



## **Regras e Regulamento Oficiais**

### **CREWS DE 5-8 MEMBROS**

O Manual de Regras e Regulamento Oficiais do Hip Hop International contém os requisitos de entrada/elegibilidade, procedimentos padrão e as regras e regulamento para competir nos Hip Hop Dance Championships, apresentados pelo Hip Hop International (HHI) e pelos seus afiliados nos EUA e em todo o mundo.

### **HIP HOP DANCE CHAMPIONSHIPS**

Os Hip Hop Dance Championships do Hip Hop International são eventos de dança competitivos que dão oportunidade aos bailarinos para mostrarem a sua arte e técnica no âmbito da dança Hip Hop e street dance, a nível nacional e internacional, com a hipótese de ganharem exposição mediática e títulos nacionais e mundiais. As crews apresentam a sua conjugação de técnicas e performance num esquema coreografado. A criatividade, o carisma e a liberdade artística são aconselhados desde que a integridade, o bom senso e a segurança sejam mantidos.

### **DEFINIÇÃO DE DANÇA HIP HOP**

Não existe uma definição de dança Hip Hop universal. A dança Hip Hop é uma fusão de disciplinas de street dance e interpretações culturais que capturam a aparência, a atitude, a postura, a música e os elementos do ambiente urbano para torná-lo Hip Hop. A dança Hip Hop está em contínua transformação e redefinição com cada geração de bailarinos.

### **UMA PEÇA DE HIP HOP VENCEDORA**

A peça de dança Hip Hop mais pontuada de acordo com o Hip Hop International engloba uma multiplicidade de estilos de street dance, carisma, passos originais, música envolvente e uma demonstração contínua e ininterrupta de uma coreografia de dança Hip Hop sem excesso de ginástica, acrobacias ou movimentos muito perigosos.

## **Hip Hop International (HHI)**

O Hip Hop International, fundado em 2000 e sediado em Los Angeles, é o produtor de múltiplas competições de street dance ao vivo e na televisão. Entre elas encontram-se: MTV's Randy Jackson presents America's Best Dance Crew, o USA Hip Hop Dance Championship, o World Hip Hop Dance Championship, as World Battles e os Urban Moves Dance Workshops. O Hip Hop International é reconhecido em mais de 100 países pelas suas transmissões na MTV e noutros canais internacionais. O Hip Hop International é representado por titulares de licença oficiais em todo o mundo, que respeitam as origens do Hip Hop, organizam os eventos e competições sob o apoio do Hip Hop International e qualificam os street dancers e as crews para representarem o seu país no World Hip Hop Dance Championship e nas World Battles: Bboy, Popping, Locking e All Styles.

### **Contactos**

Website PT - <http://www.hhiportugal.com>

Email – [hhiportugal@gmail.com](mailto:hhiportugal@gmail.com)

Tumblr PT - <http://hhiportugal.tumblr.com>

Youtube PT - <http://www.youtube.com/user/hhiportugal>

Instagram PT - <http://instagram.com/hhiportugal>

Facebook PT - <https://www.facebook.com/hhiportugal>

## **Critérios de admissão**

### **Elegibilidade dos participantes**

1. As Crews devem respeitar as regras de elegibilidade do HHI.
2. Os participantes inseridos em eventos internacionais e mundiais são responsáveis por verificar a informação pessoal e certificar a sua elegibilidade nacional e datas de nascimento.

### **Número e Seleção de Participantes/Crews**

A organização do evento determina o critério de entrada para competições locais, nacionais e internacionais. Todos os eventos devem ser realizados utilizando as regras e regulamento do Hip Hop International. As Crews participantes no World Hip Hop Dance Championship devem progredir a partir de (a) rondas de qualificação nacionais realizadas no seu país produzidas pelos titulares de licença do Hip Hop International, (b) seleção por representantes internacionais do HHI e/ou (c) por convite especial do HHI. Um país pode inscrever até três (3) Crews em cada escalão do World Hip Hop Dance Championship.

## **Composição de uma Crew\***

Uma Crew consiste num número mínimo de cinco (5) e máximo de oito (8) elementos. Os elementos da Crew podem ser constituídos por qualquer combinação de bailarinos do sexo masculino e feminino dentro dos escalões de idades definidos. \*as informações relativas às MegaCrews não são apresentadas, uma vez que esta categoria não fará parte da competição.

## **Escalões das Crews**

**Junior:** Entre os sete (7) e os doze (12) anos

**Varsity:** Entre os treze (13) e os dezassete (17) anos

**Adult:** Dezoito (18) anos ou mais

**Exemplo:** Se tem 12 anos e faz 13 no ano da competição (até 31/12) pode competir no escalão Junior ou Varsity. Da mesma forma, se tem 17 anos e faz 18 no ano da competição (até 31/12) pode competir no escalão Varsity ou Adult.

## **Requisitos de idade**

1. Cada comprovativo de idade dos participantes será validado mediante apresentação à organização do evento, antes da competição local ou nacional, de uma carta de condução, cartão de cidadão/bilhete de identidade, cartão de estudante e/ou passaporte atuais indicando a data de nascimento. Para uma competição internacional/mundial é necessário cartão de cidadão/bilhete de identidade ou passaporte.
2. Um elemento de uma Crew cuja idade esteja entre dois escalões no ano da competição (terminando a 31 de Dezembro) pode competir em ambos os escalões nesse ano.
3. Até dois elementos de uma crew podem competir num escalão superior, mas nenhum elemento pode competir num escalão inferior.

## **Limite de participação**

Um elemento de uma crew não pode competir em mais do que uma (1) crew por escalão por competição.

## **Requisitos de Nacionalidade (para campeonatos internacionais e mundiais)**

1. Cada elemento da crew tem de ser cidadão ou residente do país que representa.
2. O comprovativo de nacionalidade será validado mediante apresentação, antes da competição, do cartão de cidadão/bilhete de identidade, carta de condução e/ou passaporte dos elementos da crew à organização da competição.
3. Um elemento da crew que declare residência tem de residir no país há pelo menos seis meses e tem de conseguir fornecer documentação escrita oficial que suporte a declaração.
4. Um elemento da crew não pode competir em mais de dois (2) países em três (3) anos consecutivos.

## **Formulários e outra documentação específica**

1. Os participantes devem preencher e assinar todos os formulários, incluindo mas não se limitando à inscrição, música, e informações sobre o seguro. Os formulários devem ser devolvidos antes do final do prazo de inscrição para o secretariado afiliado do HHI nacional com as taxas de inscrição apropriadas ou a inscrição será rejeitada.
2. Isenção de responsabilidade: Cada elemento da crew deve assinar e submeter um formulário de isenção de responsabilidade antes da competição, isentando o HHI e toda a estrutura organizativa, staff e patrocinadores de qualquer responsabilidade por acidente ou ferimento que ocorra a um elemento de uma crew antes, durante, ou depois de um evento ou competição do HHI.
3. Cedência de Imagem: Todas as crews devem assinar um formulário de cedência de imagem permitindo ao HHI e à organização da competição, agentes e patrocinadores filmagens, gravações áudio e/ou qualquer outra forma de captura de imagens ou som das performances das crews e a participação no evento para uso em televisão, filmes, internet, rádio e/ou qualquer outro sistema ou plataforma de divulgação.

## **Alterações, Adições ou Substituições da Inscrição**

Para circunstâncias fora do controlo dos elementos da crew, incluindo situações relacionadas com os campeões em título, podem ser feitas substituições dos elementos originais da crew. São permitidas no máximo 2 substituições para crews com 5 a 6 elementos e um máximo de 3 substituições

para crews com 7 a 8 elementos. Uma crew pode também optar por não substituir o elemento em falta desde que a crew não fique com menos de cinco (5) elementos. A organização do evento e/ou o diretor técnico da competição devem ser notificados e devem aprovar as alterações. Uma crew pode aumentar adicionando mais elementos se o fizer antes do final do prazo de inscrição e garantindo que a crew não excede os oito (8) elementos. O diretor executivo do HHI nacional deve ser notificado sobre a mudança.

## **Ordem das Performances da Competição**

**Pré-eliminatória** – Ordem selecionada aleatoriamente

**Semi-final** – Ordem inversa das pontuações da pré-eliminatória

**Final** – Ordem inversa das pontuações da Semi-final

(A Semi-final é conduzida sobre a decisão da organização da competição.)

## **Ordem de Apresentação/Atuação na Competição**

Escalão **Junior**

Escalão **Varsity**

Escalão **Adult**

**Nota:** A organização da competição pode alterar a ordem de apresentação com aviso prévio às crews. Área de Competição A área de competição standard terá 9,1 metros x 9,1 metros para todos os eventos de competição. A organização da competição pode ajustar o tamanho da área de apresentação e deve notificar todos os participantes antes da competição. Em nenhuma circunstância a área de competição pode ser menor que 6,1 metros de profundidade x 9,1 metros de largura.

## **Vestuário\***

O vestuário pode incluir acessórios tais como chapéus, bonés, luvas, lenços, jóias, etc. É permitido remover peças de roupa durante a performance desde que não seja ofensivo ou fora da personagem. A roupa removida deve ser colocada fora da área de competição e nunca atirada para fora do palco, para a plateia. Tem de ser sempre usada roupa interior adequada por todos os elementos da crew, tanto do sexo masculino como do feminino. Roupas muito curtas e/ou muito apertadas serão examinadas e podem ser consideradas inapropriadas especialmente por exposição excessiva de certas partes do corpo

e/ou por adequação à idade. É proibida a utilização de óleos corporais ou outras substâncias aplicadas no corpo ou na roupa que possam afetar a superfície limpa e seca do palco e a segurança dos outros competidores. As crews podem usar botas de stomp, calçado desportivo ou sapatilhas. Todo o calçado tem de ter solas limpas que não risquem o 5 Regras e Regulamento | Hip Hop International Portugal pavimento da área de competição. É proibida a utilização de sapatos de sapateado, sapatos de jazz, sapatos de salto alto e pés descalços.

**\*Nota:** ver página 6 – Street Presence/Vestuário

## **Adereços**

Os adereços que não são considerados uma parte integral do “vestuário” da crew são proibidos (por exemplo, bengalas, cadeiras, tamborim, instrumentos musicais). Joalheiras ou quaisquer outros aparelhos de execução para ajudar na segurança e execução apropriada de um movimento são permitidos, mas ocultados, quando possível, de maneira a não prejudicar a performance ou a concentração do júri na performance. Em caso de dúvida contactar a organização para clarificação.

## **Atenção Médica**

1. É da responsabilidade da crew, coreógrafo ou administrador da crew a comunicação da existência de alguma lesão ou doença de um membro da crew à organização do evento.
2. Se a qualquer momento, antes ou depois da competição, algum membro da crew se encontrar doente, lesionado ou a sua condição psicológica ou física colocar a sua participação em risco, este poderá ser declarado como incapacitado para competir, ou desqualificado da competição. É reservado o direito à organização do evento de retirar qualquer elemento da crew que aparente ter tal lesão ou doença grave, ou necessite de atenção médica especial.
3. É reservado o direito à organização do evento a solicitação da apresentação de um atestado médico a qualquer membro da crew considerado medicamente ou emocionalmente em risco pela organização da competição.

## **Equipamento Técnico/Som e Luzes**

1. O equipamento audio/visual deverá fornecer um padrão profissional de som e luzes para a crew e espectadores.

2. O evento deve incluir um amplificador, uma mesa de mistura, um leitor de CD e um mínimo de quatro (4) colunas de som: duas (2) no palco direcionado aos bailarinos e duas (2) direcionadas aos espectadores.
3. O controlo de velocidade (pitch) do equipamento musical não é garantido.

## **Requisitos da Música da Atuação**

1. A peça deverá ser realizada, na sua totalidade, na música selecionada, preparada e providenciada pela crew. A organização do evento não fornecerá a música da crew.
2. Duração da música para as Crews Junior: A duração da música para a peça de uma crew Junior é de um minuto e trinta segundos (1:30) com cinco (5) segundos (a mais ou a menos) de tolerância. Duração da música para as Crews Varsity e Adult: A duração da música para uma crew Varsity e Adult é de dois minutos (2:00) com cinco (5) segundos (a mais ou a menos) de tolerância.
3. A música para as crews Junior deve incluir um segmento no mínimo de vinte segundos (:20) de música contínua e ininterrupta através de edições musicais e efeitos sonoros colocados em qualquer parte da peça. A música para as crews Varsity e Adult deve incluir pelo menos um segmento no mínimo de trinta segundos (:30) de música contínua e ininterrupta através de edições musicais e efeitos sonoros colocados em qualquer parte da peça.
4. A música de competição de uma crew tem de ser gravada num CD e ser a única faixa gravada no mesmo (salvo especificação em contrário por parte da organização do evento).
5. O CD tem de estar em boas condições e não pode conter riscos. É da responsabilidade da crew manter uma cópia de segurança do CD disponível a qualquer altura para uso.
6. O nome da crew e respetivo escalão devem estar identificados no CD.
7. O tempo exato dentro da música de competição onde o segmento de dança contínuo e ininterrupto começa e termina deve estar identificado no CD.
8. Não existe um número máximo ou mínimo de músicas ou gravações que possam ser usadas na peça. Nota: O painel de jurados conclui que a utilização de menos músicas pode ser preferível em relação a seleções de música variadas/mixes permitindo uma maior concentração da crew na dança contínua.
9. São permitidos efeitos sonoros e composições originais. As crews são altamente advertidas e desaconselhadas a utilizar músicas demasiado

complexas com demasiadas edições, efeitos sonoros ou músicas que as impeçam de exibir uma apresentação de dança limpa e contínua.

**10.** A música de competição não pode conter linguagem inapropriada, obscena ou ofensiva.

**11.** Alterações ou edições musicais - Uma crew pode editar ou substituir a música original à medida que vai avançando de uma ronda para outra. A alteração/edição deve ser feita e fornecida à organização da competição dentro do prazo estipulado permitido pela organização da competição. Durante os USA e World Hip Hop Dance Championships o tempo limite para a substituição ou alteração da música (CD) não é menor que três (3) horas antes do início da Semi-final e não é menor que dez horas antes do início da Final da competição. Nenhuma alteração ou edição será aceite posteriormente.

**12.** Pode ser exigido que as crews forneçam as seguintes informações por escrito à organização da competição antes do evento para cada música utilizada na coreografia: a. Título, b. Artista, c. Compositor, d. Editor, e. Editora discográfica

**13.** Devido às diferentes leis de direitos de autor, a organização da competição não garante que a música da crew será utilizada em transmissões de eventos ao vivo, na televisão, no cinema ou no teatro ou outros meios de distribuição. A organização da competição reserva o direito de pedir à crew para substituir a música por outra que seja aceitável ou pode substituir a música de uma crew por outra música da escolha da organização em tais situações.

## **Staging**

**1.** A menos que existam circunstâncias que impeçam a existência do staging, cada crew terá a oportunidade de praticar a sua peça com a sua música na área/palco de competição pelo menos uma vez antes do início da competição. A crew é responsável por aparecer para o staging à hora certa ou perderá a sua vez.

## **Rondas de Competição**

**1.** Uma competição pode ter até três rondas (Pré-eliminatória, Semi-final e Final) dependendo do número total de inscrições e do tempo disponível. A decisão deve ser determinada pela organização do evento e transmitida a todos os participantes, bastante tempo antes do início da competição.

**2.** Quando uma competição consistir em apenas duas rondas (Pré-eliminatória e Final) o número de crews que avançam em cada escalão da competição é

baseado no número total de inscrições, no tempo total destinado e na decisão da organização do evento utilizando a seguinte escala:

**1-10 Crews** – até 5 mais o campeão em título avançam até à final

**11-15 Crews** – até 7 mais o campeão em título avançam até à final

**+16 Crews** – até 50% do total do número de crews que competem mais o campeão em título avançam até à final

Quando a competição consiste em três rondas (Pré-eliminatória, Semi-final e Final), o número de crews que avança da Pré-eliminatória para a Semi-final é até 50% do número total de concorrentes.

O número de crews que avançam da Semi-final para a Final é o seguinte: \*

**Crew Junior** – até 6 incluindo o campeão em título

**Crew Varsity** – até 7 incluindo o campeão em título

**Crew Adult** – até 8 incluindo o campeão em título

\*Será feito um aviso antes do início da competição a informar todas as crews do número de crews que avançam para a Semi-final e/ou Final.

**O World Hip Hop Dance Championship é realizado em três (3) rondas de competição - Pré-eliminatória, Semi-final e Final.**

## **Alterações da Peça**

Uma crew pode re-coreografar ou alterar a sua peça original avançando de uma ronda de competição para outra.

## **Ordem das Atuações da Competição**

1. A ordem de atuação para as Pré-eliminatórias é determinada por sorteio aleatório feito num computador pela organização do evento.
2. A ordem de atuação para as Semi-finais é determinada pelo resultado das Pré-eliminatórias na ordem inversa.
3. A Final da competição irá incluir as crews que se qualificaram nas Semi-finais mais o (s) campeão (ões) em título\*, quando aplicável. O (s) campeão (ões) em título avançam automaticamente para a Final sem ter que competir na Pré-eliminatória. Contudo, o (s) campeão (ões) em título deve (m) realizar a sua peça na Semi-final e receber uma pontuação. O (s) campeão (ões) em título será (ão) os últimos a actuar na Final. \*O (s) campeão (ões) em título pode (m) voltar para

defender o seu título. O (s) campeão (ões) em título é (são) a crew vencedora da “medalha de ouro” no campeonato do ano anterior.

## **O Campeonato - Regras e Critérios Gerais**

### **A Duração da Coreografia**

**Escalão Junior:** A duração da coreografia para as crews Junior é de um minuto e trinta segundos (1:30). É dado um tempo de tolerância de, mais ou menos, cinco (5) segundos, resultando num mínimo de um minuto e vinte e cinco segundos (1:25) e num máximo de um minuto e trinta e cinco segundos (1:35).

**Escalões Varsity e Adult:** A duração da coreografia para crews Varsity e Adult é de dois (2) minutos. É dado um tempo de tolerância de, mais ou menos, cinco (5) segundos, resultando num mínimo de um minuto e cinquenta e cinco segundos (1:55) e num máximo de dois minutos e cinco segundos (2:05).

A contagem do tempo inicia-se com o primeiro som audível e termina com o último som audível. As crews cujas peças tenham uma duração fora do intervalo pré-definido (1:25- 1:35 para as crews Junior e 1:55-2:05 para as crews Varsity e Adult) serão penalizadas.

### **Pontuação da Peça**

A peça de uma crew de Hip Hop é avaliada de acordo com os critérios de performance e skill para a maior pontuação total possível de 10 pontos.

## **Critérios de Performance e pontuações:**

### **Performance = 50% ou 5 pontos da pontuação total**

O júri irá recompensar peças que incorporem passos únicos e originais/criativos, (estilos de dança hip hop), boa utilização do palco, formações, carisma, intensidade e street presence resultando numa peça empolgante que evoca uma resposta emocional.

### **Criatividade (10%)**

Coreografa e apresenta a peça de uma forma única e original com passos característicos e combinações de passos que são apenas teus. Utiliza formas originais de ir ao chão, levantar do chão, transições e edição da música para distinguir a tua peça das outras. Sê especial, diferente e fresh com todos os aspetos da peça.

## **Staging, Spacing, Formações e Mudanças de níveis (10%)**

A crew deve demonstrar consciência do espaço entre elementos durante uma grande gama de formações únicas, complicadas e desafiantes, movimentos interativos com um parceiro e padrões de movimento. O total uso do palco será também considerado. A peça deve incluir três (3) níveis de movimento (baixo/médio/alto) utilizando movimentos de braços, mãos, pernas, pés, tronco e cabeça com transições criativas e imprevisíveis.

## **Carisma, Intensidade, Confiança, Projeção e Presença (10%)**

A peça contém movimentos dinâmicos do início ao fim realizados pela crew, como um todo e individualmente, contendo pausas e poses mínimas. Durante uma performance destacada por um ou mais elementos da crew, os elementos restantes devem continuar a executar movimentos que contribuam para a intensidade geral da peça. A projeção dos elementos da crew é consistentemente forte durante toda a peça com uma demonstração de confiança ininterrupta medida através da expressão facial, contacto visual e movimento corporal. Os elementos da crew devem atuar com entusiasmo, paixão e conseguir demonstrá-lo de forma natural no palco.

## **Street Presence/Vestuário (10%)**

A street presence é a capacidade dos elementos da crew demonstrarem uma representação autêntica e desinibida da dança hip hop. A street presence inclui atitude, energia, postura e street style. As roupas e os acessórios utilizados devem representar e refletir o verdadeiro carácter e o estilo natural do ambiente urbano com um look único que distinga a crew. Os elementos da crew não têm que estar vestidos de forma idêntica ou semelhante. É aconselhada individualidade na roupa utilizada. As crews podem vestir roupa estilizada representando o tema da sua peça. Os trajes teatrais não são típicos da urban street (por exemplo, personagens dos livros de histórias, animais, figurinos de Halloween, etc) e, por isso, não são recomendados. Em caso de dúvida contactar o Hip Hop International para clarificações.

## **Valor de Entretenimento/Apelo do Público (10%)**

Os elementos da crew e a sua peça devem estar conectados com o público e gerar respostas emocionais, isto é, emoção, alegria, risos, envolvimento e/ou a sensação do drama relativamente ao estilo apresentado. A peça deve deixar uma impressão memorável e duradoura.

## **Critérios de qualificação e pontuações:**

**Skill (Habilidade) = 50% ou 5 pontos da pontuação total**

O júri vai avaliar a execução e dificuldade dos estilos apresentados: popping, locking, breaking, hip hop, house, etc. O júri vai considerar a qualidade do movimento durante a peça, inclusive o posicionamento dos braços, pernas e corpo, combinações dos três níveis (chão, nível médio e saltos) e sincronização dos elementos da crew.

### **Musicalidade (10%)**

A performance e a peça correspondem ao tempo e uso da música e à capacidade da crew para atuar simultaneamente com a música. Movimentos e padrões realizados com sons simulados pelos elementos da crew na ausência de música gravada (por exemplo, foot stomping, palmas, vozes, etc) também serão considerados como musicalidade e avaliados de forma semelhante. Musicalidade – Qualidade de Execução Rítmica - Os movimentos contidos na peça devem demonstrar estrutura e estilo usando, por exemplo, variações rítmicas, acentuações das batidas fortes e fracas, mudança de aceleração e acentuação dos contratempos dos ritmos musicais contidos no mix da crew. Musicalidade - Movimentos Relacionados com a Música - permanecer no tempo da música, movimentar no ritmo da música e utilizar frases identificáveis para construir a peça.

### **Sincronização/Timing (10%)**

Os movimentos dos elementos da crew são executados em sincronização; o alcance dos movimentos, velocidade, timing, e execução dos passos são realizados por todos os elementos em uníssono. É permitida a remoção de alguma peça de vestuário ou acessório e a execução de movimentos em canon.

### **Execução/Mobilidade e Estabilização Controladas (10%)**

A crew deve manter o controlo da velocidade, direção, dinâmica e posicionamento do corpo durante a peça.

### **Dificuldade da Execução de Estilos Autênticos de Street Dance (10%)**

A dificuldade é medida através dos níveis de capacidade demonstrados por todos os elementos da crew e pela variedade de estilos executados. É dada consideração ao número de elementos da crew que tentam e completam com sucesso uma coreografia complexa e que demonstram através da sua variedade de estilos de dança e a sua execução e compreensão das bases e origem da dança hip hop/street.

É dada consideração adicional e pontos de dificuldade às crews que tentarem realizar passos difíceis com todos ou com a grande maioria dos seus

elementos. Por exemplo: uma crew de 5 elementos na qual todos tentam e realizam corretamente um movimento de breaking terão uma pontuação mais elevada do que no caso de apenas dois elementos tentarem e completarem o movimento. Além disso, se a mesma crew executar corretamente estilos como locking, popping e breaking irá obter uma pontuação mais elevada na dificuldade do que uma crew de 5 elementos que demonstra um movimento de breaking.

## **Variedade de Estilos de Street Dance (10%)**

Três (3) ou mais estilos de street dance devem ser realizados de modo identificável numa peça para uma crew receber o máximo de 1 ponto ou 10%.

Uma crew que realize de modo identificável dois (2) estilos de street dance irá receber um máximo de 0,5 pontos.

Uma crew que realize de modo identificável um (1) estilo de street dance irá receber um máximo de 0,25 pontos.

As crews devem incluir na sua performance uma ampla seleção de estilos de street dance a partir da lista fornecida sem o uso excessivo do mesmo passo ou padrão de movimento. Uma variada gama de estilos de movimentos de braços, pernas e corpo deve ser mostrada na peça.

### **Segue-se a lista de estilos de Street Dance desde as bases até ao presente\*:**

Locking

Popping

Bboying/Bgirling (breaking)

Wacking/Punking

Vogueing

House Dance

Party Dances ou Club Dances

Hip Hop/Coreografia

Krumping

Stepping/Gumboots

Danças tradicionais são bem-vindas e são consideradas parte de uma coreografia de Steet Dance.

## **Lista de Penalizações**

### **PERFORMANCE**

Todos os elementos da crew que não estejam em palco para a abertura da performance ou por saírem ou reentrarem no palco durante a peça 0,1

Início atrasado - não aparecer no palco dentro de 20 segundos após ser anunciado 0,5

Exibicionismo 0,5

Pré-início - pré-visualização da atuação superior a dez (10) segundos 0,5

Cair ou tropeçar/por ocorrência – Queda Grande 0,1

Cair ou tropeçar/por ocorrência – Queda Pequena 0,05

Falsa partida/sem fundamento 0,25

### **MÚSICA**

Duração da peça do escalão Junior (fora do intervalo 1:25-1:35) 0,1

Duração da peça dos escalões Varsity e Adult (fora do intervalo 1:55-2:05) 0,1

Contendo linguagem inapropriada 0,2

Não inclui segmentos de movimentos contínuos e ininterruptos 0,15

### **PASSOS PROIBIDOS**

Gestos, comentários ou movimentos obscenos 0,1

Uso excessivo de passos de "cheer", ginástica ou acrobáticos ou uso de passos demasiado perigosos 1,0

### **VESTUÁRIO**

Uso de adereços 0,25

Roupas/calçado inapropriado 0,05

Vestuário não intacto (cordões/peças de roupa desapertadas) 0,05

Uso de óleos corporais, tintas ou outras substâncias que afetem a área de atuação 0,1

Roupas ou acessórios atirados para a plateia/por ocorrência 0,05

## **Incidentes em Circunstâncias Extraordinárias**

Uma circunstância extraordinária é uma ocorrência para lá do controlo da crew e que afeta a capacidade da crew para realizar a peça no início ou a qualquer altura. Uma circunstância extraordinária não se limita aos exemplos listados abaixo e podem ser declaradas ao critério do Diretor Técnico.

1. Reprodução ou entrada da música errada.
2. Problemas na música devido a um mau funcionamento do aparelho.
3. Perturbações causadas por falhas gerais de equipamentos, isto é, luzes, palco, espaço de exibição ou som.
4. A realização ou introdução de qualquer objeto ou perturbação externa na área de atuação, mesmo antes ou durante a performance, por um indivíduo ou outros meios que não a crew.

## **Conduta de Circunstâncias Extraordinárias**

1. É da responsabilidade da crew a interrupção imediata da peça em circunstâncias extraordinárias.\*
2. A organização da competição, Diretor Técnico e/ou o comité do evento irão analisar a situação, e, mediante a confirmação da decisão e correção do problema, a crew será reintroduzida, regressa ao palco e recomeça a sua peça. Se a reinvidicação da crew for dada como infundada pelo Diretor Técnico, a crew terá a possibilidade de recomeçar a atuação, resultando numa penalização de 1,0.
3. A reinvidicação de uma circunstância extraordinária apresentada pela crew após a conclusão da peça não será aceite ou analisada.

\* No escalão Junior apenas o líder/coreógrafo pode dar sinal à sua crew para parar a actuação se este sentir que terá ocorrido alguma circunstância extraordinária. Se for determinado que a responsabilidade do ocorrido é da organização da competição, então a crew será autorizada a atuar novamente sem qualquer penalização. Se for determinada que a responsabilidade do ocorrido é da crew, então a crew será autorizada a atuar novamente, com uma penalização de 1,0.

## **Início com a Crew Completa**

Todos os membros da crew devem começar juntos no palco e permanecer no palco durante toda a peça. Não haverá entradas ou saídas do palco pelos membros da crew em momento algum. Será aplicada uma penalização se tal situação ocorrer.

## **Início Tardio**

Quando uma crew não comparece no palco e assume uma posição inicial em vinte (20) segundos após ser chamada é-lhe aplicada uma penalização por início tardio.

## **Pré-início**

Um pré-início ocorre anteriormente à posição inicial; a crew demonstra introduções ou exhibições excessivas durante mais de dez (10) segundos depois de todos os membros da crew terem entrado em palco. Será aplicada uma penalização.

## **Início Falso**

Um início falso é um movimento feito por um ou mais membros da crew antes ou exatamente depois do sinal/beep/começo da música, que fará com que a crew solicite um recomeço.

## **Não Comparecimento**

A crew que não comparecer no palco e não iniciar a posição inicial dentro de sessenta (60) segundos após a sua chamada será desqualificada.

## **Exibicionismo**

O exibicionismo implica uma demonstração pós-performativa excessiva ou posar no final da peça. Será aplicada uma penalização.

## **Quedas**

### **1. Queda Grande**

- a. Um membro da crew cai irrecuperavelmente de uma elevação/pega ou suporte.
- b. Um membro da crew cai durante a coreografia de modo irrecuperável.

### **2. Queda Pequena**

1. Um erro accidental muito notável durante a atuação que permite recuperação.
2. Um membro da crew tropeça ou cai durante a performance mas consegue recuperar.

# **Jurar e Pontuar a Peça**

## **Painel de Jurados**

O painel de jurados consistirá em seis (6) ou oito (8) pessoas. Se surgirem circunstâncias atenuantes o Head Judge/Diretor Técnico e/ou a organização do evento poderá alterar o número de jurados.

1. Todos os jurados devem preencher os requisitos de elegibilidade, treino, níveis de competência do júri e certificação estabelecidos pelo HHI. Os jurados serão atribuídos à área de Performance ou Skill e irão pontuar apenas na área designada.

2. Competições Locais, Distritais, Regionais e Abertas; número mínimo de jurados necessários:

- a. Três (3) jurados de Skill
- b. Três (3) jurados de Performance
- c. Um (1) Head Judge

3. Competições Nacionais, Internacionais e de Carácter Mundial; número mínimo de jurados necessários:

- a. Quatro (4) jurados de Skill
- b. Quatro (4) jurados de Performance
- c. Um (1) Head Judge
- d. Um (1) Director Técnico (Campeonatos Mundiais e Continentais)

## **Posicionamento do Júri no Campeonato**

O painel de jurados, o Head Judge e o Director Técnico sentar-se-ão numa mesa posicionada paralelamente à frente do palco de competição, distanciada de modo a permitir uma vista clara e desobstruída de cada membro de cada crew "da cabeça aos pés". Deverá ser fornecida uma iluminação adequada. Os jurados de Skill e Performance sentar-se-ão em posições alternadas, isto é, Skill, Performance, Skill, Performance, etc.

## **Deveres do Júri**

### **1. Júri de Performance**

a. Avaliar e pontuar a peça de acordo com os critérios de Performance para o conteúdo, criatividade, staging, carisma, street presence e entretenimento da dança Hip Hop.

### **2. Júri de Skill**

b. Avaliar e pontuar a peça de acordo com os critérios de Skill para a dança Hip Hop: Musicalidade, Sincronização, Execução, Dificuldade e Variedades de Estilos de Street Dance.

### 3. Head Judge

a. O Head Judge poderá, ou não, pontuar as peças apresentadas pelas crews. As responsabilidades geralmente inerentes ao Head Judge são as de facilitar e supervisionar um desempenho justo e preciso do painel de jurados, e ajuizar todas as discrepâncias, penalizações, deduções e desqualificações. Por causa justa, um jurado poderá ser removido ou substituído no painel pelo Head Judge. O Head Judge também poderá auxiliar na formação dos jurados, especialmente na identificação e demonstração dos dez (10) estilos de street dance.

b. Os deveres específicos do Head Judge quanto à execução da peça incluem:

- i. Confirmar a performance, quantidade e execução correta dos estilos de street dance;
- ii. Averiguar se é executado algum movimento proibido;
- iii. Averiguar se são apresentados movimentos de ginástica, cheer, perigosos, etc. em demasia;
- iv. Identificar e avaliar quedas grandes e/ou pequenas;
- v. Avaliar a entrada e saída em palco, início tardio, pré-início, exibicionismo e interrupção da peça;
- vi. Averiguar se existem violações das regras referentes ao vestuário;
- vii. Averiguar a ocorrência de violações das regras referentes à música, incluindo a duração do mix ou a presença de linguagem imprópria;
- viii. Triagem e selecção dos jurados.

### 4. Diretor Técnico

Os deveres do Diretor Técnico incluem educar e formar o júri sobre as Regras e Regulamento do HHI e auxiliar o head judge na avaliação justa e precisa da decisão, pontuação e resultados atribuídos pelo painel de jurados. Os deveres específicos do painel de Diretores incluem:

- i. Gerir as atividades programadas do painel;
- ii. Coordenar as sessões de feedback das crews;
- iii. Programar, ensinar e gerir o workshop de formação do júri;
- iv. Facilitar o sorteio para a ordem de competição das crews;
- v. Publicar as pontuações e os resultados para exibição pública;
- vi. Rastreio e selecção dos jurados;
- vii. Gerir questões e dúvidas;
- viii. Realizar, após a competição, uma reunião com os representantes das delegações;
- ix. Averiguar se são apresentados movimentos de ginástica, cheer, perigosos, etc. em demasia.

## **Pontuações e Classificações**

1. As pontuações da Pré-eliminatória e/ou Semi-final não são contabilizadas com a pontuação total para chegar à pontuação final. A pontuação da Pré-eliminatória é descartada antes da Semi-final e a pontuação da Semi-final é descartada antes da Final.
2. A classificação Final das crews é determinada pelas pontuações obtidas apenas na Final.
3. As pontuações do júri serão apresentadas ao público após a Pré-eliminatória, Semi-final e Final.
4. Quando são atribuídas penalizações, o júri irá informar a crew através de um cartão de penalização após a Pré-eliminatória.
5. A pontuação final determina a classificação final e oficial da crew.

## **Cálculo da Pontuação Final**

1. A pontuação máxima possível é dez (10).
2. Num painel de 6 jurados será feita a média das pontuações de Performance e das pontuações de Skill e depois calculado o resultado final por soma das duas. Num painel de oito (8) jurados as pontuações de Performance e Skill mais altas e mais baixas serão rejeitadas, sendo feita a média das restantes e depois calculado o resultado final por soma das duas.
3. Qualquer ponto de penalização atribuído pelo Head Judge é deduzido na pontuação total, dando origem à pontuação final. 4. A pontuação final será arredondada às centésimas

## **Pontuações de Empate**

As pontuações de Empate serão quebradas pela seguinte ordem:

1. A crew com a pontuação de Performance mais alta
2. A crew com a pontuação de Skill mais alta
3. Análise da classificação atribuída por cada jurado à crew

## **Discrepâncias nas Regras e/ou na Competição**

1. Qualquer problema ou discrepância durante a competição será levado ao conhecimento da organização da competição que irá discuti-lo com o Head Judge, o Diretor Técnico e/ou a comissão do evento, e a respetiva decisão tomada será a final.
2. A má interpretação devido à tradução ou interpretação das regras será resolvida de acordo com a versão em Inglês. Na eventualidade de qualquer discrepância, a versão em Inglês das regras mais atuais permanecerá.

## **Protestos**

Quaisquer protestos são proibidos e não serão aceites a respeito de qualquer pontuação ou resultado de uma decisão.

## **Cerimónia de Entrega de Prémios**

A competição será encerrada com uma cerimónia de homenagem às crews com as pontuações totais mais altas. Serão atribuídas medalhas, troféus, fitas e/ou prémios pelo menos às três melhores crews em cada categoria da competição.

## **Composição da Peça**

### **O que Considerar no Desenvolvimento da tua Peça**

Para desenvolver uma peça vencedora escolhe CUIDADOSAMENTE estilos de street dance que melhor representam os pontos fortes da tua crew e o flavor da sua personalidade. As crews são encorajadas a ser fresh, imaginativas e inovadoras na sua peça e a seguir o seu próprio estilo e identidade.

Dentro dos 20 segundos para os Juniors e 30 segundos para os Varsity e Adult, do segmento de música ininterrupta da peça, as crews são encorajadas a demonstrar coreografias que façam uso total do corpo durante o segmento. Isto é o mínimo - as crews podem estender isto durante a performance.

Evita seguir ou ser influenciado por peças de anteriores World Champions. Não existe um modelo distinto para uma peça vencedora. Aquilo que num ano é considerado único e especial pode ser considerado demasiado usado no ano seguinte. O júri do HHI procura performances que sejam diferentes, novas, originais e que mostrem uma variedade de estilos de street dance autênticos. Sê tu próprio e expressa a diversidade da tua crew com paixão, intensidade e estilo.

Uma peça vencedora deve incluir uma ampla quantidade de dança. Não cometas o erro de utilizar demasiadas músicas e incorporar demasiados efeitos sonoros uma vez que muitas vezes inibe a apresentação da dança. Editar excessivamente a música ou adicionar demasiados efeitos sonoros podem cortar a frase musical, as contagens de 8 tempos e a musicalidade. As músicas numa peça são feitas para deixar uma impressão ou para expressar um tema musical permitindo uma dança ininterrupta limpa. O uso excessivo da edição do som e da adição de efeitos sonoros muitas vezes resulta num mix pouco musical e pouco "dançável". Sê cauteloso e preserva a musicalidade da tua peça.

É frequentemente esquecido ou negligenciado pelas crews o encontro do groove. O groove é a reação do bailarino à batida e ao tom da música. Ajuda o bailarino a improvisar e a expressar a sua dança mais de dentro para fora. O groove existe em todos os tipos de música e de dança e certamente dentro de todos os estilos de street dance. É o que torna a dança "funky". Encontra o

groove na tua música e expressa-o na peça da tua crew. É outra oportunidade de mostrar a dança e ser recompensado pelo júri.

As crews devem considerar incluir poucos estilos de street dance nas suas coreografias e executá-los corretamente em vez de apresentar mais com a possibilidade de uma má execução. O número de estilos de street dance recompensado por um máximo de pontos de diversidade numa peça é três.

Os jurados irão avaliar as capacidades da crew a partir do elemento mais fraco. As crews devem ter consciência que ter um elemento mais novo que não é claramente tão forte como os outros elementos da crew pode diminuir a pontuação geral da crew.

É permitida e bem-vinda a inclusão de um uso razoável de danças tradicionais (culturais) para aumentar a individualidade e ainda identificar a crew - exemplos: Salsa, Capoeira, Bollywood, etc.

Os movimentos realizados numa peça que requerem uma preparação do passo, por exemplo um back flip, serão considerados truques sem valores atribuídos a menos que sejam precedidos, seguidos e integrados numa coreografia de dança hip hop. A inclusão de TRUQUES (uma prática estabelecida pelo uso de habilidades especializadas representativas de um determinado campo de actividade que não é compatível com a dança hip hop, por exemplo, ginástica) pode aumentar a produção global de uma peça mas não pode colocá-la acima da peça de outra crew. Não são atribuídos pontos especiais pela inclusão “específica” de truques, mas utilizá-los para aumentar o tema, personalidade e emoção da peça é um risco permitido.

É incentivada a produção e utilização de passos únicos (signature moves) para aumentar a criatividade e apelo do público. A inclusão de um SIGNATURE MOVE (uma ação difícil, habilidosa ou inteligente criada para divertir, intrigar e/ou surpreender, que envolve a maioria dos elementos da crew ao mesmo tempo) irá melhorar a peça e aumentar a pontuação se executada corretamente e se relevante para a interpretação global da mesma. A criação e uso de um signature move irá ajudar a distinguir a crew das outras crews. No entanto, sugere-se que as crews limitem o número de signature moves na peça uma vez que a realização destes pode ocupar o tempo que deveria ser dedicado à dança hip hop já que, só desta forma, obterão uma pontuação alta.

É permitido às crews o uso de mais do que uma coreografia ou variações da mesma coreografia num campeonato organizado pelo HHI. É aceitável e incentivado manter a coreografia fresh quando apresentada em frente ao mesmo painel de jurados em todas as rondas, Pré-eliminatória, Semi-final e Final.