

Neste documento você encontrará uma descrição detalhada sobre as Regras e Regulamentos do Hip Hop Unite, a estrutura do campeonato e os requisitos.



REGRAS E
REGULAMENTOS
2020 - 2021

COMPETIÇÕES DE
CREWS,
BATALHAS E
DUO

Equipe do Projeto Hip Hop Unite

Quaisquer dúvidas gerais relacionadas a esta resposta devem ser direcionadas ao SG ou presidente do Hip Hop Unite, que pode ser contatado no seguinte:

Nome	Musta Elbahi
Cargo	Presidente da Hip Hop Unite
Email	musta@hiphopunite.com

Nome	Stef Ferrest
Cargo	Vice-Presidente da Hip Hop Unite
Email	stef@hiphopunite.com

Nome	Claudio Franzen
Cargo	Presidente da Hip Hop Unite South America e Hip Hop Unite Brazil
Email	franzen@franzenfitness.com.br

Observe a data de lançamento desta versão atualizada:

Nome	Regras e Regulamentos 2020 - 2021	
Data de lançamento	Dezembro 2019	Ver. 1
	Setembro 2020	Ver. 2 (updated with age requirements for 2021)
	Fevereiro	Ver. 3 (updated with Section 11)

1. Introdução.....	4	1.1 Estrutura do Campeonato Oficial de Hip Hop Unite.	4
		1.2 Implementação	4
2 Requisitos do evento (competições de crew).....	5	2.1 Estrutura – Rodadas de Competição	5
		2.2 Ordem de Execução	6
3 Requisitos de Desempenho (competições de crew)	7	3.1 Tamanho da Crew.....	7
		3.2 Substituição de Integrantes.	7
		3.3 Divisões de Idade	7
		3.4 Limite de participação.....	9
		3.5 Traje de Performance.....	9
		3.6 Área de Desempenho.....	10
		3.7 Permanecendo no palco	10
		3.8 Falsa Partida/ Interrupção.	11
		3.9 Tempo de Desempenho.....	11
		3.10 Música de apresentação	12
		3.11 Idioma da música.....	12
		3.12 Pannel de Julgamento.....	13
		3.13 Classificação	13
		3.14 Notificação	14
		3.15 Classificação empatada	14
4 Critérios de Hip Hop (competições de Crew).....	15	4.1 Técnica e Complexidade	16
		4.2 Expressão e Interpretação da Música.....	16
		4.3 Variedade e Criatividade.	16
		4.4 Formações e Imagem Visual	17
		4.5 Desempenho da Equipe e Apresentação	17
5 Movimentos inaceitáveis (competições de Crew)	18		
6 Notificação sobre Critérios (competições de integrantes).....	19	6.1 Adereços.....	19
		6.2 Efeitos de música.....	19
		6.3 Truques.....	19
		6.4 Desempenho Solo.....	19
		6.5 Estilos (Número de estilos).....	20
7 Batalha do Hip Hop Unite	21	7.1 Batalha do Sistema de Competição.....	21
		7.2 Implementação (Batalha).....	22
		7.3 Recursos do Campeonato (Batalha).....	22
		7.4 Requisitos de Desempenho (Batalha)	22
		7.5 Critérios (Batalha).....	23
		7.6 Qualificação para Campeonatos Internacionais (Batalha)	24
		7.7 Movimentos inaceitáveis (Batalha).....	25

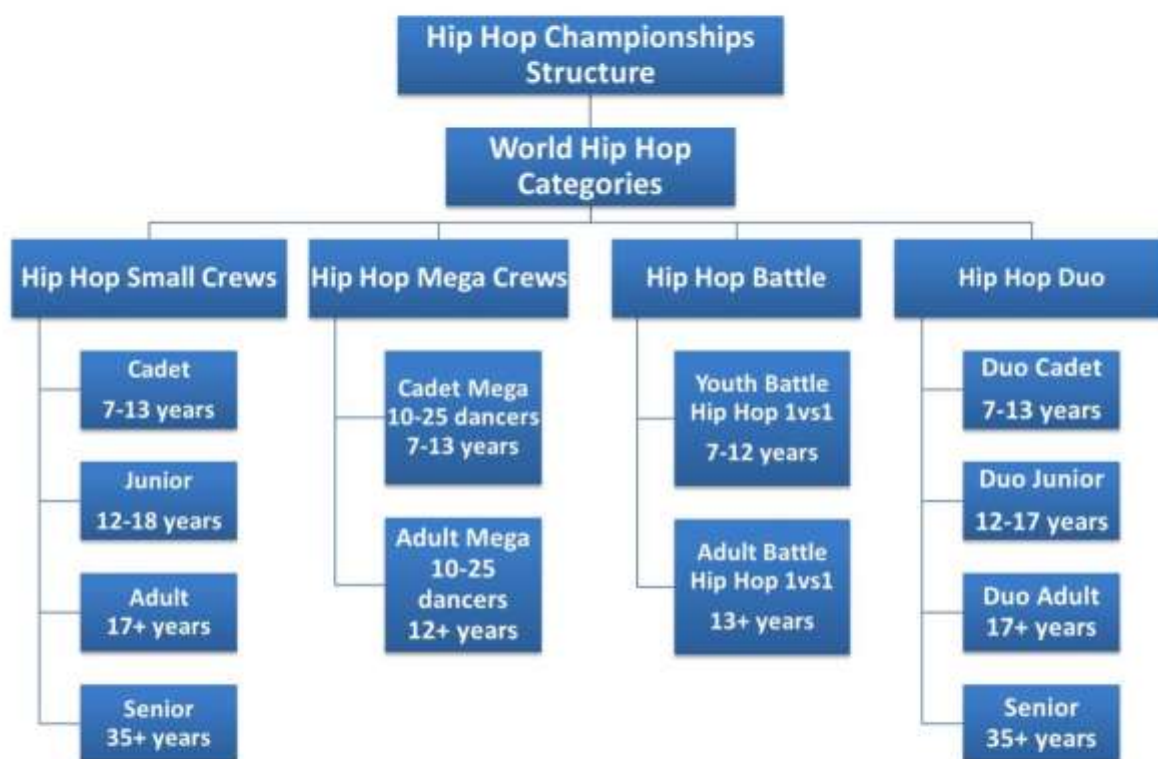
8	Competições em dupla	26	8.1
	Estrutura – Rodadas de Competição (Duo)	26	8.2 Ordem de Execução (Duo)
	de Execução (Duo)	26	8.3 Requisitos de Desempenho (Duo)
	Desempenho (Duo)	27	8.4 Classificação empatada (Duo)
	(Duo)	31	8.5 Critérios de Hip Hop (Duo)
	(Duo)	31	8.6 Movimentos inaceitáveis (Duo)
	(Duo)	33	8.7 Notificação sobre Critérios (Duo)
	(Duo)	33	
9	Requisitos Gerais – todas as categorias	35	9.1
	Código de Conduta	35	9.2 FISAF Internacional e Antidoping
	Internacional e Antidoping	35	
10	Desqualificação	36	10.1
	Procedimento de Desqualificação	36	10.2
	Protestos	36	
11	Impacto da Pandemia nos Eventos do HHU 2021.	37	
11.1	O Surto de Coronavírus	37	11.2
	Campeonatos Oficiais	37	

1 Introdução

Hip Hop Unite é uma federação democrática, sem fins lucrativos, dedicada ao Hip Hop e ao desenvolvimento da indústria do Hip Hop, internacionalmente.

As Regras e Regulamentos do Campeonato de Hip Hop e apêndices regem todos os Campeonatos Internacionais de Hip Hop da FISAF.

1.1 Estrutura do Campeonato Oficial de Hip Hop Unite



1.2 Implementação

Estas Regras e Regulamentos substituirão todas as Regras e Regulamentos e serão implementadas para o período 1^ª Janeiro de 2020 a 31 de dezembro de 2021. Eventuais alterações e alterações serão informadas através de boletins oficiais especiais.

2 Requisitos do evento (competições de Crews)

2.1 Estrutura - Rodadas de Competição

Todas as competições internacionais nas divisões de crew pequena e mega terão três rodadas de competição, dependendo do número de inscrições na divisão de competição:

Rodada Preliminar	Quando mais de 10 crews, será organizado	Máximo de 5 integrantes por país
Rodada da semifinal	Máximo de 20 crews	Máximo de 5 integrantes por país
Rodada final	Máximo de 10 crews	Máximo de integrantes por país

No entanto, o número de rodadas da competição depende, em eventos internacionais, do calendário.

O Juiz Principal pode decidir mudar a estrutura acima e limitar ou aumentar o número de equipes e rodadas.

2.1.1 Preliminares

- O objetivo desta rodada é encontrar as 20 equipes mais bem classificadas para avançar para a rodada semifinal.
- Esta rodada será usada para verificar a conformidade com as Regras e Regulamentos. Caso a rotina não esteja de acordo, a equipe será informada logo após a conclusão desta rodada e será convidada a se encontrar com o juiz principal para esclarecer os problemas.
- A fase preliminar será usada para agrupar os competidores para a fase semifinal (consulte Semifinais).
- Se houver 20 inscrições ou menos na divisão de competição, o Juiz Principal pode decidir que não haverá rodada preliminar e as rotinas serão verificadas quanto à conformidade com as Regras e Regulamentos na primeira rodada. No caso de 5 ou menos entradas, o Juiz Principal pode decidir que não haverá rodadas preliminares e semifinais, portanto, apenas a rodada final.

2.1.2 Semifinais

- O objetivo desta rodada é encontrar as 10 melhores equipes classificadas para avançar para a final rodada e classificar as crews restantes na ordem correta.

2.1.3 Finais

- O objetivo desta rodada é encontrar a ordem das 10 melhores equipes.

2.2 Ordem de Desempenho

2.2.1 Rodada Preliminar

A ordem de execução da rodada preliminar é atribuída aleatoriamente por um sorteio de números feito pelo sistema de computador. O número atribuído a cada equipe será o número de sua equipe e a ordem de desempenho para a rodada preliminar.

2.2.2 Rodada Semifinal

Após a rodada preliminar, uma rodada semifinal ocorrerá e a ordem de desempenho será novamente sorteada aleatoriamente pelo computador.

2.2.3 Rodada Final

Após a rodada semifinal, uma rodada final será realizada. A ordem de desempenho das equipes será novamente sorteada aleatoriamente pelo computador.

3 Requisitos de Desempenho (competições de crew)

3.1 Tamanho da crew

3.1.1 Tamanho da crew - Crew Pequena

Uma crew consiste de 5 a 9 membros e deve manter o número mínimo em todas as rodadas da competição, a menos que autorizado pelo Juiz Principal.

3.1.2 Tamanho da crew – MegaCrew

Uma crew consiste de **10 a 25** membros e deve manter o número mínimo em todas as rodadas da competição, a menos que autorizado pelo Juiz Principal.

3.2 Substituição de Integrantes

3.2.1 Substituição - Crew Pequena

Um total de dois (2) membros podem ser substituídos da rodada preliminar para a rodada final, mas qualquer mudança deve ser autorizada pelo Juiz Principal.

3.2.2 Substituição – Mega Crew

Um total de quatro (4) membros podem ser substituídos da rodada preliminar para a rodada final, mas qualquer mudança deve ser autorizada pelo Juiz Principal.

3.3 Divisões de idade

As idades dos membros da crew devem aderir aos Requisitos de Idade para Hip Hop Campeonatos.

Um breve resumo das divisões etárias:

- Cadete: Dos sete (7) aos treze (13) anos
- Júnior: Idades de doze (12) a dezoito (18)
- Adulto: Dezesete (17) anos ou mais
- Sênior: Acima de 35 anos (1 membro pode ter no mínimo 25 anos de idade, ou dois membros podem ter no mínimo 30 anos de idade)

- Mega Cadet: Dos sete (7) aos treze (13) anos
- Mega Adulto: Idade mínima de doze (12) anos

HIP HOP UNITE			
Categoria Hip Hop 2021 – Divisão da Competição por Idade			
Divisão por Idade	Nascido no ano	Competidor de idade se tornará durante 2021	Concorrência Divisão Hip Hop
CREW ADULTA	2004 ou anterior	17 e mais	Equipes de Hip Hop
CREW JÚNIOR	2009 2008 2007 2006 2005 2004 2003	12,13,14,15,16,17,18	Equipes de Hip Hop
EQUIPE DE CADETE	2014 2013 2012 2011 2010 2009 2008	7,8,9,10,11,12,13	Equipes de Hip Hop
CREW SÊNIOR 1986 ou anterior		35 e mais	Equipes de Hip Hop
	<u>Nota para a Divisão Sênior:</u> Um membro da crew pode ter no mínimo 25 anos de idade (25 e mais) ou Dois membros da crew podem ter no mínimo 30 anos de idade (30 e mais)		
MEGA CREW 2009 ou anterior	Min. idade 12 anos		Megacrews de Hip Hop (10-25 membros)
CADETE MEGA CREW	2014 2013 2012 2011 2010 2009 2008	7,8,9,10,11,12,13	Megacrews de Hip Hop (10-25 membros)

- As equipes devem competir em sua divisão de idade, por exemplo, uma equipe de cadetes não pode competir na divisão de idade júnior, uma equipe de juniores não pode competir na divisão de idade adulta ou cadete.
- Hip Hop Unite, FISAF International e o Organizador do Evento não são responsáveis pelo agendamento individual de um integrante que esteja competindo em mais de uma categoria/divisão da competição.
- Por favor, considere sua saúde pessoal se desejar entrar muitas vezes.
- Nas competições nacionais, é necessária uma carteira de habilitação atual, carteira de estudante ou passaporte indicando a data de nascimento.
- Para competição internacional/mundial é necessário passaporte.

3.4 Limite de participação

Um membro da crew não pode competir em mais de uma (1) crew por divisão de idade por competição.

No entanto, um integrante cuja idade se sobreponha a 2 categorias pode ingressar nas 2 categorias de idade diferentes: por exemplo, se um bailarino tem 12 ou 13 anos, ele pode ingressar em 1 equipe cadete e 1 equipe júnior, e um dançarino, quem tem 17 ou 18 anos, pode integrar 1 equipa de juniores e 1 equipa de adultos.

3.5 Traje de Performance

Os competidores são obrigados a usar trajes apropriados para o seu desempenho. Qualquer roupa adequado à cultura e muitos estilos de Hip Hop são permitidos.

Os uniformes/fantasia para todas as crews devem ser apropriados para a idade dos participantes que realizam a rotina. Nada de roupas reveladoras.

Os uniformes/fantasia são aceitos se forem adequados à rotina/história. No entanto, trajes teatrais NÃO são aceitos (fx vestir-se como desenhos animados, papéis de filmes, etc). Esta é uma competição de dança e não um show.

O calçado deve estar limpo – sapatos obrigatórios (sem pés descalços).

É proibida a aplicação de substâncias no corpo ou roupas que possam afetar a superfície limpa e seca do palco e a segurança dos demais competidores.

Para as divisões de cadetes e juniores, observe que materiais de fantasia que sugerem temas sexuais, desviantes, sadomasoquistas ou outros temas adultos são proibidos.

Os bailarinos adultos devem ter em mente que são eles que definem a tendência para os bailarinos mais jovens, que os admiram e buscam inspiração neles. É por isso que é muito importante estar vestido com bom gosto.

Observação: no caso de assinar um acordo com um patrocinador em potencial, as equipes/dançarinos serão solicitados a não usar trajes com logotipos competitivos ou logotipos que estejam em conflito com os patrocinadores.

Pintura Facial:

Expressão e expressão facial podem adicionar um nível de autenticidade a uma performance e elevá-la de boa a ótima. “Expressão facial não é uma fantasia que você veste. É uma parte de você e de como você se sente.”

A pintura facial não é recomendada e pode ter um enorme impacto negativo na atitude/expressão, afetando assim a pontuação/classificação total.

3.5.1 Trajes/Adereços de Performance Inaceitáveis

Os seguintes são considerados trajes insatisfatórios:

- Traje que é muito breve e não considerado como uma dissimulação apropriada
- Trajes teatrais
- Óleo corporal, pintura corporal
- Excesso de produtos corporais ou capilares que podem comprometer a segurança de qualquer crew ou alterar a superfície do piso
- Não serão aceitos adereços. Isso inclui, mas não se limita a, cadeiras, bolas, correntes, etc.
- O traje não deve ser removido durante a apresentação, incluindo chapéus, óculos de sol ou roupas. No entanto, é permitido trabalhar com o “traje” (levantar as toucas), desde que sejam mantidas na bailarina.

Não é permitido trocar o suéter/bonés, seja qual for entre os dançarinos e não é permitido substituir os itens, fx colocá-lo no chão.

3.6 Área de Desempenho

3.6.1 Crew Pequena e Mega Crew

A área de atuação terá no mínimo 10m x 10m. Os atletas devem ser notificados da especificação da área de atuação antes do início do evento, se o tamanho acima não puder ser cumprido.

3.7 Permanecendo no palco

3.7.1 Crew Pequena

Todos os dançarinos devem permanecer no palco e se apresentar durante toda a apresentação da equipe.

3.7.2 Mega Crew

No Hip Hop Unite NÃO é permitido que dançarinos da Divisão Mega Crew saiam do palco.

Além disso, todos os dançarinos têm que dançar durante toda a rotina. Posar é permitido por poucas contagens, mas descansar enquanto os outros estão dançando NÃO é permitido. Lembre-se que é uma competição de dança, então todos os membros da crew devem dançar.

3.8 Falsa Partida/Interrupção

Uma partida falsa é definida como:

1. Um problema técnico que impede o início de uma apresentação após a crew entrou no palco
2. Um problema técnico que impede a continuação de uma apresentação depois de iniciada

Uma falsa partida/interrupção ocorre quando as circunstâncias que a causam não estão dentro do alcance da crew. ao controle. Isso inclui, mas não se limita a, danos à instalação, falha de equipamento ou objetos estranhos no palco.

A decisão sobre se a falsa partida/interrupção será aceitável será no critério exclusivo do Juiz Principal. Se for considerado um falso início/interrupção, o a crew terá a opção de se apresentar imediatamente ou ao final da categoria.

Uma rotina que não é iniciada ou é interrompida, sem conclusão, por falha de um dançarino ou toda a equipe, não é considerado uma falsa partida/interrupção. Isso seria incluído, mas não se limitam a, esquecer uma rotina, cair. Se não for falso início/interrupção, a crew será desclassificada.

3.9 Tempo de Desempenho

3.9.1 Crew Pequena

Para que uma equipe obtenha a pontuação máxima possível, seu desempenho deve incluir: Uma rotina de 2 minutos com um período de carência de +/- 5 segundos usando música adequada.

3.9.2 Mega Crew

Para que uma equipe obtenha a pontuação máxima possível, seu desempenho deve incluir: Uma rotina de 2,30 minutos com um período de carência de +/- 5 segundos usando música adequada. Não há elementos obrigatórios.

3.9.3 Informações Gerais para Equipes Pequenas e Mega

Não há elementos obrigatórios. Os competidores devem tomar cuidado para evitar qualquer movimento que corre o risco de ferir um membro da crew.

A cronometragem começa com o primeiro som audível e termina com o último som audível (isso inclui um sinal sonoro de sinalização, se usado). A responsabilidade é exclusiva da equipe de verificar a duração da música antes da competição. O desempenho de cada equipe será cronometrado antes ou durante a rodada preliminar para garantir que ela esteja de acordo com as Regras e Regulamentos.

Uma tolerância de mais/menos 5 segundos será aceita fora da duração da performance.

Aquelas equipes cuja música de apresentação está fora do período de um minuto e cinquenta e cinco segundos a dois minutos e cinco segundos (1:55 a 2:05) na divisão Small Crew e dois minutos e vinte e cinco a dois minutos e trinta e cinco segundos (2:25 a 2:05) :35) na divisão Mega Crew será penalizado pelos Juízes.

Quando uma equipe deseja substituir outra gravação de sua música de apresentação, ela deve primeiro ser aprovada pelo juiz principal e esta nova gravação será cronometrada durante a próxima rodada. Se esta nova gravação não estiver de acordo com o regulamento de tempo a crew será penalizada pelos Juízes. A substituição da gravação só é possível por questões técnicas.

3.10 Música de apresentação

Em um esforço para agilizar o andamento da competição e ao invés de entregar sua música para nós em CD ao entrar na competição, gostaríamos que você enviasse sua música após o registro de sua equipe.

O formato deve ser MP3.

3.10.1 Música de Backup

As equipes são obrigadas a trazer pelo menos 1 (um) CD com sua música para o evento – CASO HAJA PROBLEMAS COM A FAIXA MP3 ENVIADA.

O CD de backup deve ser rotulado, sendo claramente identificado com o seguinte:

Categoria e divisão, Nome da Crew, País.

Ao usar o CD de backup, deve haver apenas uma faixa com a música da competição.

Todas as músicas serão retidas pelo organizador do evento até o final do evento. A música só é permitida em CD.

No caso em que o Juiz Principal ou uma equipe solicitar o envio de outra gravação de música, a aprovação deve ser dada pelo Juiz Principal para fazê-lo. A nova gravação será reprogramada antes da próxima rodada, para verificar se está de acordo com as Regras e Regulamentos e, quando feita, deve ser autorizada para uso pelo Juiz Principal.

3.10.2 Teste de Piso

O organizador do evento fornecerá um cronograma para testes de piso e música para todas as categorias no cronograma do evento antes da rodada preliminar. Recomendamos mín. 1 minuto. para cada crew, se possível.

3.11 Idioma da música

Músicas que contenham linguagem considerada inadequada e/ou ofensiva, pelo Juiz Principal em consulta com o painel de jurados, não serão aceitas. As equipes terão a oportunidade de substituir sua música de apresentação após a rodada preliminar, se necessário.

O Painel de Juízes agora está sendo mais rigoroso com as divisões de cadetes/júnior em relação à Linguagem Musical. Cadetes/Juniões não podem estar usando linguagem musical como a divisão Adulto, e ser notificados de que linguagem e rotina sexual que não sejam consideradas apropriadas para cadetes/dançarinos juniores serão punidas.

Lembre-se de que, embora você ache uma linguagem apropriada, ela pode ser considerada ofensiva para outras pessoas. Se não tiver certeza, entre em contato com o presidente do Comitê Técnico do HHU (muitas músicas/faixas têm uma versão limpa).

Músicas e músicas pertencentes a uma marca registrada não podem ser usadas como música de competição.

3.12 Painel Julgador

O júri será composto por cinco juízes de pontuação mais um Juiz Principal. Haverá pelo menos dois juízes especialistas em Hip Hop, se possível, e os restantes serão juízes treinados/certificados pela Hip Hop Unite, todos com vasta experiência em dança em mais de um gênero de dança.

Cada juiz aplicará uma pontuação global de 10 para dar uma classificação para cada equipe. Um juiz líder será nomeado e sua classificação decidirá qualquer situação de empate.

3.12.1 Juiz Principal

O Juiz Principal supervisionará o painel de jurados e é a mais alta autoridade técnica em um Concurso Internacional Hip Hop Unite. O Juiz Principal é responsável por garantir a aplicação consistente e justa das Regras e Regulamentos pelo painel de jurados e supervisionar a implementação correta dos sistemas de julgamento e a tabulação dos resultados. Somente se surgir uma situação excepcional, o Juiz Principal pode ser um Juiz Principal graduado.

3.12.2 Juiz de Hip Hop

O Juiz de Hip Hop irá considerar a coreografia e estilos mostrados e a forma como são interpretada e expressa com a música, executada e apresentada. O Juiz de Hip Hop também considera a capacidade técnica da crew e sua capacidade de olhar e se mover em conjunto como crew.

O Juiz de Hip Hop aplicará uma pontuação para cada equipe, após considerar os critérios de Hip Hop e em comparação com todas as outras crews. A classificação de uma crew será derivada de uma pontuação de 10.

3.13 Classificação

O objetivo do sistema de classificação é determinar o vencedor pela maioria das colocações atribuídas pelo painel de jurados, em vez de uma soma de pontuações.

Por exemplo:

- Crew A: 3 juízes têm 1º / 2 juízes têm 2º
- **Crew B: 2 juízes têm 1º / 3 juízes têm 2º** Crew A é a vencedora

O sistema de tabulação encontrará a crew com mais primeiros lugares, depois com mais segundos e terceiros, etc., para determinar a classificação final.

3.13.1 Aplicação de pontuações e classificações

Cada juiz de pontuação considerará seus critérios específicos para determinar uma pontuação de dez (10) pontos representando o desempenho de uma equipe. A partir desta pontuação é derivada uma classificação da crew para cada juiz.

As classificações aplicadas por todos os juízes para cada equipe determinarão a colocação das equipes para a competição. A crew com a melhor classificação será determinada a vencedora.

Observe que pontuar/classificar uma equipe é uma questão de comparação entre as equipes.

3.14 Notificação

Após a fase preliminar, as pontuações e a classificação das equipes que não serão classificadas para a semifinal **NÃO** serão exibidas e/ou divulgadas.

Após a rodada semifinal, as pontuações e a classificação das crew que não serão classificadas para a rodadafinal **NÃO** serão exibidas e/ou anunciadas.

Nas finais o anúncio da classificação final será feito na cerimônia de entrega de prêmios.

Após a rodada final, todas as pontuações e classificação de todas as equipes serão exibidas.

3.15 Classificação empatada

Quando duas ou mais equipes têm exatamente a mesma classificação em uma rodada de competição, o posicionamento será decidido pelo ranking do Juiz de Hip Hop líder.

4 Critérios de Hip Hop (competições de crew)

Todo movimento deve ser apropriado e refletir os vários estilos e 'movimentos' do Hip Hop.

Não há uma definição para descrever a dança Hip Hop. A dança Hip Hop refere-se a estilos de dança de rua realizados principalmente com música Hip Hop ou que evoluíram como parte da cultura hip-hop.

Inclui uma ampla gama de estilos, principalmente quebra, travamento e estalo que foram criados na década de 1970. A dança Hip Hop é uma fusão de disciplinas de dança de rua e interpretações culturais de todo o mundo. Uma rotina de dança Hip Hop incorpora a aparência, música, atitude, postura e estilo de dança de rua para torná-la exclusivamente hip-hop. As rotinas mais reais mostram uma variedade de estilos de dança Hip Hop, movimentos de assinatura e coreografias que transmitem o caráter e a energia da rua.

A Coreografia deve apresentar estilos diferentes em relação a todos os seguintes critérios:

- **Técnica e complexidade**
- **Expressão e Interpretação Musical**
- **Variedade e criatividade**
- **Formações e Imagem Visual**
- **Desempenho e apresentação da equipe**

Por favor, tenha em mente que a coreografia deve estar relacionada aos critérios e que cada critério é tão importante quanto o outro. 'A coreografia é tão boa quanto sua técnica, expressão e performance.

4.1 Técnica e Complexidade

- Alto nível de habilidade técnica e qualidade em todos os estilos e movimentos do hip hop
- Posicionamento e controle precisos e proposital de todos os movimentos e partes do corpo
- Facilidade de movimento
- Cada estilo deve ser executado corretamente com um alto nível de técnica e da maneira original que o estilo foi planejado. É aconselhável evitar estilos que não possam ser bem executados por todos os membros da crew
- Usando muitas partes do corpo e muitos músculos juntos ao mesmo tempo
- Alto nível de coordenação neuromuscular
- Uso de movimentos e estilos complexos/difíceis específicos para os vários estilos de hip hop
- Garantir que os movimentos e estilos escolhidos sejam seguros e bem executados para não correr riscos lesão a qualquer membro da crew

4.2 Expressão e Interpretação da Música

- Capacidade de expressar a música com a dança e estilos escolhidos
- Expressão da cultura do hip hop
- Uso de música adequada aos vários estilos de hip hop
- Música e movimentos devem ser inseparáveis
- Bom timing musical
- Uso da estrutura e fraseado natural da música, como agudos, graves, ritmos, contratempos e letras/texto

4.3 Variedade e Criatividade

- Movimentos criativos e imprevisíveis usando todo o corpo
- Uso de uma variedade de diferentes estilos e movimentos de hip hop
- Transições originais imprevisíveis ao mudar de posição dos membros da crew para criar formações e uma imagem visual
- As transições de um estilo para outro devem ser criativas e fluir como parte do coreografia
- Mudanças imprevisíveis e criativas nos níveis verticais
- Variedade no uso de todo o corpo

4.4 Formações e Imagem Visual

- Uso de toda a equipe para criar uma imagem visual
- Uso de orientações e espaço
- O efeito visual de uma crew ao criar formações e usar os níveis verticais
- Os truques devem ser coreografados e não montados ou recuperados de
- Os truques não devem ser usados para se exhibir, mas têm o propósito de construir o coreografia

4.5 Desempenho e Apresentação da Equipe

- Mesmo nível de execução dos membros da crew: Todos os membros devem realizar movimentos com a mesma precisão
- Exibição de um alto padrão geral na entrega de toda a coreografia
- Energia dinâmica e intensidade ao longo da performance (vender a coreografia)
- Capacidade de gerar excitação, entusiasmo e humor em relação à cultura de hip-hop
- Coreografia interativa com os membros da equipe
- Ficar no tempo um com o outro
- Performances solo são desencorajadas, coreografia da equipe é necessária
- Traje e aparência adequados à cultura hip hop/street

5 movimentos inaceitáveis (competições de crew)

Qualquer movimento que ponha em risco um membro da crew.

Importante:

Todos os movimentos e principalmente os 'truques', devem ser executados com perfeição, sem qualquer perigo/risco de lesão a qualquer integrante. Em caso de dúvida de aceitação, consulte o Juiz Principal antes do início da rodada preliminar.

6 Notificação sobre Critérios (competições de crew)

6.1 Adereços

Adereços não são permitidos (ou seja, bengalas, cadeiras, pandeiros, instrumentos musicais, capacetes).

O traje/fantasia pode incluir acessórios como chapéus, bonés, luvas, óculos, etc. Não é permitido remover peças de roupa durante a apresentação. É permitido trabalhar com as “trajes” (levantar as toucas), desde que mantidas na bailarina.

No entanto, não é permitido trocar o suéter/bonés, seja qual for entre os dançarinos e não é permitido substituir os itens, fx colocá-lo no chão.

6.2 Efeitos Musicais

Efeitos sonoros e composições originais são permitidos. As equipes são altamente advertidas e aconselhadas contra a música se tornar muito complexa com muitas edições, efeitos sonoros impedindo-os de exibir uma performance de dança Hip Hop limpa e contínua.

6.3 Truques

Truques são permitidos na rotina. No entanto, os juízes estão procurando técnica correta, confiança e qualidade de desempenho. Os truques são bons, se fizerem parte da rotina.

No entanto, não se trata de várias voltas ou truques. Os juízes querem ver uma rotina bem ensaiada e polida.

Quanto mais tecnicamente forte for um dançarino, melhor será a dança. As manobras são bonitas e têm um lugar na dança, porém, os jurados sempre procuram transições de dança limpas em uma manobra, a preparação de manobras, boas combinações de dança que comporão o corpo da dança que está sendo executada e se as manobras têm um “propósito” na coreografia e em conexão com a interpretação musical.

6.4 Desempenho Solo

Performances solo são desencorajadas, coreografia da equipe é necessária.

O desempenho da crew do Hip Hop é sobre habilidades coletivas. Em suma, cada membro deve ser capaz de realizar movimentos de dança em harmonia precisa e sincronizado com outros membros do grupo. Essa união da equipe é importante no desempenho da crew.

No entanto, um dançarino ou dançarinos podem executar certos estilos, saltos, divisões, saltos e outros movimentos sozinhos. Isso deve ser consequências curtas e conectadas com a rotina da equipe. Se o(s) mesmo(s) dançarino(s) estiver(em) executando todos os truques, movimentos especiais ou estilos especiais, isso também pode ser considerado uma performance solo. No entanto, apesar da duração da performance solo, a pontuação/ranking é sempre baseada na comparação do crew.

6.5 Estilos (Número de estilos)

No Hip Hop Unite não há limitações, nem número mínimo/máximo de estilos que devem ser executados na rotina para receber pontos de Variety. No entanto, uma crew deve evitar o uso excessivo dos mesmos movimentos ou padrões.

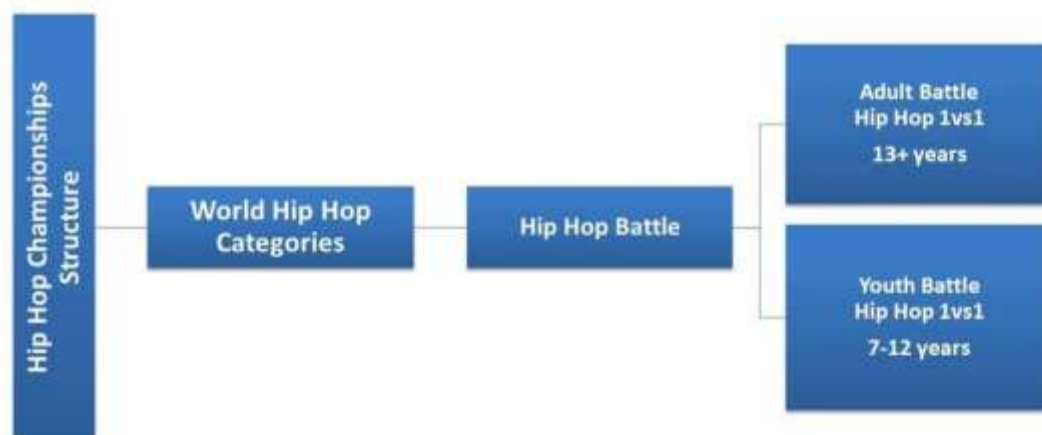
7 Hip Hop Unite Batalha

Hip Hop Unite Battle é uma batalha de 1 contra 1 e está aberta a todos os dançarinos, homens e mulheres. No momento estamos oferecendo 1 vs 1 Hip hop battle (13+) e Youth Battle Hip Hop 1vs1 (7-12 anos).

A batalha é o nutriente chave para a cultura Hip Hop. E os ingredientes em uma batalha de Hip-Hop são originalidade, criatividade, habilidade, execução, paixão, prazer e estilo.

7.1 Batalha do Sistema de Competição

Abaixo está um diagrama que explica a estrutura da competição Hip Hop Unite Battle.



7.2 Implementação (Batalha)

Este Regulamento Técnico substituirá todos os Regulamentos Técnicos e será de 1º de janeiro de 2020 a 31 de dezembro de 2021. Possível implementação para o período alterações e alterações serão informadas por meio de boletins oficiais especiais.

7.3 Recursos do Campeonato (Batalha)

O Regulamento Técnico da Batalha juntamente com a Política do Evento Hip Hop Unite contém todas as informações que regem as políticas, regras de competição e procedimentos para a competição internacional Hip Hop Unite.

7.4 Requisitos de Desempenho (Batalha)

7.4.1 1 vs 1 batalha

1 batalha onde cada dançarino será desafiado a dançar ao som das batidas imprevisíveis e variadas de um DJ ao vivo.

7.4.2 Música

O gênero musical mudará para cada dançarino e pode variar de qualquer gênero de música, como como rap, pop, break beats, funk, eletrônica, house music, etc...

Como o Hip Hop Unite está apenas organizando 1vs1 Hip Hop Battle, o gênero musical será obviamente apropriado ao Hip Hop.

7.4.3 Rodada de Dança

- Cada rodada consistirá de 2 dançarinos solo que lutarão um contra o outro.
de outros.
- Durante as rodadas preliminares, o DJ tocará uma música para cada um dos 2 dançarinos.
- Cada dançarino nas rodadas preliminares terá a oportunidade de dançar por Aproximadamente. 45 seg. – Há 2 rodadas para a preliminar.
- Os juízes escolherão 1 dançarino de cada rodada para avançar para a próxima rodada até que a batalha progrida para 2 dançarinos finais.
- Os 2 dançarinos finais podem ter 2 ou 3 músicas cada para impressionar os juízes (dependendo no n. de bailarinos na competição).

Observe que, se houver mais de 40 participantes na batalha de Hip Hop 1vs1 no Hip Hop Unite European ou Hip Hop Unite World Championships, o presidente do Hip Hop Unite pode exigir que os competidores apresentem uma apresentação de dança para pré-selecionar.

Nos campeonatos nacionais a decisão cabe ao juiz principal.

- Uma rodada de pré-seleção é uma vitrine:

O DJ tocará a música por cerca de 30 segundos, para que cada dançarino seja capaz de absorver a música/batida – por meio disso, cada dançarino fará sua apresentação um por um.

Os juízes selecionarão 16 ou 8 dançarinos para lutar pelo campeonato, dependendo do número de dançarinos pré-selecionados.

Observação: A rodada de dança, o tempo, o número de participantes, a pré-seleção, etc. podem estar sujeitos a alterações se o juiz principal achar necessário devido a certas circunstâncias (por exemplo, horário).

7.4.4 Juízes

A Competição de Batalha será julgada por um painel de três (3) juízes. Não haverá sistema de pontos para as batalhas. Os juízes estão procurando a pessoa que englobe todos os critérios abaixo.

Imediatamente após cada batalha, os juízes levantam as mãos para o lado do vencedor. Apenas o dançarino vencedor avança para a próxima rodada. Bailarinos que perdem na semifinal disputam o 3º lugar.

Os juízes podem pedir passagens extras após uma batalha.

A decisão dos juízes é FINAL e IRREVOGÁVEL.

7.4.5 Uso de Adereços

Não é permitido o uso de adereços. No entanto, é permitido dançar/brincar com boné, sapatos, roupas.

7.4.6 Comportamento inaceitável, movimentos, etc

Regra número 1 na batalha: Não tocar. É permitido insultar, queimar (gestos com as mãos), insultar, etc, o oponente, mas absolutamente nenhum toque.

Qualquer movimento que arrisque ferir um dançarino pode ser considerado inaceitável pelo painel de juízes.

7.4.7 Desqualificação - Batalha

Um dançarino será desqualificado por comportamento desrespeitoso, obstrução de oponentes, uso de álcool e drogas.

O participante que não comparecer ou se atrasar para a(s) competição(ões) será considerado desclassificado.

7.5 Critérios (Batalha)

Cada dançarino será julgado pelos seguintes critérios:

- **Originalidade e Criatividade**

Os jurados procurarão originalidade geral com movimentos, transições e estilos de dança. Você deve apresentar seu desempenho de uma forma única. Seja especial, diferente

e fresco com todos os aspectos de sua rotina. O competidor deve ser versátil e ter boa musicalidade.

Adicione seu sabor – algo extraordinário.

- **Técnica**

Os juízes avaliarão cada competidor com base no estilo, dificuldade dos movimentos e na execução de cada movimento e posicionamento do corpo. O participante deve manter o controle da velocidade, direção e impulso.

- **Musicalidade**

Seus movimentos de dança devem complementar a música tocada e fluir com o estilo desta competição. A musicalidade dos competidores é julgada pela frequência com que eles são capazes de acertar os acentos maiores e menores criados por vários instrumentos dentro da música.

É sobre improvisação e interação com a música.

- **Espetáculo e presença de palco e apresentação geral**

Os jurados avaliarão com base na atitude, energia, intensidade e presença, bem como na conexão com o público. Isso pode ser exibido através da expressão facial, contato visual, movimento corporal e coreografia. Mostre-nos o seu fator X!

É tudo sobre Entretenimento, Performance e a conexão com o público.

Não estrague o palco.

- **Respostas**

Como o dançarino reage ao que o oposto deu.

Importante:

A batalha é sobre lutar uns contra os outros, e não para o público ou os juízes.

7.6 Qualificação para Campeonatos Internacionais (Batalha)

Para ser elegível para os eventos sancionados por batalhas europeias ou mundiais do Hip Hop Unite, um competidor deve ser indicado pelo Membro Internacional do Hip Hop Unite do país do qual é cidadão.

Eles devem aderir ao procedimento oficial de nomeação nacional daquele país. Concorrentes estrangeiros (não cidadãos) com residência em outro país que não o seu, podem

participar dos eventos internacionais acima mencionados, somente se cumprirem os procedimentos de Candidatura Nacional do país que desejam representar.

Se ambos os países são membros do Hip Hop Unite International, ambos os países devem concordar e aceitar permitir que o competidor compita.

Não há máx. número de dançarinos de cada país membro que estão qualificados para o Hip Hop Unite European e World Battle Championships.

Hip Hop Unite Battle é uma batalha de 1 contra 1 e está aberta a todos os dançarinos, homens e mulheres. Observe que o Hip Hop Unite oferece duas divisões; Adulto (idade mínima é de 13 anos) e jovem (idade de 7 a 12 anos).

7.7 Movimentos inaceitáveis (Batalha)

Qualquer movimento que ponha em risco um membro da crew.

Importante:

Todos os movimentos e principalmente os 'truques', devem ser executados com perfeição, sem qualquer perigo/risco de lesão a qualquer integrante. Em caso de dúvida de aceitação, consulte o Juiz Principal antes do início da rodada preliminar.

8 competições de duplas

Hip Hop Duo é composto por dois (2) dançarinos onde ambos podem ser homens, mulheres ou misto para cada Divisão de Idade.

8.1 Estrutura – Rodadas de Competição (Duo)

Todas as competições internacionais terão no mínimo duas rodadas de competição, dependendo do número de inscrições na divisão de competição:

Rodada Preliminar	Quando mais de 20 duplas, serão organizadas
Rodada da semifinal	Máximo de 15 duplas
Rodada final	Máximo de 7 Duplas

No entanto, o número de rodadas da competição depende, em eventos internacionais, do calendário. O Juiz Principal pode decidir mudar a estrutura acima e limitar ou aumentar o número de equipes e rodadas.

Para divisões de duplas, o máximo de duplas/país é o seguinte:

Todas as rodadas	A partir de 1º de janeiro de 2020, isso é válido	Máximo de 5 duplas/país
------------------	--------------------------------------------------	-------------------------

8.1.1 As rodadas de competição

- O objetivo da rodada preliminar é encontrar as 15 duplas mais bem classificadas para avançar para a semifinal.
- O objetivo da rodada semifinal é encontrar as 7 duplas mais bem classificadas para prosseguir para a rodada final.
- O objetivo desta Final é encontrar a ordem das 7 melhores duplas.

Essas rodadas serão usadas para verificar o cumprimento das Regras e Regulamentos.

8.2 Ordem de Execução (Duo)

8.2.1 Rodada Preliminar

A ordem de execução de todas as rodadas é atribuída aleatoriamente por um sorteio de números feito pelo sistema de computador. O número atribuído a cada dupla será o número da dupla e a ordem de desempenho para a rodada específica.

8.3 Requisitos de Desempenho (Duo)

8.3.1 Divisões de Idade

As idades dos membros da dupla devem aderir aos Requisitos de Idade para Hip Hop Campeonatos. Um breve resumo das divisões etárias:

- Cadete: Dos sete (7) aos treze (13) anos
- Júnior: Idades doze (12) a dezessete (17)
- Adulto: Dezessete (17) anos ou mais
- Sênior: Acima de 35 anos

HIP HOP UNITE			
2021 Hip Hop Duo Categoria Idade - Divisão de Competição por Idade			
Divisão por Idade	Nascido no ano	Competidor de idade se tornará durante 2021	Concorrência Divisão Hip Hop
DUO ADULTO 2004 ou anterior		17 e mais	Dupla de Hip Hop
DUO JUNIOR	2009 2008 2007 2006 2005 2004	12,13,14,15,16,17	Dupla de Hip Hop
DUO CADETE	2014 2013 2012 2011 2010 2009 2008	7,8,9,10,11,12,13	Dupla de Hip Hop
DUO SÊNIOR 1986 ou anterior		35 e mais	Dupla de Hip Hop

- Duplas devem competir em sua divisão de idade, por exemplo, uma dupla de cadetes não pode competir na divisão de idade júnior, uma dupla de júnior não pode competir na divisão de idade adulta ou cadete. (exceção: se os 2 membros da dupla nascerem em 2004, podem competir em Cadete ou Junior, se os 2 membros nascerem em 2000, podem competir em Junior ou Adulto)
- Hip Hop Unite, FISAF International e o Organizador do Evento não são responsáveis pelo agendamento individual de um membro da dupla que esteja competindo em mais de uma categoria/divisão da competição.
- Por favor, considere sua saúde e condicionamento físico se desejar entrar muitas vezes.
- Em competições nacionais, uma carteira de motorista atual, carteira de estudante ou passaporte que indique data de nascimento são obrigatórios.
- Para competição internacional/mundial uma cópia de uma certidão de nascimento ou passaporte são requeridos.

8.3.2 Limite de participação

Um membro da dupla não pode competir em mais de uma (1) dupla por divisão de idade por competição.

8.3.3 Traje de Desempenho

Os competidores são obrigados a usar trajes apropriados para o seu desempenho. Qualquer roupa adequado à cultura e muitos estilos de Hip Hop são permitidos.

Os uniformes/fantasia para todas as duplas devem ser adequados à idade dos participantes que realizam a rotina. Nada de roupas reveladoras.

Os uniformes/fantasia são aceitos se forem adequados à rotina/história. No entanto, trajes teatrais NÃO são aceitos (fx vestir-se como desenhos animados, papéis de filmes, etc). Esta é uma competição de dança e não um show.

O calçado deve estar limpo – sapatos obrigatórios (sem pés descalços).

É proibida a aplicação de substâncias no corpo ou roupas que possam afetar a superfície limpa e seca do palco e a segurança dos demais competidores.

Para as divisões de cadetes e juniores, observe que materiais de fantasia que sugerem temas sexuais, desviantes, sadomasoquistas ou outros temas adultos são proibidos.

Os bailarinos adultos devem ter em mente que são eles que definem a tendência para os bailarinos mais jovens, que os admiram e buscam inspiração neles. É por isso que é muito importante estar vestido com bom gosto.

Pintura Facial: Expressão e expressão facial podem adicionar um nível de autenticidade a uma performance e elevá-la de boa a ótima. “Expressão facial não é uma fantasia que você veste. É uma parte de você e de como você se sente.” A pintura facial não é recomendada e pode ter um enorme impacto negativo na atitude/expressão, afetando assim a pontuação/classificação total.

8.3.4 Trajes/Adereços de Performance Inaceitáveis

Os seguintes são considerados trajes insatisfatórios:

- Traje que é muito breve e não considerado como uma dissimulação apropriada
- Trajes teatrais
- Óleo corporal, pintura corporal
- Excesso de produtos corporais ou capilares que podem comprometer a segurança de qualquer crew ou alterar a superfície do piso
- Não serão aceitos adereços. Isso inclui, mas não se limita a, cadeiras, bolas, correntes, etc.
- O traje não deve ser removido durante a apresentação, incluindo chapéus, óculos de sol ou roupas. No entanto, é permitido trabalhar com o “traje” (levantar as toucas), desde que sejam mantidas na bailarina.

Não é permitido trocar o suéter/bonés, seja qual for entre os dançarinos e não é permitido substituir os itens, fx colocá-lo no chão.

- Observação: em caso de assinatura de um acordo com um patrocinador em potencial, as equipes/dançarinos serão solicitados a não usar trajes com logotipos competitivos ou logotipos que estejam em conflito com os patrocinadores.

8.3.5 Área de Desempenho Duo

A área de atuação terá no mínimo 5m x 5m.

8.3.6 Falsa Partida/Interrupção

Uma partida falsa é definida como:

3. Um problema técnico que impede o início de uma apresentação após a dupla ter entrado no palco
4. Um problema técnico que impede a continuação de uma apresentação depois de iniciada

Um falso início/interrupção ocorre quando as circunstâncias que o causam não estão dentro do alcance da dupla ao controle. Isso inclui, mas não se limita a, danos à instalação, falha de equipamento ou objetos estranhos no palco.

A decisão sobre se a falsa partida/interrupção será aceitável será no critério exclusivo do Juiz Principal. Se for considerado um falso início/interrupção, o dupla terá a opção de se apresentar imediatamente ou ao final da categoria.

Uma rotina que não é iniciada ou é interrompida, sem conclusão, por falha de um dançarino, não é considerado como uma falsa partida/interrupção. Isso inclui, mas não se limita a, esquecer uma rotina, cair. Se não for uma falsa largada/interrupção, a dupla será desclassificada.

8.3.7 Tempo de Desempenho

O tempo de desempenho é de 1,15 a 1,30 minutos para uma dupla. A cronometragem começa com o primeiro som audível e termina com o último som audível (isso inclui um sinal sonoro de sinalização, se usado).

Quando uma dupla deseja substituir outra gravação de sua música de apresentação, ela deve primeiro ser aprovada pelo juiz principal e esta nova gravação será cronometrada durante o próximo

arredondar. Se esta nova gravação não estiver de acordo com o regulamento de tempo a dupla será penalizada pelos Juízes. A substituição da gravação só é possível por questões técnicas.

8.3.8 Música de apresentação

Após o registro do seu Duo, faça o upload de sua música em formato MP3 através do nosso site.

Música de apoio:

- Os Duos devem TRAZER PELO MENOS UM (1) CD COM SUAS MÚSICAS PARA O EVENTO – PARA CASO DE PROBLEMAS COM A FAIXA MP3 ENVIADA.
- O CD de backup deve ser rotulado, sendo claramente identificado com o seguinte:
- Categoria e divisão, Nome da Dupla, País.
- Ao usar o CD de backup, deve haver apenas uma faixa com a música da competição. Todas as músicas serão retidas pelo organizador do evento até o final do evento. A música só é permitida em CD.
- No caso em que o Juiz Principal ou uma dupla solicitar o envio de outra gravação de música, a aprovação deve ser dada pelo Juiz Principal para fazê-lo. A nova gravação será reprogramada antes da próxima rodada, para verificar se está de acordo com as Regras e Regulamentos e, quando feita, deve ser autorizada para uso pelo Juiz Principal.

8.3.9 Idioma da música

Músicas que contenham linguagem considerada inadequada e/ou ofensiva, pelo Juiz Principal em consulta com o painel de jurados, não serão aceitas. Duos terão a oportunidade de substituir sua música de apresentação após a rodada preliminar, se necessário.

O Painel de Juízes agora está sendo mais rigoroso com as divisões de cadetes/júnior em relação à Linguagem Musical. Cadetes/Juniores não podem estar usando linguagem musical como a divisão Adulto, e ser notificados de que linguagem e rotina sexual que não sejam consideradas apropriadas para cadetes/dançarinos juniores serão punidas.

Lembre-se de que, embora você ache uma linguagem apropriada, ela pode ser considerada ofensiva para outras pessoas. Se não tiver certeza, entre em contato com o presidente do Comitê Técnico do HHU (muitas músicas/faixas têm uma versão limpa).

Músicas e músicas pertencentes a uma marca registrada não podem ser usadas como música de competição.

8.3.10 Painel Julgador

O júri será composto por 4 juízes de pontuação. Cada juiz aplicará uma pontuação global de 10 para dar uma classificação para cada dupla.

O Juiz Principal supervisionará o painel de jurados e é a mais alta autoridade técnica em uma Competição Internacional de Hip Hop Unite. O Juiz Principal é responsável por garantir a aplicação consistente e justa das Regras e Regulamentos pelo painel de jurados e supervisionar a implementação correta dos sistemas de julgamento e a tabulação dos resultados.

8.3.11 Classificação

O objetivo do sistema de classificação é determinar o vencedor pela maioria das colocações atribuídas pelo painel de jurados, em vez de uma soma de pontuações.

O sistema de tabulação encontrará a dupla com mais primeiros lugares, depois com mais segundos e terceiros, etc., para determinar a classificação final.

8.3.12 Notificação

Após a fase preliminar, as pontuações e a classificação das duplas que não serão classificadas para a semifinal **NÃO** serão exibidas e/ou divulgadas.

Após a rodada semifinal, as pontuações e a classificação das duplas que não serão classificadas para a rodada final **NÃO** serão exibidas e/ou anunciadas.

Nas finais o anúncio da classificação final será feito na cerimónia de entrega de prémios.

Após a rodada final, todas as pontuações e classificações de todas as duplas serão exibidas.

8.4 Classificação empatada (Duo)

Quando duas ou mais duplas tiverem exatamente a mesma classificação em uma rodada de competição, o posicionamento será decidido pela classificação do Juiz Principal de Hip Hop.

8.5 Critérios de Hip Hop (Duo)

Todo movimento deve ser apropriado e refletir os vários estilos de Hip Hop e 'movimentos'.

Não há uma definição para descrever a dança hip-hop. A dança hip-hop refere-se a estilos de dança de rua realizados principalmente para música hip-hop ou que evoluíram como parte da cultura hip-hop.

A Coreografia deve apresentar estilos diferentes em relação a todos os seguintes critérios:

8.5.1 Técnica e Complexidade

- Alto nível de habilidade técnica e qualidade em todos os estilos e movimentos do hip hop
- Posicionamento e controle precisos e propositais de todos os movimentos e partes do corpo
- Facilidade de movimento
- Cada estilo deve ser executado corretamente com um alto nível de técnica e no maneira original que o estilo foi pretendido. É aconselhável evitar estilos que não pode ser bem executado por ambos os dançarinos
- Usando muitas partes do corpo e muitos músculos juntos ao mesmo tempo
- Alto nível de coordenação neuromuscular
- Uso de movimentos e estilos complexos/difíceis específicos para os vários estilos de hip hop

- Garantir que os movimentos e estilos escolhidos sejam seguros e bem executados para não correr riscos lesão a qualquer dançarino

8.5.2 Expressão e Interpretação da Música

- Capacidade de expressar a música com a dança e estilos escolhidos
- Expressão da cultura do hip hop
- Uso de música adequada aos vários estilos de hip hop
- Música e movimentos devem ser inseparáveis
- Bom timing musical
- Uso da estrutura e fraseado natural da música, como agudos, graves, ritmos, contratempos e letras/texto

8.5.3 Variedade e Criatividade

- Movimentos criativos e imprevisíveis usando todo o corpo
- Uso de uma variedade de diferentes estilos e movimentos de hip hop
- Transições originais imprevisíveis ao mudar de posição em dupla para criar formações e uma imagem visual
- As transições de um estilo para outro devem ser criativas e fluir como parte do coreografia
- Mudanças imprevisíveis e criativas nos níveis verticais
- Variedade no uso de todo o corpo

8.5.4 Formações e Imagem Visual

- Trabalhar em dupla para criar uma imagem visual
- Uso de orientações e espaço
- O efeito visual de uma dupla ao criar interações e usar os níveis verticais
- Os truques devem ser coreografados e não montados ou recuperados de
- Os truques não devem ser usados para se exibir, mas têm o propósito de construir o coreografia

8.5.5 Desempenho e Apresentação da Equipe

- Mesmo nível de execução de ambos os bailarinos: ambos os bailarinos devem realizar movimentos com a mesma precisão
- Exibição de um alto padrão geral na entrega de toda a coreografia
- Energia dinâmica e intensidade ao longo da performance (vender a coreografia)
- Capacidade de gerar excitação, entusiasmo e humor em relação à cultura de hip-hop
- Traje e aparência adequados à cultura hip hop/street

8.5.1 Interação entre dançarinos

- No Hip Hop Unite, coreografias interativas com ambos os dançarinos e ficar no tempo um com o outro são muito importantes. A dança é uma forma de comunicação visual e socialmente organizada. A dança interativa é importante, pois pode aumentar o potencial de interpretação dos dançarinos e pode levar a uma maior consciência e controle do movimento corporal do dançarino.

8.6 Movimentos inaceitáveis (Duo)

Qualquer movimento que arrisque lesões a um membro da dupla.

Importante:

Todos os movimentos e principalmente os 'truques', devem ser executados com perfeição, sem qualquer perigo/risco de lesão para qualquer membro da dupla. Em caso de dúvida de aceitação, consulte o Juiz Principal antes do início da rodada preliminar.

8.7 Notificação sobre Critérios (Duo)

8.7.1 Adereços

Adereços não são permitidos (ou seja, bengalas, cadeiras, pandeiros, instrumentos musicais, capacetes).

O traje/fantasia pode incluir acessórios como chapéus, bonés, luvas, óculos, etc. Não é permitido remover peças de roupa durante a apresentação. É permitido trabalhar com as "trajes" (levantar as toucas), desde que mantidas na bailarina.

No entanto, não é permitido trocar o suéter/bonés, seja qual for entre os dançarinos e não é permitido substituir os itens, fx colocá-lo no chão.

8.7.2 Efeitos Musicais

Efeitos sonoros e composições originais são permitidos. Duos são altamente alertados e aconselhados contra a música se tornar muito complexa com muitas edições, efeitos sonoros impedindo-os de exibir uma performance de dança Hip Hop limpa e contínua.

8.7.3 Truques

Truques são permitidos na rotina. No entanto, os juízes estão procurando técnica correta, confiança e qualidade de desempenho. Os truques são bons, se fizerem parte da rotina.

No entanto, não se trata de várias voltas ou truques. Os juízes querem ver uma rotina bem ensaiada e polida.

Quanto mais tecnicamente forte for um dançarino, melhor será a dança. As manobras são bonitas e têm um lugar na dança, porém, os jurados sempre procuram transições de dança limpas em uma manobra, a preparação de manobras, boas combinações de dança que comporão o corpo da dança que está sendo executada e se as manobras têm um "propósito" na coreografia e em conexão com a interpretação musical.

8.7.4 Desempenho Solo

Performances solo são desencorajadas, coreografia em dupla é necessária.

A performance da dupla de Hip Hop é sobre habilidades coletivas. Em suma, cada membro deve ser capaz de realizar movimentos de dança em harmonia precisa e sincronizado com seu parceiro de dança. Essa unidade é importante em performances em dupla.

No entanto, um dançarino ou dançarinos podem executar certos estilos, saltos, divisões, saltos e outros movimentos sozinhos. Isso deve ser consequências curtas e conectadas com a rotina. Se o(s) mesmo(s) dançarino(s) estiver(em) executando todos os truques, movimentos especiais ou estilos especiais, isso também pode ser considerado uma performance solo. No entanto, apesar da duração da performance solo, a pontuação/ranking é sempre baseada na comparação da dupla.

8.7.5 Estilos

No Hip Hop Unite não há limitações, nem número mínimo/máximo de estilos que devem ser executados na rotina para receber pontos de Variety. No entanto, uma dupla deve evitar o uso excessivo dos mesmos movimentos ou padrões.

9 Requisitos Gerais - todas as categorias

9.1 Código de Conduta

Os Atletas de Hip Hop são obrigados a seguir o bom espírito do esporte e os valores éticos do esporte, os princípios do Fair Play, Códigos Antidoping Nacionais e Internacionais e demais regras e regulamentos que estejam em vigor.

Fair Play é muitas vezes referido como “o espírito do esporte”, é a essência do Olimpismo; é como jogamos verdade. O espírito do esporte é a celebração do espírito humano, corpo e mente, e se caracteriza pelos seguintes valores:

- **Ética, fair play e honestidade**
- **Saúde**
- **Excelência no desempenho**
- **Caráter e educação**
- **Diversão e alegria**
- **Trabalho em equipe**
- **Dedicação e comprometimento**
- **Respeito às regras e leis**
- **Respeito por si mesmo e pelos outros participantes**
- **Coragem**
- **Comunidade e solidariedade**

9.2 FISAF Internacional e Antidoping

A FISAF Internacional condena o uso de drogas que melhoram o desempenho e práticas de doping por serem contrárias à ética do esporte e potencialmente prejudiciais à saúde dos atletas. Aqueles que se envolveram em uma prática de doping estão sujeitos a sanções pela FISAF Internacional.

Para os fins desta Política, uma prática de doping é: a ingestão de substâncias ou o uso de métodos proibidos pela WADA, conforme referido na Lista de Classes e Métodos de Doping da WADA; ou auxiliar, ou estar envolvido em uma prática de doping.

As informações sobre as substâncias e métodos proibidos podem ser encontradas na WADA (Agência Mundial Antidoping), www-pages: <https://www.wada-ama.org/>

Quando o teste de drogas é realizado em um evento sancionado pela FISAF International, todas as crewdevem estar disponíveis para o teste.

10 Desqualificação

10.1 Procedimento de Desqualificação

Para desqualificar uma equipe/dupla, o Juiz Principal deve seguir o seguinte procedimento. A desqualificação aplica-se apenas às circunstâncias especificadas nas Regras e Regulamentos.

10.1.1 Rodada Preliminar

O Juiz Principal dá uma advertência por escrito a uma crew de que eles estão violando as Regras e Regulamentos ou o Código de Conduta e ao perseguir essa violação pode levar à desqualificação. Esta advertência por escrito deve ser assinada pelo Juiz Principal, o original entregue à crew e uma cópia mantida para os registros da competição.

10.1.2 Rodada Semifinal

Quando uma equipe/dupla, previamente avisada pelo Juiz Principal, continua a violar as Regras e Regulamentos ou o Código de Conduta, o Juiz Principal está autorizado a desqualificar uma equipe/dupla de uma competição.

Quando uma equipe/dupla é desqualificada, o Juiz Principal dará uma notificação por escrito ao tabulador para remover os resultados de uma equipe. O Juiz Principal notificará então a crew/dupla de sua desqualificação.

10.2 Protestos

Quando ocorrerem circunstâncias extraordinárias, um protesto deve ser apresentado ao Juiz Principal, dentro de 1 hora do encerramento da categoria atual. Os protestos serão considerados por quaisquer membros do Comitê Técnico presentes e Juiz Principal com a decisão deste grupo sendo final.

11 Impacto da Pandemia nos Eventos do HHU 2021

11.1 O surto de coronavírus

O surto de coronavírus já teve um grande impacto em toda a indústria de eventos, forçando os organizadores de eventos a cancelar ou adiar suas competições, convenções, feiras e conferências. Enquanto a situação está evoluindo rapidamente e o impacto total nas partes interessadas do evento e na economia em geral está apenas começando a ser sentido, o Hip Hop Unite respondeu à crise não cancelando alguns eventos, mas refazendo-os como eventos digitais.

11.1.1 Mudando o modelo de negócios

A tradução de eventos físicos para virtuais é um desafio criativo, técnico e financeiro. No entanto, a segurança da nossa comunidade é uma prioridade.

11.1.2 Campeonato Europeu HHU 2021

À luz das recomendações de segurança da saúde, entregaremos nosso Campeonato Europeu HHU 2021 anual como um evento digital. Estamos ansiosos para reunir nossos bailarinos neste novo formato virtual.

Estamos trabalhando com líderes do setor para produzir uma competição online que forneça valor real nestes tempos extraordinários. Estamos trazendo jurados e workshops internacionais para o show, e esta será uma jornada que você não vai querer perder.

Os regulamentos, regras e estrutura permanecem os mesmos.

11.2 Campeonatos Oficiais

Como o Campeonato Europeu HHU 2021 será virtual, confirmamos que este evento será um Campeonato Europeu Oficial de Hip Hop Unite.

Os vencedores de cada categoria receberão o título de Campeões Europeus do HHU, assim também o ranking será classificado de acordo com os campeonatos europeus oficiais do HHU.