

KAZAKHISTAN HIP HOP DANCE CHAMPIONSHIP

**ПРАВИЛА И
РЕГЛАМЕНТ**

ВВЕДЕНИЕ

Официальное руководство по международным правилам и регламентам в области хип-хопа содержит квалификационные требования к участникам, стандартные процедуры и правила участия в чемпионатах по хип-хоп танцам, представленных Hip Hop International (ННІ) и ее филиалами по всему миру.

Чемпионат по хип-хопу International Hip Hop Dance Championships - это соревновательные танцевальные мероприятия, которые предоставляют танцорам возможность продемонстрировать артистизм и технику хип-хопа и других танцевальных стилей, распространяющихся на улицах и в клубах, на национальном и международном уровнях, с шансом попасть на телевидение и в СМИ и завоевать престижные титулы чемпиона страны и мира. Команды демонстрируют свое высочайшее мастерство в хореографическом исполнении. Креативность, зрелищность и свобода творчества всегда поощряются при условии соблюдения порядочности, хорошего вкуса и безопасности.

Нет единого определения для описания танца хип-хоп. Танец хип-хоп - это сплав танцевальных дисциплин и культурных интерпретаций, которые передают внешний вид, поведение, постановку корпуса, музыку и урбан культуру. Танец хип-хоп постоянно развивается и переопределяет себя с каждым новым поколением танцоров, поскольку ННІ продолжает оставаться в курсе тенденций по мере их развития.

Танцевальная программа хип-хопа, получившая наибольшее количество баллов по версии Hip Hop International, включает в себя разнообразие танцевальных стилей, зрелищность, оригинальные фирменные движения, увлекательную музыку и демонстрацию непрерывной хореографии всего тела (с головы до пят) без чрезмерного использования гимнастики, чир спорта, акробатики или чрезмерно опасных движений.

О МЕЖДУНАРОДНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ По ХИП-ХОПУ(ННІ)

Hip Hop International, основанная в 2002 году в Лос- Анджелесе, является продюсером множества танцевальных конкурсов, баттлов и мастер-классов в прямом эфире и по телевидению. Среди них: MTV " Рэнди Джексон представляет "America's Best Dance Crew", Чемпионат США по хип-хопу, чемпионат мира по хип-хопу, мастер-классы по мировым битвам и танцевальным движениям.

Hip Hop International признана более чем в 100 странах мира благодаря своим живым мероприятиям, прямым трансляциям и телевизионным трансляциям по всему миру.

Hip Hop International представлена официальными лицензиатами по всему миру, которые уважают истоки хип-хопа и проводят свои мероприятия и конкурсы под эгидой Hip Hop International, определяя национальных чемпионов, которые имеют право представлять свою страну на Мировом чемпионате по хип-хоп танцам и Мировых баттлах.

Международная штаб-квартира хип-хопа | 323.850.3777

Бульвар Сансет, 8033, Лос- Анджелес, Калифорния

КРИТЕРИИ И ПРАВИЛА ДОПУСКА К УЧАСТИЮ

Все участники должны соблюдать правила отбора в ННІ. Участники, вступившие в любые мероприятия, связанные с ННІ, и / или континентальных / всемирных мероприятиях, несут ответственность за предоставление точной личной информации и документации, подтверждающей их национальное право и дату рождения.

ТРЕБОВАНИЯ К ГРАЖДАНСТВУ

- Каждый член команды должен быть гражданином или постоянно проживающим в стране, которую он представляет.
- Подтверждение гражданства или вида на жительство должно быть подтверждено перед каждым соревнованием организатором мероприятия.
- Член команды, предъявляющий вид на жительство, должен проживать в стране не менее шести (6) месяцев и должен быть в состоянии предоставить официальную документацию, подтверждающую такое заявление.
- Член команды не может выступать более чем за две (2) страны в течение трех (3) лет подряд.

- Член команды не может представлять две страны на одном мероприятии и / или в течение одного года.
- Организаторы соревнований, судьи и лицензиаты, а также их непосредственный персонал не могут участвовать в каких-либо официальных мероприятиях ННІ.
- В обязанности члена команды входит подтверждение всех псевдонимов. Имя члена экипажа в регистрационной форме должно совпадать с именем в его паспорте или удостоверении личности, выданном правительством или школой.

КОЛИЧЕСТВО И ОТБОР ТАНЦЕВАЛЬНЫХ КОМАНД ДЛЯ УЧАСТИЯ В ЧЕМПИОНАТЕ МИРА "THE WORLD HIP HOP DANCE CHAMPIONSHIP"

Все мероприятия должны проводиться с соблюдением Международных правил хип-хопа. Мероприятие, проводимое с нарушением Правил и предписаний ННІ, подлежит штрафу, приостановлению и / или исключению. Танцевальные коллективы, участвующие в Чемпионате мира по хип-хопу, проходят либо

а) национальные квалификационные раунды в своей стране, проводимые международными ФРАНШИЗАМИ хип-хопа,

б) отбор, проводимый ФРАНШИЗАМИ ННІ, когда национальная квалификация не проводится, и /или (в) по специальному приглашению ННІ.

Пять лучших команд, занявших места в каждом дивизионе каждого национального чемпионата, получают право участвовать в Чемпионате мира по хип-хопу. В случаях, когда есть действующий Чемпион мира, пять лучших команд плюс действующий чемпион будут проходить квалификацию. Не более трех команд из каждого дивизиона, включая действующего чемпиона мира из одной страны, могут пройти в финальный раунд чемпионата мира по хип-хопу и танцам (на основе баллов / итогового рейтинга по итогам полуфиналов)

Если одна или все квалифицированные команды не могут по какой-либо причине (причинам) участвовать в чемпионате мира по хип-хопу, то следующая на очереди танцевальная команда, согласно национальным итоговым баллам, может быть выбрана лицензиатом ННІ для представления своей страны. В случае отсутствия квалифицированных танцевальных коллективов, способных принять участие в чемпионате мира по хип-хопу, лицензиат ННІ может выбрать другой коллектив в ожидании одобрения ННІ.

РЕГИСТРАЦИЯ И ПУБЛИКАЦИИ

- Участники должны заполнить и подписать все регистрационные формы. Формы должны быть возвращены в национальный офис филиала ННІ до истечения срока регистрации с уплатой соответствующих регистрационных сборов, в противном случае в регистрации может быть отказано. К регистрационной форме члена команды должен быть приложен паспорт, школьное удостоверение личности или удостоверение личности государственного образца с недавней фотографией (в течение последних двух лет).
- Освобождение от ответственности: Каждый участник должен подписать и отправить форму освобождения от ответственности до начала соревнований, освобождающую ННІ, организатора, их агентов, должностных лиц, персонал и спонсоров от ответственности за любой несчастный случай или травму, произошедшие с участником до, во время или после мероприятия или соревнования ННІ.
- ПРАВО НА ПУБЛИКАЦИЮ: Все участники должны подписать форму публикации, разрешающую ННІ, ее аффилированным лицам, организатору, агентам и спонсорам снимать на пленку и / или записывать выступление(я) участников и участие в мероприятии для использования во всех формах телевидения, кинофильмах, домашнем видео, Интернете, социальных сетях, радио, пресс-релизах, средствах массовой информации, связях с общественностью и других средствах продвижения / медийных средствах, известных в настоящее время или разработанных в будущем.

СОСТАВ ТАНЦЕВАЛЬНОЙ КОМАНДЫ

КОМАНДА ИЗ 5-9 ЧЛЕНОВ •JUNIOR (МЛАДШИЕ) , VARSITY (ЮНОШИ) & ADULTS (ВЗРОСЛЫЕ)

Команда состоит минимум из пяти (5), максимум из девяти (9) членов. Члены команды могут состоять из девушек и парней в пределах определенных возрастных категорий:

JUNIOR DIVISION (МЛАДШИЙ ДИВИЗИОН)

В возрасте от семи (7) до двенадцати (12)

Varsity Division (Юношеский дивизион)

В возрасте от тринадцати (13) до семнадцати (17)

ADULTS DIVISION

(Взрослый дивизион) В возрасте от восемнадцати (18) лет и старше

ВОЗРАСТНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ ДЛЯ JUNIOR, VARSITY И ADULTS

- Документ, подтверждающий возраст каждого участника, должен быть подтвержден организатором мероприятия до начала соревнований. Каждому участнику необходимо будет предоставить удостоверение личности государственного образца (действующие водительские права, копию свидетельства о рождении и / или паспорт) с указанием даты рождения. Для участия в континентальных /мировых соревнованиях требуется копия свидетельства о рождении и / или паспорта.
- Максимум два (2) члена команды младше допустимого возраста могут соревноваться в составе старшего дивизиона, но ни один член команды старше допустимого возраста не может соревноваться в составе младшего дивизиона.
- Член команды, чей возраст попадает между двумя возрастными категориями в год соревнований (заканчивающийся 31 декабря) может выступать в любом дивизионе в течение данного года. См. пример ниже.

Пример: 12-летний ребенок, которому в течение соревновательного года (к 31 декабря) исполнится 13 лет, может участвовать в соревнованиях в юниорском и / или университетском дивизионе". Аналогичным образом, 17-летний участник, которому исполняется 18 лет в течение года проведения соревнований (к 31 декабря), может выступать в университетской команде и / или во взрослом дивизионе.

MINICREW, СОСТОЯЩИЕ ИЗ 3х ЧЛЕНОВ:

В состав MINICREW входят в общей сложности три (3) члена команды. Члены мини-команд могут состоять из девушек и парней ВСЕХ возрастов.

MEGACREW ИЗ 10-40 ЧЛЕНОВ :

В состав MEGACREW входят от десяти (10) до максимум сорока (40) членов. Команда MegaCrew может состоять из девушек и парней ВСЕХ возрастов.

JV MEGACREW ИЗ 10-40 ЧЛЕНОВ :

JV MEGACREW состоит из минимум десяти (10) и максимум сорока (40) членов команды.

Члены команды JV MegaCrew могут состоять из парней и девушек в возрасте до 17 лет. 17-летний член команды, которому исполняется 18 в год проведения соревнований (к 31 декабря), может выступать в дивизионе JV MegaCrew.

ОГРАНИЧЕНИЯ В УЧАСТИИ

1. Член команды не может выступать более чем в двух (2) составах от каждого дивизиона.
2. Команда не может допускать БОЛЕЕ 1/3 своего состава к участию в соревнованиях в другой команде в том же дивизионе.

3. В состав команды MegaCrew не может входить более 1/3 членов из JV MegaCrew, участвующих в том же соревновании.

ОТСТРАНЕНИЕ / ДИСКВАЛИФИКАЦИЯ

Фальсификация личной информации и / или национальных документов, подтверждающих право на участие, или непредоставление соответствующей информации, которая может повлиять на соответствие требованиям команды, члена команды или представителя команды, влечет за собой дисквалификацию, отстранение от работы и / или другие суровые наказания, которые ННІ сочтет необходимыми .

НАЗВАНИЕ КОМАНДЫ

Название команды не должно считаться оскорбительным или непристойным, которое включает в себя, но не ограничивается этим, любое название, которое могло бы унижить пол, этническую принадлежность, религию или любые ругательства или слова, которые похожи на них. Организатор мероприятия имеет право отказаться от использования неподходящего имени команды и запросить название, которое считается приемлемым для стандартов ННІ.

РАУНДЫ

В соревновании может быть один раунд (только финальный), два раунда (отбор и финальный) или три раунда (отбор, полуфинал и финал). Количество раундов определяется организатором мероприятия на основе общего количества участвующих команд и общего времени, отведенного на соревнования. Общее количество команд, которые пройдут из одного раунда в следующий, выглядит следующим образом:

ЗА ДВА (2) РАУНДА В СОРЕВНОВАНИЯХ: ОТБОРЫ И ФИНАЛЬНЫЕ

РАУНДЫ , ОТ ОТБОРА К ФИНАЛУ

1 – 10 команд до 5 плюс действующий чемпион

11 – 15 команд до 7 плюс действующий чемпион

16+ команд - до 50% участвующих команд плюс действующий чемпион

ДЛЯ 3х РАУНДОВ : ОТБОР, ПОЛУФИНАЛ И ФИНАЛ .

ОТБОР ДО ПОЛУФИНАЛА Количество команд, прошедших отбор в полуфинал, составляет до 50% от общего числа соревнующихся.

ОТ ПОЛУФИНАЛА К ФИНАЛУ

Junior Division До 5 плюс действующий чемпион

Varsity Division До 7 плюс действующий чемпион

Adults Division До 7 плюс действующий чемпион

MiniCrew Division До 5 плюс действующий чемпион

JVMegaCrew Division До 7 плюс действующий чемпион

MegaCrew Division До 7 плюс действующий чемпион

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ВЫСТУПЛЕНИЙ КОМАНД

Отборочный раунд - Последовательность определяется организаторами мероприятия с помощью компьютерного рандомайзера. Полуфинальный раунд* - Обратный порядок результатов отборочного раунда. Финальный раунд - Обратный порядок результатов с отборочного или полуфинального раунда плюс действующий чемпион. * Решение о проведении полуфинального раунда принимается организатором мероприятия.

ПОРЯДОК ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ*

JUNIOR DIVISION

VARSITY DIVISION

ADULT DIVISION

JV MEGACREW DIVISION

MINICREW DIVISION

MEGACREW DIVISION

Примечание: Организатор мероприятия может изменить порядок номинаций, заранее уведомив команды.

ИЗМЕНЕНИЯ В СОСТАВЕ КОМАНД

ИЗМЕНЕНИЯ В СОСТАВЕ КОМАНДЫ, ДОБАВЛЕНИЯ И ЗАМЕНЫ ВО ВРЕМЯ СОРЕВНОВАНИЯ.

Все члены CREW (J/V/A), MINICREW, JV MEGACREW или MEGACREW, которые заявлены в регистрационной форме мероприятия (включая регистрацию на месте), должны участвовать в начале соревнований. ННІ не разрешает переход членов команды из одного раунда соревнований в другой

без уважительной причины и одобрения организатора мероприятия. Каждый участник соревнований будет проходить верификацию во время соревнований.

Команда, которая соревнуется с большим, меньшим количеством или другим составом, отличный от зарегистрированного, без разрешения, подлежит дисквалификации, отстранению или другим штрафным санкциям, которые ННІ сочтет необходимыми. Замена члена команды после начала соревнований не допускается, за исключением уместных и справедливых причин.

Например, травма, госпитализация, заболевание под наблюдением врача и/или смерть. За каждую одобренную замену потребуется дополнительный регистрационный взнос.

Примечание: Замена/ дополнение члена (ов) экипажа без разрешения влечет за собой дисквалификацию, отстранение от работы и / или другие суровые наказания, которые ННІ сочтет необходимыми.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЧЕМПИОНЫ УЧАСТИЕ ДЕЙСТВУЮЩИХ ЧЕМПИОНОВ

Действующий чемпион - команда, завоевавшая “золотую медаль” прошлогоднего чемпионата, может вернуться, чтобы защитить свой титул.

Действующие чемпионы должны принять участие в полуфинальном раунде и получить балл. Если полуфинальный раунд не предусмотрен, действующие чемпионы должны выступить в отборочном раунде и получить балл.

В финальном раунде соревнований примут участие команды, прошедшие квалификацию в полуфинальном раунде, плюс действующие чемпионы, если таковое имеются. Действующие чемпионы автоматически проходят в финальный раунд и соревнуются последними в порядке выступления, независимо от их результатов в отборочном или полуфинальном раунде.

ИЗМЕНЕНИЯ, ДОПОЛНЕНИЯ, ЗАМЕНЫ ДЛЯ ДЕЙСТВУЮЩИХ ЧЕМПИОНОВ И КОМАНД ПРОДВИГАЮЩИХ СЕБЯ НА ЧЕМПИОНАТ МИРА

Для действующих чемпионов, запрашивающих изменение количества первоначальных участников; добавления, замены составов и удалений максимум 1 будет разрешено для MINI CREW, максимум 2 будет разрешено для команд, состоящих из 5-6 участников, максимум 3 для команд, состоящих из 7-9 участников,

и максимум 1/3 команды первоначального состава JV MEGACREW и MEGACREW. Организатор мероприятия должен быть уведомлен заранее об изменениях или во время регистрации на месте, чтобы утвердить их до начала мероприятия.

Команды, переходящие с национального чемпионата на чемпионат мира следуют тем же правилам, что и действующие чемпионы. В ситуациях, когда возникают трудные, непреодолимые или смягчающие обстоятельства, команда может обратиться к ННІ, чтобы проконсультироваться с национальным представителем и определить, подходит ли их запрос на одобрение.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПОСТАНОВКЕ

Команда может изменить хореографию или свою первоначальную программу при переходе из одного раунда соревнований в другой.

ТРЕНИРОВОЧНЫЕ РАУНДЫ/ТЕХНИЧЕСКАЯ РЕПЕТИЦИЯ

Если не возникнут обстоятельства, препятствующие проведению тренировочного раунда, каждой команде будет предоставлена возможность отрепетировать (закрепить) свой номер под свою музыку на площадке (сцене) для выступления по крайней мере один раз до начала соревнования. Команда обязана быть вовремя, в противном случае тренировочный раунд может быть аннулирован.

МУЗЫКАЛЬНЫЕ КРИТЕРИИ

- Номер должен исполняться полностью под музыку, выбранную, подготовленную и предоставленную командой. Организаторы мероприятия не будут предоставлять музыку для команд. Команды несут ответственность за качество, подборку и уровень звучания своей музыки.
- Настоятельно рекомендуется, чтобы каждая команда включила в свою программу фрагмент непрерывной музыки, без редактирования или звуковых эффектов, чтобы получить максимально возможную оценку судей.

Настоятельно рекомендуется, чтобы музыкальное сопровождение для младших команд и MINI CREW включало не менее двадцати (20) секунд непрерывной музыки, размещенной в любом промежутке номера. Музыка для команд VARSITY DIVISION и старших команд должна включать (30) секунд непрерывной музыки, размещенной в любом промежутке номера.

- Конкурсная музыка команды должна быть предоставлена организатору мероприятия на флэш-накопителе USB и должна быть единственным музыкальным произведением, записанным на устройстве (если организатором мероприятия не указано иное).
- Устройство должно быть в хорошем состоянии. В обязанности команды входит наличие резервного устройства для использования.

- На устройстве должны быть указаны название и подразделение команды. Страна также должна быть указана при участии в мировых или континентальных соревнованиях.
- Не существует максимального или минимального количества песен или записей, которые могут быть использованы в номере. Однако, жюри пришло к выводу, что меньшее количество песен предпочтительнее, чем несколько музыкальных подборок / миксов, что позволяет больше сосредоточиться на непрерывном танце.
- Команды настоятельно предупреждаются о том, что музыка не должна быть слишком сложной, в ней не должно быть слишком много правок, звуковых эффектов или песен не позволяющих демонстрировать чистое и непрерывное танцевальное исполнение.
- Каждая команда несет ответственность за то, чтобы их музыка не включала в себя ругательные слова (или слова которые звучат как ругательные слова), неуместные, сексуально откровенные слова и оскорбляющие расу, пол, национальность, религию. В обратном случае команде засчитывается нарушение. Организаторы мероприятия оставляют за собой право отклонить музыку, которая является неподобающей, ненормативной или оскорбительной
- Редактирование музыки - Команда может редактировать или заменять свою первоначальную музыку при переходе от одного раунда к другому. Изменения / правки должны быть внесены и предоставлены организатору мероприятия в течение времени, разрешенного организатором мероприятия. Для танцевального чемпионата мира в стиле хип-хоп время на редактирование и замену музыки должно составлять не менее 3 (трех) часов до начала отборочного и полуфинального раундов и не менее чем за десять (10) часов до начала финального раунда соревнований. По истечении этого срока никакие изменения приниматься не будут.
- От команд может потребоваться письменное предоставление организаторам мероприятия следующей музыкальной информации до начала мероприятия по каждой песне, используемой в программе. а. Название, б. Исполнитель, в. Композитор, г. Издатель, д. Компания звукозаписи.

ТРЕБОВАНИЯ К ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТИ НОМЕРА/МУЗЫКИ

JUNIOR & MINICREW DIVISIONS

Продолжительность номера как для юниоров, так и для мини-крю составляет одну минуту тридцать секунд (1:30). Допускается льготный период, продолжительностью пять (5) секунд, плюс или минус, в результате чего продолжительность составляет минимум одну минуту двадцать пять секунд (1:25) или максимум одну минуту тридцать пять секунд (1:35). Продолжительность меньше или больше допустимой, приведет к вычету баллов.

VARSITY & ADULT DIVISIONS

Продолжительность номера как для команд варсити, так и для взрослых команд составляет две (2) минуты (2:00). Допускается льготный период продолжительностью пять (5) секунд, плюс или минус, в результате чего продолжительность составляет минимум одну минуту пятьдесят пять секунд (1:55) или максимум две минуты пять секунд (2:05). Продолжительность меньше или больше допустимой, приведет к вычету баллов.

MEGACREW DIVISION

Продолжительность номера для мега-крю составляет три минуты тридцать секунд (3:30). Допускается льготный период в тридцать секунд (30) плюс или минус, в результате чего продолжительность составляет минимум три минуты (3:00) или максимум четыре минуты (4:00). Продолжительность меньше или больше допустимой, приведет к вычету баллов.

JV MEGACREW DIVISION

Продолжительность номера для юниоры-варсити мега-крю составляет три минуты (3:00). Допускается льготный период продолжительностью тридцать (30) секунд, плюс или минус, в результате чего продолжительность составляет минимум две минуты тридцать секунд (2:30) или максимум три минуты тридцать секунд (3:30). Продолжительность меньше или больше допустимой, приведет к вычету баллов.

TIMING

Хронометраж начинается с первого слышимого звука (включая звуковой сигнал) и заканчивается последним слышимым звуком музыки или последним движением в исполнении команды (если они завершают свое выступление без музыки).

Серьезное нарушение временных рамок для ВСЕХ команд: Команда, чья продолжительность номера / музыки превышает максимум более чем на 10 секунд или же не достигает минимального хронометража на 10 секунд, не принимается и подлежит дисквалификации.

ОБЩИЕ ПРАВИЛА И КРИТЕРИИ

ОБРАЗ

Одежда должна отождествляться с культурой хип-хопа и других уличных/клубных стилей или ассоциироваться с ними. Стилизация в одежде по-прежнему должна иметь уличный характер. Более высокие баллы по образам будут присуждены командам, чья одежда не идентична на 100% – этого можно добиться с помощью аксессуаров, цветов и обуви и т.д.

Одежда может включать аксессуары, такие как шляпы, кепки, банданы, перчатки, шарфы, пояса, украшения и т.д. Снимать одежду во время выступления разрешается при условии, что это не является оскорбительным или выходящим за рамки. Снятую одежду следует размещать за пределами зоны соревнований и ни в коем случае не сбрасывать со сцены в публику. Все члены команды должны носить соответствующую нижнюю одежду. Слишком короткая и / или обтягивающая одежда будет тщательно изучена и может быть сочтена неподходящей, особенно для чрезмерного обнажения определенных участков тела и / или несоответствующей возрасту. Запрещается наносить на тело или одежду масла для тела или другие вещества, которые могут повлиять на чистую сухую поверхность сцены и безопасность других участников. Команды могут носить танцевальные кроссовки, кеды или спортивную обувь. Вся обувь должна быть чистой, не оставляющей потертостей от подошвы. Запрещены тапки, джазовые туфли, туфли на высоком каблуке, шлепанцы и босые ноги.

РЕКВИЗИТЫ И АКСЕССУАРЫ

CREW ИЗ 5-9 ЧЛЕНОВ & MINICREWS

Запрещен реквизит, который не является неотъемлемой частью “одежды” команды (например, трости, флаги, стулья, фонари, хозяйственные сумки, поясные сумки, рюкзаки, бечевки, канат, музыкальные инструменты и другие).

Наколенники или другие приспособления, способствующие безопасному и правильному выполнению приема, допускаются, но их следует скрывать (по возможности), чтобы не отвлекать судей от исполнения. Если вы сомневаетесь, обратитесь в Hip Hop International за разъяснениями (info@hiphopinternational.com).

MEGACREWS/JV MEGACREWS

Реквизиты разрешены таким дивизионам как мега-крю и юниоры-варсити мега-крю, при условии: если они достаточно малы, чтобы комфортно нести в руке, мобильны и являются элементом наряда и/или связаны с темой или характером выполнения (например, трости, лампы, хозяйственные сумки, барсетки, рюкзаки, веревки, музыкальные инструменты и др.). Реквизиты, размещенные на сцене или стоящие на полу, такие как стулья, лестницы, откидные спинки, декорации, мебель и т.д., не допускаются. Настоятельно рекомендуется, чтобы команды тщательно выбирали, использовать реквизит или нет, и убедились, что реквизит соответствует требованиям приемлемости, чтобы избежать вычета баллов на высоком уровне. Вычет за использование запрещенного реквизита составляет 1,0. Если вы сомневаетесь, обратитесь в Hip Hop International за разъяснениями (info@hiphopinternational.com).

ПОЛНЫЙ СОСТАВ КОМАНДЫ В ПОСТОЯННОМ ДВИЖЕНИИ НА

ПРОТЯЖЕНИИ ВСЕГО ВЫСТУПЛЕНИЯ

(ТОЛЬКО ДЛЯ CREW ИЗ 5-9 ЧЛЕНОВ И MINICREWS)

Все члены команды должны выходить на сцену вместе и оставаться на сцене в течение всего выступления. Членам команды запрещается входить на сцену или покидать ее в любое время. За несоблюдение этого правила будет взято нарушение.

ПОЛНЫЙ СОСТАВ MEGACREW И JV MEGACREW НАЧАЛО И КОНЕЦ

Все участники MegaCrew и JV MegaCrew должны начать выступление на сцене вместе в течение минимума в тридцать (30) секунд и заканчивать выступление вместе минимум за тридцать (30) секунд. За исключением первых тридцати (30) секунд и последних тридцати (30) секунд, участники MegaCrew и JV MegaCrew могут свободно покидать сцену или входить на нее в течение оставшейся части выступления.

ПОЗДНИЙ СТАРТ

Команда, которая не появляется на сцене и не занимает исходную позицию в течение двадцати (20) секунд после объявления будет считаться опоздавшей и с нее будет снято нарушение.

ПРЕ-СТАРТ

Предварительный старт происходит когда до того, как занять стартовую позицию, команда демонстрирует чрезмерное представление более десяти (10) секунд после того, как все члены команды вышли на сцену.

Будет сделан вычет.

ФАЛЬСТАРТ

Фальстарт - это движение, совершенное одним или несколькими членами команды до стартового сигнала / звукового сигнала / начала музыки, которая заставляет команду запросить перезапуск.

НЕЯВКА Команда, которая не появляется на сцене и не занимает стартовую

позицию в течение шестидесяти (60) секунд после объявления будет обозначена как

“неявка” и дисквалифицирована.

НЕКОРРЕКТНОЕ ПОКИДАНИЕ СЦЕНЫ

Команды должны выходить (покидать сцену) только из специально отведенных мест. Прыжки или кувыркания со сцены запрещены и приведут к вычету нарушений.

ГРАНДСТЕНДИНГ

ГРАНДСТЕНДИНГ - это чрезмерная демонстрация после выступления или позирование в конце выступления.

Будет вычтено нарушение

.

НЕПРИСТОЙНЫЕ ЖЕСТЫ

Непристойные жесты, комментарии или телодвижения - любой язык тела, вокал или действие, которые преувеличивают и / или вносят недопустимый, вульгарный, сексуальный или оскорбительный подтекст в выступление, включая, хватание за промежность, шлепки по заднице, показ среднего пальца и т.д.

ЧРЕЗВЫЧАЙНО ОПАСНЫЕ ТРЮКИ

- это движение, которое явно не относится ни к одному танцевальному стилю, которое может привести **к тяжелым травмам** членов команды, если оно не будет выполнено должным образом.

Примечание: За чрезмерно опасные трюки команде будет внесено нарушение, даже если трюк было выполнено правильно.

ПЕРЕБЕГАНИЕ ЗА СЦЕНОЙ

Закулисные прибегания запрещены и могут послужить причиной дисквалификации. Кроссовер определяется как перемещение за сценой, которое делают для того, чтобы оказаться на другой стороне сцены, вне поля зрения зрителей.

ПАДЕНИЯ

Сильное падение

Член команды падает с поддержки или опоры, это восстановлению не подлежит.

Член команды падает во время перформанса, и это восстановлению не подлежит.

Незначительное падение

Очень заметная случайная ошибка во время исполнения перформанса, которую можно исправить.

Член команды спотыкается во время исполнения перформанса, это можно исправить.

МЕДИЦИНСКАЯ ПОМОЩЬ

- Сообщать организаторам мероприятия о травме или болезни члена команды прямая обязанность лидера команды или администратора команды.
- Если в какой-либо момент до или во время соревнований член команды заболевает, получает травму или его / ее физическое или эмоциональное состояние будет под угрозой, он / она может быть объявлен не имеющим права участвовать в соревнованиях или дисквалифицирован от дальнейших соревнований. Организатор(ы) мероприятия, директор / или главный судья оставляют за собой право дисквалифицировать любого члена команды, который имеет такую серьезную инвалидность или травму или нуждается в медицинской помощи.

- Организатор (ы) мероприятия оставляет за собой право запросить у врача письменное разрешение на участие в соревнованиях члена команды, который, по мнению организатора мероприятия или медицинского персонала, находится в группе риска с медицинской или эмоциональной точки зрения.
- Организатор мероприятия может потребовать от команды / участников подписать дополнительное соглашение об освобождении от ответственности и /или отказе от ответственности в случае болезни или травмы члена команды до начала соревнований.

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЕ СТАНДАРТЫ

Участники могут рассчитывать на профессиональный звук, освещение, постановку, напольное покрытие и управление.

Мероприятия ННІ, обеспечивают высококачественный продакшн и конкурентную среду.

ЧРЕЗВЫЧАЙНЫЕ ОБСТОЯТЕЛЬСТВА

СЛУЧАИ, ВОЗНИКШИЕ ПРИ ЧРЕЗВЫЧАЙНЫХ ОБСТОЯТЕЛЬСТВАХ

Чрезвычайное обстоятельство - это событие, находящееся вне контроля команды, которое влияет на способность команды к выступлению в начале танцевальной рутины или в любое другое время. Чрезвычайные обстоятельства не ограничиваются примерами, перечисленными ниже, и могут быть объявлены по усмотрению Судебного директора или Главного судьи.

- Воспроизводится неправильная музыка или подается сигнал
- Проблемы с музыкой из-за неисправности оборудования
- Помехи, вызванные общими отказами оборудования, например: освещения, сцены, звука и т.д.
- Осуществление или внесение любого постороннего предмета или помехи в зону представления непосредственно перед или во время представления лицом или средствами, не относящимся к команде.
- Сбои, вызванные неисправностью оборудования или условиями эксплуатации

УПРАВЛЕНИЕ ЧРЕЗВЫЧАЙНЫМИ ОБСТОЯТЕЛЬСТВАМИ

- В обязанности танцевальной команды входит немедленное прекращение выступления в случае возникновения чрезвычайных обстоятельств.*
- Организатор мероприятия, Судебный директор и / или Главный судья рассмотрят ситуацию, и после подтверждения решения и устранения проблемы команда будет повторно представлена, вернется на сцену и возобновит свое выступление. Если Судебный директор или Главный судья сочтет, что претензия команды является необоснованной, команде будет разрешено возобновить выступление, что приведет к вычету в размере 1,0 балла.

- Заявления о чрезвычайных обстоятельствах, представленные командой после завершения рутин, не принимаются и не рассматриваются.

*Только в Junior Division (младшем дивизионе) назначенному руководителю команды будет вручен КРАСНЫЙ ФЛАЖОК.

Руководитель группы будет находиться рядом со сценой и может помахать красным флажком, чтобы предупредить свою команду прекратить танцы, если он / она почувствует, что произошли чрезвычайные обстоятельства. Если будет установлено, что это вина организатора мероприятия, то команде будет разрешено снова выполнить упражнение без штрафных санкций. Если будет установлено, что это произошло по вине команды, то команде будет разрешено снова выполнить рутину со снижением на 1,0 балла.

РАЗМЕР СЦЕНЫ

КОМАНДЫ ИЗ 5-9 ЧЛЕНОВ И MINICREW

Стандартная площадка для соревнований составляет 30 футов x 30 дюймов (9,1 м x 9,1 м). Ни при каких обстоятельствах площадка для соревнований не должна быть меньше 20 футов в глубину и 30 футов в ширину (6,1 м x 9,1 м).

MEGACREWS И JV MEGACREWS

Стандартный размер сцены для соревнований составляет 36 футов x 40 футов (10,97 м x 12 м) с двумя (2) скрытыми крыльями задней сцены размером 12 футов x 8 дюймов (3,65 м x 2,43 м) каждое. Ни при каких обстоятельствах площадка для соревнований не должна быть меньше, чем 30 футов в глубину x 30 футов в ширину (9,1 м x 9,1 м)

КОДЕКС ПОВЕДЕНИЯ

Nip Hop International гордится своими семейными чемпионатами и мероприятиями. На протяжении всего времени участники чемпионатов и соревнований ННІ, которые являются командой, членом команды, руководителем, директором, тренером, хореографом или представителем, должны вести себя уважительно, ответственно и профессионально.

ННІ оставляет за собой право дисквалифицировать или оштрафовать любого участника(ов) и/или применить соответствующее уменьшение (максимум до 1,0) к баллам команды за несоблюдение каких-либо требований к участию или неспортивное поведение по отношению к организаторам, судьям, танцорам, спонсорам или другим лицам (отдельным лицам или организациям), связанным с Nip Hop International, его лицензиатам, местам проведения, чемпионаты и/или мероприятия. Сюда относятся унизительные посты в социальных сетях. Этот вычет будет установлен главным судьей и одобрен директором судебной системы и штаб-квартирой ННІ. Организатор мероприятия будет проинформирован, и решение будет окончательным.

ННІ поддерживает среду, свободную от наркотиков и алкоголя, которая обеспечивает безопасную, законную и честную конкуренцию для всех танцоров и администраторов. Любой участник, который явно находится в состоянии опьянения или интоксикации во время соревнований, может быть дисквалифицирован с соревнований.

ПОДСЧЕТ В ROUTINE

Каждое упражнение оценивается в соответствии с критериями перформанса (performance criteria) и навыков (skills criteria) для получения максимально возможной общей оценки в 10 баллов.

PERFORMANCE CRITERIA (КРИТЕРИИ ПЕРФОРМАНСА) И ЗНАЧЕНИЕ БАЛЛА

PERFOMANCE (ВЫСТУПЛЕНИЕ) = 50% ИЛИ (5) ОЧКОВ ОТ ОБЩЕГО БАЛЛА

Судьи будут награждать участников за включение уникальных и оригинальных / креативных движений, хорошее использование сцены, формации (рисунки),

зрелищность и аутентичное (настоящее) присутствие танцевальных стилей, в результате чего получается развлекательная программа, вызывающая эмоциональный отклик.

CREATIVITY (КРЕАТИВНОСТЬ) 10%

Постановка хореографии и представление номера уникальным и неповторимым способом с фирменными движениями и комбинациями движений, присущими только данной команде. Оригинальные способы выхода на сцену, работа с уровнями, переходы и выбор музыки, которые выделяют команду среди других постановок. Будьте особенными, непохожими на других и свежими во всех аспектах работы над постановкой.

STAGING, SPACING, FORMATIONS, AND LEVEL CHANGES (СЦЕНА, РАССТАНОВКИ, РИСУНКИ И СМЕНА УРОВНЕЙ) 10%

Команда должна продемонстрировать понимание дистанции между участниками, используя весь диапазон уникальных, сложных и захватывающих формаций, взаимодействие с партнером в движениях и рисунках. Также будет рассмотрен вопрос о полном использовании сцены. Постановка должна включать пять (5) уровней движений; пол, положение на коленях, в приседе, положение стоя и воздух, используя движения рук, кистей, голени, ступней, туловища и головы с творческими и непредсказуемыми переходами.

SHOWMANSHIP: INTENSITY, CONFIDENCE, PROJECTION & PRESENCE -ЗРЕЛИЩНОСТЬ: ИНТЕНСИВНОСТЬ (сложность) УВЕРЕННОСТЬ, ПРОЕКЦИЯ (направленность энергии) И ПРИСУТСТВИЕ в моменте

Программа должна включать динамичные движения от начала до конца, выполняемые командой в целом и отдельными участниками с минимальными паузами и позами. Во время показательных выступлений одного или нескольких членов команды, остальные участники должны продолжать выполнять движения, которые увеличивают общую интенсивность. Проекция или направленность энергии членов команды неизменно сильна на протяжении всего выступления с непрерывным проявлением уверенности, измеряемой выражением лица, зрительным контактом и движениями тела. Члены группы должны выступать с энтузиазмом, увлеченностью и природной способностью “продавать это” на сцене.

STYLE PRESENCE & ATTIRE

-ПРЕДСТАВЛЕНИЕ СТИЛЯ И ВНЕШНИЙ ВИД (10%)

Представление стиля -это способность членов команды демонстрировать аутентичное и раскованное представление своих танцевальных стилей. Наличие стиля включает в себя отношение, энергию, осанку и харизму. Команды могут носить стилизованную одежду, соответствующую тематике их программы, но должны быть осторожны, чтобы не потерять фундаментальную индивидуальность, внешний вид и присутствие уличных танцев и хип-хопа.

Не рекомендуется злоупотреблять блестками, стразами, блестящей, гламурной, нарядной одеждой или одеждой, вдохновленной джазом, а также ношением шляп и кепок, отличных от традиционного хип-хопа. Театральные, культурные, фольклорные и традиционные костюмы, одежда и маски, не типичные для уличных танцев и хип-хопа (например, персонажи сборников рассказов, животные и одежда исторических эпох за пределами уличных танцев), не рекомендуются и могут привести к вычету.

Члены команды не обязательно должны быть одеты одинаково или похожи.

Индивидуальность одежды приветствуется. Если у вас есть сомнения, свяжитесь с Hip Hop International для получения разъяснений.

(информация@hiphopinternational.com).

ENTERTAINMENT VALUE / AUDIENCE APPEAL

-ОЦЕНКА РАЗВЛЕЧЕНИЯ И ПРИВЛЕЧЕНИЯ АУДИТОРИИ (10%)

Члены команды и их выступление должны иметь связь со зрителями которая вызовет эмоциональную реакцию: волнение, радость, смех, и/или драматическое чувство относительно представленного стиля. Программа должна оставить незабываемое и неизгладимое впечатление.

SKILL CRITERIA & POINT VALUE-КРИТЕРИИ НАВЫКОВ И ОЦЕНКА БАЛЛА

НАВЫК = 50% ИЛИ (5) ПЯТЬ ОЧКОВ ОТ ОБЩЕГО БАЛЛА.

Судьи будут оценивать исполнение и сложность исполняемых стилей; поппинг, локинг, брейкинг, хип-хоп, хаус и т.д. Судьи будут оценивать качество движений на протяжении всего упражнения, включая положение рук, ног и корпуса, комбинации из пяти уровней; пол, стойка на коленях, в приседе, положение стоя и воздух, а также синхронность членов команды.

MUSICALITY

(МУЗЫКАЛЬНОСТЬ) 10%

Исполнение и хореография, соответствующие хронометражу и использованию музыки, а также способности команды выступать одновременно под музыку.

Движения и рисунки, выполняемые под имитируемые звуки членов команды при отсутствии записанной музыки (например, топот ног, хлопки в ладоши, вокал и т.д.) Также будут считаться музыкальными и оцениваться аналогичным образом. ПРИМЕЧАНИЕ: При отсутствии слышимой музыки в конце программы, в которой используются топание ног, хлопки в ладоши и / или вокал команды, программа будет считаться завершенной, когда будет выполнено последнее заметное движение команды.

Техника ритма /синкопа - Движения в программе должны демонстрировать музыкальную структуру и стиль,

т. е. использование ритмических вариаций, подчеркивающих сильную и слабую, долю, темп и акценты в одинарных, двойных, полупериодных и синкопированных музыкальных произведениях.

Движения связанные с музыкой - оставаясь в тайминге с музыкой, двигаясь в бит музыки, и использование узнаваемых фраз или компонентов трека (например вокала и инструментов) для построения хореографии номера.

SYNCHRONIZATION /TIMING

(СИНХРОННОСТЬ И ТАЙМИНГ) 10%

Движения членов команды выполняются синхронно; амплитуда движений, скорость, тайминг и выполнение движений выполняются всеми членами команды в унисон. Допускается “peel off” или движения по канону.

EXECUTION / CONTROLLED MOBILITY AND STABILIZATION (ИСПОЛНЕНИЕ/ КОНТРОЛЬ ДВИЖЕНИЯ И БАЛАНС) 10%

Команда должна сохранять контроль над скоростью, направлением, импульсом и положением тела на протяжении всего номера.

DIFFICULTY OF EXECUTION OF AUTHENTIC DANCE STYLES (СЛОЖНОСТЬ ИСПОЛНЕНИЯ АУТЕНТИЧНЫХ ТАНЦЕВАЛЬНЫХ СТИЛЕЙ) 10%

Сложность измеряется уровнем мастерства, продемонстрированного всеми членами команды в различных исполняемых стилях. Учитывается количество членов команды, которые пытаются и успешно выполняют сложную хореографию и которые демонстрируют благодаря разнообразию танцевальных стилей и их исполнению понимание основы и происхождения танцевальных стилей. Командам, которые выполняют более сложные движения со всеми или большинством членов своего состава, предоставляется дополнительное вознаграждение и начисляются баллы сложности. Пример: команда из пяти человек, которые все пытаются выполнить движение и четко его выполняют, получит больше очков, чем если бы один или два члена команды попытались выполнить это движение .

VARIETY OF DANCE STYLES (РАЗНООБРАЗИЕ ТАНЦЕВАЛЬНЫХ СТИЛЕЙ) 10%

Команды должны включать в свое исполнение широкий выбор танцевальных стилей, выбранных из приведенного ниже списка, без чрезмерного использования одних и тех же движений или рисунков.

Ниже приведен список стилей уличных / клубных / фанковых танцев от раннего основания до настоящего времени, которые команды могут включить в свою программу (включая, но не ограничиваясь ими):

Хип Хоп

Паппинг

Локинг

Брейкинг

Вакинг

Вог
Хаус
Пати дэнс или клуб дэнс (популярные или модные танцы)
Крамп
Стэп / Гамбут дэнс
Дэнсхолл
Афро стиль

Команда, «узнаваемо исполняющая» три (3) или более танцевальных стиля, получит максимум один балл (1,0) или полные 10%. Команда, «узнаваемо исполняющая» два (2) танцевальных стиля, получит максимум 5 баллов (0,5). Команда, «узнаваемо исполняющая» один (1) танцевальный стиль, получит максимум два пять балла (0,25).

Элементы традиционного/ культурного /фольклорного танца приветствуются в программе, но они должны быть сведены к минимуму, то есть ограничены в количестве традиционных/ культурных/ фольклорных движений и количестве времени, в течение которого они используются в представлении. Команды должны быть осторожны, чтобы не затмить и не потерять отличительные основы, внешний вид, присутствие и аутентичность уличного/хип-хопа, иначе риск вычит 0,5. Если у вас есть сомнения, свяжитесь с Hip Hop International для получения разъяснений.

(информация@hiphopinternational.com).

СПИСОК НАРУШЕНИЙ

Производительность

- Позднее начало – неявка на сцену в течение двадцати (20) секунд после представления .05
- Грандстендинг .05
- Пре-старт - время ожидания перед запуском составляет более десяти (10) секунд .05
- Падение, оступ или спотыкание / за каждый случай – сильное.1
- Падение, спотыкание /за каждый случай – незначительное .05
- Фальстарт / необоснованный .25
- Необоснованное утверждение, приводящее к перезапуску перформанса 1.0

- ТОЛЬКО CREW из 5-9 ЧЕЛОВЕК И MINICREW:
- Все члены команды, отсутствуют на сцене в течение всего выступления 1.0
- ТОЛЬКО MEGACREWS & JV MEGACREWS :,
- Все участники MEGACREW или JV MEGACREW, отсутствуют на сцене как минимум тридцать (30) секунд в начале и минимум тридцать (30) секунд в конце выступления
 - Весь состав MEGACREW или JV MEGACREW отсутствовал на сцене в течение первых 30 секунд .5
 - Весь состав MEGACREW или JV MEGACREW отсутствовал на сцене в течение последних 30 секунд .5

Музыка

- Продолжительность номера в дивизионах JUNIOR и MINICREW (не 1:25-1:35).1
- Продолжительность номера в дивизионах VARSITY & ADULT (не 1:55-2:05) .1
- Продолжительность номера MEGACREW (не 3:00-4:00) .1
- Продолжительность номера JV MEGACREW (не 2:30-3:30) .1
- Содержит ненормативную лексику / в зависимости от случая .1

ЗАПРЕЩЕННЫЕ ДВИЖЕНИЯ

- Непристойные жесты, комментарии или телодвижения .1
- Чрезмерное использование приветствий, гимнастических или акробатических движений .25
- Некорректное покидание сцены (например, спрыгивание со сцены в аудиторию, на съемочную площадку, оборудование для съемок и т.д.) 1.0
 - Чрезмерно опасные приемы .25
- Чрезмерное использование театральных, культурных, фольклорных или традиционных танцевальных элементов в номере .25

НАРЯД

- Неподходящая одежда / обувь .05
- Нецелостный образ (отваливаются развязавшиеся шнурки / предметы одежды и т.д.) .05.
- Использование масел для тела, красок или других веществ, наносимых на лицо/тело, которые могут повлиять на зону проведения представления и/ или создать или усилить чрезмерно театральный вид .25
- Одежда или реквизит , брошенные в аудиторию / за каждый случай .05
- Одежда является чрезмерно театральной, культурной, фольклорной или традиционной (включая чрезмерное использование блесков/страз или блестящей, гламурной, похожей на театрализованное представление или

вдохновенной джазом одежды) и не соответствует образу стиля хип-хоп/уличным стилям.

- Только CREWS из 5-9 человек и MINICREWS:
- Использование реквизита .25
- Только MEGACREW и JV MEGACREWS:
- Использование неприемлемого реквизита 1.0

ПРИМЕЧАНИЕ: Для получения крупного вычета минимум 4 судьи должны согласиться с нарушением.

ОФИЦИАЛЬНЫЙ ЗАПРОС НА ВЫЧЕТЫ

Когда производится вычет нарушения, он будет указан и описан в официальном зачетном листе, который будет показан после завершения каждого дивизиона на всех соревнованиях ННІ.

Если возникает вопрос о том, оправдан ли вычет, и / или требуется разъяснение, запрос может быть представлен в письменной форме руководителем команды . Руководитель может обратиться за ФОРМОЙ ЗАПРОСА к организатору чемпионата. Процедура официального расследования будет строго соблюдаться и заключается в следующем:

- Руководитель команды должен заполнить форму запроса и отправить ее назначенному представителю организатора чемпионата в течение одного (1) часа после публикации результатов.
- А Ответ на запрос будет получен в письменной форме от комиссии по вычету или главного судьи.
- Если главный судья решит объяснить причину вычета лично, то к присутствию будут допущены не более 2 участников, представляющих команду.
- Если в результате расследования вычет будет отменен, то вычтенные баллы будут восстановлены, а рейтинг команды будет скорректирован соответствующим образом. Если по результатам рейтинга команда выходит в полуфинал или финальный раунд, то общее количество команд, вышедших в следующий раунд, будет увеличено с учетом команды с скорректированными баллами.

- Команды могут запросить разъяснение по поводу вычетов в финальном раунде соревнований. Однако, результаты остаются **ОКОНЧАТЕЛЬНЫМИ**.

ОЦЕНКА И РЕЙТИНГ

- Результат отборочного раунда и / или полуфинального раунда не учитывается при подсчете общего балла для получения результата финального раунда. Результат отборочного раунда не учитывается перед полуфинальным раундом, а результат полуфинального раунда не учитывается перед финальным раундом.
- Итоговый рейтинг команд определяется только по их результатам в финальном раунде.
 - Оценки судей будут выставлены на всеобщее обозрение после отборочного, полуфинального и финального раундов.
 - Итоговый результат определяет финальный и официальный рейтинг команды.

ВЫЧИСЛЕНИЕ ФИНАЛЬНОГО БАЛЛА

- Максимально возможный балл равен десяти (10).
- В коллегии из шести (6) судей оценки перфоманса и навыков каждого будут усреднены, а затем суммированы для расчета окончательного балла. В коллегии из восьми (8) судей самые высокие и самые низкие оценки перфоманса и навыков не учитываются, а остальные будут усреднены и затем суммированы для расчета окончательного балла.
- Любые нарушения данные Главным судьей, вычитаются из общего балла, чтобы сравниться с итоговым баллом.
- Итоговый балл округляется до ближайшей сотой доли балла.

БАЛЛЫ НИЧЬИ

Ничья будет разыграна в следующем порядке:

- Команда, набравшая наибольшее количество баллов за перфоманс.
- Команда, набравшая наибольшее количество баллов за навыки.
- Анализ порядкового ранжирования судей.

НЕСООТВЕТСТВИЯ В ПРАВИЛАХ И/или СОРЕВНОВАНИЯХ

- Любая проблема или несоответствие во время соревнований будут доведены до сведения организатора мероприятия, который обсудит их с

Главным судьей или директором судебной системы, и принятые решения будут окончательными.

- Неправильное толкование, вызванное переводом или интерпретацией правил, будет устранено в соответствии с английской версией. В случае каких-либо расхождений, остается в силе официальная английская версия наиболее актуальных правил, предоставленных ННІ.

ПРОТЕСТЫ

Протесты запрещены и не будут приниматься в отношении какой-либо оценки или результата судебного решения.

ЦЕРЕМОНИЯ НАГРАЖДЕНИЯ

Соревнования завершатся церемонией чествования команд, набравших наибольшее количество баллов. Медали, кубки, ленточки и/или призы будут вручены как минимум трем (3) лучшим командам в каждой категории соревнований.

СУДЕЙСТВО СОРЕВНОВАНИЙ

Судейская коллегия будет состоять из не менее шести (6) человек плюс главный судья на соревнованиях с количеством в 50 команд и менее, либо из восьми (8) человек плюс главный судья на соревнованиях с количеством больше 50 команд. При непредвиденных обстоятельствах Главный судья / ?руководитель судебной системы? и/ или организатор мероприятия могут скорректировать количество судей.

- Все судьи должны соответствовать требованиям к допуску, подготовке, уровню судейской квалификации и сертификации установленной ННІ. Судьи назначаются на судейство либо по оценке перфоманса, либо по оценке навыков и оценивают результаты только в отведенной им зоне .
- Минимальное требуемое количество судей для соревнований с участием 50 команд и менее:

- Три (3) Судьи по оценке Навыков
 - Три (3) Судьи по оценке Перфоманса
 - Один (1) Главный судья
- Для соревнований с участием более 50 команд; минимальное количество судей:
 - Четыре (4) Судьи по оценке Навыков
 - Четыре (4) Судьи по оценке Перфоманса
 - Один (1) Главный судья (или судья по нарушениям)
 - Один (1) ?директор судебной системы? (чемпионаты мира и континента)

За исключением непредвиденных обстоятельств, судьи, которые начинают процесс судейства в отборочном раунде, будут оставаться на той же судейской позиции в каждом раунде, включая финал.

РАССАДКА СУДЕЙ ЗА СУДЕЙСКИМ СТОЛОМ

Судьи по навыкам, перфомансам, штрафам, главный судья и Judiciary Director будут сидеть за столом, расположенным параллельно передней части сцены соревнований, на некотором расстоянии, чтобы обеспечить четкий и беспрепятственный обзор каждой команды с головы до ног. Судьи по оценке перфомансов и навыков будут занимать чередующиеся позиции, т.е. По перфомансам, по навыкам, по перфомансам, по навыкам и т.д.

ОБЯЗАННОСТИ СУДЕЙ

СУДЬИ ПО ОЦЕНКЕ ПЕРФОНСА

Оценить номер в соответствии с критериями исполнения: содержание, креативность, работа со сценой, зрелищность, аутентичное присутствие танцевальных стилей и развлекательная ценность.

СУДЬИ ПО ОЦЕНКЕ НАВЫКОВ

Оценить номер в соответствии с критериями навыков по музыкальности, синхронности, исполнению, сложности и разнообразию танцевальных стилей.

СУДЬЯ ПО НАРУШЕНИЯМ

Основная обязанность судьи по нарушениям - точно оценить команду на предмет любых нарушений из списка нарушений и немедленно вычесть баллы за такие нарушения. Судья по нарушениям может судить номера, а может и не судить.

ГЛАВНЫЙ СУДЬЯ

Главный судья не судит номера, за исключением непредвиденных обстоятельств. В общие обязанности главного судьи входит содействие и надзор за справедливой и аккуратной работой всех членов судейской коллегии и оценка всех расхождений, штрафов, вычетов и дисквалификаций. Линейный судья может быть отстранен от должности и заменен из состава коллегии Главным судьей по уважительной причине.

В обязанности главного судьи входит:

- Подтверждение перфоманса, количества и правильного исполнения танцевальных стилей
- Оценка на предмет вычетов
- Помощь в отборе судей
- Защита политики и процедур ННІ путем обеспечения прозрачности и честной игры в любое время.

Judiciary Director В обязанности директора судебной системы входит обучение судей официальным правилам и предписаниям ННІ и оказание помощи Главному судье / судье по нарушениям в оценке справедливого и точного судейства, подсчета очков и результатов судейской коллегии.

Директор судебной системы не оценивает номера.

Конкретные обязанности руководителя Судебной системы включают:

- Управление запланированными мероприятиями панели
- Программирование, обучение и администрирование учебного мастер-класса для судей
- Отбор судей
- Следит за тем, чтобы оценки и результаты были опубликованы для всеобщего обозрения
- Управление вопросами и поручениями
- Оценка на предмет вычетов
- Защита политики и процедур ННІ путем обеспечения прозрачности и честной игры в любое время.

СОСТАВЛЕНИЕ РУТИНЫ • ЧТО ДЕЛАТЬ И НЕ ДЕЛАТЬ

СОВЕТЫ СУДЕЙ КОМАНДАМ, ДЛЯ ДАЛЬНЕЙШЕГО РАЗВИТИЯ

Чтобы разработать победную программу, ТЩАТЕЛЬНО выбирайте танцевальные стили, которые наилучшим образом отражают сильные стороны команды и колорит ее индивидуальности. Командам рекомендуется проявлять свежесть, воображение и новаторство в своей хореографии, а также следовать своему собственному стилю и индивидуальности.

Избегайте следования прошлым победным номерам или их влияния. Не существует четкой модели выигрышного номера. То, что считалось уникальным в одном году, может считаться чрезмерно используемым в следующем году. Судьи ННІ ищут выступления, которые были бы разными, новыми, оригинальными и демонстрировали бы разнообразие аутентичных уличных и клубных танцевальных стилей. Будьте самими собой и выражайте разнообразие вашей команды со страстью, интенсивностью и стилем.

При выполнении рекомендуемых 20+ секунд (для дивизионов JUNIOR & MINICREW) и 30+ секунд (для дивизионов VARSITY & ADULT) непрерывных музыкальных фрагментов программы командам рекомендуется продемонстрировать хореографию, используя непрерывные танцевальные движения верхней и нижней частей тела на протяжении всего сегмента. Это минимум – командам рекомендуется придерживаться его на протяжении всего выступления.

Команды часто упускают из виду или забывают найти “грув”. “Грув” - это реакция танцора на ритм и подтекст музыки. Это помогает танцору импровизировать и больше выразить свой танец изнутри наружу. “Грув” присутствует во всех видах музыки и танцев и, конечно же, во всех стилях уличных и клубных танцев. “Грув” - это то, что делает танец ”фанковым”. Найдите “грув” в своей музыке и выразите его в номере вашей команды. Это еще одна возможность продемонстрировать танец и получить хороший балл от судей.

Команды должны быть осторожны, чтобы не перегружать программу обилием танцевальных стилей.

Сконцентрируйтесь на включении меньшего количества стилей и выполняйте их правильно, вместо того чтобы выполнять больше с возможностью плохого исполнения. Помните, что максимальное количество танцевальных стилей, за которые можно заработать баллы за разнообразие, равно трем.

Судьи будут оценивать способности команды по самому слабому члену команды. Команды должны знать, что наличие члена, который явно не так силен, как члены его / ее команды, может снизить общий балл команды.

Движения, выполняемые в номере, требующей подготовки к движению, например, сальто назад, будут считаться трюками, не имеющими оценки, если только им не предшествует хип-хоп хореография и если оно не интегрировано в саму хореографию. Включение трюков может улучшить общую постановку номера, но не может дать преимущество перед другой командой. За включение приемов очки начисляться не будут. Дважды подумайте, прежде чем использовать ходы, которые выходят за рамки того, что считается танцем, или являются чрезмерно опасными. За движения, которые являются гимнастическими или акробатическими, не начисляются баллы. Использование таких ходов должно быть ограничено, если используется вообще.

Поощряется разработка и использование единственных в своем роде "фирменных приемов" для повышения креативности и реакции аудитории. Включение фирменного приема, определяемого как сложное, ловкое или умное действие, призванное позабавить, заинтриговать и / или удивить, в котором одновременно участвует большинство членов команды, улучшит номер и увеличит количество баллов, если оно выполнено хорошо и соответствует общей интерпретации номера. Создание и использование фирменного приема поможет отличить команду от других команд. Однако команды предупреждаются об ограничении количества фирменных движений в номере, поскольку время подготовки к их выполнению может отнять время, необходимое для выполнения надлежащего количества хореографических элементов хип-хопа, необходимых для получения высоких результатов.

Включение элементов традиционного / культурного / фольклорного танца для повышения индивидуальности и дальнейшей идентификации коллектива допустимо и приветствуется, но должно быть сведено к минимуму – примеры: Сальса, Капоэйра, Болливуд и т.д.