。
- 大會將向參賽隊伍提供**免費攝影**，相片將於 2025 年 11 月 18 日(二)電郵予負責導師。
- 大會安排攝錄人員進行現場錄影，如報名時未有訂購，可於比賽後至 2025 年 10 月 25 日，到網站訂購。**
- 大會/攝影師會於網頁、各社交媒體及平台發佈相片或錄影片段，以作宣傳或紀錄用途。

THE

SLAY THE STAGE

OWN THE MOMENT

SLAY THE STAGE

OWN THE MOMENT



The Bounce aims to create a vibrant and creative stage that encourages participants to break boundaries in dance, express their truest selves under the spotlight, and let dance become a powerful force that ignites their dreams.



16. /// 交通 ///

- 比賽場地不設公眾停車場，駕駛人士可於柴灣道上落客。如需泊車，可到就近環翠邨或興華邨停車場。有關場地之交通，可瀏覽青年廣場網頁。

17. /// 保險 ///

- 參賽者於比賽或等候期間，導致場地損毀或在場人士傷亡，需自行賠償一切損失及承擔責任，大會及場地一概不會負責。
- 參賽者於比賽或等候期間，發生的任何損失或傷亡，大會及場地一概不會負責。
- 如有需要，參賽隊伍可自行為【The Bounce】之參賽者購買個人及其他相關保險。

18. /// 惡劣/極端天氣/其他不可抗力事件 ///

- 如遇惡劣/極端天氣或其他不可抗力事件，導致現場比賽無法進行，大會將以預錄提交錄像作品方式進行，報名費將不獲退回。

19. /// 最新消息 ///

- 比賽有任何最新消息，將於社交媒體公佈，歡迎參賽者先行追蹤大會之社交媒體 (*Facebook/Instagram : hkdaa.dance*)，以免錯過有關資訊。
- 比賽期間，部份影片/相片會不定時於 Facebook/Instagram 發放。歡迎緊貼大會社交媒體，瀏覽最新動向。

20. /// 其他 ///

- 大會有權修改、增刪及解釋任何上述條文，而不作另行通知，參賽者不得異議。
- 比賽注意事項的中、英文版本有任何抵觸或不相符之處，以中文版本為準。

THE

SLAY THE STAGE

OWN THE MOMENT

SLAY THE STAGE

OWN THE MOMENT



21. /// 重要日期 ///

日期	項目
2025年9月9日	截止遞交修訂資料
2025年9月16日	截止遞交背幕動畫素材
2025年9月23日	截止遞交音樂/舞台效果/投影圖像/舞蹈影片
2025年9月25日	門票開售
2025年10月18至19日	比賽
2025年10月18日至25日	訂購獎座及後加證書
2025年11月18日	電郵比賽相片及影片(如適用)
2025年11月20至26日	獎座及證書寄出(如適用)

22. /// 查詢 ///

電話 / WhatsApp : 9618 9800 (Louise)	電郵 : bounce@hkdaa.hk
Facebook / Instagram : hkdaa.dance	網址 : www.hkdaa.hk
地址 : 九龍荔枝角大南西街 615-617 號百福工業大廈 6 樓 603 室	
辦公時間 : 11am 至 1pm、2pm 至 7pm (星期六日及公眾假期休息)	