



RULES & REGULATIONS

Versione aggiornata ed in vigore dal 1 Gennaio 2025

Il regolamento ufficiale è il testo in lingua inglese disponibile sul sito
www.hiphopinternational.com

Il presente documento è una traduzione contenente
le informazioni necessarie alla partecipazione a
Switzerland Hip Hop Dance Championship (SHHDC)
evento valido come qualificazione ufficiale per
il **World Hip Hop Dance Championship (WHHDC)**

INDICE

INTRODUZIONE

HIP HOP INTERNATIONAL

CRITERI DI PARTECIPAZIONE, AMMISSIBILITA' E POLICY

- REQUISITI DI NAZIONALITA'
- QUANTITA' E SELEZIONE DELLE CREW PARTECIPANTI
- MODULI DI ISCRIZIONE ED ESONERI

COMPOSIZIONE DELLE CREW

- REQUISITI DI ETA' PER LE CATEGORIE JUNIOR, VARSITY, ADULT
- LIMITI DI PARTECIPAZIONE
- SOSPENSIONE E SQUALIFICA DEI COMPONENTI
- NOME DELLA CREW

FASI DELLA COMPETIZIONE

- ORDINE D'USCITA
- ORDINE DI APPARIZIONE

MODIFICARE I COMPONENTI DI UNA CREW

- MODIFICHE, AGGIUNTE E SOSTITUZIONI DEI COMPONENTI DI UNA CREW DURANTE L'EVENTO
- DEFENDING CHAMPIONS
- MODIFICHE, AGGIUNTE E SOSTITUZIONI PER I DEFENDING CHAMPIONS E LE CREW CHE AVANZANO AL CAMPIONATO MONDIALE
- MODIFICARE LA ROUTINE

PROVE E SOUND-CHECK

REQUISITI DELLA MUSICA

- DURATA DELLA MUSICA/ROUTINE

REGOLE E CRITERI GENERALI

- ABBIGLIAMENTO
- ACCESSORI
- CREW IN SCENA PER TUTTA LA ROUTINE
- SOLO MEGACREW INIZIO E FINE
- LATE START
- PRE-START
- FALSE START
- NO SHOW
- USCITA DAL PALCO NON CONSENTITA

- GRANDSTAND
- GESTI LASCIVI
- MOVIMENTI ESTREMAMENTE PERICOLOSI
- SPOSTAMENTI DIETRO IL PALCO
- FALLS

SUPERVISIONE MEDICA

STANDARD DI PRODUZIONE

CIRCOSTANZE STRAORDINARIE

AREA DI GARA

CRITERI DI VALUTAZIONE

- PERFORMANCE
- SKILL
- LISTA DEDUCTIONS

VOTAZIONI E CLASSIFICA

GIUDICARE LA COMPETIZIONE

CREAZIONE DELLA ROUTINE • COSA FARE E COSA EVITARE

CODICE DI CONDOTTA

INTRODUZIONE

Il regolamento ufficiale di Hip Hop International contiene i criteri di ammissibilità, le procedure standard e le regole per competere nei vari Hip Hop Dance Championship prodotti da Hip Hop International (HHI) e dai suoi affiliati in tutto il mondo.

I vari Qualifier Hip Hop Dance Championship prodotti da Hip Hop International sono eventi-competizioni di danza che offrono la possibilità a tutti i partecipanti di dimostrare la propria arte e conoscenza della danza hip hop e di altri stili che si sono diffusi nelle strade e nei club di tutto il mondo. Tali eventi sono inoltre una grande occasione di visibilità a livello televisivo/mediatico e rappresentano l'opportunità di conquistare prestigiosi titoli a livello nazionale e mondiale.

In tali occasioni le Crews presentano le loro creazioni coreografiche. Elementi come creatività, presenza scenica e libertà artistica sono sempre incoraggiati unitamente all'integrità, al buon gusto e alla sicurezza.

Non esiste una definizione univoca di danza Hip Hop. La danza Hip Hop è una fusione di varie discipline di danza e interpretazioni culturali ispirate dall'estetica, dalle tendenze, dalla musica e dagli elementi dell'universo metropolitano. La danza Hip Hop è in continua evoluzione e ridefinisce se stessa con il susseguirsi delle generazioni di danzatori così come Hip Hop International continua ad essere al corrente con i trend e la loro evoluzione.

La routine vincente secondo Hip Hop International include una certa varietà di stili di danza, presenza scenica, originalità (signature-moves), musica coinvolgente, coreografie danzate che comportino l'utilizzo continuo e ininterrotto di tutto il corpo (dalla testa ai piedi), evitando al contempo l'utilizzo eccessivo di elementi dalla ginnastica, dal cheerleading, dall'acrobatica o l'inserimento di trick troppo pericolosi.



HIP HOP INTERNATIONAL (HHI)

Hip Hop International nasce nel 2002 a Los Angeles ed è il produttore di numerose competizioni televisive e dal vivo, come MTV's Randy Jackson presents America's Best Dance Crew, i campionati USA Hip Hop Dance Championship, World Hip Hop Dance Championship, World Battles ed il workshop Urban Moves. Hip Hop International è un'organizzazione riconosciuta in oltre 100 paesi attraverso i propri eventi, dirette streaming e trasmissioni televisive diffuse in tutto il mondo.

Hip Hop International è rappresentato da organizzazioni ufficialmente affiliate che rispettano le origini della cultura Hip Hop e producono eventi e competizioni in collaborazione con Hip Hop International a fine di qualificare i campioni nazionali e rappresentare il proprio paese al World Hip Hop Dance Championship e alle World Battles.

Hip Hop International, Headquarters | +1 323 850 3777
8033 W. Sunset Boulevard, #920, Los Angeles, California, 90046
info@hiphopinternational.com
www.hiphopinternational.com

Hip Hop International, Switzerland | +41 79 702 41 67
infohhiswitzerland@gmail.com
www.hiphopinternationalswitzerland.com

CRITERI DI PARTECIPAZIONE • AMMISSIBILITA' & POLICY

Le Crews ed i relativi componenti dovranno attenersi ai criteri di ammissibilità di HHI. Tutti coloro che partecipano ad un evento HHI, qualificazione o evento internazionale, dovranno fornire l'adeguata documentazione che certifichi la propria ammissibilità a livello nazionale e la propria data di nascita.

REQUISITI DI NAZIONALITA'

1. Ogni singolo componente di una Crew deve essere cittadino del paese che rappresenta (o essere residente).
2. Prima di ogni competizione un documento attestante la cittadinanza dovrà essere sottoposto per approvazione all'organizzatore dell'evento.
3. Ogni singolo componente di una Crew che si dichiara residente dovrà dimostrare di risiedere nel territorio indicato per un periodo di almeno sei (6) mesi e fornire la documentazione necessaria a supporto della dichiarazione.
4. E' possibile competere in rappresentanza di massimo due (2) nazioni nell'ambito di un triennio (3 anni).
5. Il membro di una crew non può rappresentare due nazioni nello stesso evento e/o nello stesso anno.
6. Gli organizzatori, i giudici, gli affiliati, e lo staff dell'evento non possono competere in nessun evento ufficiale di HHI.
7. E' sotto la responsabilità del membro della crew di dichiarare nel form della registrazione il suo vero nome per intero, come riportato nel documento.

NB: HHI potrà squalificare, sospendere e/o intraprendere ulteriori azioni nei confronti di chi non fornisca prova della propria ammissibilità a livello nazionale.

QUANTITA' E SELEZIONE DELLE CREW PARTECIPANTI

Tutti gli eventi HHI sono organizzati utilizzando il regolamento ufficiale di Hip Hop International. Un evento condotto in violazione delle norme e dei regolamenti HHI è soggetto a multe, sospensione e/o espulsione.

Le Crews potranno accedere al World Hip Hop Dance Championship:

- a) attraverso un evento valido come qualificazione nel proprio paese prodotto da un'organizzazione affiliata a Hip Hop International;
- b) mediante selezione da parte di organizzazioni affiliate a Hip Hop International in assenza di un evento valido come qualificazione e/o;

- c) su invito diretto da parte di Hip Hop International.

Per ogni categoria in gara al World Hip Hop Dance Championship (Junior, Varsity, Adult, Minicrew, JV Megacrew e Megacrew) è ammesso un numero massimo di cinque (5) Crew da ogni paese partecipante. Una nazione con un defending champion può registrare 5 crew più il defending champion in quella categoria. Potranno accedere alla fase finale del World Hip Hop Dance Championship non più di 3 crews per categoria, compresi i defending champions, provenienti dalla stessa nazione. Qualora una o tutte le Crews qualificate a livello nazionale non siano in grado, per qualsiasi ragione, di partecipare al World Hip Hop Dance Championship, l'organizzazione nazionale affiliata a Hip Hop International potrà selezionare come rappresentanti del proprio paese la/le Crews posizionate successivamente nella classifica nazionale. In caso di assenza di Crews qualificate, l'organizzazione affiliata a HHI potrà nominare un'altra Crew da sottoporre all'approvazione di HHI.

MODULI DI ISCRIZIONE ED ESONERI

1. I partecipanti sono tenuti a compilare e firmare tutti i moduli di iscrizione. Tutti i moduli devono essere inviati all'organizzazione affiliata a Hip Hop International prima della scadenza delle iscrizioni unitamente al pagamento delle tasse di iscrizione, altrimenti la richiesta di iscrizione potrà essere respinta.
Un passaporto o documento valido deve essere allegato durante la fase di registrazione della crew. Il membro della crew è responsabile della veridicità del proprio documento.
2. Esonero di Responsabilità (Termini di Partecipazione):
prima della competizione ogni partecipante è tenuto a firmare un esonero di responsabilità che sollevi HHI, gli organizzatori, i suoi rappresentanti, staff e sponsor da qualsiasi incidente possa capitare prima, durante e dopo un evento o competizione di Hip Hop International.
3. Liberatoria d'Immagine (Termini di Partecipazione):
tutti i partecipanti sono tenuti a firmare una liberatoria d'immagine che permetta a HHI, alle organizzazioni affiliate, all'organizzatore, ai propri rappresentanti e agli sponsor di filmare, riprendere e/o registrare le performance dei partecipanti e la loro partecipazione all'evento per finalità di diffusione attraverso film, montaggi, home video, internet, social media, radio, diffusione a mezzo stampa, pubbliche relazioni e altri mezzi di promozione e mediatici noti o da inventare.

COMPOSIZIONE DELLE DANCE CREWS

CREWS DA 5-9 COMPONENTI • JUNIOR, VARSITY, ADULT

Le Crews dovranno essere composte da un minimo di cinque (5) ed un massimo di nove (9) componenti, uomini e/o donne, secondo i seguenti criteri di suddivisione per età:

JUNIOR DIVISION da sette (7) a dodici (12) anni

Varsity DIVISION da tredici (13) a diciassette (17) anni

ADULT DIVISION dai diciotto (18) anni in poi

REQUISITI DI ETÀ' PER LE CATEGORIE JUNIOR, VARSITY, ADULT

Prima di ogni competizione un documento attestante l'età di ogni singolo componente di una Crew dovrà essere sottoposto per approvazione all'organizzatore dell'evento. L'età di ogni partecipante dovrà essere verificata trasmettendo all'organizzatore la copia di un documento di identità. Per le competizioni di livello continentale o mondiale è richiesto il passaporto o la copia del certificato di nascita.

E' inoltre consentito includere fra i componenti di una Crew 2 membri che per età appartengono ad una categoria più giovane. Al contrario non sono ammessi in una crew componenti appartenenti per età ad una categoria più adulta. *

* Es. Un massimo di 2 componenti di età JUNIOR può partecipare in una crew Varsity o ADULT, e, allo stesso modo, un massimo di 2 componenti di età Varsity può partecipare in una crew ADULT. Al contrario i componenti di età Varsity non possono partecipare in una crew JUNIOR così come i componenti di età ADULT non possono partecipare in una crew Varsity/JUNIOR.

I partecipanti che compiono 13 o 18 anni nell'anno in corso (entro il 31 Dicembre) potranno partecipare ad entrambe le categorie previste per la propria età. *

* Es. Un componente di 12 anni che compie 13 anni nell'anno della competizione (entro il 31 Dicembre) può competere nella categoria JUNIOR e/o nella categoria Varsity. Allo stesso modo un componente di 17 anni che compie 18 anni nell'anno della competizione (entro il 31 Dicembre) può competere ugualmente nella categoria Varsity e/o nella categoria ADULT.

MINICREW DA 3-4 COMPONENTI

Le Crews dovranno essere composte da un totale di tre (3) o quattro (4) componenti. E' indifferente la composizione di uomini e donne e non esistono limiti di età.

MEGACREW DA 10-40 COMPONENTI

Le Crews dovranno essere composte da un minimo di dieci (10) ed un massimo di quaranta (40) componenti. E' indifferente la composizione di uomini e donne e non esistono limiti di età.

JV MEGACREW DA 10-40 COMPONENTI

La categoria JV Megacrew è composta da un minimo di dieci (10) ad un massimo di quaranta (40) componenti. I componenti della categoria Megacrew JV possono essere costituiti da qualsiasi combinazione tra maschi e femmine fino a 17 anni. Un diciassettenne che compie 18 anni entro l'anno di gara (da 12/31) può competere nella categoria JV Megacrew.

LIMITI DI PARTECIPAZIONE

1. Ad ogni partecipante è consentito competere in due (2) Crew per ogni categoria.
2. Una Crew non può includere più di 1/3 dei componenti di un'altra crew che gareggia nella stessa categoria.
3. I componenti di una Megacrew non possono includere più di 1/3 dei componenti di una JV Megacrew che gareggiano nella stessa competizione.

SOSPENSIONE E SQUALIFICA DEI COMPONENTI

False informazioni personali e/o falsi documenti di ammissibilità a livello nazionale forniti dal componente di una Crew, da una Crew o da un rappresentante della Crew potranno determinare squalifica, sospensione e/o altre azioni ritenute necessarie da HHI.

NOME DELLA CREW

Se il nome della crew è considerato offensivo e/o volgare dall'organizzazione di HHI, quest'ultima ha il diritto di richiedere alla crew di sostituirlo. (Per offensivo si intende screditare orientamento sessuale, etnia, religione, termini censurati).

FASI DELLA COMPETIZIONE

La competizione potrà avere un round (Finale), due round (Preliminari, Finale) o tre round (Preliminari, Semifinale, Finale). La decisione in merito sarà presa dall'organizzatore della competizione in base al numero totale di Crew partecipanti e al tempo a disposizione per lo svolgimento della competizione. Il numero delle Crew che passano al round successivo è determinato in base al seguente schema:

PER COMPETIZIONI DA DUE (2) ROUNDS: PRELIMINARI E FINALE

DALLE PRELIMINARI ALLA FINALE

01–10 Crews (iscritte per Categoria) - Passano in Finale fino a 5 Crews + Defending Champion.

11–15 Crews (iscritte per Categoria) - Passano in Finale fino a 7 Crews + Defending Champion.

16+ Crews (iscritte per Categoria) - Passano in Finale fino al 50% delle Crews + Defending Champion.

PER COMPETIZIONI DA TRE (3) ROUNDS: PRELIMINARI, SEMIFINALE E FINALE

DAI PRELIMINARI ALLA SEMIFINALE

Passano dai Preliminari alla Semifinale fino al 50% delle Crews partecipanti.

DALLA SEMIFINALE ALLA FINALE

Junior - Passano in Finale fino a 7 Crews + Defending Champion.

Varsity - Passano in Finale fino a 7 Crews + Defending Champion.

Adult - Passano in Finale fino a 7 Crews + Defending Champion.

JV MegaCrew - Passano in Finale fino a 7 Crews + Defending Champion.

MiniCrew - Passano in Finale fino a 7 Crews + Defending Champion.

MegaCrew - Passano in Finale fino a 7 Crews + Defending Champion.

NB: in una semifinale o finale di un campionato mondiale, intercontinentale o internazionale, l'organizzatore farà avanzare più di 7 equipaggi se e quando una contea ha più di tre equipaggi che avanzano alla fase finale.

ORDINE D'USCITA

Preliminari - Determinato in modo casuale mediante procedura digitale da parte dell'organizzatore.

Semifinale* - Ordine inverso rispetto ai punteggi dei preliminari.

Finale - Ordine inverso rispetto ai punteggi dei preliminari o della semifinale più i defending champion. * La scelta di condurre una Semifinale spetta all'Organizzatore dell'evento

ORDINE D'APPARIZIONE

JUNIOR
VARSITY
ADULT
JV MEGACREW
MINICREW
MEGACREW

NB: L'organizzatore può cambiare l'ordine di apparizione informando preventivamente le Crews.

MODIFICARE I COMPONENTI DI UNA CREW

MODIFICHE, AGGIUNTE E SOSTITUZIONI DEI COMPONENTI DI UNA CREW DURANTE L'EVENTO

Tutti i componenti di una Crew, MiniCrew, JV Megacrew o Megacrew indicati nel modulo di iscrizione (in seguito alla procedura di iscrizione) dovranno presentarsi all'inizio della competizione e partecipare. Non sono ammesse sostituzioni o aggiunte di componenti fra i round di competizione, se non per cause giustificate e approvate dall'Organizzazione della competizione (ospedalizzazione, malattia, morte). Ogni componente sarà soggetto a verifica durante la competizione. Squalifica, sospensione e/o altre azioni ritenute necessarie da HHI potranno essere intraprese qualora una Crew partecipi con una formazione che non corrisponde a quella indicata nel modulo di iscrizione (componenti aggiuntivi, mancanti o diversi). Non sono ammesse sostituzioni o aggiunte di componenti ad evento iniziato, se non per cause ragionevoli e giustificate. Ogni sostituzione/aggiunta autorizzata sarà soggetta al pagamento di una ulteriore tassa di iscrizione.

NB: La sostituzione/aggiunta di componenti senza approvazione è soggetta a squalifica, sospensione e/o altre azioni ritenute necessarie da HHI.

DEFENDING CHAMPIONS

PARTECIPAZIONE DEI DEFENDING CHAMPIONS

I Defending Champions sono i primi classificati (Gold Medal) di ogni categoria della precedente edizione della competizione e possono tornare a difendere il titolo. I Defending Champions devono esibirsi nella Semifinale ed essere giudicati. Se non

esiste una Semifinale i defending Champions dovranno esibirsi durante le Eliminatorie ed essere giudicati.

Alla Finale accedono le Crews qualificate durante le Eliminatorie ed i Defending Champions, se presenti. I Defending Champions accedono di diritto alla finale e si esibiranno per ultimi nell'ordine di uscita della propria categoria a prescindere dai risultati dei rounds precedenti.

MODIFICHE, AGGIUNTE E SOSTITUZIONI PER I DEFENDING CHAMPIONS E LE CREW CHE AVANZANO AL CAMPIONATO MONDIALE

Le Crews, MiniCrews, JV Megacrews o MegaCrews che tornano a difendere il titolo e richiedono di poter modificare i componenti della Crew potranno aumentare, diminuire o variare il numero di componenti originali come segue:

fino ad 1 variazione per le MiniCrews, fino a 2 variazioni per le Crews da 5-6 componenti, fino a 3 variazioni per le Crews da 7-9 componenti, fino ad 1/3 dei componenti per le MegaCrews. L'organizzazione deve essere informata del cambiamento prima della competizione o durante le procedure di iscrizione per poter approvare le modifiche richieste.

Le crews che avanzeranno al World Hip Hop Dance Championship per i cambiamenti devono seguire le stesse regole dei defending champions. In situazioni di circostanze gravi, la crew può fare richiesta direttamente a HHI che farà un consulto con HHI Switzerland per determinare se la richiesta di modifica questa regola è garantita.

MODIFICARE LA ROUTINE

Le Crews che passano il turno e accedono alla fase successiva possono apportare variazioni o ri-coreografare la propria Routine.

PROVE E SOUND-CHECK

Ad eccezione di circostanze che impediscano lo svolgimento di prove, ad ogni Crew sarà consentito provare la propria routine nell'area di gara (palco) almeno una volta prima dell'inizio della competizione. E' responsabilità della Crew presentarsi in orario. In caso di ritardo o assenza la possibilità di provare potrà essere revocata. *

REQUISITI DELLA MUSICA

1. La Routine dovrà essere presentata su musica selezionata, preparata e fornita dalle Crews. Gli organizzatori della competizione non forniranno musica alle Crews. Le Crews sono responsabili della qualità, del mix e dei livelli sonori della propria musica.
2. Al fine di ottenere il più alto punteggio possibile da parte dei giudici è auspicabile l'inserimento nella propria routine di un segmento musicale non interrotto da tagli musicali o effetti sonori. Sugeriamo che la musica per le Crews della categoria Junior e MiniCrew contenga un segmento di almeno 20" non interrotto da tagli musicali o effetti sonori. Per la musica delle Crews appartenenti alle categorie Varsity e Adult si suggerisce un segmento di almeno 30" non interrotto da tagli musicali o effetti sonori.
3. La musica dovrà essere presentata su chiavetta USB. Il dispositivo USB dovrà contenere la sola traccia della Routine (se non diversamente specificato dall'Organizzatore).
4. Il dispositivo deve essere in buone condizioni. È responsabilità della Crew tenere sempre a disposizione un dispositivo di riserva da utilizzare.
5. Il nome e la divisione della Crew devono essere indicati sull'apparecchio. Per le competizioni mondiali o continentali deve essere indicato anche il paese dell'equipaggio.
6. Non c'è un numero massimo o minimo di canzoni o registrazioni che possono essere utilizzate nella routine. Tuttavia, le commissioni giudicatrici hanno concluso che un numero minore di canzoni è preferibile rispetto a selezioni/mix musicali multipli che consentono di concentrarsi maggiormente sul ballo continuo.
7. Si raccomanda alle Crew di evitare che la musica diventi troppo complessa, con un numero eccessivo di modifiche, effetti sonori o canzoni che impediscano loro di esibirsi in un ballo pulito e continuo.

8. È responsabilità di ogni Crew assicurarsi che la propria musica di gara non includa parolacce (o parole che sembrano parolacce), parole inappropriate, scurrili, sessualmente esplicite e/o offensive in qualsiasi lingua. Le parole (in qualsiasi lingua) che offendono in modo chiaro e inequivocabile la razza, il sesso, l'etnia e/o la religione riceveranno una detrazione. L'organizzatore dell'evento ha il diritto di rifiutare musica inappropriata, volgare, sessualmente esplicita e/o offensiva.
9. È responsabilità di ogni Crew rimuovere i testi inappropriati o offensivi dalla propria musica, indipendentemente dalla lingua in cui è stata registrata (straniera o nativa). Se la musica di una Crew contiene testi inappropriati e la prima volta che la musica viene suonata i testi inappropriati non vengono rilevati e la stessa musica viene usata di nuovo ma questa volta i testi inappropriati o offensivi vengono rilevati dai giudici, ciò comporterà una detrazione. Questo vale anche per i testi inappropriati che non vengono rilevati in un campionato nazionale e la stessa musica viene utilizzata nuovamente in un campionato mondiale, intercontinentale o internazionale.
10. Modifiche o cambi di musica - Una Crew può modificare o sostituire la sua musica iniziale quando passa da un turno all'altro. La modifica deve essere apportata e fornita all'organizzatore dell'evento entro il tempo stabilito dall'organizzatore stesso. Per il World Hip Hop Dance Championship, il tempo limite per la sostituzione o il cambiamento della musica è di almeno tre (3) ore prima dell'inizio delle eliminatorie e delle semifinali e di almeno dieci (10) ore prima dell'inizio della fase finale della competizione. Non saranno accettati cambiamenti o modifiche oltre questo periodo di tempo.
11. Alle Crew potrebbe essere richiesto di fornire le seguenti informazioni musicali per iscritto agli organizzatori dell'evento prima dell'evento per ogni canzone utilizzata nella routine. a. Titolo, b. Artista, c. Compositore, d. Editore, e. Casa discografica.

DURATA DELLA MUSICA / ROUTINE

DIVISIONI JUNIOR E MINICREW

La durata della routine per le crew Junior e Mini Crew è di un minuto e trenta secondi (1:30). È consentito un periodo di tolleranza di cinque (5) secondi, più o meno, per un minimo di un minuto e venticinque secondi (1:25) e un massimo di un

minuto e trentacinque secondi (1:35). Una lunghezza inferiore o superiore a quella consentita comporterà una detrazione.

DIVISIONI VARSITY E ADULTI

La lunghezza della routine per le Crew Varsity e Adult è di due (2) minuti (2:00). È consentito un periodo di tolleranza di cinque (5) secondi, più o meno, per un minimo di un minuto e cinquantacinque secondi (1:55) e un massimo di due minuti e cinque secondi (2:05). La lunghezza della routine inferiore o superiore a quella consentita comporterà una detrazione.

DIVISIONE MEGACREW

La lunghezza della routine per il MegaCrew è di tre minuti e trenta secondi (3:30). È consentito un periodo di grazia di trenta (30) secondi, più o meno, per un minimo di tre minuti (3:00) e un massimo di quattro minuti (4:00). La lunghezza della routine inferiore o superiore a quella consentita comporterà una detrazione.

DIVISIONE JV MEGACREW

La lunghezza della routine per la divisione JV MegaCrew è di tre minuti (3:00). È consentito un periodo di grazia di trenta (30) secondi, più o meno, per un minimo di due minuti e trenta secondi (2:30) e un massimo di tre minuti e trenta secondi (3:30). La lunghezza dell'esercizio inferiore o superiore a quella consentita comporterà una detrazione.

TEMPISTICA

Il cronometraggio inizia con il primo suono udibile (incluso il segnale acustico di cueing) e termina con l'ultimo suono udibile della musica o con l'ultimo movimento dell'esibizione della Crew (se questa completa l'esibizione senza musica). Grave violazione del tempo per TUTTE le Crew: Una lunghezza del percorso/musica superiore a 10 secondi o inferiore a 10 secondi rispetto al minimo o al massimo consentito non sarà accettata e sarà soggetta a squalifica.

REGOLE E CRITERI GENERALI

ABBIGLIAMENTO

L'abbigliamento dovrebbe identificarsi ed essere associato con la cultura hip hop e street dance (tutti i generi). Lo stile dell'abbigliamento deve essere comunque street, le crews che non avranno un look identico **potrebbero ricevere** un punteggio maggiore: questo può essere ottenuto con l'uso di accessori diversi. L'abbigliamento può includere accessori come cappelli, guanti, sciarpe, cinture, gioielleria, ecc. Durante la performance è consentito rimuovere alcuni capi del proprio abbigliamento purché questo avvenga in modo non offensivo e inappropriato. I capi eventualmente rimossi durante la performance dovranno essere gettati al di fuori dell'area di gara (non verso la platea ed il pubblico). I componenti delle Crews dovranno indossare sempre indumenti intimi appropriati. Indumenti troppo corti o troppo attillati saranno sottoposti a valutazione e potrebbero essere giudicati inappropriati qualora esponessero eccessivamente alcune parti del corpo o siano giudicati inadeguati all'età dei partecipanti. Non è inoltre consentito l'uso di olii o di altre sostanze, sul corpo o sull'abbigliamento, che possano rendere il palco scivoloso o pericoloso per le performance successive. Le Crews dovranno indossare necessariamente calzature da danza, da ginnastica, sneakers o calzature sportive. Le calzature devono avere suole pulite e non devono lasciare segni sul pavimento.

Non è consentito l'utilizzo di calzature per il tip tap o per la danza jazz, alcuni tipi di scarpe con tacchi alti, ciabatte/infradito. Non è inoltre consentito esibirsi a piedi nudi.

ACCESSORI

PER LE CREWS DA 5-9 COMPONENTI E MINICREW

Non è consentito l'utilizzo di accessori scenici che non siano parte integrante dell'abbigliamento di una Crew (es. bastoni, sedie, luci, zaini, corde, strumenti musicali, bandiere, marsupi, sacche e altro). E' consentito altresì l'utilizzo di ginocchiere e/o altri supporti che garantiscano l'esecuzione in sicurezza dei passi della Routine, purché siano ben nascosti – quando possibile – in modo da non penalizzare la performance o distrarre i giudici.

Per ogni dubbio vi invitiamo a contattarci.

PER LE MEGACREW E JV MEGACREW

In scena è consentito l'utilizzo di oggetti sufficientemente piccoli da poter essere tenuti in mano, che possano essere facilmente gestiti, che siano parte integrante dell'abbigliamento di una MegaCrew e JV Megacrew e/o parte del tema della performance. Accessori posizionati sul palco o nell'area di gara come sedie, scale, pannelli, arredo, ecc. non sono ammessi. Si suggerisce di valutare attentamente l'utilizzo di accessori e di accertarsi che questi siano conformi al regolamento e accettati al fine di evitare penalità. La penalità per l'utilizzo di accessori non ammessi è di 1.0. E' consentito inoltre l'utilizzo di ginocchiere e/o altri supporti che garantiscano l'esecuzione in sicurezza dei passi della Routine, purché siano ben nascosti – quando possibile – in modo da non penalizzare la performance o distrarre i giudici.

Per ogni dubbio vi invitiamo a contattarci.

CREW IN SCENA PER TUTTA LA ROUTINE (PER LE CREW DA 5-9 COMPONENTI E MINICREW)

Tutti i componenti di una Crew dovranno iniziare la coreografia insieme e restare in scena per l'intera durata della Routine. Non è consentito entrare/uscire dal palco. Le Crews che non rispettano questa regola incorreranno in una penalità.

SOLO MEGACREW / JV MEGACREW INIZIO / FINE

Tutti i componenti di una MegaCrew/JV MegaCrew devono iniziare la coreografia insieme e restare in scena per un minimo di 30" e concludere la coreografia insieme per un minimo di 30".

Al di là dei primi trenta (30") secondi e degli ultimi trenta (30") secondi i componenti di una MegaCrew e JV MegaCrew possono entrare/uscire dal palco durante la Routine.

LATE START

Se una Crew non si presenta sull'area di gara e non si dispone in posizione di partenza entro 20" dall'annuncio incorrerà in una penalità.

PRE-START

Il pre-start si verifica quando una crew si dilunga in operazioni introduttive ed impiega più di 10" d'assumere la posizione di partenza dopo che tutti i componenti della Crew sono entrati in scena. Tale condotta incorrerà in una penalità.

FALSE START (FALSA PARTENZA)

La falsa partenza si verifica quando il componente di una Crew anticipa movimenti rispetto all'inizio della musica (o al segnale d'inizio) che costringono la Crew a richiedere di poter iniziare nuovamente la Routine.

NO SHOW

Qualora una Crew non si presenti in scena pronta ad iniziare entro 60" dall'annuncio sarà dichiarato un "No Show" e la Crew sarà squalificata.

USCITA DAL PALCO NON CONSENTITA

L'uscita dal palco deve avvenire esclusivamente attraverso il percorso preposto. Saltare/lanciarsi dal palco non è permesso e tale condotta incorrerà in una penalità.

GRANDSTANDING

Per Grandstanding si intende un'occupazione eccessiva e prolungata del palco al termine della Routine finalizzata ad esporre maggiormente la Crew in scena. Tale condotta incorrerà in una penalità.

GESTI LASCIVI

Qualunque gesto osceno, commento, movimento provenienti da qualsiasi linguaggio del corpo, esclamazione o azione esagerata che possano introdurre contenuti indecenti, osceni, volgari, sessuali o offensivi ad una routine, inclusi afferrarsi la zona dell'inguine, schiaffi sul fondo schiena, alzare il dito medio, etc.

MOVIMENTI ESTREMAMENTE PERICOLOSI

Un movimento che non appartiene chiaramente a nessuno stile di danza, che può danneggiare, ferire o provocare gravi lesioni ai componenti della crew se non viene eseguito correttamente.

NB: verrà data una penalità alla crew per movimenti estremamente pericolosi anche se vengono eseguiti correttamente!

BACKSTAGE CROSSOVERS (SPOSTAMENTI DIETRO IL PALCO)

Spostarsi a un lato all'altro del palco non è consentito e tale condotta è soggetta a squalifica.

Tale eventualità si verifica quando uno o più componenti di una Crew si spostano da un lato all'altro del palco dietro il fondale senza che il pubblico possa vederli.

FALLS (CADUTE)

1. Major Fall (CADUTA/ERRORE GRAVE)
 - a. Un componente della Crew cade durante un'elevazione in modo non recuperabile.
 - b. Un componente della Crew cade durante la performance in modo non recuperabile.

2. Minor Fall (CADUTA/ERRORE LIEVE)
 - a. Un errore particolarmente visibile e accidentale durante la performance, ma recuperabile.
 - b. Un componente della Crew inciampa, cade o scivola durante la performance, ma in modo recuperabile.

SUPERVISIONE MEDICA

1. E' responsabilità della Crew, del Crew Leader o di chi gestisce la Crew riportare un infortunio o un malessere all'organizzazione dell'evento.

2.

In presenza di un infortunio, un malessere o di circostanze che mettano a rischio le condizioni fisiche e/o emozionali del componente di una Crew, prima o durante la competizione, questo potrà essere dichiarato impossibilitato a partecipare o squalificato. Il Coordinatore di Giuria e/o Head Judge si riserva il diritto di squalificare il componente di una Crew che presenti tali impedimenti o risulti infortunato o necessiti di cure mediche.

3. L'organizzazione dell'evento si riserva il diritto di richiedere l'autorizzazione scritta di un medico per la partecipazione di un componente di una Crew le cui condizioni di salute o emozionali siano giudicate a rischio da parte dell'organizzazione o dello staff medico.

4. L'organizzazione dell'evento potrebbe richiedere al componente di una Crew di firmare un ulteriore esonero di responsabilità in caso di malattia o infortunio prima della competizione.

STANDARD DI PRODUZIONE

Tutti gli eventi HHI offrono ai partecipanti standard professionali di produzione in termini di suono, luci, pavimentazione e palcoscenico garantendo un ambiente competitivo.

CIRCOSTANZE STRAORDINARIE

PRESENZA DI CIRCOSTANZE STRAORDINARIE

Per circostanza straordinaria si intende un episodio fuori dal controllo della Crew che impedisce alla Crew di esibirsi all'inizio della performance o durante le routine. Per circostanze straordinarie non si intendono solamente gli esempi riportati a seguito ma anche circostanze valutate direttamente dalla Direttore di Giuria o all'Head Judge:

1. La musica riprodotta è sbagliata o non correttamente avviata.
2. Problemi di riproduzione della Musica per malfunzionamento della strumentazione.
3. Disturbo causato dal malfunzionamento degli impianti (audio, luci, palco, struttura).

4. L'introduzione nell'area di gara di elementi di disturbo da parte di soggetti o mezzi estranei alla Crew, prima o durante la performance.
5. Interruzione dovuta a danni strutturali o circostanze operative

GESTIONE DI CIRCOSTANZE STRAORDINARIE

1. E' responsabilità della Crew interrompere la Routine in presenza di Circostanze Straordinarie*
2. Dopo che l'organizzatore della competizione, il Direttore di Giuria o l'Head Judge avranno verificato la situazione, confermato la decisione e risolto il problema, la Crew sarà nuovamente presentata, invitata a tornare sul palco e ad iniziare nuovamente la propria Routine. Al contrario se la richiesta della Crew sarà giudicata infondata dal Direttore di Giuria o Head Judge, la Crew potrà ripetere la propria Routine e sarà assegnata una penalità di 1.0 punti.
3. Un reclamo presentato da una Crew rispetto alla presenza di Circostanze Straordinarie non sarà preso in considerazione se presentato dopo il termine della Performance.

* Solo nella categoria JUNIOR il Crew Leader avrà la possibilità di segnalare il sopraggiungere di Circostanze Straordinarie (Red Flag). Il Crew Leader sarà posizionato vicino al palco e potrà segnalare alla Crew con una bandiera rossa di interrompere la performance se ritiene di trovarsi in presenza di circostanze straordinarie. Se si sarà trattato di un problema derivante dall'organizzazione sarà permesso alla Crew di iniziare nuovamente la routine senza penalità. In caso contrario la Crew potrà ripetere la propria routine con una penalità di 1.0 punti.

INFORTUNIO DURANTE LO SPETTACOLO

Se un membro della Crew si infortuna durante l'esibizione e lascia il palco, la Crew può continuare a esibirsi senza il membro della Crew (a condizione che il numero di membri della Crew non scenda al di sotto del requisito minimo di membri della Crew). Una detrazione di 0,25 verrà applicata automaticamente al punteggio.

Se un membro della crew si infortuna e la crew interrompe completamente l'esibizione, avrà la possibilità di esibirsi di nuovo con o senza il membro infortunato o con un sostituto (con l'approvazione di HHI). Una detrazione di 0,25 verrà applicata automaticamente al punteggio.

L'Head Judge determinerà in quale punto dell'ordine rimanente della competizione l'equipaggio si esibirà di nuovo.

Se la Crew non completa il proprio numero e decide di non esibirsi di nuovo, verrà squalificata dalla competizione e non riceverà alcun punteggio.

AREA DI GARA

CREW DA 5-9 MEMBRI E MINICREWS

Il palco di gara standard è di 30' x 30' (9,1m x 9,1m). In nessun caso la superficie di gara sarà inferiore a 20' di profondità x 30' di larghezza (6,1 m x 9,1 m).

MEGACREWS E JV MEGACREWS

Il palco di gara standard è di 36' x 40' (10,97m x 12m) con due (2) quinte posteriori nascoste di 12' x 8' (3,65m x 2,43m) ciascuna. In nessun caso la superficie di gara sarà inferiore a 30' di profondità x 30' di larghezza (9,1 m x 9,1 m).

CRITERI DI VALUTAZIONE

Ogni Routine sarà valutata in base a criteri di Performance e Skill per un totale massimo possibile di 10 punti.

CRITERI DI PERFORMANCE

PERFORMANCE = 50% (o cinque punti del punteggio totale)

I giudici assegneranno un punteggio in base ad elementi in grado di identificare una Routine entusiasmante, come movimenti unici e creativi, capacità di utilizzo dello spazio e delle figure, presenza scenica, intensità, style presence.

CREATIVITA' (10%)

Capacità di coreografare e presentare la propria Routine in modo originale ed unico, utilizzando signature moves tipiche del proprio repertorio o combinazioni di passi che appartengano esclusivamente alla propria Crew. Saper proporre soluzioni originali per andare a terra e rialzarsi o transizioni e tagli musicali che rendano la Routine diversa dalle altre. Essere speciali, diversi e innovativi in tutti gli aspetti della propria Routine.

SPAZIO, FIGURE, SPOSTAMENTI, CAMBI DI LIVELLO (10%)

La Crew dovrà dimostrare padronanza degli spazi scenici proponendo figure di gruppo uniche ed efficaci, movimenti di gruppo e interazioni tra i vari membri. Sarà inoltre valutato l'eventuale utilizzo dello spazio in tutta la sua ampiezza. La Routine dovrà includere combinazioni di movimenti su cinque livelli (a terra, in ginocchio,

crouching, in piedi e movimenti aerei) utilizzando movimenti di braccia, mani, gambe, piedi, busto e testa inseriti in passaggi creativi e sorprendenti.

PRESENZA SCENICA: INTENSITA', SICUREZZA, APPEAL (10%)

La Routine dovrà essere dinamica per tutta la sua durata, sia attraverso movimenti di gruppo, sia attraverso movimenti dei singoli componenti, che potranno essere interrotti in minima parte da pose statiche o brevi pause. In caso di momenti solistici di uno o più membri all'interno della Routine, i restanti membri della Crew dovranno continuare a muoversi senza interrompere l'intensità generale della Routine. L'appeal della Crew dovrà manifestarsi in modo palese per l'intera durata della Routine proiettando un senso di sicurezza attraverso l'espressione del volto, il contatto visivo ed i movimenti del corpo. I membri della Crew dovranno esibirsi con entusiasmo e passione sfoggiando una "naturale" attitudine competitiva.

STYLE PRESENCE & ABBIGLIAMENTO (10%)

La presenza di stile è la capacità dei membri della Crew di dimostrare una rappresentazione autentica e disinibita dei loro stili di danza. La presenza di stile comprende atteggiamento, energia, postura e carisma. Le Crew possono indossare un abbigliamento stilizzato che rappresenti il tema della loro routine, ma devono fare attenzione a non perdere l'identità, il look e la presenza fondamentali della street

dance e dell'hip hop. L'uso eccessivo di paillettes, strass, abiti sfarzosi, glamour, da sfilata o ispirati al jazz e l'uso di cappelli e berretti diversi da quelli tradizionali dell'hip hop e della street dance sono da considerarsi scorretti. I costumi teatrali, culturali, folcloristici e tradizionali, l'abbigliamento e le maschere* che non sono tipici della street dance e dell'hip hop (ad esempio, personaggi di libri di fiabe, animali e abbigliamento di periodi storici al di fuori della street dance) sono sconsigliati e possono comportare una detrazione. I membri della Crew non devono essere vestiti in modo identico o simile. L'individualità dell'abbigliamento è incoraggiata. In caso di dubbio, contatta Hip Hop International per chiarimenti.

***con l'eccezione di mascherine a scopo medico le quali sono accettate**

LIVELLO DELL'INTRATTENIMENTO / RISPOSTA DEL PUBBLICO (10%)

Attraverso la Routine i membri di una Crew dovranno riuscire a stabilire un contatto con il pubblico suscitando una risposta emozionale (es. entusiasmo, gioia, buon umore, coinvolgimento e/o partecipazione in base allo stile presentato). La Routine dovrà lasciare un ricordo indelebile e duraturo.

CRITERI DI SKILL

SKILL = 50% (o cinque punti del punteggio totale)

I giudici valuteranno l'esecuzione e la difficoltà degli stili proposti: poppin', lockin, breaking, hip hop, house dance, ecc. I giudici valuteranno la qualità di movimento nell'ambito della Routine osservando braccia, gambe, postura, combinazioni sui 5 livelli (a terra, in ginocchio, crouching, in piedi e movimenti aerei) e sincronia tra i membri della Crew.

MUSICALITA' (10%)

La capacità di ballare a tempo con la musica e la corrispondenza tra il tipo di musica e la coreografia. Movimenti e figure eseguiti su suoni prodotti dalla Crew stessa (es. utilizzo della voce, battere le mani o stomping) saranno considerati nell'ambito di questa voce e valutati in modo simile. In assenza di suoni udibili alla fine di una Routine, nel caso in cui terminasse con un pezzo senza musica, viene considerato come ultimo suono udibile l'ultimo movimento della crew.

Musicalità – Beat/Ritmica – I passi inseriti nella Routine dovranno seguire la struttura della musica ed esprimerne lo stile, utilizzando variazioni ritmiche che enfatizzano, ad esempio, l'upbeat, il downbeat, il tempo, gli accenti - singoli, doppi o sui mezzi tempi - ed i motivi musicali sincopati.

Musicalità – Passi sulla musica – Andare a tempo con la musica, seguire il beat e utilizzare le frasi.

SINCRONIA / ANDARE A TEMPO (10%)

I movimenti dei membri della Crew devono essere sincronizzati; tutti i membri dovranno saper gestire all'unisono i vari elementi della coreografia come passi, velocità, tempo ed esecuzione. Canoni e Peel Off sono concessi.

ESECUZIONE, CONTROLLO ED EQUILIBRIO (10%)

La Crew dovrà mantenere il controllo della velocità di esecuzione, degli spostamenti, delle accelerazioni e della stabilità del corpo per tutta la durata della Routine.

DIFFICOLTA' DI ESECUZIONE DEGLI STILI ORIGINALI DELLA STREET DANCE (10%)

Il criterio di difficoltà sarà valutato tenendo conto del livello di bravura dimostrato da tutti i membri di una Crew nella varietà di stili presentati. Sarà preso in considerazione il numero di componenti di una Crew in grado di eseguire coreografie complesse, grazie sia all'utilizzo di più stili, sia alla comprensione dei fondamenti e delle origini della Street Dance. Otterranno inoltre un punteggio più alto le Crews che

tenteranno l'esecuzione di passi con un maggiore coefficiente di difficoltà coinvolgendo gran parte o tutti i membri della Crew. Ad esempio una Crew composta da cinque persone ottiene un punteggio più alto se tutti e cinque eseguono correttamente quel passo anziché soltanto uno o due componenti.

VARIETÀ DI STILI DI DANZA (10%)

Le Crew devono includere un'ampia selezione di stili di danza nella loro esibizione, senza utilizzare in modo eccessivo gli stessi movimenti o schemi.

Di seguito è riportato un elenco di stili di danza street/club/funk dai primi anni della fondazione a oggi che le Crew possono incorporare nella loro routine.

Le routine non sono limitate a questi stili, poiché potrebbero esserci stili di danza street/club/funk che non sono elencati. Se una Crew ha dei dubbi su uno stile che non è presente nell'elenco, contatta la sede centrale di Hip Hop International per avere chiarimenti.

Hip Hop Dance

Locking

Popping

Breaking

Waacking

Voguing

House Dance

Party Dances or Club Dances (popular or trendy dances)

Krumping Stepping/Gumboot

Dance Dancehall

Afro Style

Una Crew che "esegue in modo identificabile" tre (3) o più stili di danza riceverà il massimo di un punto (1.0) o l'intero 10%. Una Crew che "esegue in modo identificabile" due (2) stili di danza riceverà un massimo di 5 punti (.5). Una Crew che "esegue in modo identificabile" uno (1) stile di danza riceverà un massimo di due punti e cinque (.25).

Gli elementi di danza tradizionale/culturale/folcloristica sono ben accettati in una routine, ma devono essere mantenuti al minimo, cioè limitati nel numero di movimenti tradizionali/culturali/folcloristici e nella quantità di tempo in cui vengono utilizzati nell'esibizione. Le Crew devono fare attenzione a non mettere in ombra o

perdere i fondamenti identificativi, l'aspetto, la presenza e l'autenticità dello street/hip hop o rischiano una detrazione. In caso di dubbio, contatta Hip Hop International per chiarimenti. (info@hiphopinternational.com).

LISTA DELLE PENALITA'

PERFORMANCE

- Late Start (la Crew non è pronta ad iniziare la performance entro 20" dall'annuncio) 0.05
- Grandstanding 0.05
- Pre-start (la Crew impiega più di 10" per posizionarsi sul palco) 0.05
- Caduta, per ogni singolo episodio – Major/Grave 0.1
- Caduta, per ogni singolo episodio – Minor/Lieve 0.05
- False Start (Falsa Partenza) 0.25
- Richiesta infondata (e conseguente ripetizione dall'inizio) 1.0
- Membri della Crew che lasciano il palco durante lo spettacolo a causa di un infortunio .25
- SOLO CREW DA 5-9 COMPONENTI & MINICREW:
 - I componenti della Crew non sono tutti in scena durante la Routine 1.0
- SOLO MEGACREWS E JV MEGACREWS:
 - Tutta la Megacrew o JV Megacrew non è in scena durante i primi 30 secondi della routine 0.5
 - Tutta la Megacrew o JV Megacrew non è in scena durante gli ultimi 30 secondi della routine 0.5

MUSICA

- Lunghezza della Routine Junior/MiniCrew (diversa dall'intervallo 1:25-1:35) 0.1
- Lunghezza della Routine Varsity/Adult (diversa dall'intervallo 1:55-2:05) 0.1
- Lunghezza della Routine JV MegaCrew (diversa dall'intervallo 2:30-3:30) 0.1
- Lunghezza della Routine MegaCrew (diversa dall'intervallo 3:00-4:00) 0.1
- La Musica contiene linguaggio inappropriato 0.1

MOVIMENTI NON CONSENTITI

- Atteggiamenti volgari, commenti o movimenti accidentali 0.1
- Uso eccessivo di movimenti ginnici, acrobatici o altamente pericolosi 0.25
- Uscita dal palco non consentita (saltare giù dal palco, arrampicarsi sulle infrastrutture, interferire con le strutture esterne al palco) 1.0
- Movimenti estremamente pericolosi 0.25

- Uso eccessivo di elementi teatrali, culturali, folkloristici o tradizionali 0.25

ABBIGLIAMENTO

- Abbigliamento/Calzature inadatte 0.05
- Abbigliamento non intatto (scarpe sciolte, indumenti non allacciati) 0.05
- Uso di oli per il corpo, vernici o altre sostanze applicate al viso/ corpo che potrebbero influenzare l'area di performance e/o creare o valorizzare un'eccessiva presenza teatrale 0.25
- Abbigliamento o accessori scenici lanciati verso il pubblico 0.05
- L'abbigliamento è eccessivamente teatrale (incluso l'uso eccessivo di paillettes, strass, sfarzoso, glamour, o ad esempio ispirato al jazz) culturale, folcloristico o tradizionale e non rappresentativo dello stile e dell'aspetto street/hip hop 0.25
- SOLO CREW DA 5-9 COMPONENTI & MINICREW:
 - Utilizzo di accessori scenici 0.25
- SOLO MEGACREW E JV MEGACREW:
 - Utilizzo di accessori non consentiti 1.0

*NB: Un minimo di 4 giudici devono essere d'accordo per confermare una Major Deduction.

INDAGINE FORMALE PER LE DEDUZIONI

Quando viene data una penalità, sarà indicato e descritto sul foglio di punteggio ufficiale che verrà visualizzato dopo la conclusione di ogni categoria di ogni competizione HHI.

In caso di richiesta di chiarimento sulla giusta causa della penalità, il crew leader può presentare una richiesta scritta. Per fare ciò, il crew leader dovrà richiedere il MODULO DI RICHIESTA all'organizzazione della competizione. La procedura per l'indagine formale sarà rigorosamente applicata come segue:

1. Il crew leader deve compilare il modulo di richiesta ed inviarlo ad un rappresentante specifico dell'organizzazione entro un'ora dalla pubblicazione delle classifiche.
2. Una risposta alla richiesta verrà fornita in maniera scritta dal capo giuria o dal giudice addetto alle penalità.
3. Se il capo giuria sceglie di spiegare la deduzione di persona, non saranno ammessi ad assistere più di 2 partecipanti come rappresentanti della crew.
4. Se durante l'indagine viene approvata la contestazione della penalità, i punti detratti saranno attribuiti e la classifica delle crews sarà regolata di conseguenza. Se la classifica si riferisce all'avanzamento di un round

successivo, allora il numero totale di crews che avanzano verrà incrementato con la crew interessata.

5. Le crew possono chiedere chiarimenti sulle penalità nell'ultima fase della competizione.

Tuttavia, i punteggi sono DEFINITIVI.

VOTAZIONI E CLASSIFICA

1. I punteggi dei preliminari (e/o della Semifinale) non vengono presi in considerazione per calcolare il punteggio Finale. I punteggi dei Preliminari sono eliminati prima dell'inizio della Semifinale, così come i punteggi della Semifinale sono eliminati prima dell'inizio della Finale.
2. La classifica finale è determinata esclusivamente dai punteggi ottenuti nel round Finale.
3. Le votazioni dei giudici saranno rese pubbliche dopo i vari round (Preliminari, Semifinale, Finale).
4. Il punteggio della Finale determina la classifica ufficiale delle Crew.

CALCOLO DEL PUNTEGGIO FINALE

1. Il massimo punteggio ottenibile è dieci (10)
2. In una giuria da sei (6) elementi si effettua la media dei punteggi di Skill e Performance che sono poi sommati per ottenere il punteggio totale. In una giuria da otto (8) elementi i punteggi più alti e più bassi di Skill e Performance sono eliminati: si effettua la media dei restanti punteggi che sono poi sommati per ottenere il punteggio totale.
3. Le eventuali penalità assegnate dall'Head Judge vengono sottratte dal punteggio totale e determinano il punteggio finale.
4. Il punteggio finale è arrotondato al centesimo più vicino.

PARITA'

Eventuali situazioni di parità saranno risolte secondo il seguente ordine:

1. La Crew con il punteggio più alto in Performance
2. La Crew con il punteggio più alto in Skill
3. Analisi della classifica dei singoli giudici

DISCREPANZE NEL REGOLAMENTO O NELLA COMPETIZIONE

1. Qualsiasi problema o discrepanza durante la competizione potrà essere riportato all'attenzione dell'Head Judge o del Direttore di Giuria e le eventuali decisioni prese in proposito saranno definitive.
2. La versione in lingua Inglese del regolamento prevale in caso di incomprensioni dovute alla traduzione o all'interpretazione. In caso di discrepanze prevale la versione Inglese più aggiornata del Regolamento. Tutti gli eventi devono essere condotti usando il regolamento di HHI.

CONTESTAZIONI

Non sono ammesse contestazioni e proteste relative ai punteggi o all'esito delle decisioni.

PREMIAZIONI

La competizione si conclude con una cerimonia di premiazione dedicata alle Crews con i punteggi più alti. Saranno consegnate medaglie, trofei e/o premi alle tre (3) Crews con i punteggi più alti in ogni categoria.

GIUDICARE LA COMPETIZIONE

Una giuria può essere composta ugualmente da sei (6) giudici più un Head Judge per competizioni con un massimo di 50 Crew o otto (8) giudici più un Head Judge per competizioni con più di 50 Crew. In presenza di circostanze impreviste l'Head Judge, il direttore di Giuria e/o l'organizzazione dell'evento possono modificare il numero dei giudici.

1. Tutti i giudici devono rispettare i criteri di ammissibilità, preparazione, capacità di giudizio e certificazione fissati da HHI. Ogni giudice assegnerà punteggi in Performance o Skill in base all'area di competenza.
2. Per competizioni con un massimo di 50 Crews; numero minimo di giudici:
 - A. Tre (3) Giudici in Skill
 - B. Tre (3) Giudici in Performance
 - C. Un (1) Head Judge

3. Per competizioni con più di 50 Crew; numero minimo di giudici:
- A. Quattro (4) Giudici in Skill
 - B. Quattro (4) Giudici in Performance
 - C. Un (1) Head Judge (o Deduction Judge)
 - D. Un (1) Direttore di Giuria (Campionati Continentali o Mondiali)

Ogni giudice mantiene il proprio ruolo (skill o performance) per l'intera durata dell'evento.

DISPOSIZIONE DEI GIUDICI

I giudici di Skill, giudici di Performance, Deduction Judge, Head Judge ed il Direttore di Giuria saranno seduti ad un tavolo posizionato parallelamente e frontalmente rispetto all'area di gara, ad una distanza in grado di garantire una visione completa "dalla testa ai piedi" di ogni Crew. I giudici di Skill e Performance saranno disposti in ordine alternato al tavolo di giuria.

COMPITI DEI GIUDICI

GIUDICI DI PERFORMANCE

Valutare e votare la routine per contenuto, creatività, presentazione, presenza scenica, stili di danza e livello dell'intrattenimento seguendo i criteri di Performance.

GIUDICI DI SKILL

Valutare e votare la routine per musicalità, sincronia, esecuzione, difficoltà e varietà degli stili presentati seguendo i criteri di Skill.

DEDUCTION JUDGE

La principale responsabilità del Deduction Judge è quella di verificare la presenza di azioni non consentite o penalizzanti all'interno della routine di ogni Crew assegnando le relative penalità. Il Deduction Judge può giudicare o non giudicare le routine.

HEAD JUDGE

Un Head Judge non giudica le routine se non in circostanze impreviste. Il compito dell'Head Judge è di facilitare e supervisionare l'operato dei giudici e valutare discrepanze, penalità, deduzioni e squalifiche. Un giudice può essere rimosso dalla giuria e sostituito dall'Head Judge a fronte di sufficienti motivazioni. I compiti dell'Head Judge includono:

- Confermare la presenza, la quantità e la corretta esecuzione degli stili di danza
- Valutare le Penalità
- Fornire consulenza nella valutazione e nella selezione dei giudici
- Proteggere le policy e le procedure di HHI assicurando trasparenza e fair-play in tutte le occasioni

DIRETTORE DI GIURIA

I compiti del Direttore di Giuria riguardano la formazione dei giudici nell'ambito dei Rules & Regulations Workshop ufficiali ed includono mansioni di assistenza all'Head Judge/Deduction Judge per garantire l'accuratezza dei giudizi, dei punteggi e dei risultati prodotti dalla giuria. Il Direttore di Giuria non assegna punteggi alle Routine ed alcune sue mansioni specifiche includono:

- Gestire le attività in programma per la giuria
- Programmare, condurre e amministrare il workshop destinato ai giudici
- Valutare e selezionare i Giudici
- Assicurarli che i punteggi ed i risultati siano diffusi pubblicamente
- Gestire domande e risposte
- Valutare le Penalità
- Proteggere le policy e le procedure di HHI assicurando trasparenza e fair-play in tutte le occasioni

CREAZIONE DELLA ROUTINE • COSA FARE E COSA EVITARE

ASPETTI DA CONSIDERARE NELLA CREAZIONE DELLA ROUTINE

Per sviluppare una Routine vincente è importante focalizzarsi **ATTENTAMENTE** sugli stili che meglio rappresentano i punti di forza, l'attitudine e la personalità della Crew. Le Crew sono fortemente incoraggiate a seguire il proprio stile, la propria identità e a dimostrarsi innovative, geniali e interessanti dal punto di vista coreografico.

Sconsigliamo di lasciarsi influenzare o di imitare le Routine dei vincitori delle passate edizioni. Non esiste un modello da seguire per comporre una Routine vincente. Ciò che viene considerato interessante un anno potrebbe risultare già visto l'anno

successivo. I giudici di Hip Hop International cercano performance nuove ed originali così come la capacità di muoversi tra street e club dance styles. E' importante cercare di essere autentici e di esprimere l'identità della propria Crew con passione, intensità e stile. La routine dovrebbe includere l'Hip Hop tra gli stili di danza. Dovrebbero esserci abbastanza movimenti per dimostrare ogni stile di danza incluso in una routine. Le Crews sono invitate a non commettere l'errore di utilizzare troppi brani musicali o di inserire troppi effetti sonori che possano in qualche modo danneggiare la qualità della danza. Troppi tagli musicali o troppi effetti sonori possono impedire lo sviluppo delle frasi musicali, dei conteggi e andare a sfavore della musicalità. I brani musicali utilizzati in una Routine dovrebbero lasciare un ricordo duraturo o creare un tema musicale che garantisca la possibilità di ballare continuamente. L'uso eccessivo di tagli spesso sfocia in un effetto di non-musica e non-danza. Occorre fare attenzione e preservare la musicalità della propria Routine.

Durante i segmenti musicali non interrotti di 20+ secondi (per Crew delle categorie Junior e MiniCrew) e di 30+ secondi (per Crew delle categorie Varsity e Adult) le Crew sono anche incoraggiate a presentare coreografie che prevedano l'utilizzo continuo di tutto il corpo (parte superiore e parte inferiore). Questo è uno standard minimo: le Crew sono invitate ad estendere tale pratica a tutta la routine.

CODICE DI CONDOTTA

INTRODUZIONE

Hip Hop International (HHI) si impegna a creare un'atmosfera di eventi radicati nell'amicizia, nel rispetto e nell'inclusione. Il Codice di Condotta di HHI descrive il nostro impegno a garantire un ambiente sicuro e accogliente per tutti i partecipanti, indipendentemente dalla loro affiliazione/credenza politica, orientamento sessuale, religione, età, nazionalità, stato civile, razza o disabilità.

IMPEGNO PER UN AMBIENTE RISPETTOSO

Lo HHI è orgoglioso di presentare i suoi eventi in modo da rispettare e onorare la diversità di tutti i partecipanti. Ci impegniamo a mantenere un ambiente privo di molestie, bullismo e discriminazioni di qualsiasi tipo. Lo HHI sostiene un ambiente libero da droghe e alcol che consenta una competizione sicura, legale e leale per

tutti i ballerini e gli amministratori. Qualsiasi partecipante che appaia visibilmente sotto l'influenza o in stato di ebbrezza può essere squalificato dalla competizione.

CONDOTTA VIETATA

È severamente vietato qualsiasi comportamento che possa interferire con le prestazioni di un individuo a un evento HHI o creare un ambiente ostile. Ciò include, ma non si limita a:

1. Abusi verbali o fisici di qualsiasi tipo.
2. Molestie sessuali, compresi gesti e commenti non richiesti o inappropriati e l'esposizione di materiale sessuale.
3. Comportamento sessuale scorretto.
4. Commenti verbali avvilenti o molesti.
5. Alterchi fisici.
6. Qualsiasi forma di attività inappropriata che possa danneggiare emotivamente o fisicamente un altro individuo.
7. Assunzione di droghe illegali o comportamento inappropriato sotto l'effetto di alcol o droghe.
8. Portare sul palco una bandiera, uno striscione, un poster o un cartello di natura politica o personale che possa allontanare o offendere gli altri.
9. Fare deliberatamente dichiarazioni sulle proprie opinioni personali che possano allontanare o offendere una persona o un gruppo.
10. Danneggiare, vandalizzare e deturpare la sede del campionato, la proprietà dell'hotel o la proprietà di altri.
11. Utilizzare i social media in modo dispregiativo o antisportivo che possa o voglia diffamare o mettere in imbarazzo gli altri.

APPLICAZIONE E CONSEGUENZE

L'adozione di qualsiasi forma di condotta vietata può comportare il coinvolgimento delle autorità competenti. HHI si riserva il diritto di squalificare o penalizzare qualsiasi partecipante e/o di applicare una detrazione appropriata (fino a un massimo di 1.0) al punteggio di una Crew per non aver rispettato qualsiasi requisito di partecipazione o per aver mostrato una condotta antisportiva o un abuso fisico nei confronti degli organizzatori, dei giudici, dei ballerini, degli sponsor o di altri (individui o organizzazioni) associati a Hip Hop International, ai suoi licenziatari, alle sedi, ai campionati e/o agli eventi. Questa detrazione sarà stabilita dal giudice ascoltato e approvata dal direttore della giuria e dalla sede centrale di HHI. L'organizzatore dell'evento sarà avvisato e la decisione sarà definitiva.

Questa politica si applica a tutti i partecipanti, ai membri delle delegazioni che li accompagnano, ai membri dello staff HHI e ai presenti.

SEGNALARE E AFFRONTARE LE VIOLAZIONI

HHI incoraggia chiunque sia testimone di comportamenti vietati a segnalarli immediatamente allo staff di HHI. Tutte le segnalazioni saranno prese sul serio e indagate tempestivamente. HHI si impegna a proteggere la riservatezza e i diritti di coloro che segnalano le violazioni e a intraprendere azioni appropriate nei confronti di coloro che violano questa politica.

CONCLUSIONE

L'obiettivo di HHI è quello di promuovere un ambiente positivo, inclusivo, sicuro e solidale per tutti i partecipanti.

Aderendo a questa politica, possiamo garantire un'esperienza memorabile e rispettosa per tutti i partecipanti.

In qualità di partecipante, di addetto o di membro dello staff di un evento di HHI, accetti e rispetti il Codice di Condotta di HHI.